

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104214 - ÀUDIO I SONORITZACIÓ

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Rafael Suárez Gómez
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Jordi Roquer Gonzalez <jroquer@tecnocampus.cat>
 - Santos Martínez Trabal <smartinezt@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català

Les sessions teòriques inclouen l'audiovisionat de materials en anglès així com alguns exercicis basats en material escrit (articles, manuals, especificacions tècniques) també en anglès.

Competències que es treballen

Específica

- E5_Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components
- E9_Aplicar els principis mecànics, electrònics i digitals de la captació, amplifacació i gravació de so per a la seva aplicació a diferents plataformes: espectacles, ràdio, televisió, audiovisual i multimèdia. Postproduir l'audio i afegir els efectes sonors d'una producció audiovisual
- E10_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs
- E14_Adquirir els coneixements de la història, estètica, evolució i dinàmica del cine, televisió, ràdio, premsa, Internet i videojocs, aixó com reconèixer l'estètica a través del visionat i l'anàlisi

Bàsiques i Generals

- G2_ Que els estudiants sàpiguem aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- G3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis per incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic

Descripció

L'assignatura representa una introducció al món de l'àudio no només des del seu vessant pràctic sinó també des d'una perspectiva analítica i reflexiva.

Es treballa des de dos grans blocs: un dedicat al coneixement de les mateixes eines de captació, amplifacació i tractament sonor i l'altre en l'adquisició d'eines per a l'anàlisi discursiva del so en l'audiovisual.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19.

D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura l'estudiant ha de ser capaç de:

1. Explicar els principis bàsics del so, les formes de captació i la cadena d'amplificació.
2. Usar les tècniques d'enregistrament del so en un ampli ventall de situacions.
3. Usar els paràmetres d'equalització i de compressió.
4. Identificar i corregir el soroll generat pels sistemes d'enregistrament
5. Aplicar les eines d'anàlisi del so.
6. Treballar amb Digital Audio Workstation (DAW) i amb Estudi Virtual

A més, l'estudiant també assolirà els següents resultats d'aprenentatge:

7. Mostar un coneixement sòlid sobre el paper del so en els mitjans audiovisuals.
8. Disposar d'estratègies per relacionar elements tècnics amb elements discursius propis de les ciències socials i les humanitats.
9. Poder analitzar el paper del so en els mitjans audiovisuals més enllà de qüestions estrictament tècniques.
10. Disposar de les eines comunicatives adients per transmetre la importància del so en la narrativa audiovisual.

Metodologia de treball

L'assignatura consta de dues parts diferenciades:

- Sessions de teoria amb gran grup (3h/setmana)
- Sessions pràctiques (grup reduït) (2h quinzenals)

Aquest curs, a causa de la situació generada per la COVID, algunes de les sessions de grup gran es faran en format híbrid: presencial i en línia (via *streaming*). Això permetrà que els estudiants puguin anar rotativament a les classes presencials, respectant el màxim d'estudiants per aula que imposen les mesures de distanciament. Quan no els toqui sessió presencial podran seguir la classe en línia des de casa.

Pel que fa a les sessions de pràctiques a espais més reduïts (com laboratoris, estudis o plató), si s'escau es treballarà simultàniament en diversos espais per tal de garantir que es compleixen les condicions que estableixen els protocols de seguretat.

Continguts

BLOC 1. Aproximació teòrico-pràctica

Principis bàsics del so

Introducció l'enregistrament

Processadors d'àudio i tècniques d'edició

BLOC 2: Aproximació teòrico-discursiva

Les teories del so en l'audiovisual

Les funcions de la música cinematogràfica

Anàlisi del so en l'audiovisual

Activitats d'aprenentatge

Activitat 1. Introducció als sistemes DAW

Treball en entorn virtual (usant Reason, Pro Tools i programari lliure) per tal de disposar d'un primer contacte amb els sistemes del tipus Digital Audio Workstation.

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant ha de ser capaç de:
RA3 Usar els paràmetres d'equalització i de compressió.

RA5 Aplicar les eines d'anàlisi del so.
RA6 Treballar amb Digital Audio Workstation (DAW) i amb Estudi Virtual.
Competències que es treballen: E9, E10, G2

Activitat 2. Cadena d'àudio en entorns DAW i hardware

Exercici de ruta del senyal en dos entorns: DAW (aprofitant el treball de l'activitat 1) i hardware (amb el material de l'estudi) on en grups reduïts es montaran diverses configuracions per entendre la cadena d'àudio.

Aquesta activitat implica entre una i dues sessions de pràctica.

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant ha de ser capaç de:
RA1 Explicar els principis bàsics del so, les formes de captació i la cadena d'amplificació.
RA3 Usar els paràmetres d'equalització i de compressió.
RA4 Identificar i corregir el soroll generat pels sistemes d'enregistrament
RA5 Aplicar les eines d'anàlisi del so.
Competències que es treballen: E9, E10, G2

Activitat 3. Captació i processat

Exercici d'enregistrament d'una veu en *off*, anàlisi del processat a través del canal de taula i introducció a l'edició dins de la DAW. Aquesta activitat implica dues sessions de pràctica.

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant ha de ser capaç de:
RA1 Explicar els principis bàsics del so, les formes de captació i la cadena d'amplificació.

Aquesta activitat implica entre una i dues sessions de pràctica.

