

Música para medios narrativos, escénicos, audiovisuales e interactivos

INTRODUCCIÓN:

La producción de obras narrativas, escénicas, audiovisuales e interactivas experimenta un crecimiento sostenido en Uruguay y en la región, y demanda músicos con formación específica, capaces de crear una banda sonora adecuada a los requerimientos de cada proyecto. En este contexto, quien componga música para ellas debe no solamente dominar recursos musicales, compositivos y tecnológicos, sino también comprender a fondo el medio en el que trabaja, a fin de comunicarse eficazmente con otros profesionales y apoyar sus ideas creativas de forma sensible y coherente con el lenguaje del proyecto.

Además, dado que se trata de un campo de interés creciente para músicos, es necesaria la formación de docentes capaces de abordar la enseñanza de la composición musical aplicada a los medios desde una perspectiva contemporánea, interdisciplinaria y contextualizada, que fomente tanto la sensibilidad artística como la comprensión técnica y comunicacional del rol de la música en estas producciones.

Este curso introductorio ofrece una aproximación integral para ayudar a músicos a abordar estas exigencias, promoviendo el desarrollo de competencias creativas, analíticas y colaborativas orientadas a la práctica profesional.

PROPUESTA DE PROGRAMA (sujeta a modificaciones):

Módulo 1:

- Introducción al curso.
- Especificidades de la música para medios narrativos, escénicos, audiovisuales e interactivos.
- Motivos, temas y variaciones.
- Estaciones de trabajo de audio digital.

Módulo 2:

- Presentación de música compuesta anteriormente por los estudiantes, y análisis sobre sus cualidades comunicativas.
- Ejemplos de música para artes escénicas.
- Libretos.

Tarea 1, dos posibilidades:

- A) Componer música original para una situación de un libreto determinado, y justificar las decisiones.
- B) Encontrar composiciones musicales preexistentes que considerarían apropiadas para musicalizar cinco situaciones del mismo libreto, y justificar las decisiones.

Módulo 3:

- Puesta a punto de Tarea 1.
- Introducción a la producción de audiovisuales (breve repaso histórico).
- Escucha comentada de música para audiovisuales de distintas épocas.

Módulo 4:

- Conceptos relacionados con la música para medios.
- Puesta en escena.

Tarea 2, dos posibilidades:

- A) Componer música original para una escena de una película determinada, y justificar las decisiones.
- B) Encontrar composiciones musicales preexistentes que considerarían apropiadas para musicalizar cinco escenas de películas dadas, y justificar las decisiones.

Módulo 5:

- Puesta a punto de Tarea 2.
- Introducción al desarrollo de videojuegos
- Recorrido histórico respecto al desarrollo de videojuegos y su música.

Módulo 6:

- Técnicas de música dinámica y adaptativa.
- Musicalización de escenarios específicos.

Tarea 3, dos posibilidades:

- A) Componer música original para un escenario de un videojuego determinado, y justificar las decisiones.
- B) Encontrar composiciones musicales preexistentes que considerarían apropiadas para musicalizar cinco escenarios de videojuegos dados, y justificar las decisiones.