

**Nombre del curso\_** Escucha y creación: grabación, edición y mezcla de audio

**Tipo de curso\_** Electiva de formación musical

**Docente responsable\_** Santiago Bogacz

**Equipo docente\_** Yanina Pastorino y Santiago Bogacz

**Modalidad del curso\_** Presencial

**Carga horaria total\_** 60 hrs

**Carga horaria de clases presencial o virtual\_** 30 hrs

**Carga horaria de trabajo del estudiante\_** 30 hrs

**Créditos\_** 4

**Frecuencia\_** 1 encuentro semanal de 2 horas

**Duración en meses\_** 4

**Fecha de inicio\_** 3 de agosto de 2026

**Fecha de finalización\_** 16 de noviembre de 2026

**Día y horario de las instancias presenciales o virtuales\_** Lunes de 18:30 a 20:30

**Curso para\_** ASyA

**Lugar dónde se desarrollan las clases presenciales\_** Salón eMe

**Cupo de estudiantes del Instituto de Bellas Artes (mínimo y máximo)\_**5  
mínimo, 20 máximo

**Cupo de estudiantes del Área Social y Artística (mínimo y máximo)\_** 1 mínimo,  
5 máximo

**Cupo de estudiantes de otros Servicios (mínimo y máximo)\_** no corresponde

## **DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

Estudio de las técnicas fundamentales de grabación, edición y procesamiento de audio digital para diversas aplicaciones. Entrenamiento activo de la escucha para la toma de decisiones creativas

### **Contenidos generales fundamentados y desarrollados**

- principios de acústicas aplicados a la grabación, edición y mezcla
- microfonía y grabación
- herramientas: estaciones de audio digital (DAWs), editores, analizadores y

visualizadores de audio

- principios de edición lineal: cortado y pegado, yuxtaposición, superposición y mezcla, cambio de velocidad y sentido, modificación de envolventes
- filtrado de frecuencias: filtros de corte, de paso, resonantes
- procesamiento de rango dinámico: compresión, expansión, limitación
- transformaciones temporales-espectrales: transposición de frecuencias, estiramiento temporal
- localización y espacialidad: paneo y reverberación
- trabajo con señales MIDI

## **Objetivos**

Desarrollar el conocimiento de las técnicas más importantes de grabación, edición y procesamiento de sonido, estudiando sus fundamentos teóricos, su implementación en el terreno digital por medio de software multiplataforma, y sus posibilidades en diversas aplicaciones, desde el sonomontaje a la edición fonográfica o la composición electroacústica.

Entrenamiento activo de la escucha a modo de reconocer las distintas posibilidades creativas que permiten las herramientas vistas en el curso.

## **Desarrollo del curso**

- a) Principios teóricos de Acústica, específicamente de física del sonido y psicoacústica, a ser aplicados en instancias de grabación, edición y mezcla
- b) Microfonía: tipos de micrófono, polaridad, directividad, sensibilidad, respuesta en frecuencia
- c) Instancias de grabación colectiva
- d) Introducción a estaciones de audio digital (DAWs), editores, analizadores y visualizadores de audio. Uso para reproducción y escucha de audios.
- e) Edición lineal: cortado y pegado, yuxtaposición, superposición, fade in/fade out, retrogradación, cambio de velocidad

- f) Procesamiento de rango dinámico 1: modificación de envolventes de volumen, ganancia, mezcla multipista
- g) Procesamiento de rango dinámico 2: amplificación, normalización, compresión, expansión, limitación
- h) Ecuación y filtrado: filtros de corte, filtros de paso, resonancia
- i) Transformaciones temporales-espectrales: transposición de frecuencias, estiramiento temporal
- j) Localización y espacialidad: panning, delay, reverberación
- k) Proyectos de mayor escala para producción musical y creación de música concreta

### **Forma de evaluación y aprobación**

Entrega final

### **Metodología de trabajo**

- Clase colectiva teórico-práctica.
- Entregas semanales aplicando los conocimientos vistos en clase

### **Destinatarios**

Estudiantes de Facultad de Artes y Área Social y Artística

### **Requisitos previos necesarios para cursar**

Conocimientos del manejo de una computadora y su sistema operativo (Linux, Mac OSX o Windows).

### **Bibliografía**

Geoffrey Francis. The REAPER User Guide. <https://www.reaper.fm/userguide.php>  
Trevor Wishart. Audible Design. Orpheus the Pantomime Ltd. 1994.  
Trevor Wishart. On Sonic Art. Harwood Academic Publishers. 1996.  
Repertorio musical presentado en el curso

