

Cinema Documental

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho nº 6320/2018 - 28/06/2018

Ficha da Unidade Curricular: Pós-produção Áudio

ECTS: 5; Horas - Totais: 0.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0; OT:3.0;

Ano | Semestre: 3 | S1

Tipo: Optativa; Interação: Presencial; Código: 817741

Área Científica: Técnicas do Audiovisual

Docente Responsável

Helder Filipe Marques Pereira Gonçalves

Professor Adjunto Convidado

Docente(s)

Helder Filipe Marques Pereira Gonçalves

Professor Adjunto Convidado

Objetivos de Aprendizagem

- A. Conhecer os principais requisitos da montagem de som e da mistura final;
- B. Criar música e design de som utilizando instrumentos virtuais;
- C. Implementar projetos de design de som para cinema;
- D. Adequar as especificidades do produto sonoro aos requisitos técnicos e criativos do projeto.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

Levar os alunos a ter uma escuta atenta e com a acuidade necessária para resolver desafios estéticos e técnicos durante processos de montagem e mistura de som.

Preparar para contextos profissionais onde diferentes funções na pós-produção de som são implementadas (Foley, ADR, design criativo, criação musical para media, montagem e mistura)

Implementar no uso de um DAW as distintas tarefas essenciais para o desenvolvimento de um projecto multidisciplinar e em articulação com outros profissionais.

Levar a usar controladores externos e plugins de efeitos e de instrumentos virtuais que promovem uma mais rápida produtividade técnica e criativa (por vezes com recurso ao MIDI)

Conteúdos Programáticos

1. A prática profissional do design de som
2. Elementos teóricos de linguagem audiovisual
3. Tecnologia de estúdio (corretiva e criativa)
4. Produção MIDI
5. Sincronização de som e imagem com e sem timecode
6. Espacialização sonora (estéreo e multipontos)

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. A prática profissional do design de som
 - 1.1 Som para grandes e para pequenas produções
 - 1.2 Cargos e estratégias
 - 1.3 Análise de testemunhos de profissionais do som
 - 1.4 Software de referência
2. Elementos teóricos de linguagem audiovisual
 - 2.1 O som dentro e fora da diegese
 - 2.2 Importância do som acusmático
 - 2.3 Possibilidades de transdiegese e subjetividade sonora
 - 2.4 "Síncrese" e criação de sons
3. Tecnologia de estúdio (corretiva e criativa)
 - 3.1 Soluções "standalone" e plugins em software DAW
 - 3.2 Normalização, EQ, compressores/limitadores e Reverb
 - 3.3 Redução de ruído e otimizações (voz e outros sons)
 - 3.4 Elementos práticos de masterização
4. Produção MIDI
 - 4.1 Instrumentos virtuais (samplers e sintetizadores)
 - 4.2 Tonalidades e outras estruturas
 - 4.3 Tempos, compassos e texturas
 - 4.4 Preparação de samples; o sampler no design de som
5. Sincronização de som e imagem com e sem timecode
 - 5.1 Montagem de som oriundo da rodagem
 - 5.2 ADR (dobragem)
 - 5.3 Estratégias de microfones em Foley
 - 5.4 Novos sistemas digitais de auxílio ao sincronismo
6. Espacialização sonora (estéreo e multipontos)
 - 6.1 Opções de recolha de som com informação espacial
 - 6.2 Tratamento do estéreo M/S
 - 6.3 Criação artificial de movimentação e colocação no espaço
 - 6.4 Preparação e exportação do som surround

Metodologias de avaliação

Avaliação por Frequência

20% - Assiduidade e Participação

20% - Duas composições musicais de estilo contrastante, recorrendo aos instrumentos virtuais

sugeridos

20% - Exercício de montagem, correção de som captado e enriquecimento de sons para imagens documentais

20% - Exercício de Foley e ADR

20% - Concretização e exportação de um breve projeto fílmico (grupo)

Avaliação por Exame (Época Normal, Época de Recurso e Época Especial).30% - Duas músicas de estilo contrastante

70% - Design de som com mistura binaural para filme proposto

A avaliação é feita de acordo com o disposto no Art.º 11º do Regulamento Académico das Escolas do IPT. Estão dispensados/as de Exame os/as estudantes que em Frequência obtenham nota igual ou superior a 10 valores.

Software utilizado em aula

(Audacity)

Waveform Pro / Pro Tools (ou outro DAW)

Microsoft Teams

(Premiere / Resolve)

Estágio

N/A

Bibliografia recomendada

- Beauchamp, R. (2013). *Designing sound for animation..* Focal Press. New York
- Gonçalves, H. (2023). *O Som e a Música no Cinema Português Contemporâneo: Processos Criativos seguido de Entrevistas..* Documenta. Lisboa
- Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television..* Focal Press. England
- Marques, M. (2014). *Sistemas e Técnicas de Produção Áudio..* Lidel/FCA. Lisboa
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design..* 1, Michael Wiese Productions. EUA

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

1. C, D
2. A, C, D
3. B
4. B
5. A
6. C

Metodologias de ensino

1. Aulas teórico-práticas, expositivas e demonstrativas, visando uma aprendizagem com larga

autonomia

2. Exercícios individuais e em grupo de produção e criação sonoras para filmes
3. Visionamento e escuta de segmentos de filmes

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1. A, B, C, D
2. A, B, C, D
3. A, B, C, D

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

N/A

Programas Opcionais recomendados

N/A

Observações

Os alunos deverão fazer-se acompanhar em cada aula de auscultadores.
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 2 - Erradicar a fome, alcançar a segurança alimentar, melhorar a nutrição e promover a agricultura sustentável;
- 7 - Garantir o acesso a fontes de energia fiáveis, sustentáveis e modernas para todos;
- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
- 11 - Tornar as cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis;

Docente responsável
