

Música y Medios Audiovisuales

Código: 104155
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
2500240 Musicología	OT	3	0
2500240 Musicología	OT	4	0

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Contacto

Nombre: Lidia López Gómez
Correo electrónico: Lidia.Lopez@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)
Algún grupo íntegramente en inglés: No
Algún grupo íntegramente en catalán: No
Algún grupo íntegramente en español: No

Prerequisitos

No son necesarios conocimientos previos específicos para cursar la asignatura.

Objetivos y contextualización

- Reconocer las diferentes etapas históricas y tendencias estilísticas en la creación audiovisual.
- Reflexionar e innovar sobre las diferentes tendencias en la creación audiovisual contemporánea.
- Conocer y saber aplicar las principales metodologías de análisis audiovisual.
- Aplicar de forma práctica los conocimientos teóricos adquiridos en diversos proyectos audiovisuales.
- Adquirir competencias básicas para la creación de la parte sonora y musical de un proyecto audiovisual.

Competencias

Musicología

- Analizar críticamente las obras musicales desde cualesquiera puntos de vista de la disciplina musicológica.
- Aplicar medios tecnológicos e informáticos (Internet, Bases de datos, Software específicos de edición y tratamiento del sonido, etc.) a la disciplina musicológica.
- Definir temas de investigación musicológica relevantes, y manejar los métodos y fuentes apropiados para su correcto estudio.
- Desarrollar un pensamiento y un razonamiento crítico y saber comunicarlos de manera efectiva, tanto en las lenguas propias como en una tercera lengua.
- Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación en la actividad profesional
- Identificar y contrastar las distintas vías de recepción y consumo musical en la sociedad y en la cultura de cada época.

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Reconocer el papel de la música en la sociedad actual, su función en las artes del espectáculo, su relación con la cultura audiovisual, la tecnología y la informática, así como con las empresas de ocio y cultura.
- Relacionar las creaciones musicales con sus distintos contextos, discriminando las funciones sociales de la música, su papel y el del músico en la sociedad y en relación a las demás manifestaciones artísticas.

Resultados de aprendizaje

1. Discernir y valorar nuevas vías de investigación.
2. Distinguir las herramientas básicas para emprender investigaciones de forma autónoma.
3. Dominar y relacionar el lenguaje técnico del análisis musical con los contextos de la Historia de la Música, de forma básica.
4. Elaborar trabajos y/o exposiciones orales empleando la terminología adecuada, correspondiente a los análisis que usan la imagen y la música como soporte en su lenguaje.
5. Identificar las nuevas funciones de la música en los medios audiovisuales.
6. Identificar los distintos lenguajes musicales y relacionarlos con los diferentes momentos históricos en los cuales se desarrollaron.
7. Identificar nuevas líneas de investigación según los cambios que se produzcan en los medios audiovisuales.
8. Reconocer las distintas funciones del discurso audiovisual, manteniéndose al día de los nuevos métodos analíticos.
9. Relacionar de forma coherente los datos de los documentos audiovisuales para argumentar su discurso.
10. Relacionar la imagen con la música, analizando las funciones sociales y la relación de la música y la imagen con su entorno cultural.
11. Relacionar y argumentar de manera coherente y ordenada los trabajos de la materia con los conocimientos fundamentales de la Musicología.
12. Utilizar bibliografía tanto en castellano, catalán y como mínimo en inglés para sustentar el propio discurso.
13. Utilizar distintos medios tecnológicos e informáticos que servirán de soporte para sus trabajos y análisis.

Contenido

BLOQUE de HISTORIA.

1. Inicios de cine y procesos de sonorización en la época del cine mudo.
2. Primeros años del cine sonoro.
3. La banda sonora clásica. El Hollywood de los años 30 y 40.
4. Pluralidad de tendencias. Años 50 y 60.
5. Rock y música electrónica.
6. Videoclip.

7. Videojuegos.
8. Nuevas tendencias.

BLOQUE de ANÁLISIS.

1. Modelos de estudio de la música cinematográfica.
2. Funciones de la música en el cine.
3. Conceptos fílmicos analíticos básicos.
4. Funciones de la música los videoclips, videojuegos y nuevos formatos audiovisuales.
5. Ejercicios prácticos de análisis.

BLOQUE de CREACIÓN AUDIOVISUAL.

1. Realización de ejercicios con diversas técnicas de creación musical para el audiovisual.
2. Creación de un proyecto de sonorización audiovisual.

Metodología

El primer bloque de la asignatura consistirá en sesiones teóricas con el formato de clases expositivas por parte del profesor.

El segundo bloque se configurará a partir de sesiones donde se combinarán la teoría y la práctica, llevando a cabo análisis específicos y exposiciones durante las clases.

