

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104323 - PRODUCCIÓ MUSICAL

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Rafael Suárez Gómez
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Jordi Roquer Gonzalez <jroquer@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català

L'assignatura s'imparteix en català però s'utilitzaran diversos materials de suport (documentals i articles) en anglès.

Competències que es treballen

Específica

- E9_Aplicar els principis mecànics, electrònics i digitals de la captació, amplificació i gravació de so per a la seva aplicació a diferents plataformes: espectacles, ràdio, televisió, audiovisual i multimèdia. Postproduir l'àudio i afegir els efectes sonors d'una producció audiovisual
- E11_Aplicar les regles musicals i els llenguatges per a la creació musical i la gravació de so en la producció musical i la creació de música electrònica pel seu ús com a bandes sonores en produccions audiovisuals
- E13_Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles

Bàsiques i Generals

- G1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteixin de la base de l'educació secundària general, i s'acostuma a trobar a un nivell que, amb el suport de llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- G2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- G5_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors, amb un alt grau d'autonomia

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

Descripció

L'assignatura recull les competències teòriques i pràctiques vistes a Àudio i Sonorització, Creació Musical i Producció Sonora per consolidar-les en l'àmbit de la producció musical. Es treballa tant en l'àmbit de l'anàlisi com de la praxi.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la COVID-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura l'estudiant ha de ser capaç de:

1. Usar les tècniques d'enregistrament del so en un ampli ventall de situacions.
2. Usar els paràmetres d'equalització i de compressió.
3. Confeccionar el seu propi estudi personal basat en DAW i / o estudi Virtual.
4. Crear els seus propis sons i textures sonores tant per a la realització de música com d'efectes especials.
5. Crear temes estructurats i homologables de música electrònica en qualsevol tipus d'estil i per a qualsevol possible destinatari del sector audiovisual.
6. Entendre els conceptes de ritme, harmonia i melodia.
7. Conèixer els sistemes de notació musical per ordinador.
8. Crear un tema amb una estructura adequada.
9. Conèixer les diferents parts d'un arranjament musical.
10. Conèixer els diferents estils musicals i les seves característiques.
11. Saber planificar un enregistrament musical.
12. Usar les tècniques d'enregistrament del so en un ampli ventall de situacions.
13. Cerca creativament els elements sonors necessaris per al seu objectiu i aplicar creativitat.

A més, l'estudiant també assolirà els següents resultats d'aprenentatge:

14. Conèixer les diferents etapes d'una producció musical i les seves eines i metodologies.
15. Identificar els principals corrents estètics i estilístics de la música en els audiovisuals.
16. Disposar d'eines i recursos analítics per a una anàlisi profunda dels discursos sonors en la producció musical, tant històrica com actual.
17. Poder analitzar el paper del so en els mitjans audiovisuals més enllà de qüestions estrictament tècniques.

Metodologia de treball

L'assignatura combina les sessions teòriques (sessions de discussió col·lectiva a l'entorn de materials de suport com documentals i articles) amb sessions pràctiques. La metodologia de treball es divideix en dues parts diferenciades:

- Sessions de gran grup (3h/setmana) on s'imparteixen coneixements teòrics.
- Sessions pràctiques en grups reduïts (2h quinzenals), on es desenvolupen activitats centrades en la creació, edició i mescla musical.

L'assistència a les pràctiques és obligatòria.

Continguts

TEORIA

BLOC 1 - Història de la producció musical: gèneres, estils i escoles de producció

1. Les nocions de 'producció musical' i els diversos conceptes associats al terme 'productor'.

2. Breu recorregut per la història de la producció musical.
3. El conflicte de les etiquetes, gèneres i estils musicals.
4. Estils i escoles de producció.
5. Relacions entre procediment tècnic i estètica sonora.

BLOC 2 - Eines i recursos creatius. Anàlisi de produccions.

1. Les eines de producció d'àudio. Capacitats correctives vs creatives.
2. Reconeixement auditiu dels efectes i processos creatius estudiats.
3. La perspectiva musicològica de la producció musical.
4. Anàlisi de produccions en l'àmbit discogràfic, cinematogràfic i publicitari.

PRÀCTIQUES

PRÀCTICA 1 - ESTRUCTURA I FORMA

Repàs de les eines DAW: Reason i Protools.

Muntatge d'un tema amb forma i estructura predeterminada. Treball amb materials de llibreria i samplers.

2 hores lectives. Pràctica individual no avaluable.

PRÀCTICA 2 - CAPTACIÓ I MOSTREIG

Enregistrament a exteriors d'elements per a generar un banc de mostres a utilitzar per al projecte.

Utilització de microfonia específica (incloent shotgun i perxa).

2 hores lectives + 4 hores de treball autònom. Activitat vinculada al treball final (per tant en grup).

PRÀCTICA 3 - BASE RÍTMICA

Generació d'un patch de sampling amb NNXT a Reason amb les mostres de la pràctica 2.

Creació d'una base rítmica amb les mostres generades. Seqüenciació / enregistrament opcional utilitzant instruments virtuals i/o acústics .

