

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR

Componentes	Descripción				
Nombre del curso	Taller de Banda Sonora: Semántica y Diseño				
Course Name	Film Soundtrack Workshop: Semantics and Design				
Código					
Carácter	Obligatorio				
Número de créditos SCT	4 Créditos SCT (6 horas semanales - 108 horas semestrales)				
		Hora de cátedra expositiva presencial y directa con profesor	Horas de trabajo en taller y/o laboratorio con profesor (individual y/o grupal)	Horas de trabajo con ayudante (taller, laboratorio o clases de ejercicios)	Horas de trabajo autónomo del estudiante (individual y/o grupal)
	Semanal	1,5	1,5		3,0
	Semestral	27,0	27,0		54,0
Línea de Formación	Especializada				
Nivel	7mo Semestre, 4to Año				
Requisitos	Producción Musical 2				
Propósito formativo	<p>Introducir al análisis, diseño y creación de bandas sonoras, mediante un taller de carácter teórico y práctico.</p> <p>Por un lado, los aprendizajes están sustentados desde la semántica sonora, estudiando la significación y expresividad emocional de los objetos sonoros, y comprendiendo el impacto del mundo sonoro en la emoción de las personas. Su propósito es el desarrollar las capacidades creativas que, en la construcción sonora, permitan tomar decisiones estéticas de acuerdo al discurso audiovisual de la obra.</p> <p>Por el lado práctico, mediante el diseño y creación de una obra sonora autónoma o bien de uno o varios objetos sonoros dedicados a la banda de sonido de alguna obra audiovisual, el curso procura entregar técnicas para manipular materiales sonoros en la estación de trabajo de audio digital.</p> <p>Todas estas herramientas pueden ser utilizadas tanto para el desarrollo de una banda sonora audiovisual como el de obras autónomas de arte sonoro o de paisaje sonoro.</p>				
Competencias específicas a las que contribuye el curso	<p><i>Competencia 3.1: Crear, utilizando parámetros sensoriales, estéticos, teóricos y tecnológicos, contenido sonoro artístico para experiencias relacionadas con música, danza, teatro, cine, televisión, medios audiovisuales, ópera, instalaciones y arte sonoro, video-interacción y ambientes inmersivos de audio, entre otros</i></p> <p><i>Competencia 3.2: Reflexionar e integrar los aspectos principales de la evolución de las corrientes estéticas con el desarrollo tecnológico del sonido.</i></p>				

	<p><i>Competencia 3.3: Integrarse con actitud abierta, respetuosa y crítica a proyectos de creación artística y cultural aportando propuestas desde el sonido que se complementen con las diversas disciplinas artísticas</i></p> <p><i>Competencia 3.4: Analizar auditivamente el sonido, desde la perspectiva técnico-científica y desde su construcción artística.</i></p> <p><i>Competencia 4.3: Gestionar, dirigir y/o participar en equipos humanos de trabajo transdisciplinario para desarrollar de manera colaborativa el proceso de diseño, implementación y ejecución del proyecto</i></p> <p><i>Competencia 4.4: Reflexionar y proponer una sonoridad coherente con la intención del proyecto y/o obra artística involucrada, mediante el uso creativo y funcional de herramientas tecnológicas.</i></p> <p><i>Competencia 2.2: Comunicar y documentar de forma efectiva, tanto de forma oral como escrita, los resultados de investigaciones de distintos tipos, e insertándolas en los círculos pertinentes de forma colaborativa y de acuerdo a criterios éticos.</i></p> <p><i>Competencia 2.3: Generar procesos de reflexión crítica acerca de la interacción entre la ciencia, el arte y la tecnología en el contexto del sonido a partir de las distintas metodologías, ya sean artísticas y/o científicas</i></p>
<p>Sub-competencias específicas a las que contribuye el curso</p>	<p><i>Sub-Competencia 3.1.1: Proponiendo soluciones pertinentes durante el desarrollo del proceso creativo relacionadas al fenómeno musical</i></p> <p><i>Sub-Competencia 3.1.2: Planteando y aplicando soluciones innovadoras y críticas frente a nuevos problemas vinculados al diseño sonoro de áreas afines</i></p> <p><i>Sub-Competencia 3.2.2 Argumentando las elecciones de los procedimientos implementados en la realización del trabajo</i></p> <p><i>Sub-Competencia 3.2.3 Analizando el texto y contexto, trasfondo motivacional, estético y causal, de la creación artística</i></p> <p><i>Sub-Competencia 3.3.1 Gestionando y organizando la elección de los métodos de trabajo</i></p> <p><i>Sub-Competencia 3.4.1 Reconociendo diversos fenómenos sonoros desde el punto de vista científico, artístico y tecnológico</i></p> <p><i>Sub-Competencia 3.4.2: Evaluando fenómenos sonoros, emitiendo juicios de valor que le permitan tomar las decisiones pertinentes</i></p> <p><i>Sub-Competencia 4.3.2: Conociendo los lenguajes específicos de otras disciplinas relacionadas con el quehacer</i></p>

