

# DEPARTAMENTO DE MÚSICA

4º E.S.O.

1º semana ( 16 - 20 de Marzo) tres sesiones

2ª semana ( 23 - 27 de Marzo) tres sesiones

<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>LENGUAJE MUSICAL:</b> poner el nombre de las notas a la siguiente partitura (mirar al final del documento)</li></ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>MÚSICA Y VIDEOJUEGOS</b></li></ul>
<p><b>Actividades</b> Continúa poniendo acompañamiento al “himno de la alegría” de Beethoven utilizando el “Soundtrap”</p> <hr/> <p><b>Actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliza “Soundtrap” para seguir componiendo tu canción</li><li>• Música-videojuegos: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wqKCKrvYBvg">https://www.youtube.com/watch?v=wqKCKrvYBvg</a></li></ul> <hr/> <p><b>Actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliza “Soundtrap” para seguir componiendo tu canción.</li><li>• Música-videojuegos: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3-SshZqxujo">https://www.youtube.com/watch?v=3-SshZqxujo</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Eur24DTcuOk">https://www.youtube.com/watch?v=Eur24DTcuOk</a></li></ul>	<p><b><u>1ª Y 2ª SESIÓN</u></b></p> <p><b>Lee :música y videojuegos1</b> (mirar al final del documento)</p> <hr/> <p><b><u>3ª Y 4º SESIÓN</u></b></p> <p><b>Lee: música y videojuegos2</b> (mirar al final del documento)</p> <hr/> <p><b><u>5ª Y 6ª SESIÓN:</u></b></p> <p>Contesta a las preguntas sobre la música y videojuegos. (mirar al final del documento)</p>

## The flinstones

Flute

The image shows a musical score for a flute, titled "The flinstones". The score is written on four staves of music. The first staff is labeled "Flute" in red text. The music is in 2/4 time and features a melody of eighth and sixteenth notes. The key signature has one flat (B-flat). The melody starts on a middle C and moves up and down through the piece. The score ends with a double bar line.

## LA MÚSICA EN LOS VIDEOJUEGOS

### Evolución:

La presencia y la función de la música en los videojuegos ha evolucionado de forma paralela al desarrollo técnico del hardware y software informático que ha permitido la aparición de juegos cada vez más complejos y completos.

### Década de 1970: los pioneros.

Los primeros videojuegos, nacidos en la década los 70, introdujeron el sonido de forma muy rudimentaria para marcar el comienzo y final de la partida, y en algunos casos, guiar al jugador en su desarrollo.

Ejemplos:



- El juego de tenis *Pong* acompañaba con un "clie" el rebote de la pelota sobre la raqueta.
- El *Gunfight* introdujo sonidos de disparos.
- El metamarciiano *Space Invasión*, y más tarde, *Asteroids*, perfeccionaron los efectos de disparos y explosiones, y la música se aceleraba a medida que se acercaba el enemigo, para aumentar la tensión del jugador.
- El juego deportivo *Major League Baseball* fue el primero en introducir samples de voz con árbitro robotizado que guiaba la partida pronunciando las palabras "out", "ball" o "strike".

La creación de estos primeros videojuegos era fruto del trabajo de una sola persona, que se encargaba de diseñar y programar todos sus componentes, incluida la música. La escasa capacidad de las memorias informáticas sólo permitía trabajar con sonidos monofónicos, o como mucho, con dos o tres sonidos por canal.

### Década de 1980: primeras composiciones.

La evolución técnica permitirá mejorar la calidad de las creaciones musicales, que serán obra de compositores especialistas. Tanto los juegos "arcade" como los primeros ordenadores personales incorporarán circuitos integrados de sonido que permitirán varios canales para la música, la voz y los efectos.

Ejemplos:



- El juego *Pac Man* o comecocos, en el que una pelota amarilla, perseguida por fantasmas, debía recorrer el entramado de un laberinto devorando pequeños puntos. El sonido del gemido al ser destruido por un fantasma así como la ambientación musical, se hicieron muy populares.
- *Super Mario Bros.*, juego que apareció en 1985, ofrece la primera banda sonora creada expresamente por un compositor profesional.



### Década de 1990 hasta la actualidad: sonido digital y desarrollo de las bandas sonoras.

Se crean videojuegos mucho más complejos, con bandas sonoras a semejanza del cine, gracias a:

- el perfeccionamiento del hardware,
- la popularización de las tarjetas de sonido,
- el auge de los formatos MIDI.

La creación de los videojuegos, que a veces se prolonga durante dos o tres años, se convertirá en una labor de equipo de varios especialistas.

Tanto las consolas como los ordenadores utilizarán el formato del CD, y más tarde el CD-ROM y el DVD, para el almacenamiento de los programas y la música, lo que permitirá guardar mayor cantidad de archivos de audio con un mayor número de pistas y con instrumentos sintetizados de mayor realismo. Empresas como Nintendo, Mega y Sony, competirán en el lanzamiento comercial de consolas cada vez más perfectas en imagen y sonido.

