

PAISAJES SONOROS MEDIEVALES EN LOS NUEVOS MEDIOS DE OCIO DIGITAL

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR Y GERARDO RODRÍGUEZ
UNIVERSIDAD DE MURCIA Y UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA-
CONSEJO NACIONAL DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS Y TÉCNICAS

RESUMEN

Los videojuegos se han convertido en un referente cultural muy importante en nuestra sociedad, sobre todo entre las generaciones más jóvenes. La música, sonidos y ruidos de efectos que aparecen en ellos son ejemplos de la iconografía general que tenemos del pasado, en este caso del medieval. El estudio plantea una aproximación a este fenómeno que representa uno de los mejores ejemplos para analizar la idea de lo que pensamos que fue la Edad Media, y en concreto, sobre su paisaje sonoro.

1. Definición de paisaje sonoro

El concepto de paisaje sonoro (*soundscape*)¹ fue acuñado por el compositor e investigador canadiense Raymond Murray Schafer² para hacer referencia al estudio del ambiente natural de un lugar real determinado, abarcando el análisis de todos los sonidos generados por las fuerzas de la naturaleza, los animales y los seres humanos, relacionados éstos íntimamente con el individuo y su entorno cultural.

Los paisajes sonoros se encuentran, pues, en constante evolución, de acuerdo a cómo cambia el medio. Por ello se puede afirmar que poseen historicidad, ya que van de la mano del devenir de un conjunto social. Todo registro del *paisaje sonoro* (una descripción escrita, una representación pictórica o escultórica, una grabación...) se puede considerar como un documento histórico sonoro en cuanto se delimitan las características temporales del mismo. Con la referencia puesta en estos registros, en esta documentación sonora, Jordi Pigem³ propone “escuchar las voces del mundo, dado que hemos creído que él era sordo y mudo”. Por lo tanto, pretendemos analizar los paradigmas de esos sonidos para esbozar la percepción que tenemos hoy de lo que pudo ser entonces, de cómo se percibía aquel contexto auditivo al que nos referimos. No hay tecnología para recuperar esos testimonios ni forma de escucharlos hoy, por lo tanto, al no conservarse registros, las reflexiones que planteamos en este estudio están dirigidas hacia hipótesis de planteamiento sobre cuál es

1. Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación: *Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio en el conocimiento del pasado medieval* (HAR2011-25548), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España, y en el de *Paisajes sensoriales, sonidos y silencios de la Edad Media* (HUM 396/12, cód. 15/F-456), financiado por la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina).

2. Schafer, Raymon M. *The Tuning of the World*. Toronto: McClelland and Stewart, 1977.

3. Jordi Pigem. “Escuchar las voces del mundo”, *Observatori del Paisatge*. Dossier “Paisajes sonoros”, 2009. 1 junio 2014 <www.catpaisatge.net/dossiers/psonors/esp/docs/article_pigem.pdf>.



la veracidad de la imagen colectiva sonora que poseemos del Medioevo; en último término, qué consideramos que es música o sonidos *medievales*, por cuanto está claro que si aludimos a música medieval, buena parte de la población podría contestar identificando determinado tipo de melodía o ruido con un contexto típicamente medieval⁴. Esta cuestión, analizada en su aspecto más global desde la particularidad del ámbito del videojuego, se configura como el objetivo prioritario en este artículo.

Uno de los actuales desafíos consiste en determinar y analizar el ambiente sonoro de los distintos ámbitos medievales, por ejemplo, los habitantes de una ciudad de la Baja Edad Media castellana, conocer los sonidos que debieron haber escuchado y producido, entendiendo por sonido desde la música hasta el ruido. Cada calle, barrio o ciudad, tendría su propia sonoridad que, además, cambiaba a cada instante. Estos sonidos representan un espacio pleno de actividad y de movimiento: así como los sonidos de la naturaleza informan de los fenómenos que acontecen en esta, los producidos por los hombres informan de su presencia y de sus correspondientes actividades. Las manifestaciones sonoras de un grupo humano son más un reflejo de una experiencia social que una actividad musical en sí. Ese icono sonoro es sobre el que centramos nuestra atención, por cuanto una imagen es junto a un sonido el aspecto más representativo de lo que representa un recuerdo, y lo configura en su sentido más general como un sentimiento percibido, un perfil particular o colectivo. Es un objetivo de reflexionar acerca del aserto de Clara Cortázar: “Querámoslo o no, somos medievales en nuestra música como lo somos en nuestras lenguas”⁵.

Descartamos el tratamiento de los videojuegos estrictamente musicales, con los que se puede interpretar o acompañar piezas de música específicas o de canto⁶, caso de *Wii Music*, los de *Guitar Hero*, *Sing Star*... Tampoco los de baile, caso de los diversos *Just Dance* (Ubisoft) o de los de *Dance Central* (Harmonix). No es objeto de este artículo mencionar cualquier manifestación de música o sonido en los videojuegos, sino que, insistimos, el reflejo sensorial que el usuario percibe mientras utiliza y juega a los títulos vinculados a guiones de época medieval, tanto si son historicistas como lo son legendarios.

2. Definición y alcances de los videojuegos históricos

El videojuego es un tipo de entretenimiento electrónico que se configura con base en programas informáticos de aplicación multimedia. La definición referida en la Wikipedia es que se trata de “un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo”⁷, preferida por nosotros a la que ofrece la Real

4. Existe una enorme cantidad de literatura sobre la música medieval, desde monografías concretas (Hoppin, Richard H. *La música medieval*. Madrid: Akal, 1991; Caldwell, John. *La música medieval*. Madrid: Alianza Editorial, 1991) hasta estudios recientes puntuales sobre cualquier tema específico (Tello, Arturo. “Sobre el amor y el fervor. Música, piedad y corte en los reinos hispanos medievales”. *Anales de Historia del Arte*, 23 (2013): 369-386; Mussons, Anna María “Antes y después de Muret: cantos y silencios”. *La encrucijada de Muret. ¿Una nueva definición para Europa y el Mediterráneo?*. Madrid: Sociedad Española de Estudios Medievales, 2014: 94-136). No obstante, queremos aludir a la muy interesante aportación de Clara Cortázar: Cortázar, Clara. “La música medieval. Iniciadora de la música moderna”. *Teología*, 72 (1998): 30-45, por la sencillez de la exposición y lo conveniente para la iniciación al tema.

5. Cortázar, Clara. “La música medieval”...: 43.

6. Sobre este grupo, es muy recomendable la página de Wikipedia. “Music videogame”. *Wikipedia*. 1st June 2014 <http://en.wikipedia.org/wiki/Music_video_game>.

7. “Videojuego”. *Wikipedia*. 1 junio 2014 <es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>.



Academia de la Lengua Española, mucho menos actualizada⁸. En ambos casos, se limita al campo técnico el alcance del medio, pues se trata de un recurso cultural aceptado⁹. Pero en ningún momento sale a colación uno de los elementos fundamentales que confieren al videojuego un carácter de producto cultural completo y pleno, pues si se prima la imagen, el sonido se convierte en un sustrato clave para el logro formal del medio. Dado que combina la multiplicación de estímulos sensoriales con la participación activa del usuario, es más bien considerado como un multimedia interactivo. A partir de allí, la comunicación se establece mediante los diversos recursos visuales y sonoros que, actuando principalmente de forma integrada, estimulan la percepción multisensorial y el diálogo constante entre el individuo y el sistema operativo, o entre individuos a través de medios tecnológicos, en este caso digitales.