	<p><i>profesional</i></p> <p><i>Sub-Competencia 4.4.1: Conociendo en profundidad la sonoridad de todo tipo de proyectos y/o manifestaciones artísticas que se vinculen con el audio.</i></p> <p><i>Sub-Competencia 4.4.2: Desarrollando una estética propia a partir de la escucha permanente de material audiovisual y la experiencia práctica-académica</i></p> <p><i>Sub-Competencia 2.2.1: Presentando de manera clara y en un lenguaje académico los resultados de una investigación</i></p> <p><i>Sub-Competencia 2.3.1: Emitiendo juicios críticos sobre otras investigaciones</i></p>
<p>Competencias genéricas transversales a las que contribuye el curso</p>	<p><i>Competencia 5.4: Generar conciencia para valorar adecuadamente el patrimonio audiovisual con el fin de mantener la memoria histórica y la identidad nacional - restauración y puesta en valor para hacerlo accesible a la comunidad</i></p>
<p>Resultados de aprendizaje</p>	<p>Al finalizar el curso el estudiante debe ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aplicar un análisis técnico-estético de los requerimientos sonoros del guión de una obra audiovisual para generar la conceptualización de la banda sonora. <ul style="list-style-type: none"> ● Profundizar en las posibilidades significantes y narrativas de la banda sonora. ● Manejar herramientas básicas de edición de audio. ● Sincronizar audio con video en la estación de audio digital.
<p>Saberes / Contenidos</p>	<p>Unidad 1: Los signos en lo sonoro.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1.- Los signos definición. Categorías de Saussure y Pierce. 1.2.- Clasificación de objetos sonoros. 1.3.- Clasificación de tipos de escucha y planos de escucha. 1.4.- Planos de imagen y planos sonoros. 1.5.- Análisis de banda sonora. <p>Unidad 2: Reseña histórica del sonido en el cine.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1.- Origen del cine. 2.2.- Origen del audio. 2.3.- Fotografía básica. 2.4.- La cámara de cine. 2.5.- La película. 2.6.- Formatos.



	<p>2.7.- Montaje. 2.8.- Proyección. 2.9.- Sonido en el Cine 2.9.0.- Sonido en el cine mudo. 2.9.1.- Registro fonográfico. Sound-on-disc. 2.9.2.- Registro óptico. Sound-on-film. 2.9.3.- Registro magnético. 2.9.4.- Sistemas de sincronización y montaje sonoro. 2.9.5.- Sonido estéreo. 2.9.6.- Sonido multicanal.</p> <p>Unidad 3. Código de tiempo. 3.1.- Código de tiempo SMPTE / EBU 3.2.- Código de tiempo en formatos analógicos. 3.3.- Código de tiempo en formato digital.</p> <p>Unidad 4. Laboratorio de diseño sonoro 4.1.- Etapas de sonido para audiovisual. 4.2.- Sincronización de audio y video. 4.3.- Microfonía en producciones audiovisuales. 4.4.- Técnicas de edición de audio.</p>
Metodologías	<ul style="list-style-type: none">- Clases expositivas.- Proyección audiovisual obras ejemplares.- Trabajos de investigación sobre los aspectos teóricos del curso.- Talleres prácticos de diseño y creación sonora.
Evaluación	<ol style="list-style-type: none">1. Trabajo de investigación.2. Control escrito.3. Trabajo de taller 1, diseño.4. Trabajo de taller 1, presentación.5. Trabajo de taller 2, diseño.6. Trabajo de taller 2, avance.7. Trabajo de taller 2, presentación.3. Trabajo de taller 1, diseño y presentación.4. Trabajo de taller 2, diseño, avance y presentación.
Requisitos de aprobación	<p>Para aprobar el curso el estudiante debe tener una Nota Final superior o igual a cuatro. De acuerdo a la fórmula: Nota Final = Nota de Presentación * 60% + Nota Examen * 40%</p>



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
INGENIERÍA EN SONIDO
DEPARTAMENTO DE SONIDO

Palabras clave	
Bibliografía	Tomlinson Holman, Sound for Film and Television. Michel Chion, La Audiovisión. Rosa Judith Chalkho, Semiótica de la Música y el Sonido Pierre Schaeffer, Tratado de los Objetos Musicales.