



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732



Acreditación Institucional
Internacional

OTORGADA POR EL IAC CINDA ACUERDO 55 DEL 9 DE MAYO-VIGENCIA 5 AÑOS



Vigencia por seis años



SC4289-1





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA
SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732

***ORIENTACIÓN MUSICAL EN EL ESPACIO VIRTUAL:
PARTITURA DE VIDEOJUEGOS Y ESPACIALIDAD DEL ESTILO Y
TEMA MUSICAL***

Autor: Oscar Cardozo, Jesus Blanco, Gabriela Mora – Fecha: 23/02/2021

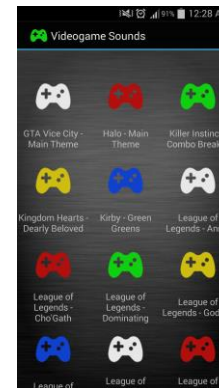


Introducción

- ❖ Los videojuegos son una industria que ha competido a la par con la industria cinematográfica y que en estos últimos años la logro superar



- ❖ En esta presentación vamos a hablar sobre la importancia que tiene el sonido y la música en los videojuegos, y porque es una de las razones por las que más venden los videojuegos



¡Siempre
hacia lo alto!



Videojuegos, ludomusicología y espacialidad del estilo y tema musical

- ❖ En la geografía humana ha habido 2 enfoques teóricos en los videojuegos habitualmente superpuestos el primero considera las estrategias de representación y la política de los videojuegos (como estos retratan el mundo y la ética de tales representaciones la mayoría de estos relatos provienen de la geografía política considerando la representación de los videojuegos en el conflicto geopolítico y la violencia



¡Siempre
hacia lo alto!



Videojuegos, ludomusicología y espacialidad del estilo y tema musical

- ❖ El segundo son los enfoques representacionales mal posicionados para capturar la contingencia del mundo digital y las interacciones entre el jugador y el juego



¡Siempre
hacia lo alto!



Estilo musical y tema en la partitura de The Legend of Zelda

- ❖ El artículo dice que la puntuación de los videojuegos es que un acompañamiento de si componente en pantalla ,la música es un elemento clave de los mundos de representación y la imaginación geográfica de los videojuegos. Para ello, se compromete con las convenciones musicales historiadas que sugieren, si no prescriben, como la audiencia debe entender la música(dark souls 1 combate contra gwyn señor de la ceniza)

Video de apoyo <https://www.youtube.com/watch?v=LjKAQ-zl5Ns>



¡Siempre
hacia lo alto!



Aportes Personales

- ❖ Gracias a los mayores mercados de occidente: Estados Unidos, Alemania, Reino Unido y Asia oriental los videojuegos han podido competir a la par con la industria cinematográfica



- ❖ las partituras de videojuegos están ganando popularidad rápidamente, si bien las primera partituras eran habitualmente primitivas (fritsch 2013) las partituras contemporáneas ahora se encargan a los principales compositores de Hollywood como Danny Elfman



Referencias

- Agawu, K. (2014). Music as discourse: Semiotic adventures in Romantic music . Oxford University Press. [Google Scholar]
- Anderson, B. , Morton, F. , & Revill, G. (2005). Practices of music and sound. Social & Cultural Geography , 6(5), 639–644. <https://doi-org.crai-ustadigital.usantotomas.edu.co/10.1080/14649360500298282> [Taylor & Francis Online], [Web of Science ®], [Google Scholar]
- Austin, M. (Ed.). (2016). Music video games: Performance, politics, and play . Bloomsbury.
- Belinkie, M. (1999). Video game music: Not just kid stuff . Videogame Music Archive. <https://www.vgmusic.com/information/vgpaper.html>. [Google Scholar]
- Bos, D. (2018). Answering the Call of Duty : Everyday encounters with the popular geopolitics of military-themed videogames. Political Geography , 63(2), 54–64. <https://doi-org.crai-ustadigital.usantotomas.edu.co/10.1016/j.polgeo.2018.01.001> [Crossref], [Web of Science ®], [Google Scholar]
- <https://es.gizmodo.com/los-trucos-que-la-musica-de-dark-souls-usa-para-jugar-c-1829928472>
- Buhler, J. (2019). Theories of the soundtrack . Oxford University Press



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732

¡Siempre hacia lo alto!

USTATUNJA.EDU.CO



@santotomastunja