



MÚSICA I VIDEOJOC

El videojoc és avui en dia un medi d'entreteniment que mou masses de jugadors i usuaris arreu del món. Ha desbancat al cinema i a qualsevol altre medi d'oci digital.

Òbviament, això no és producte de la casualitat, els videojocs van sorgir a mitjans del segle XX i no han parat de créixer fins als nostres dies. Però la pregunta que tenim és "que escolten aquests milions de persones arreu del món"? Avui en dia la música per videojocs és un dels medis musicals més populars, s'organitzen concerts amb les millors orquestres del món i moltes de les obres ja conegudes per milers de persones s'han convertit en himnes que han marcat una era que encara avui en dia avança imparable, registrant xifres rècord a cada any que passa.

En aquest cicle analitzarem aquest fenomen des d'un punt històric i pràctic, mirant l'evolució de la música per videojocs des dels inicis fins als nostres dies, sobretot posant atenció a tota mena d'estils i jocs. Un cop tinguem les bases històriques clares passarem a la part pràctica, on exposarem com treballa un compositor per videojocs, com és el seu dia a dia i quines problemàtiques compositives es troba en aquest nou medi d'entreteniment i com les soluciona amb les eines que disposa.

Tot això ho explico des de la meva experiència pròpia, treballant a jocs com ***Etherborn*** (2019) 20th Century Fox o ***Star Trek Prodigy: Supernova*** Nickelodeon (2022)

Gabriel Garrido Garcia

MÚSICA I VIDEOJOCs

CONFERÈNCIA

MF010 “La música per a videojocs: des dels inici fins als nostres dies”

Com era la música dels primers videojocs? En recordeu alguna? Quina música ens va millor per una banda sonora? La música clàssica?

La música del Ars Nova, Classicisme, Romanticisme, Impressionisme... quin impacte o similituds té amb la música per videojocs.



La música actual com el heavy metal, el rock o la música electrònica funciona en aquest camp? Com ha contribuït la informàtica musical en l'estètica musical dels videojocs? Totes les bandes sonores tenen la mateixa forma pel que fa a la música? Hi ha estructures musicals que siguin més aconsellables?.

Tot això ho completarem amb una audició de les peces més importants de l'època i amb un comentari de cadascuna d'elles.

A càrrec de Gabriel Garrido Garcia

Àmbit | Música

Públic | Per joves i adults de qualsevol edat

Durada | 1 hora i quinze minuts

Disponibilitat | A concretar amb el conferenciant.

Núm. màx. de places | Segons aforament

Requisits de l'espai i materials | Projector i pantalla.

Contacte | gabriel.garridomusic@gmail.com / 685890976

Cost de l'activitat | 180 € (preu sense IVA ni desplaçament)

MÚSICA I VIDEOJOCS

CONFERÈNCIA / TALLER

MF011 “Tenim un encàrrec i per ara mateix”

En aquesta sessió farem de productors musicals. Amb l'ajut d'un estudi de gravació portàtil mostrarem com es pot crear i manipular la música gràcies a la informàtica musical.

Partirem d'unes imatges i posarem músiques diverses, comprovant com canvia allò que volem transmetre. Gravarem músiques a partir de llibreries de sons, escollirem efectes sonors i els editarem en directe.



Parlarem del procés de portar la música des de l'ordinador fins al faristol del músic intèrpret i del procés creatiu pel qual passa un compositor... Vine amb el vestit de feina i disposat a participar.

A càrrec de Gabriel Garrido Garcia

Àmbit | Música

Públic | Per joves i adults de qualsevol edat

Durada | 1 hora i quinze minuts

Disponibilitat | A concretar amb el conferenciant.

Núm. màx. de places | Segons aforament

Requisits de l'espai i materials | Projector i pantalla.

Contacte | gabriel.garridomusic@gmail.com / 685890976

Cost de l'activitat | 180 € (preu sense IVA ni desplaçament)

MÚSICA I VIDEOJOC

CONFERÈNCIA

MF012 “Fem de psicòlegs musicals, com gestiona el compositor el cansament del jugador?”

Com pot ser que la música per videojocs vagi canviant i adaptant-se de manera lògica a les diverses situacions que té un videojoc? Quin és el procés darrere d'aquest fet? Com es gestiona la fatiga auditiva del jugador?

El videojoc obre aquesta problemàtica que, per exemple, el cinema no té. Ha d'aconseguir que el jugador pugui jugar sessions de 2 i 3 hores sense que la seva oïda es cansi, i això, és un repte enorme pel compositor de videojocs.

Veure'm com es treballa dins d'un software anomenat FMOD amb exemples pràctics i audibles, proposant als assistents crear un espai sonor entre tots.

A càrrec de Gabriel Garrido Garcia



Àmbit | Música

Públic | Per joves i adults de qualsevol edat

Durada | 1 hora i quinze minuts

Disponibilitat | A concretar amb el conferenciant.

Núm. màx. de places | Segons aforament

Requisits de l'espai i materials | Projector i pantalla.

Contacte | gabriel.garridomusic@gmail.com / 685890976

Cost de l'activitat | 180 € (preu sense IVA ni desplaçament)
