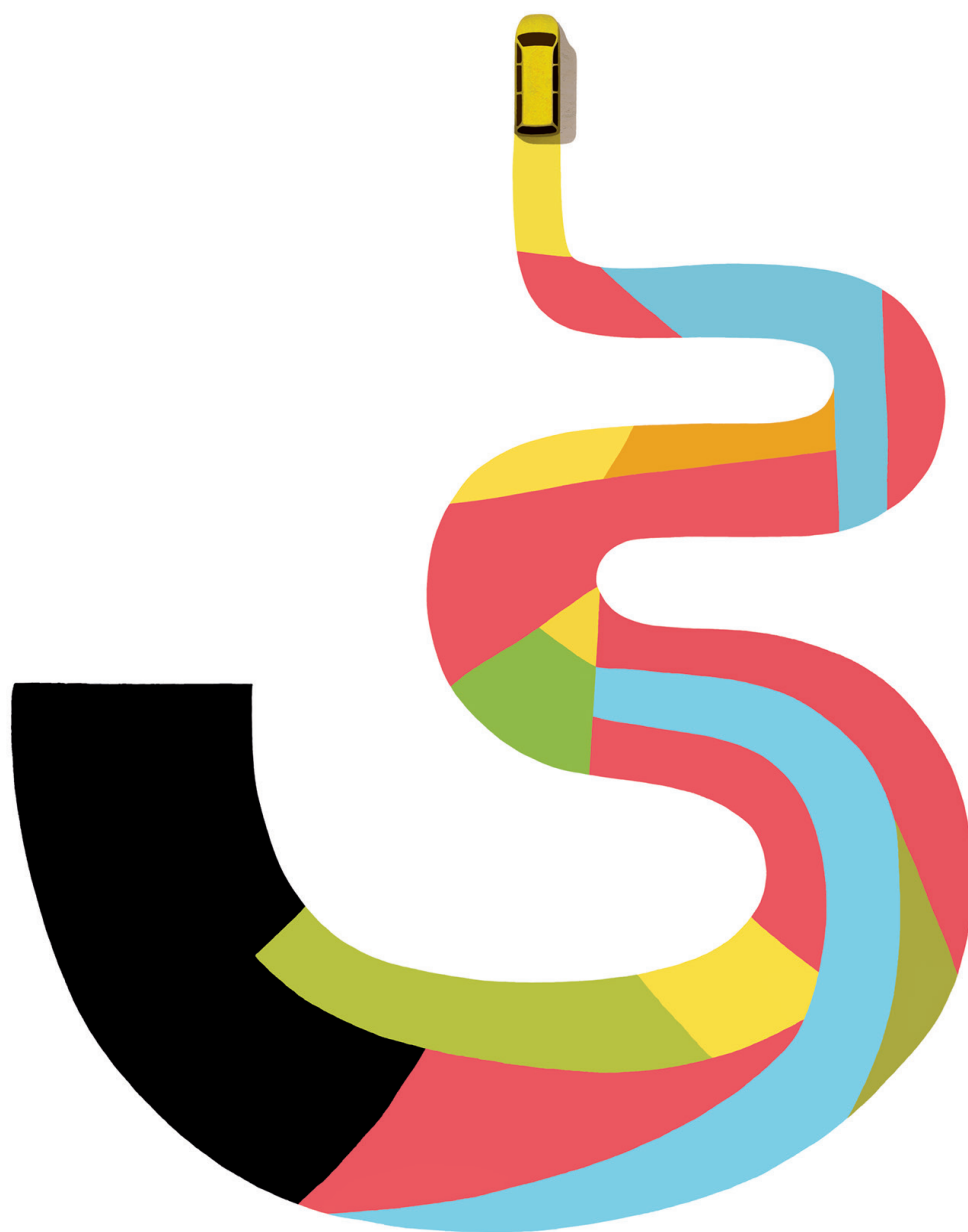


Musicología en transición

Javier MARÍN-LÓPEZ
Ascensión MAZUELA-ANGUITA
Juan José PASTOR-COMÍN
(eds.)



Sociedad Española de Musicología
Madrid, 2022

Musicología en transición

Javier MARÍN-LÓPEZ
Ascensión MAZUELA-ÁNGUITA
Juan José PASTOR-COMÍN
(eds.)



Sociedad Española de Musicología

Madrid, 2022

EDITA:
Sociedad Española de Musicología
C/ Torres Miranda, 18 bajo
28045-MADRID
Tel.: 915 231 712
E-mail: sedem@sedem.es
www.sedem.es

© Sociedad Española de Musicología, 2022

Sección I: Ediciones digitales, n.º 4

© de los textos: sus autores

© coordinación y edición: Javier Marín-López, Ascensión Mazuela-Anguita y Juan José Pastor-Comín

© asistencia editorial: Pablo Infante-Amate

I.S.B.N.: 978-84-86878-95-5

Depósito legal: M-27203-2022

Maquetación: Imprenta Taravilla, S.L. (Madrid)

Motivo de cubierta: Forma D.G. (Oviedo)

La Sociedad Española de Musicología desea expresar su agradecimiento a las siguientes instituciones por su contribución al desarrollo de este proyecto: Festival de Música Antigua de Úbeda y Baeza, Universidad Internacional de Andalucía, Universidad de Jaén, Ayuntamiento de Úbeda, Ayuntamiento de Baeza y Diputación Provincial de Jaén.

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra».

ÍNDICE

Javier MARÍN-LÓPEZ: Prefacio.....	13
-----------------------------------	----

BLOQUE I

COLECCIONES, FUENTES Y HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN

Arturo TELLO RUIZ-PÉREZ y Javier SASTRE GONZÁLEZ: Cuestiones editoriales: codificando los tropos logógenos del Kyrie	19
José Benjamín GONZÁLEZ GOMIS: Nuevas fuentes para el estudio sonoro y performativo del rito hispano: iglesias rupestres y campanas altomedievales	45
Giuseppe FIORENTINO: Contrapunto improvisado y liturgia en la España de finales del Renacimiento: el <i>Directorio de coro</i> de Juan Pérez.....	63
Rosa ISUSI-FAGOAGA: Una extraordinaria colección de libros de polifonía en Valencia: de la catalogación a la transferencia	85
María SANHUESA FONSECA: Documentación musical en San Isidoro el Real (Oviedo): clave, encrucijada y confluencia de los músicos catedralicios.....	111
Josefa MONTERO GARCÍA: De gallegos y portugueses: villancicos de personajes en la Catedral de Salamanca	125
Sandra MYERS BROWN: Reconstruyendo el sonido del salón francés. <i>Romances, ballades, nocturnes y boléros espagnoles</i>	149
Juan Lorenzo JORQUERA: El libro de música del Colegio de Santa Ana de Angol (Chile).....	175
Esther BURGOS BORDONAU: Géneros musicales predominantes en algunas colecciones españolas de rollos de pianola	183
Álvaro FLORES COLETO y Candela TORMO VALPUESTA: «Desearía conocerlo para [d]escribirle»: la metodología en la identificación de las autoridades en la correspondencia de Manuel de Falla	195
Antonio ÁLVAREZ CAÑIBANO: El <i>Mapa del patrimonio musical en España</i> , una herramienta pionera al servicio de la investigación musicológica	207
Juan RUIZ JIMÉNEZ e Ignacio José LIZARÁN RUS: Análisis de impacto cuantitativo de la plataforma digital <i>Paisajes Sonoros Históricos</i> (2015-2021)	219

BLOQUE II

MÚSICA Y TEATRO: REPERTORIOS, ESPACIOS, FUNCIONES

Claudio RAMÍREZ URIBE: Lo «negro» en un villancico novohispano del siglo XVII: ¿imaginario del teatro del Siglo de Oro o espejo de realidad?	237
Javier GÁNDARA FEIJÓO: Disputas sobre el teatro musical en Galicia a finales de la Edad Moderna	257
María Encina CORTIZO RODRÍGUEZ y Ramón SOBRINO SÁNCHEZ: La llegada del mito romántico de Escocia a Madrid a través de <i>Elena e Malvina</i> (1829), melodrama de Ramón Carnicer.....	273
Olga ZIMOROY CHEMODUROVA: Un nuevo e importante manuscrito de la ópera <i>Ruslán y Liudmila</i> de M. I. Glinka en la Biblioteca Nacional de España.....	299
Jonathan MALLADA ÁLVAREZ: Relatos olvidados por la historiografía: la «intrahistoria» del Teatro Apolo de Madrid (1886-1894) a través de las fuentes hemerográficas digitales	311
Andrea GARCÍA TORRES: El impacto de la industria de la grabación en el género chico: cuestiones de interpretación, rentabilidad y canon.....	321
Carlos BLANCO RUIZ: El teatro lírico de Eliseo Pinedo, ejemplo del fin de una época	335
Javier JURADO LUQUE: Identidad y contexto en la zarzuela galega. El caso de <i>Miñatos de Vran</i> de José Fernández Vide	353
Rebeca GONZÁLEZ BARRIUSO: Estrenos de zarzuela en el Teatro del Príncipe Alfonso de Madrid: convergencia musical y literaria.....	375
Jorge GIL ZULUETA: De <i>Los cuatro jinetes del apocalipsis</i> a <i>Caligari</i> pasando por <i>Nosferatu</i> . El arte del acompañamiento musical para un cine «mudo» de ayer y hoy	393
Carmen NOHEDA TIRADO: Espacios para la creación operística española: por una ópera contemporánea nómada.....	405

