

Audio para videojuegos desde Latinoamérica

Introducción:

La producción de videojuegos experimenta un crecimiento sostenido en Uruguay y en la región, y demanda compositores y diseñadores de sonido con formación específica, capaces de crear una banda sonora adecuada a los requerimientos estéticos, narrativos y técnicos de cada proyecto.

Sin embargo, hay importantes barreras para la inserción laboral de compositores y diseñadores de sonido en este campo. Las trayectorias profesionales son diversas y los modelos de trabajo heterogéneos, mientras que el acceso a información sistematizada sobre procesos creativos, herramientas técnicas, estrategias de inserción profesional y dinámicas de colaboración internacional es limitado. A esto se suma que los recursos disponibles generalmente no contemplan las particularidades de la profesión en Latinoamérica. Los espacios de formación y las oportunidades para conocer de primera mano experiencias concretas de profesionales latinoamericanos que han logrado insertarse en proyectos nacionales e internacionales son escasos, y el acceso a ellos suele ser costoso.

Este curso surge como respuesta a esta necesidad, reuniendo a ocho profesionales latinoamericanos del audio para videojuegos. Los ponentes compartirán sus experiencias en proyectos internacionales de diversos géneros y escalas, ofreciendo un panorama real y actualizado del campo profesional. A través de sus presentaciones, los participantes del curso podrán acceder a conocimientos prácticos sobre dinámicas de trabajo, desafíos técnicos y creativos, herramientas de implementación de audio, y estrategias concretas de desarrollo profesional en la industria.

El curso constituye así una oportunidad para comprender las posibilidades en el ámbito del audio para videojuegos desde Latinoamérica.

Metodología de trabajo:

Cada clase consistirá en una presentación del ponente invitado seguida de un espacio de preguntas y discusión. Los estudiantes deberán prepararse para cada sesión investigando la trayectoria del ponente y formulando preguntas pertinentes sobre su trabajo, que deberán entregar con antelación a través de la plataforma EVA.

Evaluación

Antes de cada clase los estudiantes tendrán la tarea de interiorizarse sobre la temática propuesta y la trayectoria del ponente, y en base a eso preparar preguntas para esa persona. Las preguntas deberán ser entregadas con antelación a través de la plataforma EVA. Para aprobar el curso, los estudiantes deberán haber preparado y

entregado con anticipación preguntas para un mínimo de 75% de las clases. Además, deberán haber asistido a un mínimo de un 75% de las clases.

Contenido de cada clase (sujeto a modificaciones):

Todas las clases incluirán la perspectiva del ponente sobre aspectos creativos, técnicos y profesionales del trabajo en audio para videojuegos, así como respuestas a las preguntas que surjan de los estudiantes. Sin embargo, cada clase comenzará con una presentación específica sobre un tema propuesto por cada ponente, basada en su experiencia profesional personal en uno o múltiples videojuegos específicos.

Jazmín Giolito: Diseño sonoro en el first-person shooter 3D *Witchfire*

El encuentro dará cuenta del proceso de diseño sonoro en el videojuego *Witchfire*, con especial foco en el diseño sonoro de las armas de fuego, así como en consideraciones generales y estrategias para llevar a cabo una producción eficiente y sostenible en equipos pequeños.

Se compartirán lecciones importantes sobre trabajar con un equipo reducido en un juego de gran escala desarrollado en Unreal Engine, y cómo sacar el mayor provecho posible a la interacción con los jugadores. Se explorarán los pilares comunes en el diseño de todas las armas, las técnicas utilizadas, y las decisiones creativas que permiten mantener coherencia y calidad en el diseño sonoro.

Nacho González Nappa: Composición e implementación de música atonal como herramienta narrativa en videojuegos

El objetivo es capacitar a los estudiantes en el uso de la atonalidad y las texturas experimentales como herramientas narrativas para videojuegos. La clase abordará desde la concepción teórica y la escritura en software de notación, hasta la producción en el DAW, transformando conceptos de vanguardia en recursos sonoros funcionales para entornos interactivos.

La fase técnica se centrará en la exportación de stems y su integración en Wwise. Se enseñará a configurar sistemas no lineales para manipular la disonancia y la densidad sonora en tiempo real, permitiendo que la música responda dinámicamente a la intensidad del gameplay.

Al finalizar, los alumnos comprenderán un flujo de trabajo profesional que une la composición académica con la tecnología de audio actual. Esta propuesta busca dotar al estudiante de soluciones creativas para géneros como el horror o el suspenso, donde la música no funcional es clave para la inmersión.

Paolo Grosso: Fusión entre el lenguaje, instrumentos y ritmos de la música orquestal y latinoamericana en el juego de aventura gráfica *Scott Whiskers: the Search for the Golden Cat*

Los videojuegos generan experiencias inmersivas e interactivas que suelen desarrollarse en mundos fantásticos y que requieren, permiten y se prestan a la composición de música en géneros y estilos muy diversos. En el caso del videojuego *Scott Whiskers*, el desarrollador ya contaba con una lista completa de solicitudes musicales para los diferentes escenarios, abarcando un sinfín de elementos y lenguajes musicales diferentes: desde el uso del leitmotiv y un “sonido centroamericano”, pasando por música tribal, folclórica mariachi, surf rock y hawaiana, entre otros.

La clase abordará la experiencia de crear música para el videojuego *Scott Whiskers*, el intercambio de ideas con el desarrollador en un ámbito internacional (Fancy Factory - Alemania) y los desafíos de trabajar a nivel remoto y desde Latinoamérica. Se recorrerá el proceso creativo musical en sus 20 tracks, abordando el camino desde las primeras solicitudes musicales hasta la composición de las versiones definitivas del juego, ejemplificando con material audiovisual y sesiones musicales en DAW.

