

PROGRAMA ACTIVIDAD CURRICULAR

Componentes	Descripción				
Nombre del curso	Taller de Escucha en Videojuegos				
Course Name					
Código					
Carácter	Curso de Formación General				
Unidad académica	Escuela de Artes				
Número de créditos SCT		Hora de cátedra expositiva presencial y directa con profesor	Horas de trabajo en taller y/o laboratorio con profesor (grupal)	Horas de trabajo con ayudante	Horas de trabajo autónomo del estudiante
	Semanal	1,5	0		1,5
	Semestral	27,0	0		27,0
Línea de Formación	Formación General				
Nivel	No aplica				
Requisitos	No aplica				
Propósito formativo	<p>El curso tiene por objetivo una introducción al ámbito del sonido y la música de videojuegos, en un abordaje teórico, en cuanto reflexión crítica, como práctico, poniendo la experiencia de quien juega en el centro.</p> <p>Esta asignatura explora el videojuego, como medio interactivo y multimodal, pues propone distintos desafíos. Por una parte, nos obliga a re-pensar la noción de oyente, en tanto quien escucha es un co-creador/a y cuyos comandos impactan en tiempo real en la experiencia sonora, lo que a su vez se intersecta con su característica audiovisual, lo que nos lleva a tener que considerar la sinergia entre distintos sentidos involucrados en la experiencia de jugar. En ese contexto, esta asignatura presenta distintos modelos y herramientas para comprender esta problemática, además de ofrecer un visión situada en el contexto nacional e internacional en el ámbito de producción de música de videojuegos.</p> <p>Para ello, se realizarán sesiones de contextualización, así como sesiones de juego guiadas y grupos de debate, para luego ejercitar la conversación desde la base de una perspectiva autoetnográfica.</p>				
Competencias específicas a las que contribuye el curso	<p><i>Competencia 2.2 Comunicar y documentar de forma efectiva. tanto de forma oral como escrita, los resultados de investigaciones de distintos tipos, e insertándolas en los círculos pertinentes de forma colaborativa y de acuerdo a criterios éticos.</i></p>				

	<p><i>Competencia 3.1: Crear, utilizando parámetros sensoriales, estéticos, teóricos y tecnológicos, contenido sonoro artístico para experiencias relacionadas con música, danza, teatro, cine, televisión, medios audiovisuales, ópera, instalaciones y arte sonoro, video-interacción y ambientes inmersivos de audio, entre otros</i></p> <p><i>Competencia 3.2: Reflexionar e integrar los aspectos principales de la evolución de las corrientes estéticas con el desarrollo tecnológico del sonido.</i></p> <p><i>Competencia 3.3: Integrarse con actitud abierta, respetuosa y crítica a proyectos de creación artística y cultural aportando propuestas desde el sonido que se complementen con las diversas disciplinas artísticas.</i></p> <p><i>Competencia 3.4: Analizar auditivamente el sonido, desde la perspectiva técnico-científica y desde su construcción artística.</i></p> <p><i>Competencia 4.1: Crear y diseñar proyectos de carácter artístico y/o comunicacionales integrando aspectos estéticos, tecnológicos y científicos.</i></p> <p><i>Competencia 4.4: Reflexionar y proponer una sonoridad coherente con la intención del proyecto y/u obra artística involucrada, mediante el uso creativo funcional de herramientas tecnológicas.</i></p>
<p>Sub-competencias específicas a las que contribuye el curso</p>	<p><i>Sub-Competencia 2.2.1: Presentando de manera clara y en un lenguaje académico los resultados de una investigación</i></p> <p><i>Sub - Competencia 3.1.1: Proponiendo soluciones pertinentes durante el desarrollo del proceso creativo relacionadas al fenómeno musical.</i></p> <p><i>Sub - Competencia 3.1.3: Vinculando los diversos conocimientos adquiridos durante su formación en las áreas del arte, ciencia y tecnología a los problemas prácticos asociados al proceso de creación.</i></p> <p><i>Sub - Competencia 3.2.1: Conociendo desde el punto de vista estético y sensorial, los principales y diversos estilos artísticos.</i></p> <p><i>Sub - Competencia 3.2.2: Argumentando las elecciones de los procedimientos implementados en la realización del trabajo.</i></p> <p><i>Sub - Competencia 3.2.3: Analizando el texto y contexto, trasfondo motivacional, estético y causal, de la creación artística.</i></p> <p><i>Sub - Competencia 3.3.1: Gestionando y organizando la elección de los métodos de trabajo.</i></p> <p><i>Sub - Competencia 3.3.3: Comunicándose de forma clara y eficaz aplicando los valores del respeto a la diversidad a la hora de relacionarse con el medio profesional.</i></p> <p><i>Sub - Competencia 3.4.1: Reconociendo diversos fenómenos sonoros desde el punto de vista científico, artístico y tecnológico.</i></p> <p><i>Sub - Competencia 4.1.1: Explorando necesidades o áreas de la realidad donde viabilizar una nueva propuesta.</i></p>

	<p>Sub-Competencia 4.1.3: Desarrollando un proyecto evaluable a partir de su materialización</p> <p><i>Sub - Competencia 4.4.3: Escogiendo las herramientas más adecuadas asociadas a la intencionalidad del proyecto y/u obra artística, a partir de los recursos existentes.</i></p>
Competencias genéricas transversales a las que contribuye el curso	<p><i>Competencia 5.1: Competencia: Difundir y valorar en el marco del Proyecto de Desarrollo Institucional de la Universidad de Chile las actividades artísticas, culturales y cívicas valorando y respetando la diversidad y la multiculturalidad</i></p>