BLOQUE III

DANZAS, BAILES Y BALLETS:
CREACIÓN, ESTILIZACIÓN, RECONSTRUCCIÓN

Gracia María GIL MARTÍN: Música y bailes en el Círculo de Recreo de Valladolid, 1844-1890	425
Alícia DAUFÍ MUÑOZ: «Multas impuestas á varios profesores por faltas á los bailes». Aproximación económica a los bailes de máscaras del Gran Teatre del Liceu en los siglos XIX y XX.....	437
Beatriz MARTÍNEZ DEL FRESNO: La reconstrucción coreográfica: fuentes, procesos, opciones	449
Tatiana STEPÁNOVA: Reconstrucción, restauración o reinterpretación: <i>Fígaro, o la precaución inútil</i> (1815) de José Barbieri.....	465

Guadalupe MERA FELIPE: El paso de «La madrileña», de solo a <i>padedú</i> . Reconstrucción y transmisión de una pieza estrenada en 1850 en el Teatro del Circo de Madrid.....	473
Ana ALBERDI ALONSO: En busca de la <i>Suite Argentina</i> de Antonia Mercé «La Argentina»....	493
Atenea FERNÁNDEZ HIGUERO: Bailar ante las cámaras: el uso del cine en las reconstrucciones coreográficas a partir de la película <i>Nosotros somos así</i> (1937)	519
Raquel ALARCÓN SAGUAR: Análisis y reconstrucción coreográfica de «Los panaderos» de Julián Arcas coreografiados por Vicente Escudero (1942)	529
Juan Francisco MURCIA GALIÁN: La (re)construcción del repertorio de bailes por la Sección Femenina de Murcia: el caso de «El Zángano»	545
Fuensanta ROS ABELLÁN: La vuelta a la escena de obras coreográficas en el Ballet Nacional de España.....	563

BLOQUE IV

EL INSTRUMENTARIO MUSICAL:
ENFOQUES ORGANOLÓGICOS, REPERTORIOS Y PRÁCTICAS

María Dolores NAVARRO DE LA COBA: Arqueo-organología andalusí: silbatos y tambores descubiertos en yacimientos andaluces. Referencias en tratados e iconografía musical	573
José Ignacio PALACIOS SANZ: Nuevas aportaciones para el estudio de la organería en Castilla a través del taller de Manuel Marín (<i>ca.</i> 1564-1630).....	595
Sara BALLESTEROS ÁLVAREZ: La viola en los cuartetos de cuerda españoles del siglo XVIII ..	619
Elena AGUILAR GASULLA: La música para tecla en la Basílica Arciprestal Santa María la Mayor de Morella (siglos XVIII-XX)	629
José Gabriel GUAITA GABALDÓN: El arraigo del piano en Valencia: el <i>Cuaderno de música para pianoforte</i> (1805) de Francisco Ximeno.....	655
Eduardo CHÁVARRI ALONSO: El auge del recital para piano en España a finales del siglo XIX y principios del XX	677
Berta MORENO MORENO: Aportación a la práctica interpretativa de la música para órgano de Jesús Guridi: el «Preludio» para órgano hammond de la <i>Escuela Española de Órgano</i>	689
Torcuato TEJADA TAUSTE: El <i>Trío-Fantasia</i> (1937) de Arturo Dúo Vital (1901-1964): hacia una reconstrucción desde los borradores manuscritos	713
Tazuko NAITO: Estudio de <i>L'expressió per a l'interpretació al piano</i> de Frederic Mompou...	733
Jorge RUIZ PRECIADO: Los guiones de Radio Barcelona como fuente para el estudio de la guitarra (1925-1939)	747
Julio GUILLÉN NAVARRO: «Tiene boca y sabe hablar»: un proyecto de revalorización de la guitarra tradicional a través del audiovisual	765

BLOQUE V

MÚSICAS TRADICIONALES, MÚSICAS POPULARES
Y ENSEÑANZA MUSICAL

Silveria PASCUAL MORENILLA: Estudio multidisciplinar de un aerófono moche.....	787
Daniel Nicolás ROMÁN RODRÍGUEZ: «Toquíos y entonaciones a lo divino»: organología y literatura en el «canto a lo poeta»	805
Adelaida SAGARRA GAMAZO y M. ^a Isabel GEJO-SANTOS: Viejas fichas, datos nuevos. Mujeres informantes y recopiladoras en el fichero boricua de Federico de Onís.....	823
Anna EMILOVA SIVOVA: Carlos Montoya y su <i>Saeta</i> en los Estados Unidos: un mundo por descubrir	853
Isaac TELLO SÁNCHEZ: <i>Impresiones burdanas</i> para piano. Etnomusicología, composición, análisis y didáctica de la improvisación	861
Maria Antònia PUJOL I SUBIRÀ: La música y los instrumentos tradicionales y populares en Cataluña: ¿qué, cómo y dónde se enseña y se aprende en la actualidad?	885
Adriana Cristina GARCÍA GARCÍA: Origen y expansión de la Sociedad Didáctico-Musical ...	909
Javier GONZÁLEZ MARTÍN: Pedagogía musical y musicología: la Asamblea Nacional de Educación Musical de 1961	935
Nilo Jesús GARCÍA ARMAS: Recuperación de partituras de las primeras piezas orquestales con aires gallegos del siglo XIX. Estudios de caso: <i>muiñeira Alfonsina</i> y <i>La muiñeira del ferrocarril gallego</i> de Canuto Berea	951
Yurima BLANCO GARCÍA: Recuperación de fuentes y repertorios para la enseñanza de la música: tradición y «Música Nueva» en Cuba (1960-1971)	965

BLOQUE VI

APROXIMACIONES TEÓRICAS Y MIRADAS ANALÍTICAS

Santiago GALÁN GÓMEZ: «Armónicos y aritméticos»: <i>renovatio</i> de la teoría musical en la Salamanca del siglo XV	987
Amaya S. GARCÍA PÉREZ y Nicolas ANDLAUER: Las <i>Additiones</i> de Francisco de Salinas. Campanas y temperamento mesotónico en un documento inédito	997
Cory MCKAY y María Elena CUENCA RODRÍGUEZ: Influencias musicales en las misas y motetes de Cristóbal de Morales y Francisco Guerrero: una aproximación estadística.....	1031
Águeda PEDRERO-ENCABO: <i>Ecos de la Arcadia</i> : tópicos en la <i>Sonata en Mi menor</i> de Manuel Blasco de Nebra (1750-1784)	1053
Luis LÓPEZ RUIZ: Préstamos musicales entre el templo, el teatro y la corte: el caso de la cantata sacra <i>Il trionfo</i> de José Lidón	1079

Ana CALONGE CONDE: Erotismo, identidad y exotismo: tópicos de danza en un título de género chico.....	1105
Sara RAMOS CONTIOSO: La reiteración estructural en la música: la pervivencia de la chacona como modelo creativo en la segunda mitad del siglo XX	1125
Carlos VILLAR-TABOADA: Tópicos vanguardistas en la música de Claudio Prieto durante los primeros años setenta	1149
Ernesto DONOSO COLLADO: «Acústicas virtuales» en Marc-André Dalbavie: hacia una conquista <i>poiética</i> del espacio	1175
Pablo VEGAS FERNÁNDEZ: Acercamiento a la inclusión del concepto de materialidad en el análisis musical: estudio del primer movimiento de la <i>Sonata de fuego</i> de Tomás Marco	1191
Fernando RAÑA BARREIRO: Aproximación al repertorio flautístico de Salvador Brotons. Análisis estilístico de la <i>Sonata n.º 1, op. 21</i> y <i>Capriccio Brillante, op. 5</i>	1211
Valentín BENAVIDES GARCÍA: El lamento como <i>pathosformel</i> superviviente en <i>Déploration sur la mort de Johannes Ockeghem</i> (2001) de José María Sánchez-Verdú.....	1229
Mikel DÍAZ-EMPARANZA: Ludonarrativas musicales: perspectivas de análisis sobre tópicos y tropos en los videojuegos	1249

