

Nombre del curso_ Composición musical para videojuegos

Tipo de curso_ Electiva de formación musical

Para estudiantes de una carrera en particular_

Docente responsable_ Lukas Kühne

Equipo docente_ Gonzalo Varela

Modalidad del curso_ Virtual

Carga horaria total_ 90 hrs

Carga horaria de clases presencial o virtual_ 30 hrs

Carga horaria de trabajo del estudiante_ 60 hrs

Créditos_ 6

Frecuencia_ 2hs de clase por semana

Duración en meses_ 4 meses

Fecha de inicio_ 12 de agosto 2024

Fecha de finalización_ 18 de noviembre de 2024

Día y horario de las instancias presenciales o virtuales_ a convenir con los estudiantes

Curso para_ Interno a Facultad de Artes

Lugar dónde se desarrollan las clases presenciales_ Virtuales (plataforma Zoom)

Cupo de estudiantes del Instituto de Música (mínimo y máximo)_ 0 mínimo, 0 máximo

Cupo de estudiantes del Área Social y Artística (mínimo y máximo)_ 0 mínimo, 0 máximo

Cupo de estudiantes de otros Servicios (mínimo y máximo)_ 0 mínimo, 0 máximo

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Durante el curso se trabajarán aspectos estéticos y técnicos sobre la composición musical para videojuegos y su producción en general.

Contenidos generales fundamentados y desarrollados

En la actualidad el trabajo de un compositor para videojuegos puede ser muy distinto dependiendo del proyecto. Es posible que para un videojuego el compositor solamente deba entregar archivos de audio con música para reproducir en bucle durante los escenarios correspondientes, mientras que para otro el compositor deba idear y programar sistemas muy complejos de música interactiva inmersiva para que la música responda de forma mucho más dinámica a lo que está sucediendo en el juego (sin contar que en videojuegos independientes es común que el compositor también se encargue del diseño de sonido). Adicionalmente, como todo compositor para medios, el compositor para videojuegos debe conocer muy bien el medio en el que trabaja para poder comunicarse apropiadamente con sus colaboradores, y generalmente debe ser capaz de componer música de estéticas muy diversas, ya que es común que su trabajo requiera crear la música que mejor se adecúe al videojuego independientemente de cuál sea el género o instrumento con el que el compositor tenga mayor habilidad.

Durante el curso se pondrá énfasis en cuestiones estrictamente compositivas y cuestiones técnicas relacionadas con la implementación de audio y software utilizado por un compositor para videojuegos. Este curso tiene una duración de 15 semanas y una carga horaria de dos horas por semana.

El trabajo semanal (dentro y fuera del horario de clase) incluirá principalmente:

- Exposición a una gran cantidad de temas técnicos y creativos relacionados con videojuegos, música, y música para videojuegos.
- Discusión sobre los temas expuestos.
- Capacitación en software comúnmente utilizado en la composición musical para videojuegos y en la producción musical actual en general.
- Análisis de música para videojuegos.
- Realización de trabajos que sirvan como simulacro de la actividad profesional real de un compositor para videojuegos.

Objetivos

- Contribuir a la formación en producción musical, sonora y tecnológica contemporánea.
- Brindar herramientas de capacitación técnica para la composición musical y el diseño sonoro para videojuegos.
- Contribuir a la sensibilización estética respecto a la música para videojuegos, y respecto a los videojuegos en general.
- Aportar al entendimiento sobre los videojuegos y productos tecnológicos relacionados.

Desarrollo del curso

PROPUESTA DE PROGRAMA (sujeta a modificaciones):

SEMANAS 1-4:

- Introducción al curso. Introducción al desarrollo de videojuegos (breve repaso histórico y conversación sobre qué es un juego). Escucha comentada de música para videojuegos de distintas épocas. Ventajas y desventajas de distintas plataformas y de desarrollar para ellas.
- Presentación de música compuesta anteriormente por los estudiantes.
- Tarjetas de audio. Frecuencia de muestreo, profundidad de bits, y tamaño de buffer. Estaciones de trabajo de audio digital. Producción musical con Reaper (parte 1).
- Especificidades de la música para medios audiovisuales e interactivos. Temas y motivos musicales.

SEMANAS 5-8:

- Producción musical con Reaper (parte 2).
- Música chiptune (aspectos técnicos y estéticos). Música del Nintendo Entertainment System. Algunas herramientas para componer música pseudo-chiptune actualmente. FamiStudio.
- Templates y stems. Convenciones de nombre. Almacenamiento y respaldo.

- Métodos para generar bucles (“loops”) de música. Método para generar bucles (“loops”) de sonidos continuos.

SEMANAS 9-12:

- Posibilidades creativas de la implementación de música para videojuegos. Decisiones pre-compositivas de acuerdo al tipo de juego.
- Música de aventura/exploración.
- Música de acción/combate.
- Música de villa/pueblo (en videojuegos de aventura/RPG).

SEMANAS 13-15:

- Música de terror/suspenso.
- Música de victoria. Música de derrota.
- Música de puzle.
- Conversaciones finales.

Metodología de trabajo

- Clases con un alto componente expositivo, pero donde el docente solicitará continuamente la participación activa de los estudiantes y habrá espacio para puestas en común acerca de las tareas domiciliarias.
- Realización y evaluación de trabajos prácticos.

Forma de evaluación y aprobación

5C - A P

Semanalmente el docente planteará tareas domiciliarias y el estudiante tendrá tiempo hasta el día anterior a la clase siguiente para entregarlas. En la medida de lo posible se dedicará tiempo de clase para comentar trabajos entregados. Si los trabajos cumplen con la consigna serán aprobados (sin calificación), y para aprobar el curso el estudiante deberá haber entregado en fecha y tener aprobado como mínimo un 75% de los trabajos que se hayan asignado, al igual que haber asistido como mínimo a un 75% de las clases.

Destinatarios

Estudiantes avanzados de la Licenciatura en Música, opción: Composición.

Requisitos previos necesarios para cursar

Haber aprobado Composición 6.

Bibliografía

Se incentiva a los estudiantes que deseen a que acompañen el curso con la lectura de material bibliográfico relacionado con la temática del curso, como por ejemplo:

- Chion, M. (1993). La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Editorial Paidós.
- Sanger, G (2003). The Fat Man on Game Audio: Tasty Morsels of Sonic Goodness. New Riders Pub.
- Saitta, C (2002). El Diseño de La Banda Sonora En Los Lenguajes Audiovisuales. Saitta Publicaciones Musicales.
- Thomas, C (2015). Composing Music for Games: The Art, Technology and Business of Video Game Scoring. Routledge.