



Storia e Studio della Musica nei Videogiochi



Cardaci Andrea

Lentini Calogero



Indice

- Storia della musica nei videogiochi
- Studio della scelta delle tracce per categoria di videogioco
- Studio degli effetti delle frequenze nel creare atmosfera nell'ascoltatore
- Sound design
- Psicoacustica



Storia della musica nei videogiochi

- Prima del 1977, nessuna console prevedeva la presenza della musica nei propri giochi
- Solo con l'arrivo dell'Atari 2600 si ebbero i primi suoni nei videogame





Storia della musica nei videogiochi

- Si tenga in considerazione inoltre che la musica, essendo creata e calcolata dalla macchina e non riprodotta da una sorgente indipendente, sottraeva potenza di calcolo al gioco stesso. I “compositori” erano gli stessi programmatori dei giochi.





Storia della musica nei videogiochi

- Pochi anni dopo si cominciarono a utilizzare i primi DAC per riprodurre le note campionate
- Tra i titoli più importanti 'Rally-X' e 'Frogger'





Sound design

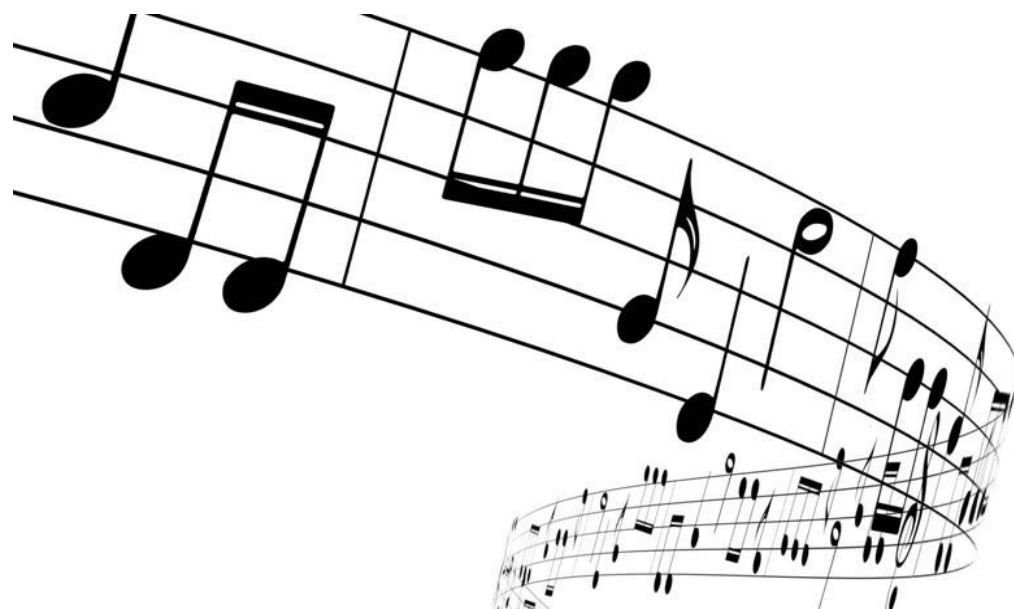
- Bisogna distinguere il puro sound design dalle musiche: con il primo si costruisce l'ambientazione di gioco, con le seconde generalmente si contribuisce all'impatto emozionale del titolo.





Sound design

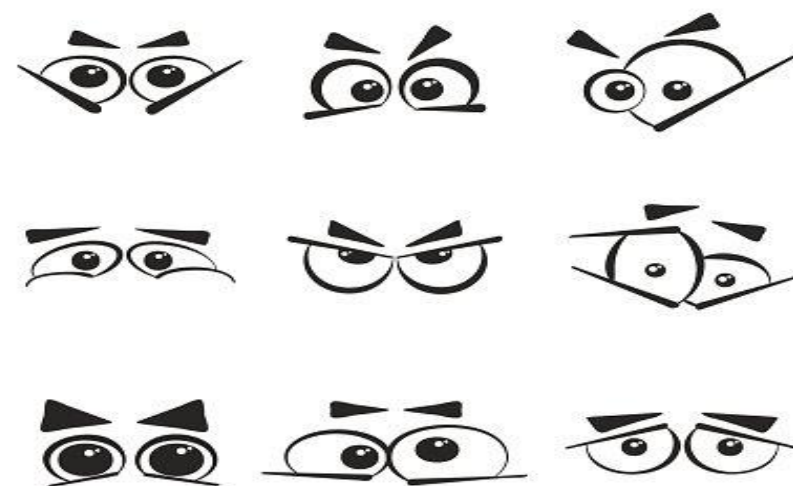
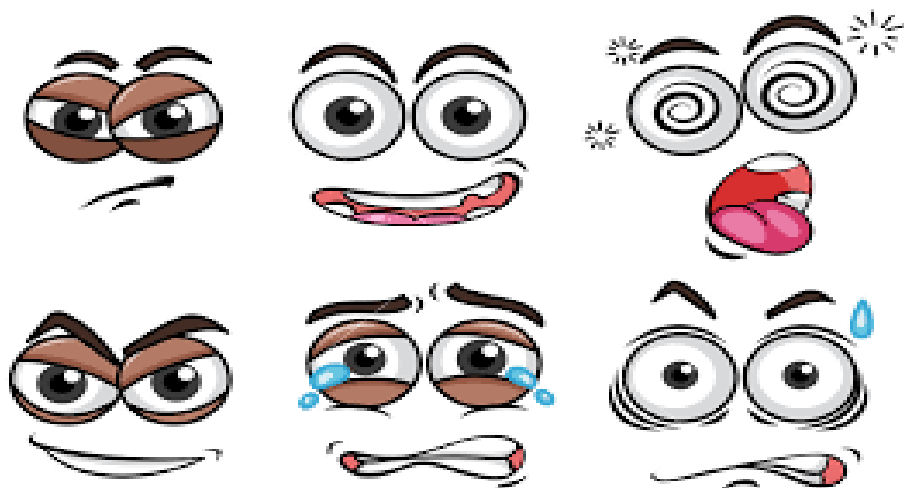
- Esiste un'altra sostanziale differenza: il sound design è sempre interno alla narrazione e al “mondo raccontato”: suoni che delineano le sfumature della storia che stiamo vivendo.