BLOQUE VII

ITINERARIOS CRUZADOS: BIOGRAFÍAS, HISTORIOGRAFÍA Y CRÍTICA

Soterraña AGUIRRE RINCÓN: En busca de <i>auctoritas</i> : transferencias entre autor, mecenas y lector(a) en <i>Silva de sirenas</i>	1265
Juan José PASTOR-COMÍN: Identidad y fuentes musicales de un polígrafo desconocido: Juan Salvador de Arellano.....	1289
Andrés DÍAZ PAZOS: Sobre la identidad del organista Fray Bartolomé de Olagüe	1311
Minerva MARTÍNEZ MORÁN: Convergencias sociales y culturales en los cafés del León decimonónico: música y ocio en una capital de la periferia peninsular	1329
Nuria BLANCO ÁLVAREZ: El legado de Manuel Fernández Caballero.....	1355
María Jesús VIRUEL ARBÁIZAR: Rafael Salguero Rodríguez (1870-1925), más allá del magisterio de capilla de la Catedral de Granada: una recreación del personaje mediante la crítica mirada de la prensa	1371
Leslie FREITAS DE TORRES: Un breve acercamiento al legado musical de Luis Taibo García (1877-1945).....	1391
José Pascual HERNÁNDEZ FARINÓS: Manuel Palau en París: una experiencia artística y de aprendizaje en los años veinte y treinta	1411

María NAGORE FERRER: Hacia una definición de Generación del 14 musical en el contexto de la Edad de Plata de la cultura española.....	1423
José María MOURE MORENO: La estética sonora del cine experimental chileno: (1957-1965): una aproximación.....	1445
Irene del Carmen CHICHARRO MARTÍNEZ: Aproximación a la crítica musical en la estela de la Transición española: Jesús Arias y el <i>Diario de Granada</i> (1982-1986).....	1463
Isaac Diego GARCÍA FERNÁNDEZ: Arte sonoro latinoamericano en la escena actual de Nueva York: algunas reflexiones sobre identidad.....	1477

BLOQUE VIII

TESIS DOCTORALES

José María DIAGO JIMÉNEZ: El pensamiento musical de Isidoro de Sevilla: aspectos contextuales, históricos y filosóficos. Fundamentos clásicos y patristicos	1493
Elena AGUILAR GASULLA: La música en la Basílica Arciprestal de Morella	1497
María José IGLESIAS PASTÉN: Práctica y cultura musical en Valencia en el siglo XVII.....	1503
José Manuel GIL DE GÁLVEZ: El violín en la España del siglo XVIII desde Giacomo Facco a Felipe Libón: evolución histórico-artística y pedagógica	1509
Miriam GÓMEZ MORÁN: La práctica interpretativa de Franz Liszt en su obra para piano a través de los testimonios de sus alumnos. Un estudio teórico y experimental.....	1517
Andrea GARCÍA TORRES: Problemáticas y discursos del género chico: biografía cultural en torno al teatro musical de Manuel Nieto (1844-1915).....	1523
Dácil GONZÁLEZ MESA: La biblioteca personal de Manuel de Falla: historia, formación y repercusión en el proceso creativo del compositor.....	1531
Maria Antònia PUJOL i SUBIRÀ: La enseñanza y el aprendizaje de la música tradicional y popular en Cataluña: un análisis pedagógico y psicosocial	1537

LUDONARRATIVAS MUSICALES: PERSPECTIVAS DE ANÁLISIS SOBRE TÓPICOS Y TROPOS EN LOS VIDEOJUEGOS

Miguel DÍAZ-EMPARANZA ALMOGUERA
Universidad de Valladolid
ORCID iD: 0000-0002-5800-6910

RESUMEN: *La música en los videojuegos se estudia desde diversas ópticas, provenientes todas ellas del análisis musical más teorizado o académico y del mundo audiovisual: análisis motivicos, armónicos, formales, hermenéuticos, etnomusicológicos o performativos, sin olvidar la relación de posibles acercamientos sobre análisis funcionales. Desde las aportaciones de Atkinson, Summers y Ayers a las teorías ludonarrativas y las aplicaciones de la alfabetización musical de Elferen, cercana a la teoría de tópicos de Hatten, Tagg o Mirka, entre otros, se puede llegar a entender la complejidad que supone transcender la narrativa del videojuego. Por otro lado, las alusiones y elementos intertextuales, más propios del lenguaje cinematográfico contemporáneo, añaden un componente de análisis que enriquece el significado musical recurrente, ya que son «mediadores interactivos» fundamentales en la comunicación con el jugador. Muchos videojuegos de diversos géneros comparten elementos comunes y realizan un tratamiento de la música que, en algunos casos, puede ser abordada desde el modelo general de análisis de la teoría de tópicos y otras propuestas basadas en procesos, como el modelo ALI. Este método deriva de añadir el imprescindible componente musical a los mecanismos de inmersión en la experiencia de juego desde tres perspectivas: afectos, alfabetización e interacción musical. Las siguientes páginas pretenden evidenciar brevemente, por un lado, la realidad del estado actual en perspectivas de investigación sobre la música de los videojuegos y, por el otro, mostrar el potencial analítico mediante la aplicación de elementos propios de la topic theory, que establecen relaciones ludonarrativas y aportan funciones musicales no esperadas, lo que incrementa el valor como significado de la propia diégesis narrativa. Se reivindica, por tanto, el valor semántico y heterogéneo de la música como parte de una «ludonarración musical interactiva», definición posible del género audiovisual conocido por videojuego.*

PALABRAS CLAVE: ludonarrativa, tópico musical, inmersión lúdica, alfabetización ludomusical.

MUSICAL LUDONARRATIVES: AN ANALYTICAL OUTLOOK ON TOPICS AND TROPES IN VIDEOGAMES

ABSTRACT: Music in video games has been studied from an array of disciplines and points of view, all of them linked to the most theory-driven musical analysis and from the audiovisual genre: motivic, harmonic, structural, hermeneutic, ethnomusicological, performative, and functional analysis. From the approaches of scholars such as Atkinson, Summers, and Ayers to the ludonarrative theories and the applications of Elferen's

musical literacy—close to Hatten, Tagg, or Mirka’s topic theory—we can infer how complex it is to transcend the video game narrative. The allusions and intertextual elements, more like contemporary cinematographic language, add an analysis element that enriches the recurrent musical meaning, since they are fundamental «interactive mediators» in the communication with the player. Many video games of different genres share common elements and carry out a treatment of music that, in some cases, can be approached from the topic theory general model of analysis and other proposals based on processes, such as the ALI model. This method adds the essential musical component to the immersion mechanisms in the ludic experience considering three perspectives: affect, literacy, and musical interaction. The following pages aim to briefly evidence, on the one hand, the reality of the current state of research on video game music and, on the other hand, to show the analytical potential of topic theory. Topic theory establishes ludonarrative relationships and provide unexpected musical functions, which increases the value as meaning of the narrative diegesis itself. This chapter thus highlight the semantic and heterogeneous value of music as part of an «interactive musical ludonarrative», a possible definition of the audiovisual genre known as video game.

KEYWORDS: ludonarrative, musical topic, ludic immersion, game musical literacy.

INTRODUCCIÓN

La ludomusicología, como especialidad musical, tiene apenas una década de recorrido, aunque sus orígenes se pueden percibir claramente a partir del cambio de siglo y del auge de la computación «doméstica» o de gran accesibilidad, momento en el que este distintivo campo de experimentación comenzó a ganarse un lugar entre las subdisciplinas musicológicas. Sin embargo, la música de los videojuegos de «8 bits» tiene casi dos décadas más de historia precedente, y no es sino con la creación de esta disciplina lúdico-musical cuando se ha podido integrar su estudio en las perspectivas teórico-analíticas de tipo narratológico, ludológico o semiológico.

El término, ludomusicología fue acuñado por Guillaume Laroche y Nicholas Tam, al aplicar el prefijo *ludo* referido a la ludología o estudio de los juegos¹. Roger Moseley aportó una dimensión adicional al término, toda vez que, superado el concepto analítico de la música en el videojuego, Moseley reivindica la labor de la música como un modo de juego en sí mismo al poner en contacto a todos los agentes participantes para obtener significados no intencionados². Actualmente, es esta posición la que genera más publicaciones en torno a la ludomusicología, y son diversas las agrupaciones surgidas en torno a este nuevo movimiento audiovisual, que refleja perfectamente el aspecto lúdico vinculado al mundo de la cultura audiovisual posmoderna. El primer grupo que nació con la novedosa perspectiva de estudiar la música y los videojuegos fue el Ludomusicology Research Group, formado en el 2011 por Tim Summers, Michiel Kamp y Mark Sweeney, cuya aceptación en el mundo académico se ha visto ampliamente extendida, especialmente a partir del reconocimiento

¹ La ludología está parcialmente relacionada con la teoría de juegos como una parte de la matemática aplicada; trata de resolver las conexiones y analogías en «estructuras normalizadas de incentivos» (DAVIS, Morton. *Introducción a la teoría de juegos*. Madrid, Alianza Editorial, 1971). En música, compositores como Iannis Xenakis utilizaron derivaciones de esta teoría para establecer ciertos patrones de composición, alejados de la música serial y precursores todos ellos de la música estocástica.

