

**FACULTAD/ESCUELA DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE MÚSICA**

Información de la asignatura

Nombre de la asignatura	Producción para medios visuales
Código de la asignatura	33033 - MUS
Periodo Académico	202320
Nrc	11051
Grupo	001
Programas/Semestres	MUS 07
Intensidad horaria	2.5
Intensidad Semanal	2
Créditos	4
Docente(s)	Cesar Andres Pineda Narvaez

Introducción o presentación general del curso

El curso de Producción para Medios Visuales está orientado a explorar, experimentar e implementar la creación sonora, la relación audiovisual y sus implicaciones discursivas, los métodos y técnicas de grabación de campo y sonido directo, musicalización, composición y arreglo y el diseño sonoro; todo lo anterior limitado a medios audiovisuales, visuales y transdisciplinarios, desde tres grandes ramas: La grabación y registro de sonido directo, el diseño sonoro y la postproducción sonora y, por último música para cine y medios visuales.

Formación en competencias

MUS-C5-3. Expresar, de manera clara y fluida, ideas o discursos musicales, teniendo en cuenta los contextos dados y los recursos tecnológicos disponibles.

MUS-C5-4. Crear ideas o discursos musicales, teniendo en cuenta los contextos dados y los recursos tecnológicos disponibles.

MUS-C6-1. Grabar material sonoro desde sus requerimientos técnicos, creativos y estéticos con criterios de calidad, según las necesidades y los contextos específicos.

MUS-C6-2. Procesar material sonoro desde sus requerimientos técnicos, creativos y estéticos, según las demandas y los contextos específicos – Valorada en el curso de Mezcla 2.

Objetivo general de aprendizaje

Al finalizar el curso, el estudiante está en la capacidad de implementar y realizar producciones sonoras para medios visuales desde la creación y búsqueda de sentido, tomando en cuenta las tensiones audiovisuales y las implementaciones tecnológicas

necesarias para llevarlo a cabo. El estudiante será capaz de grabar, producir, editar y musicalizar trabajos de producción sonora para medios visuales.

Objetivos terminales - Resultados de aprendizajes

Resultado de aprendizaje del curso o asignatura	Competencia en formación	Resultado de aprendizaje de la competencia de egreso al que se contribuye
Aplicar técnicas de grabación de sonido directo para medios audiovisuales.	MUS-C6-1. Grabar material sonoro desde sus requerimientos técnicos, creativos y estéticos con criterios de calidad, según las necesidades y los contextos específicos.	MUS-C6-1.1 Captura de fuentes sonoras aprovechando las posibilidades acústicas, de microfonía, equipos de audio y transporte de señal de acuerdo a contextos y fines creativos y estéticos específicos.
Estructurar y elaborar la construcción del diseño sonoro para un producto audiovisual.	MUS-C5-3. Expresar, de manera clara y fluida, ideas o discursos musicales, teniendo en cuenta los contextos dados y los recursos tecnológicos disponibles.	MUS-C5-3.2. Interpreta creativamente ideas y/o discursos musicales mediante el uso adecuado de herramientas tecnológicas y elementos del lenguaje musical.
Componer y producir música para medios audiovisuales.	MUS-C5-4. Crear ideas o discursos musicales, teniendo en cuenta los contextos dados y los recursos tecnológicos disponibles.	MUS-C5-4.1. Creación/composición de música a partir de situaciones y/o contextos formales y estéticos específicos, utilizando acertadamente los recursos tecnológicos disponibles.
Diseñar y producir la banda sonora completa para una realización audiovisual.	MUS-C6-2. Procesar material sonoro desde sus requerimientos técnicos, creativos y estéticos, según las demandas y los contextos específicos – Valorada en el curso de Mezcla 2.	MUS-C6-2.1 Edición de material de audio digital usando de manera adecuada las herramientas disponibles, de acuerdo con los contextos y fines creativos/estéticos específicos. MUS-C6-2.2 Finalización de fonogramas, mediante el uso adecuado de las herramientas disponibles, de acuerdo con los contextos y fines creativos/estéticos específicos.

Unidades de aprendizaje

Unidad de aprendizaje #1

Registro de Sonido Directo

- Identificar, comprender y utilizar los distintos tipos de micrófonos y otros utensilios relacionados y usados para la captura de Sonido Directo para medios Visuales.
- Identificar, comprender y utilizar los distintos tipos de grabadoras de sonido usadas para la captura de Sonido Directo para medios Visuales.
- Identificar, comprender e implementar las distintas técnicas de grabación de sonido directo para medios Visuales.
- Identificar y comprender los valores de sample rate y bit depth usados en el registro de sonido directo

- Explicar qué es el Time Code y el Frame Rate y cómo estos afectan la captura del sonido directo.