Los compositores ya no necesitan aprender a programar o conocer el funcionamiento del sistema. Han logrado el mismo reconocimiento que los compositores cinematográficos. La mayor parte de ellos procede de Japón, pero cada vez es más frecuente encontrar compositores de otras nacionalidades, incluso procedentes del mundo cinematográfico. Desde el año 2000, los premios Grammy tienen una categoría dedicada a la música para videojuegos. Los principales compositores son:

- **Koji Kondo:** *Super Mario Bros* (música influida por el jazz, el pop y ritmos latinos); *The Legend of Zelda* (música que recrea el ambiente medieval).

- Nobuo Uematsu: *Final Fantasy* (partitura de estilo sinfónico, con uso de coros). Es el 1º que usa el leitmotiv (motivo musical para cada personaje, que refuerza su personalidad).
- Hiroki Kituka: *Secret of Mana*.
- Yasumori Mitsuda: *Chrono Trigger* y *Xenogears*.
- Michel Land: *Monkey Island*.
- Jesper Kyd: *Hitman*.
- Óscar Araujo: *Blade*.
- Hans Zimmer: compuso las bandas sonoras de las películas "El rey León" o "Gladiator", ha escrito la música del videojuego de aventuras *Metal Gear Solid*.
- Howard Shore: ganador de dos Oscar por las bandas sonoras de "El señor de los anillos", ha escrito la música para el videojuego de rol *Sun*.



#### Funciones de la música en los videojuegos:

Igual que en el cine, la música se convierte en un elemento esencial del videojuego. No sólo aporta un mayor atractivo para cautivar al jugador, sino que constituye un componente primordial para entender el desarrollo del juego y para potenciar las emociones.



Principales funciones:

- a) La música apoya la acción del juego para facilitar su comprensión.
- b) Proporciona la ambientación sonora adecuada.
- c) Influye en las emociones del jugador.

Al margen de estas funciones generales, la música de los videojuegos está también determinada por el tipo o género del videojuego para el que se compone:

- **Juegos de lucha o de tiradores:** Implica combate directo con el enemigo. Presencia continua de la música reforzando la atención, acompañando la tensión del jugador durante toda la partida y destacando en primer plano los efectos de sonido.
- **Juegos de infiltración o estrategia:** Evitan la confrontación directa con el enemigo. La música ayuda a recrear el ambiente o la época en la que se desarrolla y avisa al jugador de la evolución de los distintos sucesos.
- **Juegos de aventuras o de rol:** El protagonista debe resolver incógnitas para avanzar en la partida. La música refuerza la historia del juego (fantasía, misterio, ciencia ficción, etc.) para envolver al jugador en su mundo y permitir largos tiempos de concentración.
- **Juegos deportivos:** La música refleja el ambiente sonoro de los grandes estadios y recrea todo lo que sucede en el terreno de juego. A veces, incluye temas prestados de la música popular.
- **Juegos musicales o "music games" o "rythm action games":** La propia música se convierte en la protagonista del juego y en la base de la diversión. Pueden ser de carácter educativo o de aventuras.



La popularidad y la calidad de muchas de las bandas sonoras de videojuegos ha permitido la comercialización independiente de la música, la creación de emisoras de radio especializadas y la celebración de conciertos en directo a cargo de grandes orquestas sinfónicas.

El espectáculo "Video Games Live" basado en la interpretación orquestal de los temas de *Mario Bros*, *Zelda*, *Metal Gear Solid* o *Final Fantasy*, fue estrenado en España en julio de 2007 con motivo de la "Campus party" celebrada en la ciudad de Valencia.

# PREGUNTAS SOBRE LA MÚSICA Y LOS VIDEOJUEGOS

1.- ¿CUÁNDO APARECIERON LOS PRIMEROS VIDEOJUEGOS Y CÓMO UTILIZABAN EL SONIDO?

2.- ¿CUÁNDO APARECEN LAS PRIMERAS COMPOSICIONES Y QUÉ NOVEDAD INCORPORAN?

3.- ¿QUÉ NOVEDADES SE INCORPORAN A PARTIR DE LOS AÑOS 90 A LA MÚSICA O SONIDO DE LOS VIDEOJUEGOS?

4.-CITA EL NOMBRE DE 5 COMPOSITORES DE MÚSICA DE VIDEOJUEGOS, Y DE OTROS 2 QUE PROCEDAN DE LA MÚSICA DE CINE.

5.-CITA LAS FUNCIONES DE LA MÚSICA EN LOS VIDEOJUEGOS.

6.-¿QUÉ ES EL “VIDEO GAMES LIVE”

7.-SI CONOCES ALGÚN VIDEOJUEGO, DESCRIBE EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO Y LA MÚSICA QUE LE ACOMPAÑA.(Y SI NO CONOCES NINGUNO, TENDRÁS QUE BUSCAR UNO PARA CONTESTAR A ESTE EJERCICIO.TIENES MUCHOS EJEMPLOS EN YOUTUBE)