² MOSELEY, Roger. *Keys to Play: Music as a Ludic Medium from Apollo to Nintendo*. Oakland, University of California Press, 2016, pp. 15-17: 42.

por parte de la Library of Congress de todos sus resultados de investigación como una parte importante del registro histórico de Organizaciones Profesionales para las Artes Escénicas, y que pasarán a ser incluidos en su colección de materiales para el archivo web de artes escénicas³. Este grupo de investigación, vinculado a universidades del Reino Unido, entró en contacto con colegas de la North American Conference on Video Game Music tras la conferencia anual Ludo 2014, e iniciaron una iniciativa global de participación académica en investigación ludomusicológica a través de la creación de la Society for the Study of Sound and Music in Games, una de cuyas iniciativas principales era la creación de la revista especializada *Journal of Sound and Music in Games*.

De entre la bibliografía científica destacan dos publicaciones recientes que denotan el interés generalizado de la especialidad. Por un lado, el manual que ha editado recientemente Cambridge University Press en su colección «Cambridge Companion», a cargo de Melanie Fritsch⁴. Este manual de 2021 recoge, como es habitual en el resto de volúmenes de la colección, una serie de artículos «autorizados», escritos por destacados expertos, que ofrecen introducciones temáticas sobre aspectos relacionados con la estética, historia, procesos compositivos, música de 8 bits y conciertos de música de videojuegos, a la vez que se introduce en otras áreas afines como la psicología, el análisis musical, estrategias de mercado y teoría crítica de los videojuegos.

Por otro lado, y como reflejo de la perspectiva nacional, además de crecientes comunicaciones en congresos directamente vinculados al análisis, la música y las artes plásticas, los medios audiovisuales o la musicología en general, supone un hito la publicación del artículo de corte ludomusicológico escrito por Juan Pablo Fernández-Cortés en la revista *Anuario Musical*⁵. El texto alude, de una manera completa e integradora, a la breve historia de la disciplina desde sus orígenes, desarrolla las principales aportaciones científicas en el campo y supone una aportación necesaria que promueve el estudio de esta rama audiovisual en el entorno académico hispánico. Entre las iniciativas de investigación y divulgación académica en español sobre la música de los videojuegos cabe citar la actividad de Ludum⁶, grupo gestado en la Universidad de Chile que organizó en 2018 el I Encuentro Nacional de Ludomusicología. La ludomusicología, por tanto, aplica diversos criterios para entrever las emociones que la música y los sonidos transmiten en un videojuego; estudia las nuevas formas de producir y consumir la música, e invita a sumergirse en diversas áreas contiguas, como los resultados de la experimentación músico-lúdica del videojuego, diversas perspectivas simbólicas y la propia performatividad, como en el caso de juegos que requieren una interacción rítmico-musical explícita. De esta forma, los videojuegos generan ciertos «espacios semióticos»⁷ y entornos paratex-

³ SWEENEY Mark. «The Ludomusicology Research Group: Reflections on Our First Decade». *Journal of Sound and Music in Games*, 2, 3 (2021) pp. 56-61: 57.

⁴ FRITSCH, Melanie y SUMMERS, Tim (eds.). *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge, Cambridge University Press, 2021.

⁵ FERNÁNDEZ-CORTÉS, Juan Pablo. «Ludomusicología: normalizando el estudio de la música de los videojuegos». *Anuario Musical*, 75 (2020), pp. 181-199, <<https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2020.75.09>> [consulta 01-03-2022]. El autor también ha publicado algunos trabajos sobre el tema y mantiene desde 2018 el blog académico *Ludomusicología. Investigaciones y reflexiones sobre la música de los videojuegos y sus culturas*, <<https://ludomusico.hypotheses.org/>> [consulta 01-03-2022].

⁶ Sobre las actividades de este grupo, *vid.* GONZÁLEZ, Ariel. «Video Game Music Research in Chile», <<https://www.ludomusicology.org/2019/08/30/video-game-music-research-in-chile/>> [consulta 01-03-2022].

⁷ GEE, James Paul. «Semiotic Social Spaces and Affinity Spaces: From The Age of Mythology to Today's Schools». *Beyond Communities of Practice: Language, Power and Social Context*. Dustin Barton y Karen Tusting (eds.). Cambridge, Cambridge University Press, pp. 214-232.

tuales que proporcionan a los usuarios instrumentos personalizables de aprendizaje, comunicación y promoción de valores⁸.

1. LUDONARRATIVA COMO PERSPECTIVA ANALÍTICA

Parte de la relación música-imagen se vincula en origen a los géneros cinematográficos y aplica diversos contextos de funciones expresivas al binomio música-narrativa en un entorno ludonarrativo. Tim Summers lo define al identificar la música del videojuego «no un eco redundante de otros aspectos del juego, sino... una parte central de la experiencia audiovisual»⁹. A partir de aquí, la ludonarrativa se define como una estructura concebida para los videojuegos que conceptualiza la jugabilidad, la narrativa audiovisual y al propio jugador como un todo¹⁰. Las relaciones ludonarrativas son consideradas como principios semióticos que reflejan también las experiencias de los jugadores, de ahí que los análisis de tipo integrador que comprenden aspectos relacionales o tangenciales puedan resultar de interés para ciertas expresiones musicales.

Isabella van Elferen ha sugerido la conveniencia de considerar una «alfabetización ludomusical», dentro de su modelo de análisis ALI (Affect, Literacy, Interaction) para la música de los videojuegos, que combinaría los conceptos de afecto musical, alfabetización mediática y la interacción¹¹. Si bien el análisis se complementa entre los tres conceptos de una manera holística y recursiva (lo que permite reconocer las mecánicas de inmersión musical), la segunda de estas perspectivas es la que más se aproxima a un estadio analítico de tipo intertextual-simbólico, pues está basada en el bagaje cultural y musical previo del jugador, que recoge los tópicos asociados a temas específicos y que se utilizan de una manera consciente (el compositor) o inconsciente (el jugador). De esta manera, los jugadores de videojuegos son capaces de apreciar ciertos tópicos, estilos compositivos y rasgos musicales que les proporcionan ciertas ventajas a la hora de enfrentarse a narrativas lúdico-ficcionales.

Al invocar los trabajos sobre la *topic theory*, los tópicos («una correlación musical compleja que se origina en un tipo de música [...] usado como parte de una obra más larga»)¹² y, más concretamente, los tropos («la manipulación de un tópico a través de la yuxtaposición de tipos contradictorios o no relacionados, que debe surgir de una única situación funcional o proceso»)¹³ sirven como premisa hermenéutica para una descripción analítica significativa y con resultados afianzados en un sistema usado anteriormente con éxito por otros autores. Los ejemplos que se muestran a continuación pretenden afianzar las afirmaciones vertidas sobre el uso de ciertos tópicos y sus derivaciones en los

⁸ LAVE, Jean y WENGER, Etienne. *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge, Cambridge University Press, 1991.

⁹ «Not a redundant echo of other aspects of the game, but [...] a central part of the audio-visual experience». SUMMERS, Tim. *Understanding Video Game Music*. Cambridge, Cambridge University Press, 2016, p. 6 (si no se indica lo contrario, todas las traducciones son del autor).

¹⁰ TOH, Weimin. *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*. Londres, Routledge, 2018.

¹¹ ELFEREN, Isabella. «Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model». *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Michiel Kamp, Tim Summers y Mark Sweeney (eds.). Sheffield, Equinox Publishing, 2016, pp. 8-52. Fernández-Cortés también resume el modelo ALI con ejemplos concretos en su artículo de 2020 (*vid. nota 19 ut infra*).

¹² «A complex musical correlation originating in a kind of music [...] used as part of a larger work». HATTEN, Robert. *Musical Meaning in Beethoven*. Bloomington, Indiana University Press, 1994, p. 294.

¹³ «A manipulation of a topic through the juxtaposition of contradictory or unrelated types» y «must arise from a single functional location or process». *Ibid.*, p. 170.

videojuegos de cualquier época, plataforma y género. Se trata tan solo de una mínima muestra pero que sirve para vislumbrar, al menos parcialmente, la capacidad de la herramienta analítica.

