PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE – SUSTITUCIÓN DE DIÁLOGOS ADR – DOBLAJE (TRADUCCIÓN, AJUSTE Y LIPSYNTH)

- **Denominación del Programa de Formación**
  Elaboración de Medios Audiovisuales
- **Código del Programa de Formación**
  2169106
- **Nombre del Proyecto**
  Producción Audiovisual Digital
- **Fase del Proyecto**
  Ejecución
- **Actividad de Proyecto**
  Realizar la captura de audio y video según el diseño de producción y los requerimientos del producto audiovisual.
  Competencia
- Registrar sonidos de acuerdo con técnicas y especificaciones del proyecto audiovisual
- **Resultado de Aprendizaje Alcanzar**
- Optimizar el sistema de grabación de acuerdo con la verificación realizada
- **Duración de la Guía**
  16 Horas

2. PRESENTACIÓN

La creatividad la asociamos directamente con la innovación y la creación de nuevas técnicas, procesos y metodologías considerando únicamente la base científica, pero cuando trabajamos con sonido ¡qué es un arte!, todo tecnólogo, técnico o sonidista debe asociar la técnica con la subjetividad entre la realidad

La disyunción entre lo subjetivo y la técnica

Al realizar el diseño sonoro para un producto audiovisual todo diseñador busca crear el mayor parecido de la narración a la realidad, utilizando procesos que emulen espacios y escuchas subjetivas de un determinado paisaje sonoro, personaje objeto o cosa

El proceso del doblaje

1. Traducción

La traducción del diálogo desde su lenguaje original, correspondencia/coincidencia temporal de un elemento lingüístico (sonido, palabra o frase) con la imagen de la película se refiere a la idoneidad, fluidez, autenticidad, verosimilitud y precisión. Sincronismo fonético, pragmático y dramático

2. Ajuste (la adaptación y el guión ajustado)

Sincronización del parlamento o dialogo traducido al tiempo de articulación de la boca del personaje, en especial en los primeros planos. Si las frases del guion traducido son más largas o más cortas que lo que requiere la articulación de los diálogos en la versión doblada, las sintetiza o las alarga, tratando de evitar que se pierda el sentido del guion original. Asimismo, comprobar que el registro y el tono utilizados sean los correctos y los adecua en caso necesario. Y añade anotaciones de ajuste, tipo (ON), (OFF), (DE), entre otras, así como las pausas, como referencia para los actores de doblaje.

3. Grabación, edición y mezcla de voces

Cásting de Voces: Morfología y contextura del personaje en concordancia al tono intensidad de su voz. **Efectos especiales:** Voces surrealistas, de carácter fantasioso o falaz presentes en el diálogo

Sonidos Ambientes y Acción: Presentes siempre en la narrativa acordes a las acciones y locaciones, en concordancia y armonía con los diálogos, evitar enmascaramientos y sobreposiciones que degraden el diseño sonoro,

La Mezcla: Diálogos, ambientes, música y sonidos acción ubicados coherentemente en el rango dinámico y en el espectro audible del sonido de la narrativa; todos los elementos del diseño sonoro se deben escuchar.

Espacialización: Diálogos ubicados espacialmente dentro de la locación o lugar de la narrativa, asumen las características acústicas del recinto o lugar donde ocurren las acciones.

3.FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Descripción de la(s) Actividad(es)

Actividad 1

a. Realice en grupos de 4 integrantes la grabación y el proceso de postproducción de una situación o escena de 2 minutos, empleando elementos de grabación de video y sonido (micrófono boom y micrófono de solapa), trate de buscar locaciones exteriores, para esta actividad es necesario realizar guion literario y guion técnico y rider técnico, que deberá entregarse junto con el archivo de video, recuerde que el guion técnico y el rider técnico son requisito para iniciar el rodaje. (10 Horas)

b. Sustituir los diálogos de la escena usando las voces de los miembros de los otros equipos pero manteniendo su género, es importante reconocer el espacio con el fin de espacializar de manera correcta los diálogos de la escena, los ambientes y sonidos acción se capturan durante el rodaje, durante la escritura del guion procurar incluir elementos que permitan aplicar la diégesis sonora, la emulación de elementos y espacios sonoros, esto con el fin de fortalecer el manejo del software de audio.

Actividad 2

En grupos de 4 integrantes seleccionar una escena de 2 minutos de un producto audiovisual cuyo lenguaje original sea el inglés y realice las siguientes actividades: (20 Horas)

- ***Preproducción:*** *Traducción y Ajuste de diálogos*
- ***Producción:*** *Grabación de Diálogos y efectos sonoros*
- ***Postrpoducción:*** *Musicalización, Sonorización, Mezcla y Masterización*

Se entrega el guion de doblaje, el guion técnico y la escena correctamente sonorizada *(agregar sonidos acción y ambiente)* musicalizada y mezclada en mp4

