

Seminario de posgrado

Análisis sonoro para videojuegos y multimedios: un enfoque ludomusicológico

Cantidad de encuentros: 5 (cinco)

Duración de cada encuentro: 120 (ciento veinte) minutos

Fechas:

Jueves 5 de mayo de 2022 - de 18:30 a 20:30 hs. (GTM-3)

Jueves 12 de mayo de 2022 - de 18:30 a 20:30 hs. (GTM-3)

Jueves 19 de mayo de 2022 - de 18:30 a 20:30 hs. (GTM-3)

Jueves 26 de mayo de 2022 - de 18:30 a 20:30 hs. (GTM-3)

Jueves 2 de junio de 2022 - de 18:30 a 20:30 hs. (GTM-3)

FUNDAMENTACIÓN

El desarrollo de videojuegos es actualmente la industria cultural con mayor presupuesto y esto ha empujado a la sociedad a nuevos horizontes. Desde el año 2011, diversos musicólogos de Inglaterra y Estados Unidos han puesto de relieve un aspecto nuevo del estudio musical en los videojuegos. Así como el estudio de la música popular en la década de 1980 forjó nuevas herramientas teóricas y metodológicas (Moore, 2001), los videojuegos son un escenario propicio para marcos teóricos que contemplen a todos los agentes que conforman dicho ámbito sonoro. Es por eso que los investigadores Mark Sweeney, Tim Summers y Michiel Kamp propusieron una nueva disciplina: la ludomusicología (Sweeney, Summer y Kamp, 2016).

A lo largo de esta década, el estudio de la música y los sonidos de los videojuegos se encontró con elementos nuevos: relaciones interdisciplinarias (artes visuales, arte sonoro, composición musical, programación en lenguajes de códigos, diseño de niveles, entre otras) y la inclusión de un usuario/jugador. Es por esto que los diversos enfoques ludomusicológicos difieren de otras prácticas como el cine y se abren camino en la búsqueda de respuestas estéticas y lógicas del

proceso de estudio (Collins, 2008). Finalmente, la ludomusicología como disciplina se inserta en un ambiente prolífico y cumple una función especializada: conectar las disciplinas de los videojuegos a través de un entendimiento holístico del sonido y sus funciones, entendiendo que “lo más convincente del arte contemporáneo ocurre en lugares inestables que oscilan entre lindes entrecruzados” (Escobar, 2021).

Este seminario estará orientado a alumnos universitarios que se encuentren interesados en el estudio sonoro de los videojuegos y multimedios. Durante los encuentros se desarrollarán aspectos históricos, teóricos, metodológicos y analíticos de la industria para construir una nueva plataforma de estudio de las fuentes utilizadas. Las herramientas presentadas en este seminario forman parte de los recursos utilizados en el diseño sonoro de producciones audiovisuales, ya sean interactivas o lineales.

OBJETIVOS

1. Adentrar al alumnado en la historia sonora de la industria de los videojuegos.
2. Familiarizar el marco teórico del análisis sonoro a través de una visión ludomusicológica.
3. Introducir métodos analíticos utilizados para la construcción narrativa e inmersiva.
4. Demostrar de manera práctica los recursos incorporados a través de un estudio de caso.
5. Externalizar el uso de las herramientas metodológicas a otras áreas artísticas a través de estudio de casos.

ESPECIFICACIONES

El presente seminario tendrá cinco módulos: el módulo 1 será la presentación del material a desarrollar y un recorrido a través de la historia del sonido en los videojuegos. En el módulo 2 se introducirán materiales teóricos sobre qué son los sonidos en los videojuegos y sus clasificaciones a través de diversos autores. El módulo 3 expondrá el enfoque analítico de los sonidos a través de diversos ejemplos que darán soporte a la familiarización de dichos recursos y al análisis concreto de un estudio de caso. El módulo 4 estará destinado a la demostración analítica de videojuegos y a la presentación de coloquios, inquietudes y debates respecto al material visto durante el seminario. Finalmente, en el módulo 5 se aplicarán las

herramientas ludomusicológicas analíticas en casos de estudio de otras disciplinas y se verificará su uso dentro del ámbito de la investigación musical, sonora e interrelacional.

