

Curso 2023-2024



**Comunidad
de Madrid**

Dirección general de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores
VICEPRESIDENCIA, CONSEJERÍA DE
EDUCACIÓN Y UNIVERSIDADES



RCSMM
REAL CONSERVATORIO
SUPERIOR DE MÚSICA DE MADRID

Real Conservatorio Superior de Música

GUÍA DOCENTE DE COMPOSICIÓN PARA MEDIOS AUDIOVISUALES I y II

| Grado en Música |

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: 30 de abril de 2023

TITULACIÓN: Grado en Música

ASIGNATURA: Composición para Medios Audiovisuales I y II

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria
Carácter	Enseñanza no instrumental
Especialidad/itinerario/instrumento	Composición / Sonología
Materia	Tecnologías aplicadas
Periodo de impartición	Curso 2022-2023
Número de créditos	6 ECTS. 3 ECTS en cada curso
Número de horas	Totales: 90 Presenciales: 54
Departamento	Composición y Tecnología Musical
Prelación/ requisitos previos	Para cursar 2º curso de Composición para Medios Audiovisuales es necesario haber aprobado el 1er curso de Composición para Medios Audiovisuales
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Ávila Sausor Julián	julian.avilasausor@rcsmm.es

3. RELACIÓN DE PROFESORES QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Ávila Sausor, Julián	julian.avilasausor@rcsmm.es

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT_01 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT_02 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT_03 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT_04 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT_06 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT_07 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT_08 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT_10 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
CT_12 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT_13 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
CT_14 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
CT_15 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
CT_16 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultura, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
Competencias generales
CG_01 Conocer los principios teóricos de la música y haber desarrollado adecuadamente aptitudes para el reconocimiento, la comprensión y la memorización del material musical.
CG_02 Mostrar aptitudes adecuadas para la lectura, improvisación, creación y recreación musical.
CG_03 Producir e interpretar correctamente la notación gráfica de textos musicales.
CG_04 Reconocer materiales musicales gracias al desarrollo de la capacidad auditiva y saber aplicar esta capacidad a su práctica profesional.
CG_05 Conocer los recursos tecnológicos propios de su campo de actividad y sus aplicaciones en la música preparándose para asimilar las novedades que se produzcan en él.
CG_06 Dominar uno o más instrumentos musicales en un nivel adecuado a su campo principal de actividad.
CG_07 Demostrar capacidad para interactuar musicalmente en diferentes tipos de proyectos musicales participativos.
CG_08 Aplicar los métodos de trabajo más apropiados para superar los retos que se le presenten en el terreno del estudio personal y en la práctica musical colectiva.
CG_09 Conocer las características propias de su instrumento principal, en relación a su construcción y acústica, evolución histórica e influencias mutuas con otras disciplinas.
CG_10 Argumentar y expresar verbalmente sus puntos de vista sobre conceptos musicales diversos.

CG_11 Estar familiarizado con un repertorio amplio y actualizado, centrado en su especialidad, pero abierto a otras tradiciones. Reconocer los rasgos estilísticos que caracterizan a dicho repertorio y poder describirlos de forma clara y completa.
CG_12 Acreditar un conocimiento suficiente del hecho musical y su relación con la evolución de los valores estéticos, artísticos y culturales.
CG_13 Conocer los fundamentos y la estructura del lenguaje musical y saber aplicarlos en la práctica interpretativa, creativa, de investigación o pedagógica.
CG_14 Conocer el desarrollo histórico de la música en sus diferentes tradiciones, desde una perspectiva crítica que sitúe el desarrollo del arte musical en un contexto social y cultural.
CG_15 Tener un amplio conocimiento de las obras más representativas de la literatura histórica y analítica de la música.
CG_16 Conocer el contexto social, cultural y económico en que se desarrolla la práctica musical, con especial atención a su entorno más inmediato, pero con atención a su dimensión global.
CG_17 Estar familiarizado con los diferentes estilos y prácticas musicales que le permitan entender, en un contexto cultural más amplio, su propio campo de actividad y enriquecerlo.
CG_18 Comunicar de forma escrita y verbal el contenido y los objetivos de su actividad profesional a personas especializadas, con uso adecuado del vocabulario técnico y general.
CG_19 Conocer las implicaciones pedagógicas y educativas de la música en distintos niveles.
CG_20 Conocer la clasificación, características acústicas, históricas y antropológicas de los instrumentos musicales.
CG_21 Crear y dar forma a sus propios conceptos artísticos habiendo desarrollado la capacidad de expresarse a través de ellos a partir de técnicas y recursos asimilados.
CG_22 Disponer de recursos musicales amplios y diversos para poder crear o adaptar piezas musicales, así como improvisar en distintos.
CG_23 Valorar la creación musical como la acción de dar forma sonora a un pensamiento estructural rico y complejo.
CG_24 Desarrollar capacidades para la autoformación a lo largo de su vida profesional.
CG_25 Conocer y ser capaz de utilizar metodologías de estudio e investigación que le capaciten para el continuo desarrollo e innovación de su actividad musical a lo largo de su carrera.

