

**Unidade Curricular: 901021 – Design do Som**

Ano 2 Semestre 4 Área CNAEF: 213 ECTS: 5

Tipo de Unidade Curricular: Obrigatória Modo de Ensino: Presencial Língua de Trabalho: Português

DOCENTE RESPONSÁVEL: Nelson Filipe Brito Nunes

**TEMPO DE TRABALHO DO ESTUDANTE EM HORAS**

HORAS TOTALS	Horas de Contacto								Horas de Trabalho Autónomo
	Ensino teórico (T)	Ensino teórico- prático (TP)	Ensino prático e laboratorial (PL)	Trabalho de campo (TC)	Seminário (S)	Estágio (E)	Orientação tutorial (OT)	Outra (O)	
125		15	30						80

Pré-requisitos (se aplicável): n/a

**OBJETIVOS EDUCACIONAIS / RESULTADOS DE APRENDIZAGEM**

- Conhecer os fundamentos propostos por cada autor ou modelo de análise estudados.
- Compreender a multiplicidade de formas de relação entre o som, a palavra e a imagem na produção de objetos audiovisuais.
- Compreender a diversidade de configurações técnicas para espetáculos em espaço público, eventos, rádio e multimédia.
- Examinar estudos de caso(s) a partir da análise dos métodos de desenvolvimento de projetos sonoros e/ou audiovisual.
- Estar apto a manipular o som e separá-lo nas suas componentes.
- Desenvolver ferramentas de análise com vista a uma progressiva autonomia do estudante para a concepção e recepção crítica em espetáculos, eventos, rádio e multimédia.

**CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS**

1 - HISTÓRIA E FUNDAMENTOS DE DESIGN DE SOM

- Psicoacústica
- Estética/Paisagem sonora
- Sinestesia
- Vocabulário/léxico sonoro
- Ergonomia sonora
- História e técnicas 'Foley'

2 - AUDIOVISÃO

- Perceção das influências do som: movimento, velocidade
- Influências do som na perceção do tempo na imagem
- Audição Causal, Audição Semântica, Audição Reduzida, Harmonia e Contraponto

3 - DESIGN DE SOM PARA AUDIOVISUAL E MULTIMÉDIA

- 3.1 - Cinema, Vídeo e Rádio
- 3.2 - Eventos em espaço público
- 3.3 - Sistemas interativos e interfaces
- 3.4 - Som para ambientes imersivos

#### 4 - PROCESSO DE DESIGN DO SOM

- 4.1 - Pré-produção
- 4.2 - Produção
- 4.3 - Pós-produção

### **DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

Para atingir o Objetivo a): Conteúdos 1 a 4;

Para atingir o Objetivo b): Conteúdos 1, 2 e 3;

Para atingir o Objetivo c): Conteúdos 1, 2 e 3;

Para atingir o Objetivo d): Conteúdos 1, 2 e 3;

Para atingir o Objetivo e): Conteúdos 2, 3 e 4;

Para atingir o Objetivo f): Conteúdos 3 e 4;

### **MÉTODOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

Nas sessões teóricas os conceitos e modelos de análise serão estudados a partir da exposição teórica dos mesmos, com base na bibliografia da disciplina. Para além da exposição teórica, as aulas desenvolvem-se a partir da análise de objetos audiovisuais, na íntegra ou parcialmente, privilegiando-se o estudo e a comparação de excertos. (Frequência - 50%)

Nas sessões teórico/práticas: (50%)

- Exercícios individuais/coletivos de análise audiovisual.
- Desenvolvimento de conteúdos sonoros, síntese, foley e sampling.
- Exercícios de sonorização e desenvolvimento de narrativas sonoras.

### **DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DAS APRENDIZAGENS\***

Através das sessões teóricas com avaliação por frequência, permite-se atingir os objetivos:

- a) Conhecer os fundamentos propostos por cada autor ou modelo de análise estudados.
- b) Compreender a multiplicidade de formas de relação entre o som, a palavra e a imagem na produção de objetos audiovisuais.
- c) Compreender a diversidade de configurações técnicas para espetáculos em espaço público, eventos, rádio e multimédia.

Através das sessões teórico/prática com avaliação por trabalho individual/grupo, permite-se atingir os objetivos:

- d) Examinar estudos de caso(s) a partir da análise dos métodos de desenvolvimento de projetos sonoros e/ou audiovisual.
- e) Estar apto a manipular o som e separá-lo nas suas componentes.
- f) Desenvolver ferramentas de análise com vista a uma progressiva autonomia do estudante para a concepção e recepção crítica em espetáculos, eventos, rádio e multimédia

### **MÉTODOS DE AVALIAÇÃO**

- Frequência: 50%
- Exercícios: 50%

### **BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL**

- Ament, V. T. (2014). The Foley Grail. The art of performing sound for film, games, and animation. UK: Taylor & Francis LTD
- Carvalho, F. (1998). Composição e produção musical com o PC. Lisboa: FCA.
- Chion, M. (1994). AudioVision. New York: Columbia University Press
- Huber, D. M. & Runstein, R. (2013). Modern recording technics. UK: Focal Press.
- Kenny, T. (1999). Sound for picture: the art of sound design in film and television. USA: Hal Leonard Publ. Corp.
- Kerner, M. M. (1989). The art of the sound effects editor. Boston: Focal Press

Langford, S. (2013). Digital audio editing. Correcting and enhancing audio in ProTools, Logic Pro, Cubase e Studio One. UK:Focal Press.

Rayburn, R. (2011). Eargle's the microphone book. A guide to microphone design and application. MA: Focal Press.

Whittington, W. (2007). Sound design and science fiction. Austin, EUA: University of Texas Press.

Ano letivo de entrada em vigor: 2019/2020 | Data de aprovação em Conselho Técnico-Científico: 10/2018