2. VINCULACIONES ENTRE MISMOS ESTILOS Y DISTINTOS GÉNEROS AUDIOVISUALES: EL MUNDO CINEMATográfico

Los vínculos directos entre el mundo cinematográfico y los videojuegos que derivan de filmes, que a su vez toman prestados elementos fílmicos o bien que influyen en la creación de filmografía basada en ejemplos o sagas completas de videojuegos, son parte de un procedimiento que se viene realizando prácticamente desde el inicio del género lúdico. Algunos académicos han abordado el análisis de la música de los videojuegos a través de comparaciones bastante acertadas con música de cine, acotando ciertas similitudes y también algunas diferencias¹⁴. Neil Lerner, por ejemplo¹⁵, ha estudiado las analogías entre las técnicas musicales compositivas de la primera generación de compositores de Hollywood en las décadas de los años treinta y cuarenta del siglo pasado a través los primeros ejemplos del cine en blanco y negro y los de la música de los primitivos videojuegos comerciales como *Donkey Kong*¹⁶ y *Super Mario Bros*¹⁷. Sin embargo, se debe prestar atención a la hora de generalizar y simplificar las posibles analogías entre los diversos géneros, pues tales paralelismos reconocidos no son tratados de idéntica forma, incluso cuando son adaptaciones cinematográficas. En este sentido, Giles Hooper ha plasmado las diferentes variedades y tipos de escenas en los juegos junto con el, en ocasiones, intrincado cometido que genera la música en tales secuencias¹⁸.

Especialmente en el caso de los elementos musicales prestados de los géneros más habituales y, sobre todo, en cuanto al empleo de ciertas funciones musicales, experiencias y emociones, los ejemplos son mucho más abundantes. Los tropos narrativos o la reelaboración de estilos cinematográficos son algunos de los mecanismos intertextuales de los que los videojuegos se nutren; propuestas de adaptación semiótica derivadas de la *topic theory*, como las de Buhler, describen algunas de las

¹⁴ El género de terror, asociado a los videojuegos de estilo *survival horror*, se nutre en gran medida de los ejemplos cinematográficos para lograr la inmersión narrativa a través de paisajes sonoros concretos y muy delimitados por el propio género. Cabe citar como ejemplos a la saga *Silent Hill*, estudiado por Kevin Donnelly (DONNELLY, Kevin. «Emotional Sound Effects and Metal Machine Music: Soundworlds in Silent Hill Games and Films». *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media*. Liz Greene y Danijela Kulezic-Wilson (eds.). Londres, Palgrave Macmillan, 2016, pp. 73-88); Florian Mundhenke (MUNDHENKE Florian. «Resourceful Frames and Sensory Functions – Musical Transformations from Game to Film in Silent Hill». *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*. Peter Moormann (ed.). Wiesbaden, Springer, 2013, pp. 107-124; Zach Whalen (WHALEN Zach. «Case Study: Film Music vs. Video-Game Music: The Case of Silent Hill». *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Jamie Sexton (ed.). Edimburgo, Edinburgh University Press, 2007, pp. 68-81); y Miguel Díaz Emparanza (DÍAZ-EMPARANZA, Miguel. «“Let’s Play a Dead Game”: miedo, terror y ambientación sonora en los videojuegos del subgénero indie de “survivalhorror”». *Oportunidades y retos para la enseñanza de las artes, la educación mediática y la ética en la era postdigital*. Elke Castro León (ed.). Madrid, Dykinson S.L., 2021, pp. 795-816).

¹⁵ LERNER Neil. «Mario’s Dynamic Leaps: Musical Innovations (and the Specter of Early Cinema) in Donkey Kong and Super Mario Bros». *Music in Video Games: Studying Play*. Kevin. J. Donnelly, William Gibbons y Neil Lerner (eds.). Nueva York, Routledge, 2014, pp. 1-29.

¹⁶ WISE, David. *Donkey Kong*. Nintendo, 1981.

¹⁷ KONDO, Koji. *Super Mario Bros*. Nintendo, 1985.

¹⁸ HOOPER Giles. «Sounding the Story: Videogame Cutscenes». *Emotion in Video Game Soundtracking*. Duncan Williams y Newton Lee (eds.). Cham, Springer, 2018, pp. 115-142.

posibilidades del análisis aplicado a los procesos musicales intertextuales¹⁹. Tim Summers también analiza la relación que tiene la música de videojuegos con la música de películas de Hollywood. Si bien son similares en muchos aspectos, Summers establece una distinción llamativa:

La música en los videojuegos debe lograr un delicado equilibrio entre desempeñar un papel activo en el apoyo y la articulación de los aspectos del medio que son especiales para los videojuegos y, al mismo tiempo, ajustarse a las expectativas musicales de los jugadores para que aquella sea compatible con los modos arraigados de entender la música asociada a la imagen en movimiento²⁰.

En otras palabras, la función de la música de los videojuegos difiere de la del cine porque apoya la interactividad heredada del género, pero el significado de los temas musicales y los tropos sigue siendo consistente ya que los dos géneros comparten la similitud de la música más los medios en los que esta se elabora.

En el género del *western* en concreto, Fernández-Cortés²¹ alude al uso descriptivo del lenguaje musical clásico del *spaghetti western* en la saga de videojuegos *Red Dead*²². Los silbidos, el sonido de solo de trompeta, el arpa de boca o elementos sonoros más percusivos como un yunque, un látigo o las campanas, producen en el jugador un efecto de inmersión más realista al realizar una alusión directa a la música de los compositores del *western* de los años sesenta y setenta del siglo XX. Estos elementos intertextuales son utilizados como parte de un proceso de «alfabetización ludomusical»²³, en los que la experiencia audiovisual previa del jugador adquiere una importancia más allá de la mera ambientación de paisaje sonoro.

Algunas de las más obvias conexiones entre música de películas y música para videojuegos se dan en situaciones en las que se aprovechan estilos y música prestada de aquellas en beneficio o uso particular de los juegos, como señala Tim Summers²⁴. En ocasiones mediante un uso directo, como en el videojuego de *Star Trek: 25th anniversary*²⁵, en las que se utiliza una transliteración de los momentos musicales de la serie de televisión de los años sesenta del siglo XX, incluidos los diálogos narrados por los actores originales y multitud de efectos sonoros reconocibles de los capítulos televisivos, pretende una transferencia directa de la experiencia audiovisual televisiva que, sin ser indispensable para poder apreciar la dinámica y narrativa del videojuego, solamente aquellos jugadores «alfabetizados» en ese ejemplo podrán acabar de percibir como experiencia lúdica completa, tal y como fue programada por los desarrolladores.

En otros casos, se utiliza la alusión para referenciar la música original, como el caso del videojuego *Goldeneye 007*²⁶, en el que se escucha el tema principal de James Bond, aunque el resto del

¹⁹ BUHLER, James. «Ontological, Formal, and Critical Theories of Film Music and Sound». *The Oxford Handbook of Film Music Studies*. Oxford, Oxford University Press, 2014, pp. 188-228.

²⁰ «Music in video games must strike a careful balance between playing an active part in supporting and articulating the aspects of the medium that are special to video games, and at the same time, conforming to players' media music expectations to be compatible with ingrained modes of understanding music for the moving image». SUMMERS, Tim. *Understanding Video Game Music*. Cambridge, Cambridge University Press, 2016, pp. 157-158.

²¹ FERNÁNDEZ-CORTÉS, J. P. «Ludomusicología».

²² JACKSON, Woody. *Red Dead*. Rockstar Games, 2004, 2010 y 2018.

²³ ELFEREN, I. «Analysing Game Musical...», p. 43.

²⁴ SUMMERS, T. *Understanding Video Game...*, p. 196.

²⁵ GOVET, Dave. *Star Trek: 25th Anniversary*. Interplay productions, 1992, <<https://youtu.be/IQ6frFkKZYs>> [consulta de este y sucesivos enlaces electrónicos 08-01-2022].

²⁶ NORGATE, Graeme; KIRKHOPE, Grant; y BEANLAND, Robin. *Goldeneye 007*. Nintendo, 2010, <https://youtu.be/D6l6_WKxRck>.

material musical consiste en recrear timbres y procesos estructurales similares a la banda sonora compuesta por Eric Serra y las melodías originales de John Barry.

Sobre este aspecto de recreación de melodías originales, pero vinculado a intenciones paródicas y de alusión como elementos intertextuales, destaca el primer título de la saga *Space Quest*²⁷. En la introducción de este juego de tipo «conversacional» de ciencia ficción y ambientado en una nave espacial, se utiliza un tema que evoca directamente el lenguaje musical de John Williams, mediante una progresión ascendente de cuartas en ritmo militar puntillado idéntico al de la película *Superman* (1978), y que culmina en un acorde que mezcla los intervalos y provoca una sensación de tríadas con disonancias. Además, a esta secuencia melódica se unen algunos compases de la fanfarria extraída de la marcha de *Star Wars* (1977), con un motivo similar en progresión armónica, el uso de un intervalo de 4ª ascendente (repitiendo la característica musical del lenguaje armónico de Williams) y la utilización de tresillos descendentes junto con la repetición del final del primer motivo (Ejemplo 1).