FORMA DE EVALUACIÓN

La evaluación del presente seminario, para quienes deseen rendir, consta de:

- Una presentación oral individual de 5 (cinco) minutos.
- Una monografía de 3500 (tres mil quinientas) palabras aproximadamente.

La fecha de entrega de la monografía será de 30 (treinta) días corridos una vez finalizado el seminario. Asimismo el seminario está abierto a quienes quieran participar como oyentes.

PROGRAMA

- Módulo 1: “*Insert Coin - Del Arcade a nuestras manos*”
 - 1.1) Las pantallas: nuevos escenarios sonoros.
 - 1.2) El paso del *Arcade* al *Living*.
 - 1.3) Placas de audio: 8 bits y 16 bits.
 - 1.4) La era interactiva del sonido.
 - 1.5) PlayStation/Xbox y la generación HD del sonido.
 - 1.6) La producción post-HD del sonido: del bit a la orquesta.
 - 1.7) Las nuevas consolas portátiles: los celulares.
- Módulo 2: “*Sound: ON - Categorías del sonido*”
 - 2.1) Ludomusicología: introducción a la disciplina.
 - 2.2) Características objetivas y subjetivas del sonido.
 - 2.3) Tipos de música: reactiva vs. interactiva.
 - 2.4) Composición modular del sonido.
 - 2.5) La diégesis en los videojuegos.
 - 2.6) 3 categorías del sonido en videojuegos.
 - 2.7) La metáfora sonora: una narrativa invisible.
 - 2.8) La metonimia sonora: un asistente invisible.
 - 2.9) Lo visual, lo sonoro y lo háptico

- **Módulo 3: “Player 1 - Formas de análisis lúdicos y sonoros”**

- 3.1) **Análisis inmanente (*in-game*).**

- 3.2) **Análisis Satelital.**

- 3.3) **Análisis narrativo.**

- 3.4) **Análisis inmersivo.**

- **Módulo 4: “Game Over - Estudio de casos y reflexiones”**

- 4.1) **Chrono Trigger (1995) - Análisis**

- 4.2) ***Crypt of the Necrodancer* (2015) - Análisis**

- 4.3) ***Hades* (2020) - Análisis**

- **Módulo 5: “Bonus track & Warp Zone - Aplicación de herramientas ludomusicológicas a otras artes”**

- 5.1) **No Signal (2017) de Martín Eschoyez - Análisis**

- 5.2) ***Super 8* (1997) de Jorge Macchi - Análisis**

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA

- **ASKA, Alyssa** (2017), *Introduction to the study of Video Game Music*, Canada.

- **COLLINS, Karen** (2013), *Playing with Sound*, Cambridge, The MIT Press.

- **COLLINS, Karen** (2008), *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Massachusetts, The MIT Press.

- **ESCOBAR, Ticio** (2021), *Aura latente: Estética. Ética. Política. Técnica*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Tinta Limón.

- **JORGENSEN, Kristine** (2011), *Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisted* en: GRIMSHAW, Mark (2011), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Estados Unidos, IGI Global.

- **KAMP, Michiel, SUMMERS, Tim, SWEENEY, Mark** (2016), *Ludomusicology: approaches to video game music*, Bristol, Equinox Publishing Ltd.
- **STOCKBURGER, Axel** (2003), *The game environment from an auditive perspective*, Utrecht, Level Up, Digital Games Research Conference.
- **SUMMERS, Tim** (2016), *Understanding Video Game Music*, Cambridge, Cambridge University Press.

BIBLIOGRAFÍA AMPLIATORIA

- **BAUMAN, Zygmund** (2001), *The individualized society*, Oxford, Polity Press.
- **CHION, Michel** (1990), *El sonido: música, cine, literatura...*, Barcelona, Paidós.
- **HUIZINGA, Johan** (1938), *Homo ludens*, Buenos Aires, Emecé.
- **O'KEEFE, Linda** (2010), *Sound is Not a Simulation: Methodologies for Examining the Experience of Soundscapes* en: GRIMSHAW, Mark (2011), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Estados Unidos, IGI Global.
- **SENNET, Richard** (1997), *Carne y Piedra: El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*, Madrid, Alianza Editorial S.A.
- **SCHAEFFER, Pierre** (1966), *Tratado de los objetos musicales*, Madrid, Alianza Editorial.