CG_26 Ser capaz de vincular la propia actividad musical a otras disciplinas del pensamiento científico y humanístico, a las artes en general y al resto de disciplinas musicales en particular, enriqueciendo el ejercicio de su profesión con una dimensión multidisciplinar.

Competencias específicas

Conocer los principales repertorios de la tradición occidental y de otras músicas, y adquirir la capacidad de valorar plenamente los aspectos expresivos, sintácticos y sonoros de las obras correspondientes.

Adquirir la formación necesaria para reconocer y valorar auditiva e intelectualmente distintos tipos de estructuras musicales y sonoras.

Interpretar analíticamente la construcción de las obras musicales en todos y cada uno de los aspectos y niveles estructurales que las conforman.

Saber aplicar las nuevas tecnologías al ámbito de la creación musical en una variedad de contextos y formatos, incluyendo las colaboraciones con otros campos artísticos.

Dominar las técnicas y recursos de los principales estilos compositivos históricos y recientes.

Conocer los fundamentos de acústica musical, las características acústicas de los instrumentos, sus posibilidades técnicas, sonoras y expresivas, así como sus posibles combinaciones.

Desarrollar el interés, capacidades y metodologías necesarias para la investigación y experimentación musical.

Conocer las tendencias y propuestas más recientes en distintos campos de la creación musical.

Valorar y conocer de forma crítica las tendencias principales en el campo de la interpretación en un amplio repertorio de diferentes épocas y estilos.

Adquirir una personalidad artística singular y flexible que permita adaptarse a entornos y retos creativos múltiples.

Planificar procesos de producción sonora, así como generar y transformar sonidos y grabaciones musicales con objetivos creativos dictados por un plan de producción.

Ser capaz de utilizar herramientas y dispositivos para apoyar o complementar procesos de captación, grabación, creación, manipulación y difusión de material sonoro y musical.

Conocer las implicaciones escénicas que conlleva su actividad profesional y ser capaz de desarrollar sus aplicaciones prácticas en su ámbito de trabajo.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno, una vez superada la asignatura, será capaz de aplicar la composición a los diferentes géneros audiovisuales, mediante la creación de composiciones musicales para el entorno audiovisual, y habrá desarrollado un espíritu crítico, analítico e investigativo que le permitirá usar un lenguaje personal, tanto en el desarrollo en la creación musical, como en el ámbito de la docencia, la investigación y la experimentación:

- A. Conocimiento del medio audiovisual
- B. Comprensión del significado musical aplicado a los diferentes medios audiovisuales
- C. Creación de composiciones musicales para el entorno audiovisual

6. CONTENIDOS

CURSO I

Bloque temático	Tema
General	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Historia. Conocimiento en la historia de la música audiovisual y para las artes escénicas relacionados con los contenidos expuestos para el primer curso: <ul style="list-style-type: none"> • Cine mudo. • Incorporación de estilos musicales. • Avances técnicos del sonido en el cine. • Recorrido histórico del sonido en los game engines.
	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Música para cine (plantilla orquestal en formato pequeño): <ul style="list-style-type: none"> • El proceso de pre-producción, producción y montaje. • Realización de la maqueta y su aprobación. • Recursos tecnológicos aplicables. • La grabación de la "BSO". • Relaciones con la industria y sus modelos de negocio.
	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Audio y música para game engines: <ul style="list-style-type: none"> • Funcionamiento básico de motores de juego. • Diseño sonoro. • Composición de la música para game engine. • Audio procedural y adaptativo. • Relaciones con la industria y sus modelos de negocio.

- ♦ Composición de los trabajos del curso:
 - Trabajo de composición audiovisual de cine mudo (pequeño formato).
 - Trabajo de composición audiovisual para videojuegos (game engines).

CURSO II

Bloque temático	Tema
General	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Historia. Conocimiento en la historia de la música audiovisual y para las artes escénicas relacionados con los contenidos expuestos para el primer curso: <ul style="list-style-type: none"> • Cine actual. • Incorporación de medios y tecnologías mixtas. • Avances técnicos del sonido en el cine. • Recorrido histórico del sonido en los game engines y uso de middlewares.
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Música para cine (plantilla orquestal de gran formato): <ul style="list-style-type: none"> • El proceso de pre-producción, producción y montaje. • Realización de la maqueta y su aprobación. • Recursos tecnológicos aplicables. • La grabación de la “BSO”. • Orquestación y plantillas de gran formato. • Edición de partes conforme a las normas de la industria. • Portfolio de obras para presentar a productoras. • Obras y autores representativos.
	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Audio y música para game engines: <ul style="list-style-type: none"> • Funcionamiento básico de middlewares (Fmod). • Diseño sonoro. • Composición de la música para game engine a través de middlewares. • Audio procedural, adaptativo y audio 3D. • Relaciones con la industria y sus modelos de negocio.

- ✦ Composición de los trabajos del curso:
 - Trabajo de composición audiovisual de cine mudo (gran formato o sinfónico).
 - Trabajo de composición audiovisual para videojuegos (game engines) utilizando middlewares.