Unidad de aprendizaje #2

Diseño Sonoro

- Identificar qué es y trabajar con las diferentes secciones que conforman la Banda Sonora de un discurso audiovisual (diálogos, Ambientes, Efectos, Música, incidentales)
- Identificar e implementar los conceptos flujos de trabajo del sonido directo o postsincronizado (Foleys, ADR)
- Determinar qué es un diseño sonoro, cómo se conforma y cómo se aplica este conocimiento desde las herramientas de mezcla para medios visuales.
- Reconocer y aplicar distintas técnicas de diseño sonoro según las perspectivas que se estudien en clase con ejemplos previos.
- Aplicar los conceptos derivados de la “audiovisualidad” como contrapunto, síncrexis, valor añadido y acusmática.
- Aplicar en la creación de diseños sonoros los conceptos de las distintas formas de escucha planteadas por Pierre Schaeffer y retomadas por Michel Chion
- Determinar la diferencia e implementar los conceptos de Sincronía, Sonido empático y Anempático.

Unidad de aprendizaje #3

Música para Medios Audiovisuales

- Identificar e implementar algunas técnicas de composición musical a partir de diferentes estéticas armónicas.
- Identificar qué es el leitmotiv en los discursos musicales e implementarlos en un score audiovisual
- Analizar y elegir los discursos musicales adecuados para cada trabajo dependiendo de las significaciones musicales, armónicas, melódicas y de instrumentación.
- Implementar las técnicas de música incidental para medios visuales
- Identificar e implementar las intenciones dramáticas y narrativas a través de la música y narrativa sonora para medios visuales.

Metodologías de aprendizajes

El proceso de enseñanza-aprendizaje de este curso se basa en construir situaciones muy similares a las que se enfrentarían los estudiantes en situaciones laborales, con la excepción de que en este curso se les da la libertad de experimentar con recursos técnicos y tecnológicos con el fin de incentivar la construcción de habilidades técnicas y tecnológicas; estas habilidades serán la pauta para la búsqueda de estilos de trabajo propios. A los estudiantes se les proporcionarán, después de las etapas experimentales, las bases teóricas que se han forjado en la historia disciplinar internacional.

Por parte del estudiante, se desarrollará la capacidad investigativa desde la identificación de contextos y casos, basado en el trabajo autónomo se espera que construya su conocimiento desde la consulta bibliográfica, interpretación de textos, construcción de soluciones, capacidad reflexiva sobre los procesos y experiencias. De igual forma el estudiante será capaz de aprender por sí mismo mediante la exploración de las herramientas con las que cuenta, así como sus respectivos límites instrumentales y la capacidad de desarrollar lenguajes de creación propios.

Por parte del docente se aportará material audiovisual y multimedial, guías, bibliografía y espacios de laboratorio para complemento didáctico. Se buscará la construcción de espacios de aprendizaje tolerantes e iclusivos que propicien e incentiven el conocimiento.

Evaluación de aprendizajes

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Examen 1	Examen 1	15	Aplicar técnicas de grabación de sonido directo para medios audiovisuales.	MUS-C5-3.2. Interpreta creativamente ideas y/o discursos musicales mediante el uso adecuado de herramientas tecnológicas y elementos del lenguaje musical.
Examen 2	Examen 2	15	Aplicar técnicas de grabación de sonido directo para medios audiovisuales.	MUS-C6-1.1 Captura de fuentes sonoras aprovechando las posibilidades acústicas, de microfónica, equipos de audio y transporte de señal de acuerdo a contextos y fines creativos y estéticos específicos.
Examen 3	Examen 3	20	Estructurar y elaborar la construcción del diseño sonoro para un producto audiovisual.	MUS-C5-3.2. Interpreta creativamente ideas y/o discursos musicales mediante el uso adecuado de herramientas tecnológicas y elementos del lenguaje musical.
Examen 4	Examen 4	20	Componer y producir música para medios audiovisuales.	MUS-C5-4.1. Creación/composición de música a partir de situaciones y/o contextos formales y estéticos específicos, utilizando acertadamente los recursos tecnológicos disponibles.

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Examen fin	Examen fin	30	Diseñar y producir la banda sonora completa para una realización audiovisual.	MUS-C6-2.1 Edición de material de audio digital usando de manera adecuada las herramientas disponibles, de acuerdo con los contextos y fines creativos/estéticos específicos. MUS-C6-2.2 Finalización de fonogramas, mediante el uso adecuado de las herramientas disponibles, de acuerdo con los contextos y fines creativos/estéticos específicos.

Recursos de apoyo

Weis, Elisabeth – Belton, John, Film Sound: Theory and Practice. Columbia Univ Pr (1 de mayo de 1985)

Beck, Jay, Lowering the boom: critical studies in film sound. Univ of Illinois Pr (2008)

Lewis Yewdall, David, The Practical Art of Motion Picture Sound, Focal Pr; Edición: 3 Pap/Dvdr (7 de mayo de 2007)

Michel Chion, La audiovisión. Paidos Ibérica (1993)

Sonnenschein, David, Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema, Michael Wiese Film Productions; Edición: Reprint (1 de abril de 2013)

Laurent Jullier, El sonido en el cine, imagen y sonido: un matrimonio de conveniencia. Paidós (2007)

Larson Guerra, Samuel, Pensar el Sonido. CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS (2010)

Daniel M. Thompson, Understanding Audio. Berklee Press (February 1, 2005)

Des Lyver, Principios básicos del sonido para video. Gedisa (2000)

Kaye, Deena – Lebrecht, James, Sound and Music for the Theatre: The Art and Technique of Design.
Focal Pr; Edición: 4 (5 de octubre de 2015)