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Reconoce los procesos y herramientas básicas de edición y mezcla en el software de audio estudiado Recrea la memoria auditiva mediante los ejemplos propuestos Identifica las funciones de la música en conjunción con los demas elementos sonoros **Evidencias de Desempeño:** Finaliza completamente las actividades 1,2 y 3 y entrega las evidencias según las instrucciones y parámetros dados en cada actividad **Evidencias de Producto:** **Actividad 1** Guion literario, guion técnico y Rider tecnico Video de 2 mins en .mp4 marcado *ADR_Grupo #.mp4* **Actividad 2** Guion de doblaje, guion técnico y Rider técnico Video de 2 mins en .mp4 marcado *DOBLAJE_Grupo #.mp4*	1.Identifica la reverberación como recurso acústico narrativo y la minipulación de sus parámetros dentro del software de audio 2. Realiza la mezcla de objetos sonoros logrando que todos se escuchen al interactuar simultáneamente. 3. Captura objetos sonoros teniendo en cuenta la relación señal ruido logrando buena calidad en el objeto sonoro capturado 4. Manipula correctamente los equipos para la captura de sonido 5.Realiza la traducción del idioma ingles al español utilizando conocimientos propios o herramientas informáticas que le permitan construir frases ajustándolas a la duración del diálogo que se muestra en pantalla. 6.Configura adecuadamente la entrada del micrófono al sistema de captura de audio con el fin de obtener un registro cercano a los 0 (cero) dB evitando ruido por alejamiento de la fuente.	Foro – Lista de Chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Diálogo: Frases habladas por los personajes. A diferencia de otros formatos, en guion viene escrito con unos márgenes mayores al resto de las descripciones de la película, en el centro y debajo del nombre, en mayúscula, del personaje que lo emite.

Elipsis: Omisión de cualquier elemento que corresponde al suceder de la historia. Puede tratarse de una elipsis en los diálogos, de la presencia de un personaje, de una escena o del propio tiempo. Si se efectúa correctamente imprime ritmo y eficiencia a la narración. Por el contrario, si no se efectúa de forma correcta enturbia la claridad narrativa.

Escena: Es un fragmento de la narración que se desarrolla en continuidad

Escaleta: lista de escenas del guion con breve descripción de las mismas, que marca la progresión dramática de la obra. Una escaleta completa lleva todas las escenas del guion, si bien en ocasiones se utilizan escaletas intermedias, que llevan únicamente los grandes bloques de secuencias. Una escaleta muy detallada en su descripción puede ser origen de un tratamiento secuenciado.

Fuera de campo: Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara, pero que se sugiere o se imagina.

Fuera de campo narrativo: cuando no se nos muestra de manera insistente la fuente sonora que tiene relevancia en la narración. Solamente en este caso el espectador es consciente del fuera de campo, lo que suscita intriga y anticipación

Fuera de campo activo: en general corresponde al sonido acción o a la voz y llama la atención del espectador que quiere ver la fuente del sonido (un grito, unos sonidos de pasos que se acercan …). Este tipo de sonidos generalmente forman parte del guión y es importante que sean elementos que aparezcan en fuera de campo.

Fuera de campo pasivo: en general corresponde al sonido ambiente y no crea una expectativa en el espectador. Es el decorado sonoro.

Locación: Se refiere a un escenario, exteriores o interiores donde se filma una película, o una escena

Personaje: cada uno de los seres, ya sean humanos, animales o de cualquier otro tipo, que aparecen en una obra artística. Más estrictamente, son las personas o los seres conscientes de cualquier tipo, que se imagina

existen dentro del universo de tal obra

Secuencia: Conjunto de escenas que forman un núcleo o unidad de acción dramática. Una secuencia tiene su propia estructura, con establecimiento, desarrollo y desenlace, conteniendo una

o más escenas que pueden cambiar de ubicación o temporalidad pero manteniendo el nexo común que las une entre sí (forman una unidad de acción dramática). Las persecuciones, el asalto a algún edificio (con escenas de interior y exterior), la preparación de unas oposiciones o exámenes, (con escenas de noche y día), son ejemplos de secuencias compuestas por diferentes escenas que mantienen una unidad de acción dramática.

Sonido diagético: Sonido que se escucha en el mundo del personaje (voces y diálogos de personajes, sonidos emitidos por objetos en el espacio fílmico, música tocada por personajes).

Sonido extradiagético: Sonido que el espectador escucha pero no se percibe en el mundo del personaje (voz de narrador, efectos de sonido, música de fondo, canciones de la banda sonora); se usa para establecer un ambiente o evocar emociones.

Sustitución automatizada de diálogo (ADR): La *sustitución automatizada de diálogo* (*ADR*), es un proceso por el cual el diálogo inicial (que no sirve o no suena claro por algún motivo) se sustituye por la regrabación de un actor de doblaje. El nuevo audio reemplaza al audio antiguo de la producción, en un proceso conocido como bucle (*looping*).

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Acevedo Ogliastri, Raul Fernando (Agosto 12 de 2020).*El Sonido en la Narrativa Audiovisual* (Wordpress). https://elsonidoenlanarrativaaudiovisual.wordpress.com/

Envato Pty Ltd (Agosto 12 de 2022). *Glosario de Términos para Música y Audio (Web)* https://music.tutsplus.com

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Raúl Fernando Acevedo Ogliastri	Instructor	Contenidos Digitales	Agosto de 2022

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					