En otros lugares¹⁰ se ha pretendido subrayar la función lúdica de los videojuegos en el ámbito de la disciplina histórica y se ha considerado que la adaptación de los mismos como recurso pedagógico es posible, en particular los videojuegos de contenidos y guion histórico, en función de las particularidades que presentan, relacionadas con el abordaje del tiempo y las reconstrucciones de época. Señalamos que resulta fundamental en este tipo de juegos:

- El tratamiento del factor "tiempo".
- Las historias que se entrecruzan en los videojuegos, entre sí y con las vivencias, experiencias, historias personales...
- La relaciones entre historia, leyenda, veracidad y verosimilitud.
- La iconografía como base de comunicación histórica.

En los últimos desarrollos para videojuegos, la historicidad de muchos de sus componentes ha sido una característica saliente, tanto en lo referido a la reconstrucción de las ciudades, los combates, las armas y vestimentas, ayudado todo este proceso por los avances espectaculares de la tecnología digital. En fin, que se lograron avances significativos en las precisiones y en los detalles con el objetivo de mostrar escenarios verosímiles para lograr un efecto *simulación* cada vez mayor. La interfaz visual se muestra como algo específico que busca atrapar al usuario de forma que la ex-

8. Videojuego: "Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador". Real Academia Española de la Lengua. 1 junio 2014 <lema.rae.es/drae/?val=videojuego>.

9. Aranda, Daniel; Sánchez, Jordi. "Algunas claves para entender los videojuegos", *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*, Daniel Aranda, Jordi Sánchez, eds. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2009: 8. En las primeras páginas del libro de Pilar Lacasa encontramos una interesante tabla contrastiva sobre las diversas interpretaciones lo que es un videojuego por parte de diversos autores, tomando como referencia las palabras de Hui-zinga (*Homo ludens*) acerca de lo que es un juego en sí, Lacasa, Pilar. *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata, 2011: 20-25.

10. Jiménez, Juan Francisco. "Videogames and Middle Ages". *Imago Temporis. Medium Aevum*, 3 (2009): 311-365; Jiménez, Juan Francisco. "El reto de las tecnologías de la información y comunicación en Humanidades. Medievalismo, medievalistas y el ordenador", *El estudiante en el sistema ECTS. Innovaciones docentes para clases teóricas y prácticas*. Granada: Ed. Copicentro, 2010: 95-112; Jiménez, Juan Francisco. "Cruzadas, cruzados y videojuegos". *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, 17 (2011): 363-407; Jiménez, Juan Francisco. "El otro pasado posible: la simulación del Medioevo en los videojuegos". *Imago Temporis. Medium Aevum*, 5 (2011): 491-517; Jiménez, Juan Francisco. "El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego". *Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievalismo Roda da Fortuna*, 1/1 (2014): 516-546; Jiménez, Juan Francisco; Rodríguez, Gerardo F. "La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico", *IX Estudios de Frontera. Economía, Derecho y sociedad en la Frontera*. Jaén: Diputación Provincial, 2014: 317-336. Jiménez, Juan Francisco, Rodríguez, Gerard Fabian, "Sexualidades jugadas. El sexo en los videojuegos históricos", *I Jornadas Interdisciplinarias sobre Estudios de Género y Estudios Visuales*. (Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata, 2014) Historia y videojuegos. El impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval. 1 de junio de 2014 <www.historiayvideojuegos.com/?9=node=6781i>. Y Jiménez, Juan Francisco; Mugueta, Iñigo. "Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos", *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, Francisco Revuelta, María Rosa Fernández, María Inmaculada Pedrera, Jesús Valverde, coords. Cáceres: Universidad de Extremadura, 2014: 273-276.



perencia de juego sea la meta en sí del producto. Las melodías avanzaron en un sentido paralelo, pero más bien hacia un grado de calidad musical y técnica.

Ese paisaje sonoro que acompaña estos videojuegos no avanzó pues en esta misma dirección historicista; más bien ofrece una reconstrucción que se encuentra más en función de los intereses del juego y de lo que el diseñador desea utilizar, en función muchas veces de lo que espera que el jugador quiere oír, que de la recreación histórica. En una conferencia impartida por el desarrollador de Noguera Games¹¹ durante la *Murcia Game Party* (abril de 2014)¹², mostró un juego en la fase inicial de diseño, *Quest*, cuyo argumento era de “ámbito medieval” (sic); preguntado sobre la utilización de la música final, aludió a que se usaría una melodía “medieval”. Todos los presentes atendieron a la afirmación con un grado absoluto de comprensión, ya que “entendían” lo que significaba el concepto de “música medieval”. Otra cosa es lo que es realmente, y de esa cuestión, y de algunas otras, profundizamos en este estudio.

3. Música y sonidos

Edgardo Rudnitzky¹³ afirma que podemos dejar de ver cuando dejamos de mirar pero no podemos dejar de escuchar cuando dejamos de oír, dado que no hay párpados para los oídos.

En este sentido, el sonido resulta omnipresente, está siempre en nuestro entorno, nunca es un asunto privado. Tiene un punto de procedencia pero múltiples puntos de escucha (destinatarios). El sonido es en el espacio, nos permite percibir esa área en su totalidad sin importar hacia donde miremos. Es el agente a través del cual se comprende el lenguaje hablado y se absorbe la música. El sonido es presencia y tiene la cualidad ambivalente de tener una inmensa capacidad referencial a cuestiones ajenas a él cuando es señal o lenguaje, y de absoluta abstracción cuando es sonido puro, sin significante lingüístico, estímulo en sí mismo. Estos asertos, que pueden parecer metateóricos en su planteamiento, en realidad son parte intrínseca del éxito del producto “videojuego”. Se puede argumentar que se puede jugar sin sonidos, sin música... cierto, pero se elimina la “experiencia completa de juego”, esa vivencia que define al medio. De hecho, ya existen melodías que se identifican plenamente con algunos títulos, baste recordar *My Patch*, de Jim Noir, para *Little Big Planet* (Media Molecule-Sony, 2008), e incluso se publican bandas sonoras para su comercialización, caso de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision, 2010) o *Medal of Honor* (diversos títulos de la saga, comercializados por EA Recordings), o insertas como complemento en las ediciones de coleccionista, caso de *Total War, Anno 1404, Age of Empires, Los niños del Nilo* o *Los Sims Medieval* (ilustración 1). Incluso se ha comercializado, una colección de bandas sonoras de videojuegos interpretadas por la London Philharmonic Orchestra¹⁴.

De ahí que cada vez más, las empresas desarrolladoras dediquen mayores inversiones a las bandas sonoras de los títulos que podemos calificar como “superproducciones”. No es extraño encontrar a grandes maestros conocidos compositores de bandas sonoras para el cine involucrados en

11. Bad Juju Games, Inc.-Noguera Juegos. *Desura*. 13 enero 2015. <www.desura.com/company/noguera-juegos>.

12. Game Party Entertainment. Murcia Game Party. 13 junio 2014. <www.murciagameparty.com>.

13. Edgardo Rudnitzky (1956) es compositor y artista sonoro argentino, cuyo trabajo se ha vinculado con la música contemporánea y el sonido ligado a prácticas performáticas. Vive en Berlín y exhibió en Fundación Proa en los años 2012-2013 *Nocturno. Instalación sonora para 15 monocórdios*. Sus consideraciones fueron recogidas en la entrevista realizada por Ezequiel Alemián en: “No hay párpados para los oídos”. *Ñ. Revista de Cultura*, 497 (06/04/2013): 36.