Resultados de aprendizaje	<p>Al finalizar el curso el estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Establece relaciones críticas entre la escucha, la jugabilidad y el contexto del videojuego, atendiendo a su características multimodales e interactivas ● Comprende la música como un espacio donde se performan nociones de raza, género y etnicidad. ● Comunica juicios y opiniones propias fundamentadas sobre las distintas audiciones de manera oral y escrita. ● Aplica modelos y herramientas para el análisis y la creación de música y sonidos para videojuegos
Saberes / Contenidos	<p>Unidad 1 Escuchas de la Interactividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contexto histórico del problema del audio y los videojuegos ● Modos de escucha, interactividad y multimodalidad ● Modos de relación con el videojuego, Inmersión, Compromiso y Flow ● Formas de analizar la escucha de los videojuegos <p>Unidad 2 Experiencias de Juego: The Legend of Zelda Ocarina of Time</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formas de juego crítico ● Problemas específicos: Modularidad, Sonidos por gatillos, Leitmotivos, Música como identificador, Performatividad, entre otros ● Procedimientos propios de The Legend of Zelda Ocarina of Time como estudio de caso ● Extrapolación de las problemáticas de dicho juego a otros títulos <p>Unidad 3 Análisis perceptual y remusicalización</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Análisis perceptual, como herramienta para atender a la sonoridad del juego ● Ejercicios de síntesis: remusicalización
Metodologías	<p>La metodología del curso para el año 2022 está planteada para ser de manera online</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Clases expositivas b. Clases prácticas que contengan: <ol style="list-style-type: none"> i. Sesiones de audición dirigida ii. Sesiones dirigidas de juego iii. Juego autónomo, para posterior comentario c. Debate sobre literatura de la asignatura d. Ejercicios creativos <p>e. Apoyo de material digital y videos de literatura y gameplays de videojuego</p>
Evaluación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informe sobre juego escogido (30%) 2. Informe exposición: Extrapolación de problemáticas de Zelda Oot(40%) 3. Ejercicio de remusicalización (40%)
Requisitos de aprobación	<p>Para aprobar el curso el estudiante debe tener una nota Final superior o igual a cuatro. De acuerdo a la fórmula:</p> <p>Nota Final = Nota de Presentación * 60% + Nota Examen * 40%</p>
Palabras clave	Ludomusicología, Videojuegos, Escucha
Bibliografía obligatoria	<ul style="list-style-type: none"> ● Calleja, G. (2011). In-Game; From Immersion to Incorporation, US, MIT Press. ● Collins, K. (2013). Playing with sound: a theory of interacting with sound and music in videogames. The MIT Press, London, England. ● Domínguez Ruiz, A. L. (2019). El oído: un sentido, múltiples escuchas. presentación del dossier modos de escucha. El oído pensante, 7(2):92–110. Disponible en: http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/oidopensante. ● Kamp, M., Summers, T., & Sweeney, M. (Eds.). (2017). Ludomusicology. Approaches to video game music. Sheffield, UK: Equinox Publishing Ltd. ● López-Cano, R., y San Cristóbal, Ú. (2014). Investigación artística en música. Problemas, métodos, experiencias y modelos. Conaculta. ● Mandoki, K. (2006b). Prácticas estéticas e identidades sociales. Prosaica dos. Siglo Veintiuno editores, México ● Roth, M. (2017). Thought-provoking play. Political philosophies in science fictional videogame spaces from japan. Carnegie Mellon University: ETC Press, Pittsburgh, PA <p>En el caso de los textos en inglés, se trabajará con extractos traducidos por los profesores</p>
Bibliografía Complementaria	<ul style="list-style-type: none"> •Collins, K. (2008). Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. The MIT Press, London •Grez, A. (2020). Lúdica traspuesta, escucha interactiva. (Tesis de magíster). Universidad de Santiago de Chile. •Huizinga, J (1949): Homo Ludens. London, Routledge & Kegan Paul Ltd. •Mandoki, K. (2006a). Estética cotidiana y juegos de la cultura. Prosaica I. México: Siglo veintiuno editores. •Martínez, J. (2017). «Esto lo estoy tocando mañana...». Elementos para una filosofía de la

	<p>nueva música chilena. Santiago: Vientos del Sur.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Moreira, M. (2004). La música de los videojuegos: Modalidades de uso y su relación con el imaginario social. Un estudio sobre la banda sonora del juego 'Final Fantasy VI'. Tesis de magíster, Universidad de Chile, Santiago de Chile. •Parrilla Gallego, G. (2018). ¿qué significa ser ludomusicólogo? AV Notas. Revista de investigación musical, (6):54–64. •Philip Tagg (2012). Music's Meanings: A Modern Musicology for Non-Musos. New York & Huddersfield, The Mass Media Music Scholar's Press, Inc, 2013. •Small, C. (1999). El Musicar: Un ritual en el espacio social. Revista Transcultural de Música, 4.
<p>Profesores que participaron en el Programa</p>	<p>Revisado por Ariel Grez Valdenegro, marzo de 2024</p>