El tercer bloque será eminentemente práctico. Durante las sesiones se llevarán a cabo dos proyectos de creación de la parte sonora y musical de dos fragmentos visuales.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Bloque de análisis - Sesiones presenciales	22	0,88	3, 4, 6, 5, 7, 8, 10, 13
Bloque de creación audiovisual - Sesiones presenciales	23	0,92	1, 2, 3, 4, 6, 5, 7, 10, 13
Bloque de historia - Sesiones presenciales	30	1,2	1, 2, 3, 9, 11, 10, 12
Tipo: Supervisadas			
Presentación de los resultados de los trabajos	3	0,12	1, 2, 3, 13
Tutorías individuales i/o grupales	4	0,16	
Tipo: Autónomas			
Creación y redacción de los trabajos propuestos	25	1	2, 3, 4, 9, 11
Estudio de la materia de la asignatura	25	1	1, 2, 6, 5, 10, 12
Organización de apuntes y de material de clase	15	0,6	2, 3, 7, 12, 13

Evaluación

En cada apartado de la asignatura se tiene que obtener una calificación mínima de 4/10. La asignatura no se podrá aprobar si el alumno no llega a esta calificación mínima en cada elemento evaluable. Para aprobar la asignatura, el alumno tendrá que obtener una media total de 5/10.

Durante la asignatura, se realizarán las siguientes actividades de evaluación:

1. Bloque de Historia: se realizará una prueba escrita con los contenidos teóricos.
2. Bloque de Análisis: se realizará una prueba escrita con los contenidos teóricos, que contará hasta 8 (sobre 10) puntos en la calificación de este Bloque. En este mismo apartado se harán ejercicios prácticos en clase, que sumarán hasta 2 puntos de la calificación de este Bloque.
3. Bloque de Creación Audiovisual: se calificará la calidad de los proyectos en relación a los ítems trabajados en clase.

En caso de que las pruebas no se puedan hacer presencialmente, se adaptará su formato (sin alterar su ponderación) a las posibilidades que ofrecen las herramientas virtuales de la UAB. Los deberes, actividades y participación en clase se realizarán a través de foros, wikis y / o discusiones de ejercicios a través de Teams, etc. El profesor o profesora velará para asegurarse el acceso del estudiantado a tales recursos o le ofrecerá otros alternativos que estén a su alcance.

En caso de incumplimiento parcial de las entregas de los trabajos o de no la superación de alguna de las pruebas escritas establecidas, el alumno podrá optar únicamente a la recuperación de 2 de los ítems de evaluación, en la fecha fijada por la Facultad, siempre que haya obtenido una media mínima de 3,5/10 en el total de los elementos de evaluación. La nota máxima a optar para las actividades de recuperación es un 5/10.

El hecho de que el alumno haga entrega de uno de los trabajos, o se presente a una de las pruebas escritas constará como un acto 'presencial' en la asignatura. Por lo tanto, únicamente el alumno que no haya realizado ninguna prueba de evaluación a lo largo del curso, podrá acogerse a la consideración de "no evaluable".

En caso de que el estudiante lleve a cabo cualquier tipo de irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un determinado acto de evaluación, este será calificado con 0, independientemente del proceso disciplinario que pueda derivarse de ello. En caso de que se verifiquen varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Bloque de Análisis	30%	1,5	0,06	3, 6, 5, 7, 8, 9, 10
Bloque de Creación Audiovisual	30%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 10, 12, 13
Bloque de Historia	40%	1,5	0,06	6, 5, 7, 9, 11

Bibliografía

ALTMAN, Richard. *Silent film sound*. New York: Columbia University Press, 2004.

CHION, Michel. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1993.

CHION, Michel. *La música en el cine*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1997.

COLLINS, Karen. *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, MIT Press, 2008.

- DAVIS, Richard. *Complete guide to Film Scoring*. Boston: Berklee Press, 2010.
- EISENSTEIN, Sergei. *Hacia una teoría del montaje*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2001.
- ENCABO, Enrique (Ed.) *Más allá de la pantalla: Música, sonido e imagen*. El Poblet Edicions, 2018.
- FRAILE, Teresa, DE LAS HERAS, Beatriz (Eds.) *La música en la pantalla. Intersecciones entre la historia y el sonido fílmico*. Madrid: Editorial Síntesis, 2019.
- GÈRTRUDIX, Manuel. *Música y narración en los medios audiovisuales*. Madrid: Ediciones del Laberinto, 2003.
- GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- KALINAK, Kathryn. *Film Music. A very short introduction*. USA: Oxford University Press, 2010.
- MIRANDA, Laura, SANJUÁN, Ramón. *Música y medios audiovisuales: análisis, investigación y nuevas propuestas analíticas*. Alicante: Ediciones Letra de Palo, 2017.
- OLARTE, Matilde (ed). *La música en los medios audiovisuales*. Salamanca: Plaza Universitaria Ediciones, 2005.
- OLARTE, Matilde (ed.) *Reflexiones en torno a la música y la imagen desde la musicología española*. Salamanca: Plaza Universitaria Ediciones, 2009.
- PAVIS, Patrice. *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós comunicación, 2000.
- ROMÁN, Alejandro. *El lenguaje Musivisual. Semiótica y estética de la música cinematográfica*. Madrid: Visión Libros, 2008.
- TAGG, Philip. *Music's Meanings. A modern musicology for non-musos*. New York: The Mass Media Music Scholars' Press (MMMSP), 2013.
- VIÑUELA, Eduardo. *El videoclip en España (1980-1995): Gesto audiovisual, discurso y mercado*. Madrid: ICCMU, 2009.

Software

Se utilizará el programa REAPER (o similares, a preferencia del alumnado) en el Bloque de Creación Audiovisual.