Sound design

- Le musiche, invece, vengono generalmente inserite perché lo sviluppatore spera di stimolare un certo approccio, perché vuole confermare e sostenere nell'utente una certa sensazione.





Psicoacustica

- L'orecchio infatti permette di convertire in impulsi elaborabili dal cervello tutte quelle fluttuazioni di pressione dell'aria che hanno un range di frequenza usualmente tra i 20Hz e i 20kHz.





Psicoacustica

- Possiamo dividere l'orecchio in tre parti. Quella più esterna comprende il padiglione che permette di raccogliere i suoni, soprattutto quelli più alti. Quella al centro invece amplifica i segnali deboli e permette di ridurre i problemi che possono causare le alte frequenze. La parte più interna infine genera i segnali nervosi che poi verranno trasmessi alla corteccia.





Psicoacustica

- La maggior parte delle emozioni che la musica riesce a trasmetterci sono frutto del nostro cervello e delle sostanze che si creano quando ascoltiamo un brano. Ci sono in particolare alcune frequenze che rispecchiano delle emozioni. Le frequenze 14- 40Hz(onde beta) per esempio sono quelle che in qualche modo ci risvegliano.



Psicoacustica

6 POWERFUL SOLFEGGIO FREQUENCIES

That Raise Your Vibration

UT – 396 Hz

Transforming grief into joy and guilt into forgiveness

RE – 417 Hz

Clears negativity and removes subconscious blockages

MI – 528 Hz

Stimulates love, restores equilibrium, repairs DNA

FA – 639 Hz

Strengthens relationships, family, and community

SOL – 741 Hz

Cleanses the body from all types of toxins

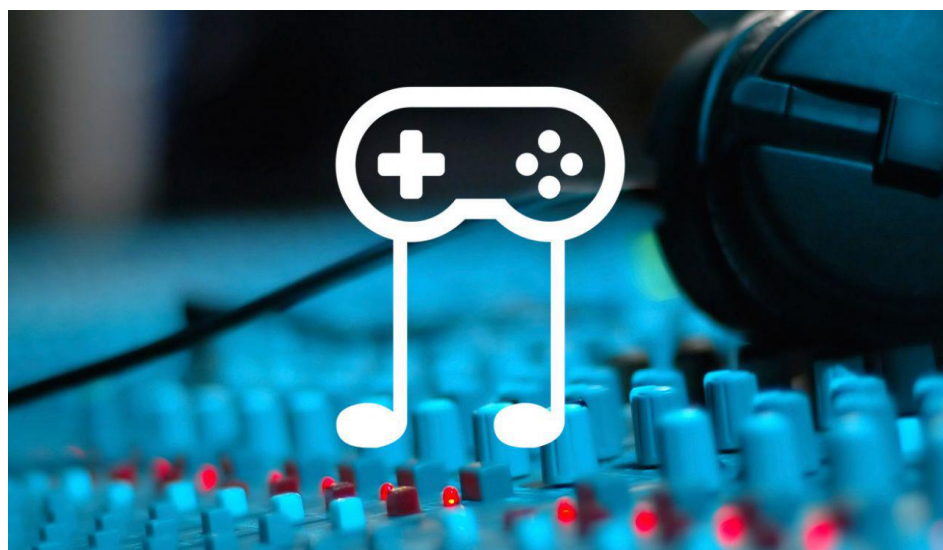
LA – 852 Hz

Awakens intuition, helps you return to balance



Conclusioni

- Come abbiamo visto la musica è ormai una parte fondamentale nei videogame, capace di creare un mondo parallelo in cui immedesimarci, ed è forse la cosa migliore per staccare dalla monotonia di ogni giorno!





@andrea_cardaci



@_carleeetto

GRAZIE PER L'ATTENZIONE