2 hores lectives + 4-10 hores de treball autònom. Activitat vinculada al treball final (per tant en grup).

PRÀCTICA 4 - EDICIÓ I MESCLA

Edició final, neteja, mescla i masterització del projecte.

2 hores lectives + 4-10 hores de treball autònom. Activitat vinculada al treball final (per tant en grup).

Les pràctiques 2 i 3 poden ser requerides per a ponderar la nota final de l'assignatura.

Per fer les pràctiques 2 i 3 és imprescindible haver formalitzat el grup de treball per al projecte final (cal comunicar-ho al professor).

Cal consensuar l'ús dels estudis amb el professor de l'assignatura i gestionar la reserva (Sermat) amb antelació.

Activitats d'aprenentatge

Activitat 1. Creació d'una estructura musical

Composició d'una estructura musical partint dels recursos d'una DAW.

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant hauria de ser capaç de:

RA2 Usar els paràmetres d'equalització i de compressió.

RA4 Crear els seus propis sons i textures sonores tant per a la realització de música com d'efectes especials.

RA5 Crear temes estructurats i homologables de música electrònica en qualsevol tipus d'estil i per a qualsevol possible destinatari del sector audiovisual

RA6 Entendre els conceptes de ritme, harmonia i melodia.

RA7 Conèixer els sistemes de notació musical per ordinador.

RA8 Crear un tema amb una estructura adequada.

Activitat 2. Captació i mostreig.

Enregistrament a exteriors d'elements per a generar un banc de mostres a utilitzar per al projecte.

Utilització de microfonia específica (incloent shotgun i perxa).

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant hauria de ser capaç de:

RA2 Usar els paràmetres d'equalització i de compressió.

RA4 Crear els seus propis sons i textures sonores tant per a la realització de música com d'efectes especials.

RA6 Entendre els conceptes de ritme, harmonia i melodia.

RA7 Conèixer els sistemes de notació musical per ordinador.

RA14 Conèixer les diferents etapes d'una producció musical i les seves eines i metodologies

Activitat 3. Producció sobre una base rítmica

Generació d'un patch de sampling amb NNXT a Reason amb les mostres de la pràctica 2.

Creació d'una base rítmica amb les mostres generades. Seqüenciació / enregistrament opcional utilitzant instruments virtuals i/o acústics .

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant hauria de ser capaç de:

RA5 Crear temes estructurats i homologables de música electrònica en qualsevol tipus d'estil i per a qualsevol possible destinatari del sector audiovisual

RA6 Entendre els conceptes de ritme, harmonia i melodia.

RA7 Conèixer els sistemes de notació musical per ordinador.

RA8 Crear un tema amb una estructura adequada.

Activitat 4. Edició i mescla.

Edició final, neteja, mescla i masterització del projecte.

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant hauria de ser capaç de:

RA2 Usar els paràmetres d'equalització i de compressió.

RA4 Crear els seus propis sons i textures sonores tant per a la realització de música com d'efectes especials.

RA5 Crear temes estructurats i homologables de música electrònica en qualsevol tipus d'estil i per a qualsevol possible destinatari del sector audiovisual

RA6 Entendre els conceptes de ritme, harmonia i melodia.

RA7 Conèixer els sistemes de notació musical per ordinador.

RA8 Crear un tema amb una estructura adequada.

Activitat 5. Lectura i discussió a classe d'articles acadèmics sobre producció d'àudio.

La teoria de l'assignatura es complementa amb una sèrie d'articles acadèmics sobre producció musical, alguns dels quals es treballaran col·lectivament a classe.

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant hauria de ser capaç de:

RA14 Conèixer les diferents etapes d'una producció musical i les seves eines i metodologies.

RA15 Identificar els principals corrents estètics i estilístics de la música en els audiovisuals.

RA16 Disposar d'eines i recursos analítics per a una anàlisi profunda dels discursos sonors en la producció musical, tant històrica com actual.

RA17 Poder analitzar el paper del so en els mitjans audiovisuals més enllà de qüestions estrictament tècniques.

Activitat 6. Projecte de producció musical

Producció d'una peça musical (que inclou planificació, enregistrament, edició i mescla) a escollir entre:

Versió lliure

Composició pròpia

Base instrumental per a pista de veu donada

El projecte pot plantejar-se des de qualsevol de les eines treballades al llarg del grau (DAW, sampling, enregistrament d'àudio...) però cal que inclogui, com a mínim, una pista d'àudio i quatre mostres provinents de l'exercici de sampling (Pràctica 2).

Aquest treball es farà en grup (el nombre d'estudiants per grup s'haurà de consensuar amb el professor).

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant hauria de ser capaç de:

RA1. Usar les tècniques d'enregistrament del so en un ampli ventall de situacions.

RA2. Usar els paràmetres d'equalització i de compressió.

RA3. Confeccionar el seu propi estudi personal basat en DAW i / o estudi Virtual.