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	a: 27 horas
Actividades prácticas	a: 27 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, audiciones, etc.)	a: 4 horas
Horas de trabajo del estudiante	b: 32 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	a + b = 90 horas

8. METODOLOGÍA

Breve descripción de la metodología a aplicar en cada una de las actividades.

Actividades teóricas	Clases magistrales, explicación de los recursos teóricos y técnicos que debe aplicar cada alumno en la realización de sus trabajos de composición aplicados a la imagen. Corrección individualizada de trabajos y puesta en común.
Actividades prácticas	Realización de composiciones musicales aplicadas para diversos géneros audiovisuales. Asistencia a conferencias de compositores, audiciones, actividades externas, etc.

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

La evaluación será continua. El alumno recibirá información acerca de su proceso de aprendizaje de forma cuatrimestral.

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Asistencia a clase, actitud y participación en el aula.
Actividades prácticas	Trabajos de composición aplicados a la imagen.

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<p>Para evaluar el trabajo presentado por el alumno se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> El sistema comporta una valoración de cada alumno en la que se tendrá en cuenta, ante todo, el nivel de conocimientos adquiridos. Asimismo, se tendrá en cuenta la asistencia, la actitud y participación del alumno.
Actividades prácticas	<p>Para evaluar los trabajos prácticos de grabación se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplicar correctamente los recursos técnicos de composición aplicada. Se tendrá en cuenta la calidad y presentación de los trabajos de composición aplicados a la imagen realizados, así como la adecuación a los requerimientos de la imagen y su originalidad.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación es continua. La asistencia a las actividades programadas es obligatoria. Esto supone que, para poder realizar esta evaluación continua, el alumno tendrá que asistir, al menos, al 80% de dichas actividades. Se realizará el registro de asistencia.

Cuando no se cumplan estos requisitos el alumno perderá su derecho a una evaluación continua. Esto no supone la pérdida del derecho a una evaluación final. En la convocatoria ordinaria el alumno será evaluado con los instrumentos establecidos para la pérdida de la evaluación continua. En el caso de suspender tendrá derecho a la convocatoria extraordinaria en las mismas condiciones que el resto de los alumnos.

La calificación final de la asignatura se expresará numéricamente de 0 a 10, con un decimal, según se establece en el artículo 7 del Decreto 36/2010, de 2 de junio, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores de Música en la Comunidad de Madrid. Esta calificación final, como la ponderación de cada aspecto que conforman dicha nota se establece en los apartados correspondientes.

La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del 5% de los matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor" (p. 6.3 e).

Entre los alumnos que cumplan los requisitos y deseen optar a la matrícula de honor se realizará el siguiente procedimiento: Para la concesión de las Matrículas de Honor solo será

concedida a aquellos alumnos que hayan obtenido la máxima calificación (un 10). En el caso de que hubiera dos o más alumnos en esta situación, se realizará una prueba extraordinaria para su concesión.

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Elaboración de trabajos de composición	60%
Asistencia a clase, actitud y participación	40%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Prueba escrita (teórica y práctica)	70%
Elaboración de trabajos de composición (obligatoria su presentación para poder presentarse a examen)	30%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Prueba escrita	40%
Elaboración de trabajos de composición (obligatoria su presentación para poder presentarse a examen)	60%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad. En caso de existir algún alumno matriculado con necesidades educativas especiales, los departamentos determinarán a comienzo de curso el tipo de adaptación curricular a aplicar en cada caso por medio de una adenda a la presente Guía Docente.

Instrumentos	Ponderación
Elaboración de trabajos de composición	60%
Asistencia a clase, actitud y participación	40%
Total	100%

10. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Plataforma Teams

10. Bibliografía

Título	“El cine y la música”
Autor	ADORNO, Theodor W.- EISLER Hanns
Editorial	Ed. Fundamentos, Barcelona

Título	“La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido”
Autor	CHION, Michel - LÓPEZ RUIZ, Antonio
Editorial	Ed. Paidós, Barcelona, 1993

Título	“On the Track”
Autor	WRIGHT, Karlin
Editorial	Ed. Routledge, 2004

Título	“Film Music: A Neglected Art: a Critical Study of Music in Films”.
Autor	PRENDERGAST, Roy M.
Editorial	Ed. W.W. Norton

Título	“Overtones and Undertones Reading Film Music”
Autor	BROWN, Royal S.
Editorial	Ed. University of California Press

Título	“Unheard Melodies: Narrative Film Music”
Autor	GORBMAN, Claudia
Editorial	Ed. BFI Pub



Título	“El lenguaje del cine”
Autor	MARTIN, Marcel
Editorial	Ed. Gedisa, Barcelona: 1996

Título	“Historia y teoría de la música en el cine: presencias afectivas”
Autor	COLÓN PERALES, Carlos - INFANTE DEL ROSAL, Fernando - LOMBARDO ORTEGA, Manuel
Editorial	Ed. Alfar

Título	“Composición Musivisual, Guía para la creación de música audiovisual”
Autor	ROMÁN, Alejandro
Editorial	Ed. Visión Libros, Madrid, 2022