14. London Philharmonic Orchestra. *The Greatest videogames music*. New York: X5 Music, 2011.



productos específicos para videojuegos. Un buen ejemplo es Hans Zimmer; autor de las melodías de *Rain man* (Barry Levinson, 1988), *Paseando a Miss Daisy* (Bruce Beresford, 1989), *Thelma y Louise* (Ridley Scott, 1991), *El rey León* (Rob Minkoff-Roger Allers, 1994), *Marea Roja* (Tony Scott, 1995), *La delgada línea roja* (Terrence Malick, 1998), *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), *Black Hawk Down* (*La caída del halcón negro en Iberoamérica*, también de Ridley Scott, 2001), *Pearl Harbor* (Michael Bay, 2001), *El último samurái* (Edward Zwick, 2003), *El caballero oscuro* (en Iberoamérica *Batman: el Caballero de la Noche*, Christopher Nolan, 2008), *Origen* (también de Christopher Nolan, 2010), *12 años de esclavitud* (Steve McQuenn, 2013) o la de la serie *The Pacific* (HBO)¹⁵, el afamado músico alemán también se puede anotar en su currículum la banda sonora de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision, 2010)¹⁶, o *Crysis 2* (EA, 2011). No menos conocido es el de Steve Jablonsky, autor de la música de *Gears of War 2* (Epic Games, 2008) o *The Sims 3* (EA, 2009), pero que ha plasmado su creatividad en películas como *Transformers* (Paramount Pictures, 2007) o *El juego de Ender* (Chartoff Productions y otras, 2013).

Una vez hemos planteado que el factor *sonido* en el videojuego es fundamental, llegamos al punto de cuestionar el modo en que se manifiesta en el medio, a la vez de preguntarse si es posible reconocer, diferenciar música y melodía en un videojuego.

Para Josep Martí i Pérez¹⁷, la cuestión del significado de la música va más allá de una instancia puramente denotativa de los conceptos musicales; tiene que ver con las asociaciones de ideas externas al código musical que se le son otorgadas socialmente. Desde que estas asociaciones están íntimamente relacionadas con los sistemas de creencias y valores de una cierta área sociocultural, estas incorporan criterios selectivos estableciendo un nexo de identidad entre la música y una categoría cognitiva de orden social. Naturalmente, esta proposición sugiere que el contenido significativo de la música surge a partir de una relación entre la estructura interna de esta y un concepto externo basado en la experiencia social. Algunos ejemplos citados por el autor catalán son las asociaciones del canto gregoriano con la religión (o con la Iglesia Católica más concretamente); del *rock* y del *heavy* con el sentido de juventud, innovación, rebelión, inconformismo, e independencia; la ópera y la música clásica en general con la elite intelectual y económica. En este sentido, el empleo de un sonido específico que desea ser escuchado mientras se juega, está en función de lo que el desarrollador emplea con el fin de satisfacer plenamente la demanda del usuario, con el fin, además de lograr un producto armónico que alcance una calidad mínima exigida para su acogida, en el mercado. No obstante, existen determinados factores que recurren a lazos argumentales para utilizar músicas específicas. Es el caso de la Obertura del videojuego *Halo* (Bungie Studios y Gearbox Software), una composición que podemos calificar plenamente como canto coral gregoriano, por la conexión que tiene el personaje principal, el Masterchief, como el Guerrero 117 (San Juan, *Apocalipsis*, 1, 17). La narrativa en el ámbito del videojuego no es exclusiva de la imagen o del guion

15. Asociado en diversas ocasiones con el compositor Nick Glennie-Smith (*Cuando éramos soldados*, título en España, *Fuimos soldados*, en Argentina, Paramount Pictures, 2002), trabajó al amparo de la compañía Media Ventures, que a su vez derivó en la Remote Control Productions. El fruto más conocido de esa colaboración fue la banda sonora de *La Roca* (Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films, 1996).

16. Tenemos un artículo sobre el particular de Raúl Álvarez. "Bandas sonoras de tus videojuegos: el estruendo de *Call of Duty Modern Warfare 2*". *Xombit Games*. 1 Junio 2014 <xombitgames.com/2013/07/bsc-call-of-duty-mw2>.

17. Martí, Josep. "La idea de 'relevancia social' aplicada al estudio del fenómeno musical". *Trans: Revista Transcultural de Música*, 1 (1995). Como el autor no esclarece lo que quiere decir con la expresión "categorías cognitivas", entendemos que son clases de conceptos generales que se establecen a partir del conocimiento racional del hombre sobre su realidad. 1 de junio de 2014 <<http://www.sibetrans.com/trans/articulo/301/la-idea-de-relevancia-social-aplicada-al-estudio-del-fenomeno-musical>>.



escrito; la música se convierte así en compañera inseparable de los destinos de la experiencia de juego.

Retomemos la cuestión del significado musical. Steven Feld¹⁸ propone que el “objeto musical”, entendido como una “entidad simbólica”, contiene “tensiones interpretativas” que sólo pueden ser solucionadas cuando las impresiones auditivas son transformadas en conceptos. Considera la “experiencia social”, más que los factores psicológicos, como “estructuras que amoldan las sensaciones perceptivas en realidades conceptuales” musicales y extramusicales; se refiere, de esta manera, a los “esquemas de tipificación” compartidos socialmente a través de los cuales se da la aprehensión de los símbolos. En síntesis, lo que propone Feld es que el proceso comunicativo del significado y de la interpretación musical toma como bases, por un lado, la dialéctica del objeto/evento sonoro en cuanto simultaneidad de una realidad musical (estructura) y extramusical (su colocación en el tiempo y espacio histórico); y, por otro, los “movimientos interpretativos” que a través de sus variantes de “localización”, “categorización”, “asociación”, “reflexión” y “evaluación” transforman la experiencia auditiva en una práctica basada en la selección y yuxtaposición de conocimientos profundos y superficiales. Más que fijar significados, explica el autor, estos movimientos buscan enfocar “fronteras” de significación en los ajustes y cambios de los modelos de atención en el momento de la experiencia auditiva. A este procedimiento lo denomina “enmarcación”, e involucra simultáneamente el reconocimiento de generalidades y especificidades, formas y referencias. De este modo, lo que pretende enfatizar el autor es que “las características significantes de la comunicación musical no son aquellas intransferibles e irreductibles al modo verbal, sino aquellas cuya generalidad y multiplicidad de los mensajes e interpretaciones posibles provoca un tipo especial de actividad afectiva y un involucramiento por parte del oyente”. Quedémonos con este último factor, el de *envolvimiento*, pues la música y el sonido global de un videojuego busca precisamente generar un ambiente, un contexto de experiencia particular o compartida, que identifique al usuario con lo que está jugando, bien sea una trinchera de la I Guerra Mundial, por ejemplo en el videojuego *Verdún*, o envuelto en la batalla de Muret, en *Medieval Warfare* (1c Company-FX). Es habitual que los desarrolladores utilicen sonidos específicos que sirvan para “ubicar” temporalmente al jugador, pues es uno de los objetivos del juego: hacer “verosímil” el escenario. Incluso para contextos apocalípticos de determinados títulos, caso de *Fallout 3* (Bethesda Game Studios), el sentido de la música que se puede escuchar (y adquirir como álbum en iTunes), retrae a la década de los 50 del siglo XX (piezas de Roy Brown, Billie Holiday, Billy Munn, Cole Porter...), pues el guion especifica que tras la catástrofe nuclear acaecida en un futuro, los avances culturales y de civilización occidental se habían estancado. Y aquí es donde, además de la melodía, es fundamental el elemento “sonidos especiales”, o “ruidos”, para conseguir la involucración del *gamer* o el incremento en la sensación simulada como experiencia de juego. Blandir una espada significa esperar oír el estridente sonido metálico en el golpeo o el silbante corte en el aire.

