

# LUIS ERNESTO GÓMEZ

## TALLER DE CREACIÓN DE MÁQUINAS SONORAS

1° EDICIÓN | 3, 10, 17 y 24 Nov. 2020

TALLER | ONLINE | 4 sesiones | 3 h. c/s

Dirigido a: Músicos y no músicos interesados en la creación de música electroacústica o asistida por computadora.



El Autor

Compositor, escritor y docente venezolano. Magister en Música de la Universidad Simón Bolívar (2011). Licenciado en Música Mención Composición del IUDEM (2006), ahora UNEARTE y en Computación de la Universidad de Carabobo (1999). Estudió en la Cátedra Latinoamericana de Composición bajo la dirección del Blas Atehortúa.

### Temario del Taller

- Sonido y Ruido.
- Máquinas sonoras.
- Lenguaje de programación del sonido Pure Data orientado a objetos.
- Síntesis Auditiva.
- Envoltentes.
- Contadores.
- Retardos.
- Reveberación.
- Síntesis RM, AM y FM.
- Sonidos cotidianos.
- Archivos de sonido.
- Audacity.
- Cambios graduales. Ejemplos de máquinas sonoras.
- Arte y tecnología.

### Descripción del Curso

Bajo el concepto de Máquinas Sonoras, aquellas herramientas tecnológicas que tienen comportamientos particulares en la evolución del sonido en el tiempo, nos planteamos conocer básicamente cómo sus componentes interactúan, tomando como base nociones de síntesis sonora y manejo de archivos de sonido.

Estas máquinas pueden tanto producir sonidos electrónicos como reproducir de forma alterada archivos de sonido ya existentes. En este taller creativo nos proponemos crear nuestras propias máquinas sonoras o sintetizadores, usando como soporte el lenguaje de programación visual Pure Data y el apoyo del programa de edición Audacity, ambos de software libre, y buscando extraer de ellas algún elemento expresivo o concepto artístico o comunicativo. Un taller creativo pensado para músicos y no músicos para sentir el sonido hecho desde la tecnología como un lenguaje humano y simbólico.

### Alcances y Objetivos

El participante aprenderá organizar básicamente instrumentos sonoros con comportamientos particulares en el tiempo basados en conocimientos de síntesis sonora, acústica y manipulación de grabaciones, a través de conocimientos mínimos del programa Pure Data como base y Audacity como apoyo.

### Metodología

Dar inducciones teóricas y formas aplicación en el programa para luego proceder a aplicarlas. El centramiento es a nivel práctico brindando la teoría mínima necesaria. Se busca brindar al participante objetos ya desarrollados en el programa Pure Data para su aplicación, en donde nos interesa más el uso de los objetos (sus entradas, salidas y su comportamiento) que el conocimiento detallado de su funcionamiento interno.

## Recursos y Material Didáctico

---

Debe disponer de laptop o PC con cornetas o audífonos e instalar los programas Audacity y Pure Data Vanilla (ambos de software libre).

Programa Pure Data Vanilla

<http://puredata.info/downloads>

Audacity

<https://www.audacityteam.org/download/>

Cupo Máximo:

**12 participantes.**

Las sesiones son semanales. Se convocarán tareas a desarrollar luego de cada sesión. El facilitador del taller mantendrá comunicación por correo con los participantes para revisar los trabajos que desarrollen y hacer recomendaciones.

Inversión | Forma de Pago

---

PAGO ÚNICO DE  
**USD 45.00**

PLATAFORMA DE  