Toni Leys: Composición musical, diseño sonoro e implementación de audio en el juego de acción-aventura 2D *Go Slimey Go!*

En esta clase se analizará la composición musical, el diseño sonoro y la implementación de audio en el juego *Go Slimey Go!*, lanzado a fines del 2025.

Para demostrar los procesos de composición se explorarán los proyectos en el DAW donde se produjo la música (Bitwig), abordando aspectos de melodía, armonía, producción y mezcla.

Para examinar el diseño sonoro se repasarán los proyectos de diseño de efectos de sonido en el DAW (*Reaper*), analizando las decisiones tomadas y las técnicas utilizadas.

Para la implementación se investigará el proyecto en el motor del juego (*Unity*), revisando cómo funciona y qué decisiones se tomaron para integrar toda la música y los sonidos dentro del juego, así como las herramientas que los desarrolladores facilitaron para implementar el audio.

Sebastián Marín: Procesos creativos, técnicos y humanos desarrollando el audio del survival horror 3D *Tormented Souls 2*

La clase abordará los procesos creativos, técnicos y humanos involucrados en el trabajo como director de audio (*audio lead*) en el survival horror *Tormented Souls 2*. Se explorará el uso de la música como elemento de diseño sonoro, el trabajo en paralelo con el compositor, y las responsabilidades de dirección creativa.

Se presentará una visión panorámica de los principales aspectos del trabajo de audio en un proyecto de este tipo, con observaciones importantes sobre la gestión del flujo de trabajo y la toma de decisiones en el contexto de un equipo de desarrollo.

Ignacio Ramírez: *PUBG Mobile y Game of Thrones Kingsroad*: composición a partir de material temático preestablecido en IPs de renombre

La clase abordará lo que implica trabajar en IPs (propiedades intelectuales) de renombre que tienen un material temático ya establecido. Se compartirá la experiencia de trabajar en títulos AAA de gran reconocimiento y lo que significó tener que readaptar los temas de Tom Salta y Ramin Djawadi, así como crear un tema original que respete y expanda el universo sonoro preexistente.

Se discutirán aspectos técnicos de mock-up y armonía, explorando cómo navegar las limitaciones y oportunidades creativas que presenta trabajar con universos sonoros establecidos y audiencias con expectativas específicas.

Gonzalo Varela: Implementación de audio dinámico, composición musical y diseño sonoro en el run-and-gun 2D *Neon Inferno*

Si bien el audio adaptativo y el uso de middleware suelen asociarse a juegos 3D o de alto presupuesto, exploraremos cómo pueden ser de gran utilidad también en videojuegos independientes y 2D, a partir del caso de *Neon Inferno*, un multipremiado run-and-gun 2D de estética cyberpunk publicado en 2025.

La presentación detallará varias posibilidades de audio dinámico presentes en el juego, e implementadas con el middleware *Wwise*. Cada uno de los temas explorados será explicado e ilustrado con ejemplos del juego. Además, se incluirán en la clase información y ejemplos de otros aspectos de la composición musical y el diseño sonoro del juego.

Valentina Viola: Importancia de mezcla y producción sonora en audio para videojuegos

La clase se centrará en la importancia de la mezcla y la producción sonora en la música para videojuegos, entendidas no como un proceso técnico aislado, sino como un factor clave en la percepción profesional del trabajo musical. En el contexto del desarrollo de videojuegos, tanto el oyente final como el equipo de desarrollo perciben el audio como un todo: composición, arreglo, mezcla, master e implementación se integran en una única experiencia sonora. En ese sentido, una buena música mal mezclada suele percibirse como amateur, mientras que una buena música bien producida transmite claridad, coherencia y confianza profesional.

La clase se apoyará en la experiencia de trabajar en el videojuego argentino *Kitsune's Paths*, y propone pensar la mezcla como un proceso en dos etapas complementarias: por un lado, la mezcla y producción de la música dentro del DAW para lograr un sonido sólido y expresivo que permita llevar la música en sí a su máxima expresión en cuanto a calidad sonora; por otro, la integración y balance de esa música dentro del juego, en

convivencia con efectos de sonido y diálogos mediante sistemas interactivos. Se hará énfasis en la idea de que muchas decisiones compositivas y de arreglo implican decisiones de mezcla, y que pensar el sonido final desde el momento de la composición permite amplificar el valor artístico del material musical producido.

Bibliografía:

Se sugiere a los estudiantes que acompañen el curso con material bibliográfico relacionado con las temáticas tratadas, como, por ejemplo:

- Chion, M. (1993). La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Editorial Paidós.
- Collins, K. (2008). Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. The MIT Press.
- Marks, A. (2017). Aaron Marks' Complete Guide to Game Audio: For Composers, Sound Designers, Musicians and Game Developers (Third Edition). CRC Press.
- Saitta, C (2002). El Diseño de La Banda Sonora En Los Lenguajes Audiovisuales. Saitta Publicaciones Musicales.
- Sanger, G. A. (2003). The Fat Man on Game Audio: Tasty Morsels of Sonic Goodness. New Riders.
- Thomas, C. (2016). Composing Music for Games: The Art, Technology and Business of Video Game Scoring. CRC Press.
- Thomas, C. (2023). Making It HUGE in Video Games. CRC Press.
- High score [Serie documental]. (2020). Netflix.
- Beep: A documentary history of game sound [Película documental]. (2016). Dir. Karen Collins. Ethonal.