Una cuestión paralela en el ámbito de lo que se puede escuchar en un videojuego es el de las voces. En el caso del citado *Fallout 3* y en su versión original, oímos a Liam Neeson doblando al padre del protagonista, a Ron Perlman como el *speaker* de la trama o Malcolm MacDowell como el presidente de *Enclave*. Este ejemplo nos sirve para aludir a la importancia de los doblajes en los videojuegos, algo que ayuda, sin duda alguna, a esa involucración del jugador en el ámbito interno del juego. Escuchar la voz de Ramón Langa en *The Abbey* (Alcachofa Soft), juego inspirado en *El*

18. Steven, Feld. “Communication, music, and speech about Music”. *Yearbook for Traditional Music*, 16 (1984): 303-317.



nombre de la Rosa, contribuye a asociar trama y calidad narrativa, en esa retroalimentación permanente entre cine y videojuegos, ya asumida desde que grandes estudios han fagocitado o promocionado empresas de desarrollo de ocio digital, iniciado el proceso en 1976 tras la absorción de Atari por Warner Bros, y cuyo último ejemplo podemos citar a Lucas Arts por Disney¹⁹. No conservamos sonidos originales del Medioevo, por lo que nada mejor que una voz grave o reconocida para ubicar la “mente” del jugador en el contexto que desea re-crear, o al menos simular.

3.1. Música

Por definición, la música de videojuegos es cualquier tipo de música que aparezca en un videojuego; principalmente, música de fondo y algunos efectos de sonido. En sus orígenes, tenía un estilo propio caracterizado por la abundancia de bucles y la simplicidad de la melodía, realizada con sonidos sintetizados. Hoy en día la frontera entre música de videojuegos y música de películas se encuentra difusa por razón de la propia interacción y comunicación entre ambos medios, además de carácter bidireccional.

Según Francisco Javier Pérez Quevedo²⁰, la música de videojuegos debe enriquecer la experiencia del jugador siendo adaptable, dinámica, informativa e inmersiva. Debe:

1. Acompañar al jugador a lo largo de la partida, de allí que sea generalmente música instrumental.
2. Ambientar, promoviendo el entretenimiento y la inmersión en el juego.
3. Inquietar, crear tensión y expectativa.
4. Situar al jugador en la acción, generando diferentes climas.
5. Lograr la resolución, permitiendo que el jugador se relaje, una vez que se ha logrado el objetivo.

En este sentido, y para el objetivo que nos hemos marcado, es particularmente importante el segundo factor, por cuanto la utilización de una melodía específica que sugiera al usuario un escenario específico desenvuelto en un contexto *medieval*, se convierte en uno de los elementos cruciales para el desarrollo del juego. Pero no en un estadio final, el que plantea la experiencia de juego, sino en el primer momento, cuando el diseñador piensa en ambientar el videojuego utilizando todos los recursos a su alcance. Si la infografía y la renderización, y en general todo el aparato gráfico usado, se configuran como características visuales claras —solo basta saber el gran esfuerzo económico de Ubisoft para recrear digitalmente el Gran Zoco de Constantinopla, en *Assassin's Creed. Revelations* (Ubisoft, 2011)—, la música es la que sin dejarnos de la mano en ningún momento nos ubica en un contexto espacial concreto.

Manuel Gértrudix Barrio²¹ considera que la música constituye un recurso dramático de la narración dada la plasticidad de su lenguaje, la versatilidad de sus recursos y la potencialidad de su

19. Levis, Diego. *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós, 1997: 101 y siguientes.

20. Las apreciaciones de Francisco Javier Pérez Quevedo fueron realizadas en el curso “Animación y videojuegos” dictado por Alberto Prieto y José Luis Bernier, Centro Mediterráneo de la Universidad de Granada, Granada, 23 al 27 de julio de 2012. 1 de junio de 2014 <http://secretariageneral.ugr.es/pages/tablon/*noticias-canal-ugr/ala-musica-de-los-videojuegos-debe-enriquecer-la-experiencia-del-jugador-dice-f-javier-perez-quevedo-en-el-centro-mediterraneo-de-la-ugr?login_form_register>.

21. Gértrudix, Manuel. *Música y narración en los medios audiovisuales*. Madrid: Laberinto, 2003; Gértrudix, Manuel. “La música en el relato audiovisual y multimedia: aplicaciones y funciones narrativas”, *Narrativa audiovisual: televisiva, filmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*, Francisco García, ed. Madrid: Laberinto, 2006: 209-224.



discurso que hacen de ella un componente esencial en el relato audiovisual. Reconoce diferentes funciones en la música de los videojuegos, a las que clasifica de la siguiente manera:

Funciones narrativas, vinculadas con los personajes:

1. referencialidad
2. caracterización
3. focalización

Funciones relacionadas con la acción:

1. comentario
2. subrayado
3. ambientación
4. especificación

Funciones relacionadas con el tiempo, que se refieren tanto a la sustancialidad del tiempo como a introducir matices:

1. transitiva: une las diferentes recuentas temporales
2. constitutiva: impulsa a la imagen
3. indicativa: expresa valores argumental
4. topográfica: valor nominal del tiempo
5. hagiográfica: influye en el tiempo de lectura

Funciones relacionadas con el espacio, que modula y modela el espacio, pues sustituye al sonido real:

1. focalizadora
2. pragmática
3. formante
4. expresiva / emotiva

Desde las diversas perspectivas ofrecidas, la música empleada en los videojuegos de contenido histórico, y más concretamente en los de ambientación medieval, tanto si se trata de los de mayor esbozo historicista como si es de los que reflejan mundos oníricos —*WoW*, la saga *The Elder Scrolls...*— o míticos —*El señor de los Anillos: la Guerra del Norte*, *Beowulf*, *El Rey Arturo...*—, tiene el objeto de plantear al usuario un contexto sensorial muy reconocible, sin buscar sorpresa ni rigor histórico. Se emplea lo que el *gamer* espera escuchar, algo que le suena a *medieval* por encima de cualquier melodía que pudiera acompañar al juego en mejor medida. Casos específicos de banda sonora identitaria para el juego en concreto los tenemos, aunque seguramente es *Zelda* el más conocido.

Pero para este logro, ser capaz de discernir una música con matices o formada por notas no metálicas propias de los primeros videojuegos, la tecnología ha dado un salto espectacular en los últimos años. El mero hecho de que los soportes físicos lo permitan, y que el conjunto del videojuego lo requiera, es habitual que el aparato de sonido de un título sea parte fundamental del desarrollo del mismo. Un apunte específico es que, normalmente, entre las opciones de juego se encuentra el de poder regular el volumen de la música y también de los efectos sonoros. Esto deriva en la experiencia de juego posible en cada momento: preferencias personales, lugar donde se juega y la hora a la que se juega.

