

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2500240 Musicologia	OT	3	0
2500240 Musicologia	OT	4	0

Professor de contacte

Nom: Jordi Roquer Gonzalez

Correu electrònic: Jordi.Roquer@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: Sí

Grup íntegre en espanyol: No

Prerequisits

Són necessaris els coneixements bàsics impartits a "Llenguatge musical I" i "Llenguatge musical II".
Aconsellable un bon nivell d'anglès.

Objectius

Adquirir una visió panoràmica de les principals aplicacions informàtiques orientades a la creació i producció musical

Conèixer les possibilitats de creació i producció musical d'un estudi d'enregistrament.

Adquirir competències bàsiques pel que fa a l'edició d'arxius sonors.

Competències

Musicologia

- Aplicar mitjans tecnològics i informàtics (Internet, bases de dades, programari específic d'edició i tractament del so, etc.) a la disciplina musicològica.
- Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en les llengües pròpies com en una tercera llengua.
- Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
- Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.
- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- Que els estudiants sàpiguin aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.
- Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes destacats d'índole social, científica o ètica.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar els conceptes tecnològics bàsics vinculats a la música.
2. Demostrar habilitats creatives i innovadores en l'àmbit de l'aplicació professional i laboral de la formació musicològica.
3. Desenvolupar habilitats per a la transferència de la formació musicològica a l'àmbit de la gestió cultural i de lleure.
4. Detectar els camps possibles d'innovació i millora de les propostes de gestió cultural i de lleure.
5. Detectar els procediments metodològics per a l'elaboració d'un projecte de recerca musicològica.
6. Establir una planificació per desenvolupar un treball sobre la matèria
7. Identificar les idees principals i les secundàries i expressar-les amb correcció lingüística.
8. Interpretar la informació normativa localitzada als webs d'institucions normatives a Internet.
9. Recollir totes les eines informàtiques pròpies de la musicologia i saber aplicar-les correctament als projectes.
10. Resoldre problemes de manera autònoma.
11. Resoldre problemes d'índole metodològica en l'àmbit de la musicologia.
12. Transferir d'una manera personal i crítica els coneixements adquirits en el camp de la musicologia als àmbits professionals i laborals pertinents.
13. Utilitzar aplicacions informàtiques d'edició de partitures.
14. Utilitzar seqüenciadors i editors de so a nivell d'usuari.

Continguts

BLOC 1. Fonaments teòrics i principis bàsics del so:

Característiques i propietats del so:

Freqüència, amplitud, durada i timbre.

Velocitat, longitud d'ona.

Sons simples i sons complexos.

L'envolupant del so.

La sèrie harmònica.

Percepció de l'espai: absorció, reflexió i difracció del so.

Visualització del so:

Domini temporal.

Domini espectral.

Altres.

BLOC 2. Edició d'àudio:

Audacity: funcions bàsiques del sistema.

Anàlisi espectral.

TASQUES:

- Creació d'un "loop" partint dels primers compassos d'una cançó.
- Modificar l'estructura d'una cançó.
- Modificar el tempo d'una cançó.

- Modificar la tonalitat d'una cançó.
- Creació d'una base d'acompanyament a partir d'un arxiu d'àudio proposat.

BLOC 3. Creació i producció musical:

Breu recorregut sobre la història de la producció musical dins l'àmbit de la música popular urbana.

Descripció dels efectes més incidents:

Basats en filtratge: EQ, Wha, Wha..

Basats en retard: Reverb, eco, delay, flanger, chorus...

Altres: distorsió, pitch shift, timestretch...

Aspectes bàsics sobre mescla i ruta del senyal.

Aspectes bàsics del protocol MIDI i d'àudio digital.

Introducció a la producció musical en l'entorn DAW (amb Reason).

Introducció al sampling i les llibreries de mostres.

Introducció a la síntesi i generació electrònica d'àudio.

Edició de partitures amb eines informàtiques.

ACTIVITATS PRÀCTIQUES:

- Reconeixement auditiu dels efectes i processos creatius estudiats.
- Creació de bases des de REASON (a partir de mostres i preses enregistrades).
- Enregistrament MIDI d'una base harmònica.
- Seqüenciació pas a pas (nota per nota des de la interfície gràfica).
- Realització d'activitats pràctiques relacionades amb els diferents mètodes de síntesi del so.
- Repàs qüestions bàsiques sobre mescla i formats de sortida.
- Remescla d'un arxiu multipista professional.
- Mescla d'un arranjament orquestral partint d'un arxiu MIDI.
- Treball amb editors de partitura.
- PROJECTE FINAL: Composició, enregistrament i/o seqüenciació, edició i mescla d'un tema propi.

Metodologia

L'assignatura s'organitza en una meitat de sessions teòriques col·lectives i una altra meitat de sessions pràctiques que es faran individualment o en alguns casos per parelles. En les sessions teòriques s'expliquen els conceptes històrics, teòrics i aplicats. En les sessions pràctiques es treballen les funcionalitats bàsiques del programari emprat a l'assignatura. Per a les sessions pràctiques l'estudiant disposarà d'un document que el guiarà pas a pas al llarg de cada pràctica.

