



Análisis de la banda sonora de la saga *The Legend of Zelda*

Nombre: Pablo Ocaña Navarro

Tutor/a: Eulalia Febrer

Curso 2021-2022

Agradecimientos

A mi tutora del proyecto, Eulalia Febrer, que me ha guiado desde el principio ayudándome en lo que necesitara en cualquier momento. También agradecer a mis familiares y amigos más cercanos, que me han apoyado y dado ánimos para seguir con este proyecto hacia delante.

Resumen

Las bandas sonoras de videojuegos son uno de los géneros menos conocidos y explorados en el mundo de la música, especialmente en el mundo profesional. Este trabajo va enfocado a dar a conocer su potencial a través de una saga concreta de videojuegos, *The Legend of Zelda*, ya que la música de esta es una de las más variadas e interesantes en el panorama ludomusical actual.

Mediante el material que constituye esta banda sonora analizaremos los métodos que fueron usados para componerlas y las funciones que cumplen dentro del juego. Primeramente, se incluye una breve revisión de la historia de los videojuegos y de su evolución. Además, se indaga en el contexto narrativo de la saga *The Legend of Zelda* y en su compositor principal, Koji Kondo. Asimismo, se exponen algunos de los recursos y elementos con los que se construye la música del título en sus diferentes entregas.

Con esta información, acercar la música de videojuegos tanto a músicos profesionales como a amateurs será una tarea más sencilla. El trabajo propone un acercamiento del medio para potenciar el interés de más músicos y, así, ayudar en la evolución y el progreso del estudio de las bandas sonoras de videojuegos.

Palabras clave: videojuego, saga, banda sonora, *The Legend of Zelda*, análisis.

Abstract

Video game soundtracks are one of the least well-known and most under-explored genres in music, especially in the professional world. The present text aims to make its potential better known through a specific video game saga, 'The Legend of Zelda', the music of which is one of the most varied and interesting in the current ludomusical scene.

Using the material that constitutes this soundtrack, we will analyze the methods that were used to compose them and the functions they fulfill within the game. First, a brief review of the history of video games and their evolution is included, followed by a study of the narrative context of the 'The Legend of Zelda' saga and its main composer, Koji

Kondo. Likewise, some of the resources and elements upon which the music of the title is built in its different contexts are given.

With this information, bringing video game music closer to both professional and amateur musicians will hopefully be an easier task. The text proposes an approach to the medium to enhance the interest of more musicians, while promoting the evolution and progress of the study of video game soundtracks.

Keywords: videogame, saga, soundtrack, The Legend of Zelda, analysis.

Índice

Introducción	5
1. Breve historia de los videojuegos	9
1.1. Status Quaestionis.....	10
1.2. El principio de todo. La primera generación.....	12
1.3. La segunda generación.....	14
1.4. La tercera generación. El principio de la “Guerra de consolas”.....	16
1.5. La cuarta generación.....	17
1.6. La quinta generación.....	19
1.7. La sexta generación.....	20
1.8. La séptima generación.....	22
1.9. La octava generación.....	24
1.10. La novena generación.....	26
2. Mecánicas musicales en función del diseño	27
3. La saga <i>The Legend of Zelda</i>	31
3.1. <i>The Legend of Zelda</i>	31
3.2. La composición de la música para <i>The Legend of Zelda</i> : Koji Kondo.....	42
3.3. Debate académico sobre la saga.....	46
4. Análisis de las bandas sonoras de la saga <i>The Legend of Zelda</i> más relevantes	49
4.1. Análisis de <i>The Legend of Zelda</i>	49

4.2. Análisis de <i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i>	52
4.3. Análisis de <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i>	55
4.4. Análisis de <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>	61
4.5. Análisis de <i>The Legend of Zelda: Wind Waker</i>	68
4.6. Análisis de aspectos musicales de otros <i>The Legend of Zelda</i>	73
5. Discusión	79
5.1. Los <i>leitmotiv</i> en la saga <i>The Legend of Zelda</i>	79
5.2. La simbología de los instrumentos en la saga.....	82
5.3 Elementos que han dado continuidad a la saga.....	84
6. Conclusión	87
Bibliografía	91

