



NORTH AMERICAN COLLEGE

HACIA UN FUTURO CON FE

BUILD YOUR FUTURE WITH FAITH

GUÍA 13

ARTES MUSICALES

4º MEDIO

UNIDAD 2 : RECURSOS TECNOLOGICOS EN NUESTRO ENTORNO MUSICAL

OBJETIVO

Expresar y crear

Identificar los principales cambios tecnológicos en los sistemas de producción y circulación musicales; explorar, en la medida de lo posible, los nuevos recursos y procedimientos computacionales usados en la música, considerando su incidencia en la calidad de vida del hombre y la mujer contemporáneos

Utilizar creativamente los recursos computacionales y tecnológicos en proyectos individuales y colectivos de interpretación (ejecución) musical, composición de obras sencillas o realizaciones coreográficas

ACTIVIDAD Música en el cine. Análisis musical de música Diegética, Música incidental/no diegética. Música falsa Diégesis.

ANTECEDENTES GENERALES

MÚSICA DIEGÉTICA: Proviene de fuentes naturales que el espectador puede reconocer físicamente en la película que está viendo. Por ejemplo, la que surge de radios, equipos de música, instrumentos tocados ante la cámara, etc. La oyen o escuchan los personajes del filme y su sentido es realista. Ubica la música en un lugar concreto y su duración es exacta.

Por ejemplo en esta escena de la película "Ray", la cual fue merecedora del Premio Oscar al Mejor Sonido en el año 2004.

<https://www.youtube.com/watch?v=YvY7hXqz6ul>

MÚSICA INCIDENTAL/NO DIEGÉTICA: Aquella que, por definición, no es diegética: no proviene de fuentes naturales, sino abstractas, el espectador no puede reconocer su lugar de procedencia y los personajes no la escuchan. No tiene sentido realista, se ubica en lugares tan inconcretos como lo son el ambiente, la psicología o las emociones de los personajes, y su duración no responde a criterios de exactitud, sino que se prolonga en función de las necesidades de cada escena, pudiendo interrumpirse y reanudarse mucho tiempo después. Como ejemplo encontramos el famoso intro de la conocida película "Star Wars"



<https://www.youtube.com/watch?v=tGsKzZtRwxw>

FALSA DIÉGESIS: Recurso que permite emplear música diegética para darle un cariz cercano a la incidental, especialmente en su carácter abstracto, no realista. Es fácilmente localizable en escenas de baile en películas históricas, cuando para enfatizar la solemnidad, majestuosidad o pomposidad del evento suena mucha más música (y más intensa) que la que objetivamente debería escucharse de los pocos instrumentos que hay en pantalla.

<https://www.youtube.com/watch?v=nIOxUcTcUH0>



GUÍA 14

ARTES MUSICALES

4º MEDIO

UNIDAD 2 : RECURSOS TECNOLOGICOS EN NUESTRO ENTORNO MUSICAL

OBJETIVO

Expresar y crear

Identificar los principales cambios tecnológicos en los sistemas de producción y circulación musicales; explorar, en la medida de lo posible, los nuevos recursos y procedimientos computacionales usados en la música, considerando su incidencia en la calidad de vida del hombre y la mujer contemporáneos

Utilizar creativamente los recursos computacionales y tecnológicos en proyectos individuales y colectivos de interpretación (ejecución) musical, composición de obras sencillas o realizaciones coreográficas

ACTIVIDAD Música en el cine. Análisis musical de música Diegética, Música incidental/no diegética. Música falsa Diégesis.

ANTECEDENTES GENERALES

MÚSICA DIEGÉTICA: Proviene de fuentes naturales que el espectador puede reconocer físicamente en la película que está viendo. Por ejemplo, la que surge de radios, equipos de música, instrumentos tocados ante la cámara, etc. La oyen o escuchan los personajes del filme y su sentido es realista. Ubica la música en un lugar concreto y su duración es exacta.

Por ejemplo en esta escena de la película "Ray", la cual fue merecedora del Premio Oscar al Mejor Sonido en el año 2004.

MÚSICA INCIDENTAL/NO DIEGÉTICA: Aquella que, por definición, no es diegética: no proviene de fuentes naturales, sino abstractas, el espectador no puede reconocer su lugar de procedencia y los personajes no la escuchan. No tiene sentido realista, se ubica en lugares tan inconcretos como lo son el ambiente, la psicología o las emociones de los personajes, y su duración no responde a criterios de exactitud, sino que se prolonga en función de las necesidades de cada escena, pudiendo interrumpirse y reanudarse mucho tiempo después. Como ejemplo encontramos el famoso intro de la conocida película "Star Wars"



FALSA DIÉGESIS: Recurso que permite emplear música diegética para darle un cariz cercano a la incidental, especialmente en su carácter abstracto, no realista. Es fácilmente localizable en escenas de baile en películas históricas, cuando para enfatizar la solemnidad, majestuosidad o pomposidad del evento suena mucha más música (y más intensa) que la que objetivamente debería escucharse de los pocos instrumentos que hay en pantalla.

Identifica auditivamente diversos estilos de música