

# Re-contextualización auditiva en “Doom Eternal” y “Spyro the Dragon”

Daniela Alejandra Gomez Rodríguez  
Composición IV

Formación Musical  
Universidad El Bosque  
2019

## Bitácora Pagina Web

<https://danisuin.wixsite.com/recontextualizacion>

### **Nota de salvedad de responsabilidad institucional**

La Universidad El Bosque, no se hace responsable de los conceptos emitidos por los investigadores en su trabajo, solo velara por el rigor científico, metodológico y ético del mismo en aras de la búsqueda de la verdad y la justicia.

## **Agradecimientos**

A mis padres por los valores que me enseñaron en mi crianza y por siempre apoyarme e incentivarme incondicionalmente en todos mis proyectos, y sueños a lo largo de mi vida. A mi abuelo por apoyar mi carrera para seguir su legado. A Steven y a Javier por ser fuente de apoyo y parte fundamental del equipo de trabajo y desarrollo de este proyecto.

A mi maestro Daniel por siempre creer en mis capacidades, por haberme guiado en mi camino de aprendizaje y llenarme de criterios ante la musica y ante la vida. A mi maestra Carolina porque me enseñó, aconsejó, acompañó mi proceso basico y siempre me encaminó a seguir mis sueños.

## **Resumen**

El proyecto "Re- contextualización auditiva para Doom Eternal y Spyro the Dragon" Tiene como objetivo de generar una re-contextualización en el aspecto auditivo, para sacar al jugador o al espectador del concepto original de cada videojuego y situarlo en uno opuesto; para esto se realizo intercambio musical y de foley de un capitulo de dos videojuegos con modalidades, estilos y características totalmente diferentes.

Para esto utilice dos juegos: Spyro the Dragon que es juego de plataforma infantil en el cual un pequeño dragón purpura debe salvar a sus compañeros dragones congelados por el enemigo Gnasty Gnorc; Y Doom Eternal que es un juego de disparos en primera persona para adultos en el cual el protagonista debe ir al infierno de Marte a matar los demonios que asechan el planeta tierra.

Se realizó la música y el foley a partir de análisis tipo-morfológicos y análisis musicales en los que se hallaron los elementos predominantes y de los estilos de la música de cada videojuego; luego ésta se sincronizó con capturas de video de los capítulos seleccionados. El resultado final permitió ver que en juntos videojuegos el espectador es sacado del concepto original y a pesar de sus graficaciones idiomática del estilo de cada uno, la música sitúa al jugador en un espacio y momento opuesto al original.

## **Abstract**

The project "Auditory re-contextualization for Doom Eternal and Spyro the Dragon" It aims to generate a re-contextualization in the auditory aspect, to take the player or the viewer from the original concept of each video game and place it in an opposite one; for this, a musical and foley exchange was made of a chapter of two videogames with completely different modalities, styles and characteristics.

For this use two games: Spyro the Dragon which is a children's platform game in which a small purple dragon must save his fellow dragons frozen by the enemy Gnasty Gnorc; And Doom Eternal which is a first-person shooter game for adults in which the protagonist must go to the hell of Mars to kill the demons that haunt the planet earth.

The music and the foley were made from morphological-type analysis and musical analysis in which the predominant elements and styles of the music of each video game were found; then it was synchronized with video captures of the selected chapters.

The final result allowed to see that in videogames together the viewer is taken out of the original concept and in spite of his idiomatic grapings of each one's style, the music places the player in a space and moment opposed to the original.

## **Palabras Clave**

Diseño sonoro, Foley, Sonido, Videojuegos, Musica, Medios audiovisuales, Cine, Composicion, Arreglos, Doom, Spyro.

Sound design, Foley, Sound, Videogames, Music, Audiovisual Media, Cinema, Composition, Arrangements, Doom, Spyro.