RA4. Crear els seus propis sons i textures sonores tant per a la realització de música com d'efectes especials.

RA5. Crear temes estructurats i homologables de música electrònica en qualsevol tipus d'estil i per a qualsevol possible destinatari del sector audiovisual.

RA6. Entendre els conceptes de ritme, harmonia i melodia.

RA7. Conèixer els sistemes de notació musical per ordinador.

RA8. Crear un tema amb una estructura adequada.

RA9. Conèixer les diferents parts d'un arranjament musical.

RA10. Conèixer els diferents estils musicals i les seves característiques.

RA11. Saber planificar un enregistrament musical.

RA12. Usar les tècniques d'enregistrament del so en un ampli ventall de situacions.
RA13. Cerca creativament els elements sonors necessaris per al seu objectiu i aplicar creativitat.

Activitat 7. Memòria escrita.

Cada grup haurà d'entregar una memòria escrita del projecte de l'assignatura. S'haurà de lliurar a través de l'eCampus amb un format estipulat al document associat. S'aconsellarà que l'estructura de la memòria del treball sigui anàloga a la del TFG del grau.

Resultats d'aprenentatge: En finalitzar l'activitat l'estudiant hauria de ser capaç de:

RA14. Conèixer les diferents etapes d'una producció musical i les seves eines i metodologies.
RA15. Identificar els principals corrents estètics i estilístics de la música en els audiovisuals.
RA16. Disposar d'eines i recursos analítics per a una anàlisi profunda dels discursos sonors en la producció musical, tant històrica com actual.
RA17. Poder analitzar el paper del so en els mitjans audiovisuals més enllà de qüestions estrictament tècniques.

Activitat 8. Tests de seguiment.

2 tests de continguts teòrics i pràctics a partir de tests online.

Activitat 9. Prova final

Prova final de coneixements teòrics i pràctics.

En cas de confinament les activitats pràctiques seran adaptades per tal de preservar l'adquisició de totes les competències procedimentals que s'exposen en aquest pla docent.

Sistema d'avaluació

L'assignatura planteja l'avaluació en quatre blocs:

Activitat 1. Tests de seguiment (20%).

Activitat 6. Projecte de producció musical (15%).

Activitat 7. Memòria escrita del projecte (15%).

Activitat 8. Prova final (50%).

Per fer mitjana caldrà haver superat la prova final amb més d'un 5 sobre 10. Aquells estudiants que obtinguin una qualificació inferior a 5 hauran de fer una prova de recuperació. La prova de recuperació s'aprova amb un 5. Es mantindran la resta de notes dels tests parcials. En cap cas es podrà optar a la recuperació per pujar nota. Els tests parcials i el projecte no disposen de recuperació.

Les qualificacions podran ser revisades en una data i lloc publicats pel professor a través de l'eCampus.

Recursos

Bàsics

Bibliografies

- Cascone, Kim. The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. Computer Music Journal, Vol. 24, No. 4 (Winter, 2000), pp. 12-18
- Chanan, Michael. 1995. Repeated Takes: A Short History of Recording and Its Effects on Music. London: Verso.
- Cunningham, Mark. 1996. Good Vibrations. A history of record production. London: Sanctuary Productions.
- Doyle, Peter. 2005. Echo and Reverb: Fabricating Space in Popular Music Recording, 1900-1960. Middletown: Wesleyan University Press.
- Frith, Simon and Zagorski-Thomas, Simon, editors. 2012. The Art of Recording Production: An Introductory Reader for a New Academic Field. Surrey: Ashgate Publishing.
- Gibson, David. 1997. Styles of mix; Visual Representations. Dins The Art of Mixing. A Visual Guide to Recording. Michigan: MixBooks.
- Katz, Mark. 2010. Capturing Sound: How Technology Has Changed Music. Berkeley: University of California Press.
-

Levitin, D.J. 2008. How recordings are made (I) in Audio anecdotes III: Tools , tips and techniques for digital audio(pp. 3-14). Natick: A.K. Peters

- Moylan, William. 2002. The Art Of Recording: Understanding and Crafting the Mix. Burlington, Massachusetts: Focal Press.
- Roquer, Jordi. 2018. Sound hyperreality in popular music: On the influence of audio production in our sound expectations. Cambridge Scholar Publishing.
- Segura, Silvia. 2019. Nostalgia ON: Sonidos evocadores del Zeitgeist de los ochenta. Journal of Sound, Silence, Image and Technology, Núm. 2, dec 2019.
- Simons, D. 2004. The Atlantic Story / From Funk to Punk. Dins de Studio Stories. Londres: Backbeat Books
- Théberge, P. 1997. The Sound of Music. Dins de Any Sound You Can Imagine: Making Music/Consuming Technology. New England: Wesleyan.
- Zagorski-Thomas, Simon. 2014. The Musicology of Record Production. Cambridge: Cambridge University Press.

Enllaços web

- Daley, Dan. 2004. "The Engineers Who Changed Recording." Sound on Sound Magazine, October. <http://www.soundonsound.com/people/engineers-who-changed-recording>