Efectivamente, el desarrollo de la música de los videojuegos está estrechamente ligado al avance tecnológico. Entre 1970 y 2010 estos cambios podrían resumirse de la siguiente manera:

1. Tecnología: se pasa del sonido monocanal al sonido envolvente.



2. Técnicas musicales: de los bucles monódicos a las grandes orquestas.
3. Estilos musicales: de las canciones adaptadas a la banda sonora.
4. Funcionalidad: de la extradiégesis o metadiégesis, a la diégesis narrativa.

A finales de los años noventa, y en progresión paralela a los desarrollos tecnológicos, la música adquiere una importancia equiparable a la imagen, de allí la importancia de la música, que adquiere características cinematográficas y la comercialización de las bandas sonoras, tal y como hemos mencionado con anterioridad. Es en este punto donde hay que insistir. Las limitaciones que tenía el medio dieron un salto cualitativo al poder usar música pregrabada en los soportes (CD sobre todo)²², y es a partir de este punto cuando surge el potencial al que nos referimos. Ciertamente es que el avance fue paulatino pero sin pausa, alterado por saltos concretos como la adopción del estándar MOD a raíz del uso de *Sound Tracker*, un software libre, en 1987. Si acaso, hemos de puntualizar la importancia capital que para esta cuestión, como para el apartado gráfico, tiene el apartado tecnológico y sus correspondientes avances. Los diversos empleos de músicas secuenciadas o el sonido muestreado tenían su reflejo paralelo en las restricciones que tenían los precios de las máquinas donde se jugaba o incluso del sistema de reproducción utilizado, como el NSTC o PAL. Como hemos insistido, el cambio profundo se produjo cuando se popularizó el CD como soporte, ya que permitía escuchar voces, sonidos y música no distorsionada por ningún hardware. Incluso se avanzó tecnológicamente en ese elemento físico, al punto que chips específicos gestionaban las reproducciones pues se encargaban de manera exclusiva de la descompresión de los ficheros de música (leamos tarjetas de sonido concretas o incorporadas a las placas matrices).

Pero todo este entramado de mezclas y usos de sonidos y músicas, tenía el fin último de envolver en un contexto de juego específico al jugador, para ofrecer originalidad a la experiencia. De ahí que un logro importante fue el de emplear una música “esperada” en un ámbito concreto. Fue el caso del juego *Star Wars: X-Wing* (LucasArts, 1993), donde se emplearon partituras inspiradas en las de John Williams destinadas a las primeras películas de la saga. La razón no es otra que la de generar un ambiente que absorba al *gamer* y lo identifique con lo que ve a través de lo que oye. Pero lo más interesante para el objetivo de este estudio no es el empleo del por entonces novedoso sistema de sonido iMUSE²³, sino que los sonidos que escuchamos en el videojuego responden exclusivamente al universo imaginado en las películas, y eso es lo que espera el usuario: no podríamos escuchar ruidos ni música en el vacío espacial, y sin embargo hemos generado una imagen audiovisual difícil de romper por mucho que nos explique la Física otra cosa diametralmente opuesta. Para los videojuegos ambientados en el Medioevo, es igual: melodías contextualizadoras y ruidos generados en un imaginario fruto de la cinematografía a lo largo del siglo XX.

Y esto es así. Los fotogramas han fijado en la memoria colectiva hechos, comportamientos, gestos... sonidos... que ya será difícil erradicar de la cultura popular como imágenes nítidas de cómo fue el pasado, aunque en realidad lo fuese de otra forma. Siempre se alude al desenlace en un combate entre gladiadores en el anfiteatro romano como algo inventado por el cine. Pero también podemos mencionar que la “música de Roma” ha quedado expuesta en las épicas partituras de Miklós Rózsa para *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), sobre todo en *Preludio* y en *Anno Domini, Rey de Reyes* (Nicholas Ray, 1961) o *Quo Vadis?* (Mervyn LeRoy, 1951), las tres producidas por la MGM, por no mencionar la banda sonora realizada por el mismo compositor para *El Cid* (Samuel Bronston,

22. “Música de videojuegos”. Wikipedia. 1 junio 2014. <http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAAsica_de_videojuegos>.

23. Interactive Music Streaming Engine, by Michael Land and Peter McConnell. Motor to the playing of videogame music. iMUSE. Wikipedia. 13 enero 2014. <<http://es.wikipedia.org/wiki/iMUSE>>.



1961)²⁴. Insistimos en este punto porque si esas piezas influyeron de manera sobresaliente sobre el cine posterior y contribuyó a asentar aún más esa idea de lo que era la antigüedad romana, el punto de inflexión sobrevino con el estreno de la película *Gladiator*, cuya banda sonora es del citado Hans Zimmer. No resulta extraño comprobar que la banda musical del videojuego *Rome Total War* (The Creative Assembly), obra de Jeff van Dyck, toma como modelo la composición del músico alemán dejando de lado la “clásica” generada por el estilo grandioso de Rózsa.

Por eso, es clave comprender que la banda sonora que se ha aplicado a los videojuegos de contenido histórico ambientado en el periodo medieval casi siempre se ha vinculado a lo que el usuario medio esperaba escuchar: una melodía que califique como perfectamente posible en un contexto del Medioevo. No se asume la sensación auditiva de igual forma si escuchamos la música de fondo con flauta y acordes antiguos en *Stronghold 3* (Firefly Studios, 2011) mientras vemos cómo recolectamos manzanas o cortamos madera, que si estuviésemos oyendo una música pop actual. La experiencia de juego es radicalmente distinta. No es una opinión: el desarrollador hace, en la mayor parte de las ocasiones, cosas que respondan bien a la demanda, por lo que en buena lógica, utilizará en la medida de lo posible y cada vez que lo considere oportuno esa música que “suena al Medioevo”, o al menos, que lo inspire²⁵. Es un caso muy parecido a la banda sonora de *Los Sims Medieval* (Electronic Arts, 2011). El juego, uno de los *sandbox* más conocidos, contiene melodías de corte medieval obra de John Debney. El compositor, autor de bandas sonoras cinematográficas como *La isla de las cabezas cortadas* (Renny Harlin, 1995), *La Pasión* (Mel Gibson, 2004), *Regreso al Futuro (Volver al Futuro en Iberoamérica, Robert Zemeckis, 1985)*, *El Rey Escorpión* (Chuck Russell, 2002) o *Sé lo que hicisteis el último verano (Sé lo que hicieron el verano pasado en Iberoamérica, Jim Gillespie, 1997)*, incorpora de forma plena esa ambientación que acompaña al desarrollo del juego. Pues de eso se trata, de ambientar, pero también de inspirar y, sobre todo, de identificar con el contexto histórico del juego. Ciertamente se trata de un sonido épico, en paralelo con el objetivo del producto: “¡Conquista el Medioevo con *Los Sims!* ¡Tu reino te aguarda!” (contracubierta del juego).

