

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE CINE Y ACTUACIÓN

SILABO

Carrera: Fotografía y sonido de cine y TV

Nombre de la asignatura:	Herramientas de sonorización III
Ciclo o semestre:	Quinto
Eje de formación:	Optativas
Créditos de la asignatura:	3
Modalidad:	Presencial
Horas de clases con el profesor/a:	48
Sesiones asistidas:	12 de sesiones de 4 horas c/u
Horas de trabajo autónomo del estudiante:	20
Horas de trabajo colaborativo:	20
Profesor/a responsable:	Juan José Luzuriaga

Pre-requisitos: Herramientas de sonorización II

Co-requisitos: Ninguno

Breve descripción de la asignatura: Usando material audiovisual preparado por el profesor, los estudiantes aprenden a utilizar nuevas y más complejas herramientas del programa Pro Tools, el estándar de la industria en lo que se refiere a post-producción de sonido para cine y video. El énfasis esta vez está en el diseño de sonidos de creación y en la mezcla 5.1.

Logros de aprendizaje de la asignatura y su relación con los logros de la carrera:

1. Usar correctamente las herramientas avanzadas para diseño de sonido, reducción de ruido, procesamiento de dinámica y mezcla 5.1 en Pro Tools. Desarrolla el logro 1 de la carrera: Fotografiar, sonorizar y editar...

2. Comprender los principios básicos relacionados con las herramientas de diseño sonoro y mezcla 5.1. Fortalece el logro 1 de la carrera: Fotografíar, sonorizar y editar...

Dinámicas de aprendizaje:

La clase se realiza en el estudio de mezcla 5.1 y en el aula de computadores, donde cada estudiante tiene a su disposición una computadora con Pro-Tools, una interfaz MBox y audífonos profesionales. El docente expone, con la imagen y el sonido de su computador proyectándose para los estudiantes, el uso de herramientas y diversos métodos de trabajo aplicables a la sonorización y a la mezcla de cine. Los métodos y herramientas vistas durante la exposición son puestos en práctica inmediatamente a través de ejercicios individuales y por parejas, los cuales, a su vez, son escuchados y analizados por todos antes de que concluya la clase. El aprendizaje se complementa en las tareas que deben entregar cada cierto tiempo al docente.

Contenidos mínimos y secuenciación:

Sesión 1. ¿Qué es el diseño de sonido? Técnicas de automatización avanzada: ventana de automatización. Auto write, auto latch.

Sesiones 2 y 3. Ejercicios con plug-ins de diseño sonoro: pitch-shift, doppler, Vari-Fi, vocoder, MondoMod, Enigma, Sci-Fi, reverberaciones de convolución, delay. Control de lectura: Cap. 12 del libro de Yewdall.

Sesión 4. Ejercicios con procesadores de dinámica: compresor, noise-gate, de-esser. Mezcla automática usando un compresor en modo "duck".

Sesión 5. Ejercicios con procesadores de reducción de ruido: Izotope RX, DINR, Waves X-Noise.

Sesión 6. Estereofonía: ejercicio comparativo con grabaciones con técnicas XY, AB y MS

Sesión 7: El *worldizing*: ejercicios en locación. Control de lectura del texto de Maynes.

Sesión 8: Ejercicio de armado de una sesión compleja por stems y grabación de bounces por buses.

Sesión 9. Mezcla 5.1: calibración de monitoreo. Control de lectura: cap. 17 del libro de Wyatt y Amyes.

Sesión 10. Mezcla 5.1: I/O setup, stems, subpaths. Cómo trabajar con archivos mono y estéreo en una mezcla 5.1. Paneo y divergencia. Canal LFE. Control de lectura: Cap. 20 del libro de Yewdall.

Sesión 11. Bounces y deliveries. Pull-up y pull down. Downmix y problemas de compatibilidad. Formatos multicanal.

Sesión 12. Prueba práctica final.

Equipamiento, materiales, instalaciones y logística necesarios:

Sala de edición equipada con proyector de video y monitores profesionales de audio. Computadoras con sistema Pro Tools y Complete Production Toolkit, una para cada estudiante. Interfaces de sonido y audífonos profesionales para cada estudiante. Sonoteca-librería de sonidos. Estudio de Grabación: consola, interfaz, medusa y micrófonos. Grabadoras portátiles y micrófonos estereofónicos.

Situaciones e indicadores de evaluación de logros alcanzados:

Logro 1: Usar correctamente las herramientas... Situación: Ejercicios prácticos semanales. Indicador: porcentaje de aplicación de los conocimientos adquiridos en la semana. Situación: prueba final práctica. Indicador: evaluación de capacidades y resultados establecidos en la rúbrica adjunta.

Logro 2: Comprender los principios básicos... Situación: pruebas escritas. Indicador: porcentaje de respuestas correctas.

Textos guías o de referencia:

Theme Ament, V. (2009) *The Foley Grail*, Focal Press.

Rose, J. (2009), *Audio Postproduction for Film and Video*, Focal Press.

Bibliografía:

Maynes, C. (2004) *Worldizing*, Recuperado de www.editorsguild.com

Wyatt, Hilary y Amyes, Tim, *Post-producción de audio para TV y Cine*, Escuela de Cine y Video de Andoain, 2005.

Yewdall, David Lewis, *Uso práctico del sonido en el cine*, Escuela de Cine y Video de Andoain, 2007.

Manuales e instructivos de Waves INC, Avid-Digidesign y otros.

INCINE

Rúbrica para evaluar el desempeño estudiantil para el aprendizaje

jil 131111

Asignatura:	Herramientas de sonorización III	Docente: Juan José Luzuriaga
Logro de aprendizaje a evaluar: Logro 1:	Usar correctamente las herramientas avanzadas para diseño de sonido, reducción de ruido, procesamiento de dinámica y mezcla 5.1 en Pro Tools.	

Nivel:		1	2	3	4		
Capacidad o resultado evaluados		Especificaciones del logro en cada aptitud según corresponda a cada nivel de desempeño				Quantificación	
A	Prolijidad en los ejercicios	El resultado es muy desprolijo y contiene errores graves.	El resultado presenta errores, pero no muchos errores graves.	El resultado es bastante prolijo, aunque presenta algunos errores.	El resultado es muy prolijo y casi no presenta errores.		
B	Capacidad de mejorar un sonido defectuoso	La solución propuesta por el estudiante no resuelve el problema o lo empeora.	La solución propuesta por el estudiante no presenta una clara mejoría con respecto al problema inicial o es insuficiente.	La solución propuesta por el estudiante muestra una mejoría con respecto al problema inicial aunque es perfectible.	La solución propuesta por el estudiante resuelve con solvencia el problema inicial.		
C	Capacidad de diseñar un sonido particular con un concepto claro	Las propuestas del estudiante no tienen un concepto claro y el diseño presenta graves problemas de acabado.	Las propuestas del estudiante no terminan de definir con claridad un concepto y el diseño tiene problemas de acabado.	Las propuestas del estudiante esbozan un concepto claro y el acabado del diseño es correcto.	Las propuestas del estudiante tienen un concepto muy definido y el acabado del diseño es bueno.		
Nombre del estudiante evaluado:						Total:	0