

Aula de Música

Bedroom Producers: El Estado de la Música Electrónica en el Siglo XXI

Profesor. Diego Navarro Catalán

Curso destinado a la exploración teórica y la aplicación práctica experimental de los conceptos centrales vinculados a la evolución de la música electrónica en las últimas dos décadas, así como su relación con el contexto cultural y artístico contemporáneo.

Se plantea la división de contenido en 20 clases de tres horas, con dos horas de teoría y una hora de práctica

Programa

01. ¿HAY MÚSICA EN EL BEDROOM PRODUCER?: Una introducción al estado de la electrónica en el S.XXI y análisis de qué entendemos por lo musical en la era contemporánea, así como por qué las definiciones clásicas han dejado de ser relevantes a partir de los nuevos procesos creativos y estéticas sonoras rompedoras.

02. TERAPIA DE PAREJA: UNDERGROUND Y MAINSTREAM: Estudio a base de ejemplos de la continua relación de intercambio de recursos entre el mundo musical comercial y los creadores underground, así como los conflictos que surgen durante estos y que señalan a desequilibrios socioculturales omnipresentes.

03. EFECTO 2000: Análisis del estado de la música electrónica y los géneros prevalentes en la entrada al S.XXI. Desde el consumo de la clase media de New Age y Chillout a la presencia de la nueva música de baile en los medios.

04. LA CABEZA EN LAS NUBES: TRANCE Y DERIVADOS: Estudio del Trance y el por qué de sus características, así como las causas y consecuencias para la música de baile durante su auge y caída.

05. AFTER: EL ORIGEN DE NUEVOS ESPACIOS MENTALES: La influencia del estado mental post-rave para el origen toda una nueva ola de sonido centrada en la escucha privada.

06. STARTUP SFX: EL PAPEL DEL SONIDO EN LA ENTRADA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA ERA MODERNA: Los cambios técnicos y creativos que se comienzan a dar con las nuevas generaciones de consolas, dando lugar a mayor potencial creativo para el sonido.

07. GAMING EN LA ERA RAVE: RHYTHM GAMES Y EL PULSO RÍTMICO COMO ELEMENTO ESENCIAL DE JUEGO: El papel de la electrónica como elemento dinámico de creación de ritmos y tensiones, así como el feedback de influencia en la producción musical a través de su presencia en los videojuegos.

08. SAVE ROOMS: LA ELECTRÓNICA DE AMBIENTE COMO ELEMENTO DE FEEDBACK SENSORIAL EN LOS VIDEOJUEGOS: Estudio del papel de la música generada en entorno digital y manipulada mediante lenguajes de programación para generar distintas sensaciones en el jugador.

09. EL CAMINO DEL AMBIENT: Evolución de la música identificada como ambient en el nuevo contexto sociocultural, así como análisis de su presencia en voces creativas alejadas de la narrativa occidental.

10. REGURGITANDO BAJO CAPAS DE IRONÍA: VAPORWAVE, BARDCORE Y DERIVADOS: Estudio de caso del Vaporwave como género representativo de los procesos de reciclaje y reinterpretación musical, yendo más allá del remix para crear algo completamente nuevo.
11. DUNGEONS & SYNTHS: EL PASADO IMAGINARIO COMO INSPIRACIÓN: La electrónica como forma de conectar con la musicalidad de mundos inexistentes.
12. BAILANDO CON FURIA 1: EL HORIZONTE BPM: Como la muerte del Trance dejó paso al ruido y la furia, nuevas variantes de baile basadas en altos niveles de energía.
13. BAILANDO CON FURIA 2: CIELO E INFIERNO: Las variantes del hard dance evolucionando en dos vertientes, desde la suavización y transformación de sus elementos hasta la exageración hacia los extremos sonoros. A su vez, la utilización del lenguaje de la música de baile como forma de reclamar una voz propia para la producción de artistas externos a la narrativa eurocentrista.
14. LA VIDA COLOR CHICLE: EL HYPERPOP: Como un grupo de artistas tomó los elementos base del pop para generar una nueva sonoridad que ha empapado todos los ámbitos creativos contemporáneos.
15. LA VIDA COLOR CHICLE 2: DERIVADOS DEL HYPERPOP: Descendencia y evolución de los comienzos del hyperpop con PC Music, desde su papel en el underground hasta la invasión del terreno comercial.
16. HEREDEROS DE LA RAVE: Cómo los distintos elementos del lenguaje de la música del baile han sido tomados y reinterpretados por generaciones de productores con sus miras puestas más allá de la pista.
17. POST-BAKALAO: PRESENTE DE LA ELECTRÓNICA EN EL LEVANTE: Una mirada a la escena local de la electrónica y su relación con el pasado de la electrónica.
18. TRIGGERS: EL ESTADO DE LA ELECTRÓNICA EN EL GAMING CONTEMPORÁNEO: Estudio del estado actual de la música producida digitalmente utilizada en videojuegos, así como las nuevas posibilidades de interacción con entorno y jugador.
19. SCORING: Estudio a través de trabajos propios y ajenos de la aplicación de composición de música electrónica y diseño de sonido a medios audiovisuales contemporáneos, especialmente animación experimental.
20. CONCLUSIONES Y SHOWCASE: Repaso general de conceptos tocados a lo largo del curso, abierto a debate y análisis por parte del alumnado. Muestra de los trabajos prácticos realizados a lo largo del curso, en los formatos que haya elegido cada alumno. Conclusiones.