Es un caso muy similar al de Jeremy Soule, “el John Williams de los videojuegos”, autor de las bandas sonoras de la saga *Harry Potter*, o de *IL-2 Sturmovik: Birds of Prey*, pero que nos interesa mucho más por ser el compositor de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* y *The Elder Scrolls V: Skyrim* (ilustración 3). Cada una de ellas es plenamente reconocida por parte de los usuarios no ya con el Medioevo onírico y de fantasía que retratan estos últimos títulos, sino con los propios productos.

Comparamos estos casos con otros más identificados con la composición de bandas sonoras para películas de cine, como el de James Horner para *Braveheart* (Mel Gibson, 1995). Pasan de ser rememoraciones de melodías identificativas con el Medioevo, bajo un filtro actualizado de música contemporánea, con la imagen auditiva del título (película o videojuego). En último término es un modelo generado a raíz de un canon preestablecido que se ha extendido a lo largo de la carrera cinematográfica del siglo XX, tal y como venimos mencionando. Extrapolada la cuestión al apartado

24. El compositor húngaro tuvo varios encuentros con don Ramón Menéndez Pidal, asesor histórico oficial del film, de quien tomó diversas ideas para determinadas piezas. Vidal, José. “El Cid. Reseña”. *Score Magazine*. 8 septiembre 2008. 1 Junio 2014. <www.scoremagazine.com/Resenas_det.php?Codigo=9746&letra=E>.

25. Para el videojuego *Robin Hood: The Legend of Sherwood* (Spellbound Entertainment Software, 2002, aunque reeditado por FX Interactive en 2009), Santiago Lamelo Fagilde realiza el siguiente comentario: “La música está bien, está muy bien ambientada en la época y no se hace demasiado repetitiva... pero yo la desconecto”. *Meristation*. 24 diciembre 2002. 1 junio 2014 <<http://www.meristation.com/pc/robin-hood-the-legend-of-sherwood/analisis-juego/1510673?p=1>>. Lo hemos incluido para mostrar la arbitrariedad de cada usuario a la hora de su particular experiencia de juego, algo con lo que hay que contar en todo momento.



visual, la iconografía de un combate medieval la tenemos de Orson Welles, quien en *Campanadas a medianoche* (1966) abrió un camino desde donde cineastas posteriores pudieron construir secuencias ya clásicas de una batalla medieval, y nuevamente *Braveheart* nos es útil como referencia para lo que comentamos. La fotografía de esta película es la *idea que tenemos*, la más verosímil para nuestra memoria conceptual de cómo es el mundo, de cómo era y, en definitiva, de cómo percibimos el pasado.

Como reflexión final debemos plantear una cuestión lógica, y es que si tenemos claro que la música medieval es la que se ha podido atesorar por tradición oral (musical en este caso) y, sobre todo, por las partituras conservadas, la pregunta es si lo que aspiramos a escuchar como melodía “medieval”, se corresponde con la realidad de los hechos, es decir, si la música medieval que escuchamos en el videojuego existió o no. La respuesta es evidente: es lo que parece, y nuestra sociedad, seguidora como todas de modelos claros y definidos, si no tiene esos referentes culturales, los genera o los inventa, de forma que poco importa si esa melodía es o no medieval: lo fundamental es que pueda parecerlo, y en definitiva, que pueda simular el contexto para generar la experiencia de juego.

3.2. Sonidos y ruidos

El sonido es una sensación que se genera en el oído a partir de las vibraciones de las cosas. Sólo desde hace algunas décadas, la historia lo ha tomado en cuenta como objeto de estudio. Para el caso que nos ocupa, y en paralelo a lo que supone una banda sonora como melodía que genera la experiencia de juego, los efectos especiales producidos por un buen acompañamiento de ruidos específicos (puerta que se cierra, trabuquete que se lanza, choque de espadas, galopar o trotar, relinchos, ladridos..., gritos...) logran recrear ese ambiente envolvente que en última instancia pretende un juego. En este sentido es más plausible reproducir ruidos específicos hoy que recordar cierta música que no se ha conservado y que solo permanece en nuestra alhacena imaginativa, pues basta con recrear en estudio o en la realidad y grabarlo. El desarrollo de las melodías al que hemos hecho alusión como avance tecnológico es aplicable igualmente al de los sonidos-ruidos de los videojuegos. Los combates en primera persona en *Chivalry*, o los desarrollados por las huestes en *Medieval Total War II*, tienen su referente en los ruidos ambientales, con el fin de lograr una mayor calidad de simulación. No se busca otra cosa. Se pretende de forma directa introducir al usuario en un escenario concreto, y los avances de procesamiento de sonido envolvente (5.1 o 7.1, el uso habitual de Dolby Digital para las últimas generaciones de consolas, que reproducen *tracks* de 16 bits a 48 kHz...) han dado un salto cualitativo de gran importancia.

Poco más hay que comentar en este sentido, pues se vislumbra lo obvio. No obstante, merece la pena aludir a la proposición de Carolina Zuniño²⁶, quien establece la siguiente clasificación de sonidos en los videojuegos:

1. Los diegéticos son del mundo simulado; digamos ruido de gritos, pasos, disparos y explosiones en un juego de guerra, y
2. Los extradiegéticos, ajenos al mundo y lejos de una realidad aparente, como la banda sonora o la musiquita del *Pac-Man* después de comer los Power Pellets. En este caso, es muy interesante

26. Zunino, Carolina. “Música y efectos de sonido en Videojuegos”. Montevideo: Universidad ORT (conferencia), 27 de febrero de 2012.



el fusionado que se produce cuando se incorpora una melodía de estas características como banda sonora de un filme cuyo guion es de un videojuego, caso de la pieza *Life in the Arcade*, obra de Henry Jackman, en *Rompe Ralph!* (Rich Moore, 2012).

En los títulos desarrollados hasta la última década del siglo XX, es difícil separar ambos tipos de sonidos, pues la limitación tecnológica no hacía posible el desarrollo de esas bandas sonoras de efectos sonoros. En cambio, hoy es fácil saber que en el *World of Warcraft* un “plin” que suena al lanzar un hechizo es diegético y al clicar un botón es extradieético. Pero más allá de esta consideración, y enmarcado en el ámbito de los sonidos-ruídos de ambiente, es muy interesante el uso que se hace de este elemento, pues ayuda a situar al jugador en el escenario pertinente, en el espacio concreto y que aguarda sin sorpresa aparente. Un ejemplo. En los *Sims Medieval*, el hecho de acercarse a una iglesia hace que el sonido que se escuche sea el de una sucesión de toques de campana, muy litúrgico, ayudado además de un sutil eco de voces corales; en cambio, el mismo acercamiento a la taberna genera una melodía con *tempo allegro*, con el uso de la flauta y con ecos de voces desordenadas, en una recreación virtual de un sonido ambiente de un espacio común desenfadado y sin protocolo aparente.

3.3. Voces

Es muy interesante este apartado por cuanto uno de los fondos más clásicos que asumimos de lo que fue la música en el Medioevo tiene su expresión oral. Y no solo por lo más identificado, el canto gregoriano, sino que la cultura popular de juglares y trovadores hallaban en estas representaciones parte de su idiosincrasia más veraz.

La imagen de ese paisaje sonoro urbano buscado en la recreación y simulación virtual en el ámbito del videojuego, no varía del que puede buscar cualquier responsable de sonido en un filme. Ese “sonido ambiente” lo encontramos de igual forma en *The Guild 2* (RuneForge)²⁷, o en toda la saga de *Assassin's Creed* (Ubisoft), por no decir en todos.