♩. = 100

Ej. 1. Primeros compases de la cinemática previa a los menús de *Space Quest*. Transcripción del autor.

El jugador advierte, de manera inmediata y desde los títulos iniciales del juego, que se encuentra ante un elemento paródico extraído de una película de ciencia ficción, lo que justifica el tono humorístico del propio juego, establece la referencia satírica de forma convincente y sirve como broma en sí misma, además de jugar con el tópico del héroe victorioso en formato tropado, que según Hatten, debe presentar el modo mayor, marchas triunfales, fanfarrias y elementos similares.²⁸

Otras maneras de aludir o incluir elementos musicales asociables a tópicos musicales no incluyen la adaptación de materiales musicales previos, sino que conforman una vinculación temática de

²⁷ CROWE, Mark. *Space Quest*. Sierra online, 1986, <https://youtu.be/_j44z0JIVh0>.

²⁸ HATTEN, Robert. «The Troping of Topics in Mozart's Instrumental Works». *The Oxford Handbook of Topic Theory*. Danuta Mirka (ed.). Oxford, Oxford University Press, 2014, pp. 514-536: 523.

un motivo musical con otra banda sonora reconocida por la alfabetización previa, en términos de Elferen²⁹. Esto sucede en dos ejemplos muy evidentes: *Roma II Total War*³⁰ y *Call of Duty*³¹, pues reflejan tropos cinematográficos en sustitución de lo real para invocar la función estética del juego. El primero de los videojuegos, ambientado en la antigua Roma, la música utilizada juega a inspirarse en la banda sonora original de la película *Gladiator* (2000), para establecer una falsa relación histórica, que pretende recordar a un supuesto paisaje sonoro del siglo II de nuestra era (conformado, como es obvio y aunque parezca contradictorio, por asimilación cultural provocada por los mismos ejemplos musicales del lenguaje cinematográfico que se están ejemplificando), a través de la referencia intertextual de un filme contemporáneo³².

El segundo caso, se trata de la primera edición de la saga de videojuegos *Call of Duty*, en la que no se copia ningún material musical fílmico, pero las presentaciones cinemáticas previas al juego, es decir, los fragmentos de los menús iniciales buscan replicar la experiencia cinematográfica para introducir al jugador en la narrativa y hacerle experimentar un universo lúdico cinemático completo. En otro momento de la narrativa, cuando se aproxima el final de una ofensiva, comienza a sonar música dentro de un estilo clásico de ambientación cinematográfica de batallas mediante fragmentos de cuerdas en adagio (como en la película *Platoon*, mismamente)³³. Estas melodías de cuerdas y trompas podrían evocar, por ejemplo, el *Nimrod* de Elgar o los movimientos lentos de las sinfonías de Vaughan Williams. De esta manera, no solo se alude a la nacionalidad y sentimiento patriótico del avatar, un soldado británico, sino también recuerda a la cinemática precedente, contextualizando la inmediatez de la acción dentro de una gran narrativa mediante una técnica musical propiamente cinematográfica.

La saga de los videojuegos de *Zelda* es una de las más completas a nivel musical, e incluye múltiples ejemplos de tópicos y alusiones³⁴. Las aventuras de Link, el conocido personaje protagonista de la saga, han sido estudiadas por Jason Brame³⁵, James Newman³⁶ y, especialmente, Tim Summers³⁷, los cuales han prestado atención a diversos aspectos musicales vinculados con el elemento unificador de todos los aspectos del juego, desde el concepto narrativo hasta la mecánica interactiva, desde los personajes hasta los mundos virtuales. Por otro lado, proporciona un relato histórico-crítico de la música de un videojuego referente en su género; además, aborda temas vinculados a los *media-studies*, entre los que se incluiría la interactividad, las culturas de fans y la relación entre música y tecnología. Supone la investigación más extensa sobre la música de un solo juego que se ha realizado en formato de monografía y sirve como modelo para futuros estudios en profundidad sobre la música de los videojuegos.

²⁹ ELFEREN, I. «Analysing Game Musical...», p. 19.

³⁰ BEDDOW, Richard. *Roma II Total War*. Sega, 2004.

³¹ GIACCHINO, Michael. *Call of Duty*. Activision, 2003.

³² CORVINUS CORVINA. *Rome 2 Total War Full Soundtrack (HD)*, <<https://youtu.be/Q5IGzCnvyzk>>.

³³ FATHER. *Call Of Duty 1 - Full Game Walkthrough Gameplay & Ending (No Commentary Playthrough) (COD 1 2003)*, <https://youtu.be/PrvX0sanW_E?t=3232>.

³⁴ KONDO, Koji. *Zelda*. Nintendo, 1994.

³⁵ BRAME Jason. «Thematic Unity Across a Video Game Series». *ACT. Zeitschrift für Musik & Performance*, 2 (2011), <www.act.uni-bayreuth.de/de/archiv/2011-02/03_Brame_Thematic_Unity/index.html> [consulta 19-02-2022].

³⁶ NEWMAN James. «Driving the SID Chip: Assembly Language, Composition, and Sound Design for the C64». *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, 6 (2017), pp. 31-49.

³⁷ SUMMERS, Tim. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time – A Game Music Companion*. Bristol y Chicago, Intellect, 2021.

Wesley Bradford examina la música de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*³⁸ a través del prisma de la teoría de tópicos, y encuentra representaciones musicales de características modernistas o pastoriles a la vez que las vincula a las nociones temporales de pasado y presente³⁹. Uno de los elementos diferenciadores que Bradford y Summers destacan, entre otros, es la analogía del avatar protagonista «rescatador de princesas» con los héroes de las películas de aventuras de las décadas de los años treinta y cuarenta del siglo pasado, mediante el uso de partituras de Korngold como modelo estilístico, principalmente. Los largometrajes *The Sea Hawk* (1940) o *The adventures of Robin Hood* (1938) establecen el tópico de caza o llamada en los temas principales de sus partituras, queriendo dejar entrever un tópico de virilidad o sentimiento heroico, en su significación simbólica según Monelle⁴⁰, lo que es emulado por el videojuego para representar al personaje protagonista, mediante el ritmo sincopado y punteado, figuración en escalas y acordes de trompas y metales, elemento diferenciador del lenguaje de Korngold para estas partituras (Ejemplos 2-4).



Ej. 2. Tema de *The adventures of Robin Hood*. Transcripción del autor.



Ej. 3. Tema de *The Sea Hawk*. Transcripción del autor.



Ej. 4. Tema principal del juego *Zelda*. Transcripción del autor.

³⁸ KATAOKA, Manaka; IWATA, Yasuaki; y WAKAI, Hajime. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Nintendo, 2017.

³⁹ BRADFORD, Wesley. «120 Shrines which are Related Only with One Another: Modernist Style and Neo-Narrative». *North American Conference on Video Game Music, Ann Arbor*, 2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=cXSExfSojzk>> [consulta 19-02-2022].

⁴⁰ MONELLE, Raymond. *The Musical Topic: Hunt, Military, and Pastoral*. Bloomington, Indiana University Press, 2006.

Sin citar directamente al compositor, se emula su estilo musical mediante la utilización del mismo estilo de fanfarria, figuraciones en movimiento ascendente y escritura acordal típica de la familia de las trompas, con lo que se crea un vínculo semiótico hacia los protagonistas de estas películas de aventuras junto con su iconografía asociada y sus tropos narrativos.

Sean Atkinson, por su parte, utiliza una aproximación similar al revelar tópicos utilizados en *Final Fantasy IV*⁴¹ y *The Legend of Zelda: Skyward Sword*⁴². Atkinson identifica un nuevo tópico, que él llama «soaring topic» y que se podría traducir por planear o volar, redefinido a través de un examen histórico y cultural de la acción de volar en el cine y los videojuegos⁴³. Volar, y más específicamente planear, ha constituido un elemento básico en el cine desde sus inicios, y la música que lo acompaña también se encuentra en los videojuegos en los que se destaca el vuelo como forma principal de traslación a través de la narrativa. Para todos estos juegos construidos sobre algún aspecto relacionado con la música de cine, es importante procurar no categorizarlos como meros replicadores de estilos musicales cinematográficos, sino que, en su reutilización y recontextualización, especialmente para las primeras generaciones de jugadores, estos estilos se convierten en tropos musicales de corte más general, en vez de enclavarlos en el dominio exclusivo del cine.