El projecte final es basarà en l'enregistrament a l'estudi i l'entrega de dues memòries (una de planificació previa i l'altre de documentació del procés d'enregistrament, edició i mescla final). Les memòries s'han d'entregar en format pdf per correu electrònic a l'adreça proposada pel professor. En el cas de la memòria final caldrà adjuntar un arxiu mp3 amb la mescla final.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Sessió expositiva	20	0,8	3, 5, 6, 8, 9, 11
Sessió pràctica	25	1	1, 2, 4, 5, 6, 9, 10, 13, 14
Tipus: Supervisades			
Tutories	7	0,28	5, 6
Tipus: Autònomes			
Cerca d'informació	15	0,6	4, 6
Treball autònom pràctiques i projecte final	50	2	1, 2, 5, 6, 8, 9, 10, 14

Avaluació

Per afavorir un model el més proper possible a l'avaluació continuada es faran diverses activitats des de l'aula a través d'un sistema online. Aquestes activitats tindran un valor d'un 30% sobre la nota global.

A banda de les activitats online l'avaluació es completarà amb els següents elements:

- Examen de tots els continguts conceptuals de l'assignatura.
- Projecte final de l'assignatura, basat en un enregistrament a l'estudi i l'entrega de dues memòries tècniques (una amb la planificació previa i l'altre documentant el procés d'enregistrament, edició i mescla final).

L'examen tindrà l'objectiu de mostrar l'assimilació dels conceptes teòrics bàsics adquirits mitjançant les classes expositives així com la resolució pràctica d'alguns dels procediments estudiats. Tindrà un pes d'un 40% sobre el total de l'assignatura i serà obligatori obtenir més d'un 5 sobre 10 per fer mitjana amb la resta de notes. La qualificació del projecte final completa l'altre 30% de la nota global de l'assignatura. En cap cas es considerarà la nota de la prova si no s'ha presentat el projecte final.

Aquells estudiants que no assisteixin a un mínim d'un 25% de les activitats online (avaluació continuada a l'aula) se'ls considerarà "no avaluables". Els estudiants que no es presentin a l'examen o que obtinguin una qualificació inferior a un 5 sobre 10 hauràn de fer una prova de reavaluació. Tant les proves com els projectes podran ser revisats en una data i lloc publicats pel professor a través del Campus Virtual.

Es farà una avaluació inicial que no computarà en cap cas en la nota final de l'assignatura.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
-------	-----	-------	------	--------------------------

Avaluació continuada a l'aula (online)	30%	3,5	0,14	1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14
Projecte final	30%	28	1,12	1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14
Prova de continguts conceptuals	40%	1,5	0,06	1, 2, 7, 10, 11, 13, 14

Bibliografia

BLANQUEZ, Javier y MORERA, Omar (2002): Loops, una historia de la música electrónica. Barcelona: Reservoir Books.

BUTLER, Tom: Manual de audio Fender. Trad. d'Alberto Gutiérrez Marín. Fender musical instruments corporation (1994)

CHANNAN, Michael (1995): Repeated takes: A short history of recordings and his effects on music. Londres: Verso.

CUNNINGHAM, Mark (1996): Good Vibrations. Londres: Sanctuary Productions.

FRITH, Simon (1986): Art versus Technology: the strange case of popular music. Media, Culture and Society.

_____(2012). The Art of Recording Production: An Introductory Reader for a New Academic Field. Surrey: Ashgate.

KATZ, Mark. (2004): Capturing Sound: How Technology Has Changed Music. Berkeley: University of California Press.

MARTIN, George (1979): All you need is ears. New York: St. Martin's Griffin.

_____(1997): Summer of love. The making of Sgt. Peppers. Londres: Macmillan

MILES, Huber David (2007): The MIDI Manual. Abingdon: Focal Press.

_____(2014): Modern Recording Techniques. Abingdon: Focal Press.

NUÑEZ, Adolfo (1992): Informática y electrónica musical. Madrid: Paraninfo.

PALOMO, Miguel (1995): El estudio de grabación personal, Madrid: Ed. Amusic.

RUDOLPH, Thomas E. (1996): Teaching Music With Technology. Chicago: GIA Publications.

RUDOLPH, Tom; RICHMOND, Floyd; MASH, David and WILLIAMS, David (2002): The Technology Strategies for Music Education. Londres: Hal Leonard Publishing.

SUPPER, Martin (2004) Música electrónica y música con ordenador: Historia, estética, métodos, sistemas. Madrid: Alianza Ed.

TRYNKA, Paul (Ed) (1996): Rock hardware: 40 years of rock instrumentation. London: Balafon Books.

WACHOLTZ, Larry E. (1996): Star tracks. Principles for success in the music and entertainment business. Nashville: Thumbs up Publishing.

WARNER, Timothy (2003): Pop music, technology and creativity. London: Asgate.