En paralelo y como fusión entre música y voces, no es extraño que el inicio de otras bandas sonoras cinematográficas comiencen con un acto coral, caso de *El Reino de los Cielos* (2005), de Harry Gregson-Williams (autor por cierto, de otras de similar interés para el tema que nos ocupa, como *Prince of Persia*, *Las Arenas del Tiempo*, o *Las Crónicas de Narnia*, y también de *Call of Duty 4-Modern Warfare*, que aparece en el álbum recopilatorio *The Greatest videogame music* aludido²⁸), o más conocido en el de *Star Wars I. La amenaza fantasma* (Georges Lucas, 1999), de John Williams, que recurre al modelo del *Carmina Burana* de Carl Orff, para generar una imagen legendaria.

Pero nos interesa la reproducción vocal de los personajes aparecidos, ya que en absoluto reproducen la forma de hablar de aquel tiempo. Posiblemente es una conclusión simplista en exceso, pero la planteamos como medio para expresar de nuevo que se trata de un recurso de comercialización del producto. Uno de los grandes avances tecnológicos fue poder aplicar a cada personaje su propia voz, lo que repercutió en un aumento de la calidad en la experiencia de juego, aunque en

27. En alusión a este juego, se permite al usuario al configurar al personaje con el que se jugará, elegir entre católico y protestante. El videojuego se inicia cronológicamente en 1400, por lo que se trata de uno de esos errores históricos que se sacrifican en beneficio del criterio particular del diseñador. No cabe otra explicación. La música “tiene la peculiaridad de coincidir en una gran cantidad de melodías con la MMORPG de Frogster, *Runes of Magic*”. Comentario de José Álvaro Sañudo Díaz para *Meristation*: “Esperando al Renacimiento”. 23 agosto 2010. *Meristation PC*. 1 junio 2014 <www.meristation.com/pc/the-guild-2-renaissance/analisis-juego/1533255>.

28. Véase la nota 14.



ocasiones la sincronización de labios y lo que dicen no sea muy exacta. Y es un elemento digno de tener en cuenta, pues se logran incorporar factores en la dinámica del videojuego que sirven para su desarrollo. Es el caso de *Soldier of Fortune* (Raven, 2000), que según la localización del idioma del enemigo, te ubica el juego en la parte del mundo donde se desarrolla la acción²⁹.

La entonación y las voces conocidas de actores de doblaje, que participan cada vez más en la banda sonora de algunos videojuegos, son parte fundamental de estas mejoras en la experiencia de juego a la que nos referimos. Ya mencionamos el caso de Ramón Langa y su trabajo prestando su voz a fray Leonardo de Toledo en *The Abbey*, pero está siendo una práctica común entre las estrellas de cine, que cada vez en mayor número se deciden a poner sus voces a personajes de videojuegos³⁰, lo que ayuda a que el jugador se sienta más involucrado y cómodo. Ciertamente la entonación es esencial, pues es uno de los rasgos que integra al *gamer* en el desarrollo de la historia, imprescindible para dotar de verosimilitud a cualquier situación (violenta, afectuosa, luctuosa, etc.) que puede aparecer en el videojuego. En este sentido, cabe señalar el gran efecto dramático que provocan las arengas militares escuchadas al inicio de algunas batallas en la saga *Total War*, o los ruegos de pedigüeños en *Assassin's Creed*.

Este apartado tiene diversas perspectivas desde las que se puede abordar el tema, por lo que no profundizaremos más a la espera de otros estudios más concretos: las traducciones empleadas³¹, los diversos acentos para el caso del idioma español, el uso de interjecciones malsonantes y lo políticamente correcto, las voces femeninas y su rol en el videojuego, como las diversas mujeres que aparecen en los diferentes títulos de la saga *Assassin's Creed* —incluido el de *Liberation* y su heroína Avelyne de Grandpré—, o los narradores en *off*. Este último elemento es muy interesante en el caso de *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999), pues en los vídeos introductorios de cada campaña aparece una narración que presenta la fase que se ha de jugar y pone voz a un personaje, de ficción o no, cuyo acento o entonación contribuyen a generar ese contexto histórico.

No obstante, y antes de concluir este subapartado, debemos aludir a los casos en los que las “voces” son protagonistas en sí mismas. Nos referimos a los bardos que aparecen en los *Sims Medieval*, o los trovadores de *Assassin's Creed II*. Son la fusión de la música empleada como banda sonora, voces en sí mismos, y realmente los ruidos que emiten, ya que se trata de personajes, sobre todo en el último ejemplo, que desempeñan un rol específico en el juego donde su escasa calidad musical los convierte en auténticos estorbos para el cumplimiento de la misión. Pero todos se acomodan a los tonos y melodías esperados, y que podríamos ubicar en esa “música medieval”.

4. Imaginario sonoro medieval y conclusiones

Así como determinados personajes (templarios, cruzados), ámbitos (castillos) y referencias históricas (Cruzadas) remiten a la Edad Media en tanto nuestro contexto cultural así lo considera, ¿qué música y qué sonidos remiten, en los videojuegos, a nuestro imaginario mundo medieval? En

29. Meristation PC. *Soldier of Fortune*. 13 enero 2015. <www.meristation.com/pc/soldier-of-fortune/analisis-juego/1507761?p=1>.

30. Este aspecto ya ha sido objeto de una específica atención en: Jiménez, Juan Francisco. “The other possible part: simulation of the Middle Ages in videogames”. *Imago Temporis Medium Aevum*. 5 (2011): 309-310. Una muy interesante actualización del mismo tema puede encontrarse en: Jiménez, Juan Francisco. “Talento tras el micro”. *Hobby consolas*, 255 (2012): 110-115.

31. Serón, Inmaculada. “La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia”. *Trans. Revista de Traductología*, 15 (2011): 103-114.



primer lugar, hay que señalar que la diversidad de lo que entendemos como “música medieval” es enorme, en respuesta a lo dilatado del fenómeno en el tiempo y su reflejo en las diversas culturas, incluso diferente según los estratos sociales: en definitiva, de los gustos específicos del individuo/grupo ubicado en un tiempo y en un espacio. Hemos aludido constantemente a lo largo del presente estudio a ese concepto, esa iconografía audiovisual específica, de lo que se presupone que fue el ámbito sonoro en el Medioevo. Lógicamente no es un fenómeno exclusivo del periodo, sino que podemos relacionar perfectamente, y además con similar facilidad para épocas posteriores. En *Empire: Total War* (The Creative Assembly, 2009), las melodías que se pueden escuchar mientras se carga en el PC la batalla visual, se identifican con piezas inspiradas en el tipo de música barroca propia del siglo XVIII, centuria en la que se centra el videojuego, por no hablar de *Shogun Total War*, donde la totalidad de la banda sonora se corresponde con sintonías japonesas. Todas ellas han tenido que ver con el trabajo de Jeff van Dyck, como en el caso del resto de títulos de la saga, incluidos todos los de época medieval y sus expansiones (*Viking Invasion* o *Kingdoms*). Insistimos, se trata de experiencias de juego donde el sonido desempeña un papel crucial³².