3. TÓPICOS CLÁSICOS

Aunque en ocasiones se utilizan temas trasladados de la tradición de la música occidental de concierto, los compositores de videojuegos suelen utilizar convenciones y temas más específicos del medio audiovisual. Entre los ejemplos clásicos se encuentran, por ejemplo, la derivación del estilo modernista musical en estilo en el juego *Dead Space*⁴⁴, como parte de una compleja historia cultural llena de alusiones al género de terror o suspense. Musicalmente, el compositor hace uso de las técnicas extendidas y el lenguaje aleatorio propio de obras orquestales de compositores pertenecientes a las últimas poéticas del siglo XX, concretamente Penderecki, Lutoslawski y Gorecki, que contienen asociaciones recurrentes, entre la alusión y el tópico, hacia el género del horror en el mundo audiovisual y bajo la escarpada agresividad de los timbres.

También se puede dar una adaptación de múltiples géneros como parte de la «negociación» entre la estética y la narrativa o el complejo significado de la ironía como elemento intertextual en las canciones preexistentes del mundo distópico de *Bioshock*⁴⁵. Durante el transcurso de este juego es habitual encontrarse música diegética que reproduce, por ejemplo, una canción tradicional irlandesa interpretada por un tenor sobre una versión operística, cuya función anempática se refleja a través de la violencia que se genera en la escena⁴⁶. Otros casos relacionados con estilos propios de

⁴¹ UEMATSU, Nobuo. *Final Fantasy IV*. Square Enix, 1991.

⁴² WAKAI SHIHO, Hajime. *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Nintendo, 2011.

⁴³ ATKINSON, Sean E. «Soaring Through the Sky: Topics and Tropes in Video Game Music». *MTO. A Journal of the Society of Music Theory*, 25, 2 (2019), <10.30535/mto.25.2.1>.

⁴⁴ GRAVES, Jason. *Dead Space*. Electronic Arts, 2008, <<https://youtu.be/XVom9uY03fs>>.

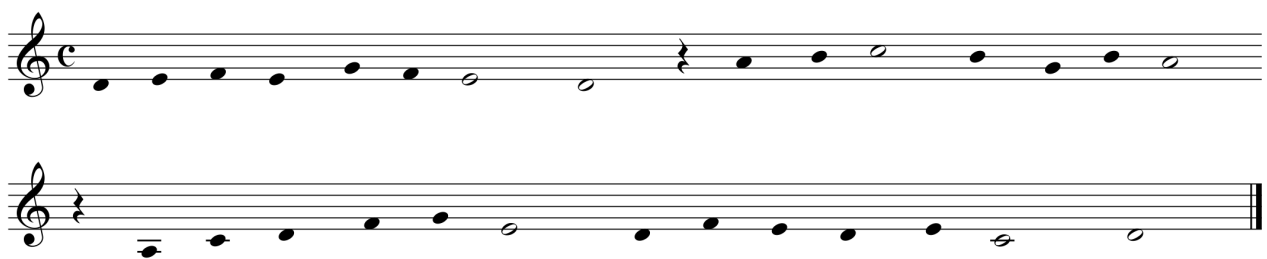
⁴⁵ SCHYMAN, Garry. *Bioshock*. 2K Games, 2007. Cfr. sobre este ejemplo concreto, HOCKING Clint. «Ludonarrative Dissonance in Bioshock», 2007, <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html> [consulta 19-02-2022].

⁴⁶ Cfr. GIBBONS, William. «Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative and Dystopia in BioShock». *Game Studies*, 11 (2011), <<http://gamestudies.org/1103/articles/gibbons>> [consulta 19-02-2022].

la de música clásica en videojuegos son el concierto romántico para piano que aparece en *Kingdom Hearts*⁴⁷ o las danzas barrocas de *Final Fantasy IX*⁴⁸. En ambos casos, la música utiliza recursos musicales propios de ambos géneros en un estilo musical que aprovecha los mecanismos de composición más identificativos, como son el ritmo puntillado o las melodías repetitivas en las danzas y las progresiones de frases musicales y pasajes escalísticos en el concierto para piano, además de presentar a la orquesta y al piano en un intercambio de motivos y temas.

Precisamente la saga de videojuegos *Final Fantasy* hace uso de diversos estilos a lo largo de toda su franquicia. En la edición VII, por ejemplo, se utiliza el tópico heroico-militar en los momentos de enfrentamientos a modo de lucha⁴⁹. El uso de una pieza con un tempo allegro-vivace, que utiliza orquesta sintetizada, interposiciones rítmicas marcadas de los metales, detalles de fanfarria y uso de instrumentos de percusión, deja ver ciertos matices relacionados con este tópico. Otros géneros abordan la literalidad o los tópicos musicales desde una perspectiva más frecuente. A este respecto, Thomas Yee realiza un interesante análisis sobre los *level boss* o enemigos finales en los cambios de nivel de juego de dificultad incremental, y los asocia con el tópico de la música religiosa y el tropo narrativo del «asesino de dioses», al identificarlos con dioses o semidioses, por su carácter último y conclusivo en la narrativa lúdica⁵⁰.

Un análisis cuantitativo de los videojuegos que presentan el tropo del asesino de dioses revela que las músicas utilizadas en las batallas contra estos jefes de final de fase o nivel pueden combinar estratégicamente temas de rock y música sacra, aunque aparentemente dejen entrever ciertos conflictos de diverso tipo, para lograr un efecto semiótico significativo. Uno de los ejemplos más estudiados es el del videojuego de ciencia ficción y primera persona *Halo: Combat Evolved*⁵¹. En sus créditos iniciales se escuchan, por un lado, un estilo antiguo a lo largo de una melodía gregoriana en modo dórico plagal que remite a un mundo artificial, aparentemente desconocido, relacionado con el espacio y, por analogía, derivado de la creencia cristiana de la salvación, en el cielo o en este caso, el espacio exterior. Por otro lado, se percibe seguidamente y sin solución de continuidad el impulso de un fragmento de rock electrónico, lo que contribuye conscientemente al simbolismo de religión *versus* ciencia en la ludonarrativa (Ejemplo 5).



Ej. 5. Melodía en estilo gregoriano en *Halo: Combat Evolved*. Transcripción del autor.

⁴⁷ SHIMOMURA, Yōko. *Kingdom Hearts*. Square Enix, 2002.

⁴⁸ UEMATSU, Nobuo. *Final Fantasy IX*. Square-Enix, 2000.

⁴⁹ UEMATSU, Nobuo. *Final Fantasy VII*. Square-Enix, 1997.

⁵⁰ YEE, Thomas B. «Battle Hymn of the God-Slayers: Troping Rock and Sacred Music Topics in Xenoblade Chronicles». *Journal of Sound and Music in Games*, 1, 1 (2020), pp. 2-19.

⁵¹ O'DONNELL, Martin. *Halo: Combat Evolved*. Bungie Studios, 2001.

Otro ejemplo muy claro del uso tanto del tropo musical de rock-sagrado y el tropo narrativo del asesino de dioses⁵² es *Xenoblade Chronicles*⁵³. El tema de «Zanza, el Divino», jefe de final de juego, comienza con un fragmento de música sacra, ejemplificado por la superposición de la voz solista que crea un efecto de *organum* cuando las dos voces melódicas se mueven en quintas perfectas paralelas. Le sigue un efectista cambio musical que contiene un tema de batalla de rock más convencional, con un ritmo de batería y una guitarra eléctrica distorsionada. Posteriormente se juntan los dos estilos formando un tropo en el que ambos temas sacrifican elementos para generar una nueva intención musical y desencadenar, de esta forma, el espacio sonoro en el que se desarrolla la batalla final, que en el caso de que el jugador sea experto, su duración podrá ser de varios minutos ininterrumpidos por la música, cuya estructura recurrente en *loops* acompaña la escena.

CONCLUSIONES

Michiel Kamp describe la experiencia de escuchar la música de los videojuegos de una manera particular, dando importancia a lo que él llama las «cuatro formas de escuchar la música»⁵⁴. La primera tiene un carácter semiótico, con cierta función narrativa, pues la música se percibe como facilitadora de información acerca de la jugabilidad o los eventos que acontecen en el transcurso de la narrativa. La segunda es de carácter lúdico y acompaña al avatar durante el juego de una manera inconsciente o no diegética, pero la atención del jugador se centra en ella porque se hace imprescindible para acompañar momentos en los que el personaje debe correr o subir pendientes rápidamente y la música le genera la necesidad de hacerlo. La tercera es puramente estética, propia de juegos en los que el objetivo principal no se alcanza tras incontables enfrentamientos con otros personajes, sino que se limita a generar un ambiente confortable para el jugador carente de la noción de tiempo y, por tanto, es más fácil poder apreciar la música de manera casi independiente, prestando toda la atención o simplemente parando la narrativa para poder apreciarla en su totalidad. La cuarta y última, es de tipo acusmático. Se trataría de la música que no atrae la atención del jugador, pero igualmente afecta de algún modo a su modo de operar con el avatar y la ludonarrativa.

