



Más información en:

racba.es
info@racba.es

Teléfono:
922 275 375



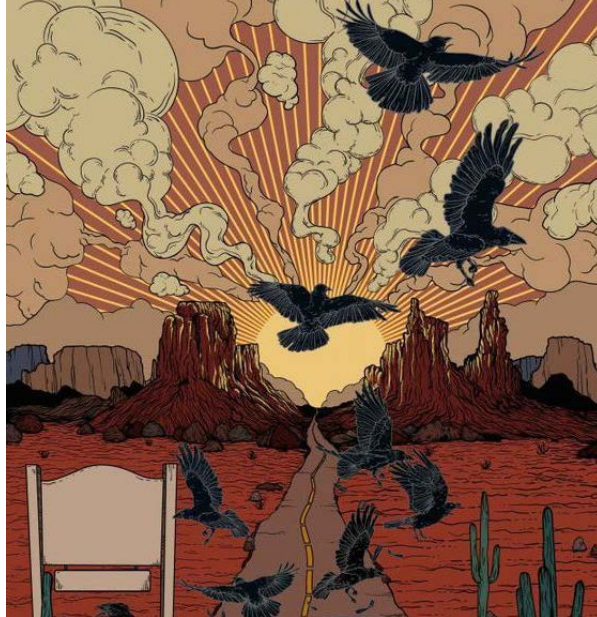
PARA INSCRIBIRSE, DEBERÁ HACERLO EN EL SIGUIENTE

ENLACE:

[formulario de inscripción](#)

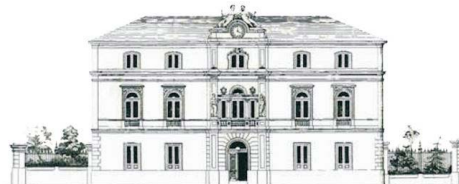


REAL ACADEMIA CANARIA
DE BELLAS ARTES
DE SAN MIGUEL ARCÁNGEL



CURSOS DE LA ACADEMIA

LA MÚSICA EN LAS CULTURAS AUDIOVISUALES
DEL SIGLO XXI



IMPARTE

D. Juan Pablo Fernández-Cortés

FECHA Y HORA:

Del lunes 8 al miércoles 10 de marzo. 16:30 a 19:30 horas

LUGAR:

Real Academia Canaria de Bellas Artes de San Miguel Arcángel
Plaza de Ireneo González, 1, bajo izquierda
38002 - Santa Cruz de Tenerife



REAL ACADEMIA CANARIA DE BELLAS ARTES
DE SAN MIGUEL ARCÁNGEL



Juan Pablo Fernández-Cortés

Juan Pablo Fernández-Cortés es Profesor del Departamento de Música de la Universidad Autónoma de Madrid. Doctor en Historia y Ciencias de la Música (UGR), Licenciado en Historia del Arte (UAM) y Máster en Métodos y Técnicas Avanzadas de Investigación (UNED), ha realizado, asimismo, estudios superiores de violín, viola y composición. Durante más de dos décadas trabajó como asesor y productor musical para destacadas empresas audiovisuales e instituciones, como EuroArts, Sintonía Media, Ideale Audience, Radio Nacional de España (Radio Clásica), Radio Televisión Española, Teatro Real de Madrid, Teatre del Liceu de Barcelona y Címbalo Producciones, entre otras. En colaboración con el Festival Música Antigua Aranjuez ha desarrollado proyectos de producción y recuperación de obras musicales compuestas por importantes compositores activos en la España del siglo XVIII, y ha publicado ediciones en partitura y CD de varias de ellas. Fue presidente y miembro de la Junta Directiva de la Sociedad Española de Musicología. Entre sus publicaciones destacan sus libros sobre música en las casas nobiliarias de Osuna y Benavente (1733-1882) y sobre mujeres y música en la Casa Ducal de Osuna (siglos XVIII-XIX), y varias ediciones de obras teatrales con música del siglo XVIII, como Los jardineros de Aranjuez de Pablo Esteve y Grimau, L'isola disabitata de Giuseppe Bonno y La fontana del placer de José Castel. Como conferenciante y ponente ha participado en congresos y cursos en Europa y América con ponencias sobre patrimonio musical, ópera y culturas audiovisuales.

Desde 2014 centra gran parte de sus investigaciones en el campo de la Ludomusicología, disciplina dedicada al estudio académico de la música de los videojuegos que difunde a través de diversos artículos y de la publicación digital Ludomusicología. Investigaciones y reflexiones sobre la música de los videojuegos y sus culturas. Ha sido investigador posdoctoral y profesor en la Universidad Carlos III de Madrid y entre 2013 y 2020 fue profesor de Fundamentos de Música y Diseño de Sonido en U-tad-Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (Universidad Camilo José Cela) en donde diseñó y desarrolló un programa de enseñanzas especializadas para la música de videojuegos y la animación digital.

PROGRAMA

Introducción y presentación del curso

Sesión 1.

Nuevas prácticas para nuevos tiempos: La música y lo audiovisual en el siglo XXI

- a. Mentalidades multimedia. Más allá de la música.
- b. Formas emergentes. Influencias, remix, apropiaciones, sampleos y mashups.
- c. Sonidos que se ven e imágenes que suenan. Nuevas narrativas musicales.
- d. Espacializando el sonido. La psicoacústica y su impacto musical.
- e. La música como gameplay. Experiencias lúdico-musicales.
- f. Corporeizando la música y el sonido. Síncresis y congruencia kinesónica.

Sesión 2.

La expansión de la banda sonora

- a. Diseño sonoro y nuevas estéticas del audio en el cine contemporáneo.
- b. Música y sonido en el cine de animación de Pixar.
- c. Las nuevas estéticas de Youtube y la emancipación del video musical.
- d. Videoarte, instalaciones e intermedialidad.
- e. El valor de la alfabetización mediática y musical para la inmersión.
- f. Afecto y conexiones emocionales en la música de videojuegos.

Sesión 3.

Tradiciones musicales en los videojuegos. Análisis de casos

- a. Re-construyendo el canon musical.
- b. La Edad Media idealizada. Usos del canto llano en los videojuegos del siglo XXI.
- c. Ambientación y anacronismos barrocos videolúdicos.
- d. Frédéric Chopin y la estética romántica.
- e. Intersecciones escénicas. La ópera en los videojuegos.
- f. Citas, intertextualidad y remezclas de la música de Pablo de Sarasate.
- g. Distopías y terror. Recursos musicales de las vanguardias del siglo XX.
- h. Brütal Legend. Música, sonido y diseño visual al servicio del heavy metal.

Sesión 4.

Presentación pública de los trabajos realizados por los alumnos