RA2 Usar les tècniques d'enregistrament del so en un ampli ventall de situacions.
RA3 Usar els paràmetres d'equalització i de compressió.
RA4 Identificar i corregir el soroll generat pels sistemes d'enregistrament
RA5 Aplicar les eines d'anàlisi del so.
Competències que es treballen: E9, E10, G2, G3

Activitat 4: Treball d'anàlisi

Vídeo on s'analitza el paper del so i la música d'una pel·lícula. Aquesta activitat és compartida amb l'assignatura d'Anàlisi Fílmica.

El treball es realitzarà en grups i serà presentat a classe.

Lliurable i vincles amb l'avaluació:

Cal entregar un arxiu pdf a la bústia habilitada a l'eCampus. El pdf contindrà la presentació i un guió explicatiu que ha d'incloure una cue list per a la part d'anàlisi. Aquesta activitat suposarà el 30% de la nota final de l'assignatura.

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant ha de ser capaç de:

RA2 Usar les tècniques d'enregistrament del so en un ampli ventall de situacions.
RA3 Usar els paràmetres d'equalització i de compressió.
RA4 Identificar i corregir el soroll generat pels sistemes d'enregistrament
RA6 Treballar amb Digital Audio Workstation (DAW) i amb Estudi Virtual
RA7 Mostar un coneixement sòlid sobre el paper del so en els mitjans audiovisuals.
RA8 Disposar d'estratègies per relacionar elements tècnics amb elements discursius propis de les ciències socials i les humanitats.
RA9 Poder analitzar el paper del so en els mitjans audiovisuals més enllà de qüestions estrictament tècniques.
RA10 Disposar de les eines comunicatives adients per transmetre la importància del so en la narrativa audiovisual.

Competències que es treballen: E5, E9, E10, E14, G2, G3

Activitat 5: Tests de seguiment

4 tests distribuïts al llarg del trimestre on s'avaluaran continguts teòrics i aspectes relacionats amb els continguts treballats a les activitats pràctiques. Aquestes proves es faran a través d'un sistema online i el seu valor total serà d'un 20% de la nota global.

Activitat 6: Prova final

Prova final que englobarà tots els continguts de l'assignatura. És una prova escrita amb una part de test i una de preguntes a desenvolupar. El seu pes sobre la nota final serà d'un 50%.

En cas de confinament s'aplicarà els següents canvis:

Els dispositius hardware de l'Activitat 2 seran treballats des de les simulacions virtuals que ofereix Reason en la seva versió lliure.

Les tasques de l'Activitat 3 que impliquen l'ús de microfonia específica es poden portar a terme perfectament amb dispositius de captació disponibles a nivell domèstic com ordinadors, tauletes i mòbils.

Sistema d'avaluació

L'assignatura planteja l'avaluació en tres blocs:

Activitat 4 (treball d'anàlisi): 30% de la nota final.

Activitat 5 (quatre tests de continguts teòrico-pràctics): 20% de la nota final.

Activitat 6 (prova final): 50% de la nota final.

Per fer mitjana caldrà haver superat la prova final amb més d'un 5 sobre 10. Aquells estudiants que obtinguin una qualificació inferior a 5 hauran de fer una prova de recuperació. La prova de recuperació s'aprova amb un 5. Es mantindran la resta de notes dels tests parcials. En cap cas es podrà optar a la recuperació per pujar nota. Els tests parcials i el treball no disposen de recuperació.

Les qualificacions podran ser revisades en una data i lloc publicats pel professor a través de l'eCampus.

En cas de confinament la prova final de l'assignatura també es farà a través d'un sistema telemàtic.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- ALTEN, Stanley R. (2008). El sonido en los medios audiovisuales. Andoain: Escuela de Cine y Vídeo.
- CHION, Michel. (1993). La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós.
- COOK, Nicholas (1998): Analysing Musical Multimedia. Oxford: Oxford University Press.
- GUSTEMS, Josep (Ed) (2014) Música y audición en los géneros audiovisuales. Barcelona: Universitat de Barcelona
- MILES, Huber David (2014): Modern Recording Techniques. Abingdon: Focal Press.
- NEUMEYER, David (2015): Meaning and Interpretation of Music in Cinema. Bloomington: Indiana University Press
- PALOMO, Miguel (1995): El estudio de grabación personal, Madrid: Ed. Amusic.
- RICHARDSON, John., GORBMAN, Claudia., & VERNALLIS, Carol. (Eds.). (2013). The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics. New York: Oxford University Press.
- SUPPER, Martin (2012) Música electrónica y música con ordenador: Historia, estética, métodos, sistemas. Madrid: Alianza Ed.
- TAGG, Philp (2013): Music's Meanings: A Modern Musicology for Non-Musos. New York: The Mass Media Music Scholars Press
- WHITE, Glenn; LOUIE, G. J. (2005): The Audio Dictionary (3rd ed.). Seattle: Washington Press.

Complementaris

Bibliografies

- AVID. Protools 101, v12. AVID
- BUTLER, Tom (1994): Manual de audio Fender. Trad. d'Alberto Gutiérrez Marín. Fender musical instruments Corporation.
- CUNNINGHAM, Mark (1996): Good Vibrations. Londres: Sanctuary Productions.
- KATZ, Mark. (2004): Capturing Sound: How Technology Has Changed Music. Berkeley: University of California Press.
- MARTIN, George (1979): All you need is ears. New York: St. Martin's Griffin.
-

MARTIN, George (1997): Summer of love. The making of Sgt. Peppers. Londres: Macmillan

- TRYNKA, Paul (Ed) (1996): Rock hardware: 40 years of rock instrumentation. London: Balafon Books.