Si bien Kamp enfatiza las cualidades multidimensionales de la música en los videojuegos, la variedad de formas en que se puede abordar el análisis deja a estas cuatro formas de escucha en un primer plano superficial, al que se accede de inicio, pero sobre el que se debe desarrollar alguna metodología más específica⁵⁵. A medida que los estudios de música de videojuegos comienzan a madurar en un campo coherente y asimilado, es posible utilizar el aparato teórico y los enfoques críticos que se han desarrollado en los últimos años y ponerlos en práctica en el contexto de un ejemplo de juego concreto extendido. El potencial significativo para la investigación en los tópicos

⁵² YEE, T. B. «Battle Hymn of...», p. 2.

⁵³ SHIMOMURA, Yoko. *Xenoblade Chronicles*. Nintendo, 2010.

⁵⁴ KAMP, Michiel. *Four Ways of Hearing Video Game Music*. Tesis doctoral, Cambridge University, 2014, pp. 15-131, <<https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.709001>> [consulta 09-12-2021].

⁵⁵ Desde este aspecto, y completando las teorías de Kamp, Laurie Taylor plantea la posibilidad de establecer el concepto de «telepresencia», en el sentido en el que diversos planos espaciales interactúan con el jugador, el del avatar y el del jugador que le representa; véase TAYLOR, Laurie. «When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player». *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 3, 2 (2003), <<https://www.gamestudies.org/0302/taylor/>>.

musicales específicos en los juegos, vinculado a los tipos de videojuegos y estructuras particulares de «jugabilidad» (*gameplay*), es una de las aproximaciones metodológicas más innovadoras que se han generado en los últimos años, si bien hay que aceptar que, posiblemente, necesite de algún sistema analítico complementario, especialmente en objetos de estudio multidimensionales, cuyas características permitan un acercamiento holístico a nivel musical.

Sin embargo, las posibilidades que brinda una perspectiva estética no supeditada a intereses exclusivamente comerciales ofrecen unos resultados que merece la atención del análisis divergente. La significación musical es un tema recurrente en los diversos niveles de análisis y las posibilidades de múltiples ludonarrativas intertextuales se dan en múltiples casos, en función de la perspectiva analítica que se elija. Profundizar en el modelo de la alfabetización lúdica a través de la identificación de tópicos puede ser, por tanto, una herramienta útil para avanzar en la investigación sobre el proceso de alfabetización ludomusical a través del cual la música de videojuegos construye su significado, aporta sentido a la experiencia inmersivo-narrativa del propio jugador y, en ocasiones, proporciona un valor añadido, relacionado con emociones o sensaciones diversas alejadas, incluso, de la intención del compositor musical o diseñador sonoro.

Por otro lado, si bien este tipo de análisis posee un potencial en cualquier entorno multimodal, los videojuegos brindan un escenario particularmente útil para la aplicación de tópicos y tropos. La interactividad de los videojuegos agrega una capa adicional de complejidad a las narrativas que, a menudo, ya son tan complejas como las que se encuentran en el cine, la televisión o la ópera. Desempaquetar esa complejidad requiere una cuidadosa atención al diálogo entre la narrativa de la pantalla con su música y la teoría de los tópicos proporciona una herramienta perfecta para percibir ese tipo de interacciones.

BIBLIOGRAFÍA

- ATKINSON, Sean E. «Soaring Through the Sky: Topics and Tropes in Video Game Music». *MTO. A Journal of the Society of Music Theory*, 25, 2 (2019). <10.30535/mto.25.2.1>.
- BRADFORD, Wesley. «120 Shrines which are Related Only with One Another: Modernist Style and Neo-Narrative». *North American Conference on Video Game Music, Ann Arbor*, 2018. <<https://www.youtube.com/watch?v=cXSEfSo-jzk>> [consulta 19-02-2022].
- BRAME Jason. «Thematic Unity Across a Video Game Series». *ACT. Zeitschrift für Musik & Performance*, 2 (2011). <www.act.uni-bayreuth.de/de/archiv/2011-02/03_Brame_Thematic_Unity/index.html> [consulta 19-02-2022].
- BUHLER, James. «Ontological, Formal, and Critical Theories of Film Music and Sound». *The Oxford Handbook of Film Music Studies*. Oxford, Oxford University Press, 2014, pp. 188-228.
- COLLINS, Karen. *Game Sound; an Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound*. Massachusetts, MIT Press, 2008.
- DAVIS, Morton. *Introducción a la teoría de juegos*. Madrid, Alianza Editorial, 1971.
- DÍAZ-EMPARANZA, Miguel. «“Let’s Play a Dead Game”: miedo, terror y ambientación sonora en los videojuegos del subgénero indie de “survivalhorror”». *Oportunidades y retos para la enseñanza de las artes, la educación mediática y la ética en la era postdigital*. Elke Castro León (ed.). Madrid, Dykinson S. L., 2021, pp. 795-816.
- DONNELLY, Kevin. «Emotional Sound Effects and Metal Machine Music: Soundworlds in Silent Hill Games and Films». *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media*. Liz Greene y Danijela Kulezic-Wilson (eds.). Londres, Palgrave Macmillan, 2016, pp. 73-88.
- ELFEREN, Isabella. «Sonic Gothic». *The Gothic World*. Glennis Byron y Dale Townshend (eds.). Abingdon, Routledge, 2014, pp. 429-440.

- _____. «Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model». *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Michiel Kamp, Tim Summers y Mark Sweeney (eds.). Sheffield, Equinox Publishing, 2016, pp. 8-52.
- FERNÁNDEZ-CORTÉS, Juan Pablo. «Ludomusicología: normalizando el estudio de la música de los videojuegos». *Anuario Musical*, 75 (2020), pp. 181-199. <<https://anuariomusical.revistas.csic.es/index.php/anuariomusical/article/view/365>> [consulta 15-02-2022].
- FRITSCH, Melanie y SUMMERS, Tim (eds.). *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge, Cambridge University Press, 2021.
- GEE, James Paul. «Semiotic Social Spaces and Affinity Spaces: From The Age of Mythology to Today's Schools». *Beyond Communities of Practice: Language, Power and Social Context*. Dustin Barton y Karen Tusting (eds.). Cambridge, Cambridge University Press, pp. 214-232.
- HATTEN, Robert. *Musical Meaning in Beethoven*. Bloomington, Indiana University Press, 1994.
- _____. «The Troping of Topics in Mozart's Instrumental Works». *The Oxford Handbook of Topic Theory*. Danuta Mirka (ed.). Oxford, Oxford University Press, 2014, pp. 514-536.
- HOCKING, Clint. «Ludonarrative Dissonance in Bioshock», 2007. <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html> [consulta 19-02-2022].
- KAMP, Michiel. *Four Ways of Hearing Video Game Music*. Tesis doctoral, Cambridge University, 2014. <<https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.709001>> [consulta 09-12-2021].
- LAVE, Jean. y WENGER, Etienne. *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge, Cambridge University Press, 1991.
- LERNER Neil. «Mario's Dynamic Leaps: Musical Innovations (and the Specter of Early Cinema) in Donkey Kong and Super Mario Bros». *Music in Video Games: Studying Play*. Kevin. J. Donnelly, William Gibbons y Neil Lerner (eds.). Nueva York, Routledge, 2014, pp. 1-29.
- MOSELEY, Roger. *Keys to Play: Music as a Ludic Medium from Apollo to Nintendo*. Oakland, University of California Press 2016, pp. 15-17.
- MUNDHENKE, Florian. «Resourceful Frames and Sensory Functions – Musical Transformations from Game to Film in Silent Hill». *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*. Peter Moormann (ed.). Wiesbaden, Springer, 2013, pp. 107-124.
- NEWMAN, James. «Driving the SID Chip: Assembly Language, Composition, and Sound Design for the C64». *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, 6 (2017), pp. 31-49.
- SUMMERS, Tim. *Understanding Video Game Music*. Cambridge, Cambridge University Press, 2016.
- _____. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time – A Game Music Companion*. Bristol y Chicago, Intellect, 2021.
- SWEENEY, Mark. «The Ludomusicology Research Group: Reflections on Our First Decade». *Journal of Sound and Music in Games*, 2, 3 (2021) pp. 56-61.
- TAYLOR, Laurie. «When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player». *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 3, 2 (2003). <<https://www.gamestudies.org/0302/taylor/>> [consulta 08-01-2022].
- TOH, Weimin. *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*. Londres, Routledge, 2018.
- WHALEN Zach. «Case Study: Film Music vs. Video-Game Music: The Case of Silent Hill». *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Jamie Sexton (ed.). Edimburgo, Edinburgh University Press, 2007, pp. 68-81.
- YEE, Thomas B. «Battle Hymn of the God-Slayers: Troping Rock and Sacred Music Topics in Xenoblade Chronicles». *Journal of Sound and Music in Games*, 1, 1 (2020), pp. 2-19.