Francisco Pérez Quevedo subraya que la música de los videojuegos se caracteriza por la adaptabilidad (la música se adapta a lo que ocurre en el videojuego), el dinamismo (la música cambia dinámicamente, según las acciones del jugador), la información (la música informa al jugador de eventos que ocurren en pantalla), la inmersión (la música simplifica la inmersión del jugador en el mundo virtual) y el carácter narrativo (la música ayuda a narrar la historia del videojuego). En este sentido constituye un imaginario sonoro que fusiona elementos de la música y la sonoridad contemporáneas con otros provenientes de diferentes tradiciones folclóricas que remiten, supuestamente, al mundo medieval. A pesar de ello, este imaginario se caracteriza por su falta de historicidad.

No obstante, el deseo de los desarrolladores es en todo momento, involucrar al usuario en el contexto histórico que pretende simular el videojuego. Es el caso de *Medieval Total War* (The Creative Assembly, 2002), donde cada facción, cada reino, tiene su particular melodía, pudiendo escuchar desde cantos gregorianos hasta ritmos orientales árabes, y además, se ajusta a los acontecimientos que suceden en el juego. El cambio de calidad en cuanto a los efectos sonoros sobrevino en las ediciones siguientes. Los consejos de Juan J. Fermín en la crítica realizada a este título precisamente, donde aludía a la excesiva simpleza de los mismos³³, parece que hubieran sido escuchados por el equipo de desarrollo, pues en los siguientes productos de la serie, este apartado está muy conseguido, simulando escenarios cinematográficos muy realistas. Y aquí parece radicar

32. Como muestra para el caso de *Napoleon: Total War* (2010), reproducimos el comentario sobre este apartado del videojuego por Nicholas Werner en *Inside Gaming Daily* (3 marzo 2010): “This is a no-brainer: the game sounds amazing. Whether it be the first volley of musket fire, the distant rumble of cannons, the yell of charging troops, or even the piper playing a marching tune, the sound design on this game is stellar from top to bottom. You’ll want to dip down into the fighting just to hear the bayonets clashing. The musical score is unapologetically epic, and would almost border on the silly if it weren’t for the fact that this is Napoleon, who really was that epic. This is a feast for your ears”. 1 junio 2014 <www.insidegamingdaily.com/2010/03/03/napoleon-total-war-review/>. Se trata, en efecto, de una opinión, de un juicio de valor, pero nuestro propósito es mostrar una vez más la propia experiencia de juego.

33. Fermín, Juan J. “El arte de la guerra”. *Meristation*. 24 octubre 2002. Tras aludir a la calidad de la música: “No se pueden aplicar los mismos elogios a los efectos de sonido. Si bien se ajusta a la distancia y el ángulo de la cámara, resulta deprimente oír un simple y poco entusiasta “¡Ah!” cuando más de mil hombres se lanzan a la carga. Yo hago más ruido cuando me vacunan de la gripe, sobre todo si quien esgrime la aguja es Greta, una enfermera vikinga que me saca cuarenta kilos. El resto, desde el cabalgar de la caballería al entrechocar de los aceros, son bastante apagados y carecen de convicción. Desde aquí, un consejo a los responsables de sonido: la próxima vez metan en sus ordenadores el DVD de *Gladiator* o *Braveheart*, y háganlo funcionar en cualquier escena de batalla con el monitor apagado. Y díganse: “Así es como debo hacerlo yo”. 1 junio 2014 <www.meristation.com/pc/medieval-total-war/analisis-juego/1508331?p=1>.



la clave de todo lo que venimos diciendo: el videojuego busca recrear para su re-creación, en definitiva, lograr el efecto de simulación más idóneo, el mismo modelo auditivo que el cine, en ese proceso bidireccional que desde hace más de una década se está produciendo entre ambos medios de expresión cultural. Vemos la inspiración de Jeff van Dyck para *Rome Total War* en *Gladiator*, la épica de John Williams en *Salvad al soldado Ryan* (Steven Spielberg, 1998)³⁴ en las notas de Michael Giacchino en *Medal of Honor* de Electronic Arts, tanto para *Allied Assault* (2002) como *Airborne* (2007); precisamente este último es uno de los mejores ejemplos, junto con Zimmer, de lo que exponemos; Giacchino también es compositor de bandas sonoras tan conocidas como *Star Trek: en la oscuridad* (J.J. Abrams, 2013), *Los increíbles* (Brad Bird, 2004), *Ratatouille* (también de Brad Bird en colaboración con Jan Pinkava, 2007), *Up* (Peter Docter, 2009) etcétera.

Por lo tanto, es preciso contar con esos espacios sonoros para lograr la simulación de un contexto que imaginamos verosímil, y además, que acompaña y envuelve en un ambiente de ubicación que genera el “paisaje sonoro” medieval al que aspira recrear, aquí sí, pues se trata de una situación fingida, el videojuego.

Para reconstruirlos, consideramos posible recurrir a algunos de los postulados establecidos por Claudia Gorbman³⁵ para la música del cine narrativo, así como también algunos conceptos de la semiótica aplicada a la música: tanto el videojuego como el cine son medios de comunicación audiovisual y, por lo tanto, imágenes y sonidos se funden en la comunicación y en la percepción del mensaje³⁶ y, en particular los videojuegos históricos seleccionados presentan los rasgos técnicos, estructurales y formales compatibles con la cinematografía de narrativa clásica: desarrollo narrativo lineal con inicio, medio y fin³⁷. En un futuro próximo, es posible que contemplemos híbridos que así profundicen en este fenómeno.

Un último interrogante. ¿Es posible distinguir entre imaginarios sonoros de los creadores de los videojuegos e imaginarios sonoros de los jugadores? En realidad no, pues se trata de cubrir una demanda previa por parte de los segundos, y que hay que partir de un factor decisivo: el diseñador de videojuegos es también su usuario. Desea cubrir lo solicitado por el jugador, y utiliza el mismo criterio, la misma memoria auditiva y el mismo código para identificar melodía y sonidos con un pasado, en este caso con el medieval en sus más tópicas variantes, tanto si se trata de un juego que involucre a sociedades cristianas como si lo hace con islámicas.

34. Las bandas sonoras de *Band of Brothers*, de Michael Kanen, o la de *The Pacific*, de Hans Zimmer, pueden ser incluidas en este apartado.

35. Gorbman, Claudia. *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

36. Al construir una teoría de la “Audiovisión”, Michel Chion abordó la relación entre sonido e imagen como una colaboración mutua de dos lenguajes distintos para la formulación de un significado o la intensificación de una determinada percepción. El concepto desarrollado por Chion se refiere al “valor añadido” del sonido. De este modo, hace referencia a la cualidad expresiva e informativa con que un sonido enriquece una imagen dada, resultando desde allí lo que él denomina una “ilusión audiovisual”. Chion, Michel. *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993.

37. La “narrativa clásica” es definida por la teoría del cine como un estilo de montaje que da prioridad a la continuidad narrativa y dramática. No es propiamente un modelo, sino un conjunto de opciones y convenciones que tienen como objetivo preservar la unidad del espacio escénico, creando una inteligibilidad espacial para los eventos narrados. Ver: Suzana Miranda. “Escutarum Filme: Variações de uma mesma Música”. *Anais do XIII Encontro Nacional da Anppom. Música do Século XXI. Tendências, Perspectivas e Paradigmas*. Belo Horizonte: Escola de Música da Universidade Federal de Minas Gerais, 2001: II, 554-560.