Índice de figuras

Figura 1: Ralph Baer con una de sus primeras consolas.....	12
Figura 2: El <i>overworld</i> de <i>Dragon Quest V: La Prometida Celestial</i>	29
Figura 3: El <i>Hyrule</i> de <i>The Legend of Zelda</i>	32
Figura 4: Línea cronológica de la saga.....	41
Figura 5: El compositor Koji Kondo.....	42

Figura 6: Aprendiendo <i>Song of Storms</i> en <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>	45
Figura 7: Tema del <i>overworld</i> de <i>The Legend of Zelda</i>	51
Figura 8: Tema <i>Zelda's Lullaby</i>	54
Figura 9: La <i>Ocarina del Tiempo</i>	56
Figura 10: Tema <i>Saria's Song</i>	59
Figura 11: La máscara de Majora.....	63
Figura 12: Fragmento del tema <i>Stone Tower Temple</i> (no invertida).....	67
Figura 13: La <i>Batuta de los Vientos</i>	69
Figura 14: Fragmento de <i>Dragon Roost Island</i>	72
Figura 15: Link tocando la ocarina junto con los <i>Ocho instrumentos de las Sirenas</i> para despertar al Pez Volador.....	74
Figura 16: Tema <i>Midna's Lament</i>	76
Figura 17: Wilhelm Richard Wagner.....	80
Figura 18: Un <i>aulós</i> de la Antigua Grecia	83
Figura 19: Una lira de la Antigua Grecia	83

Introducción

Las bandas sonoras de videojuegos son uno de los componentes más olvidados en el ámbito musical. Todo músico conoce bandas sonoras de películas populares como *Star Wars* o *El Señor de los Anillos*. Sin embargo, no todos los músicos son capaces de reconocer bandas sonoras de videojuegos también populares.

Existen obras compuestas para videojuegos que, del mismo modo que otras obras históricas, son dignas de análisis y admiración por los significados, simbolismos y belleza de las armonías que exploran. Un ejemplo de este tipo de banda sonora es la saga *The Legend of Zelda*. Mediante este trabajo se exponen los diversos elementos y recursos que utilizan los compositores para hacer de estas obras merecedoras de reconocimiento formal, abordando esta saga específica.

Profundizar en este tema puede aportarnos nuevos conocimientos sobre un tema que algunos músicos ignoran. Adentrarse en este nuevo ámbito de la música puede ser especialmente útil a los compositores o a aquellos que quieran estudiar composición, ya que la música de videojuegos utiliza recursos muy frecuentes en las nuevas composiciones.

Además, dar a conocer este tipo de música puede ofrecer nuevos recursos a aquellos que se dedican a la interpretación, ya que podrían incorporar a su repertorio obras creadas originalmente para el uso en los videojuegos.

El objetivo principal perseguido es el de exponer los distintos recursos que son utilizados para crear la banda sonora de *The Legend of Zelda*. Para ello nos centraremos en recursos como la instrumentación, la armonía, su funcionalidad, o la ambientación que genere. Estos recursos se adaptan según las situaciones que se presentan cuando el jugador o jugadora entra en la partida y que facilitan su inmersión, haciendo que se adentre de lleno en el *lore*¹ del videojuego.

Además del objetivo principal, otros objetivos específicos serán:

- Conocer brevemente la historia y evolución de los videojuegos y su música.
- Entender cómo funciona la música dentro de un videojuego y comprender lo que aporta a este.

¹ Entendemos como *lore* a la historia que se esconde detrás de un personaje o una escena en un videojuego.

- Indagar sobre la saga *The Legend of Zelda* para comprender mejor el contexto de los análisis.
- Tratar las posibles inspiraciones que tomó Koji Kondo, compositor de la saga, de otros autores relevantes, o en la que ha basado las ideas de sus obras.
- Conocer algunas de las obras más memorables compuestas para la saga *The Legend of Zelda*, como estas están construidas y la funcionalidad dentro del videojuego.

En este trabajo se reúne información para todos aquellos a los que les pueda interesar el campo abordado y, con ello, se pretende aportar un pequeño grano de arena para dar visibilidad al campo de estudio de la ludomusicología.

Este proyecto se desarrolla mediante una serie de capítulos: primeramente, es conveniente exponer una breve historia de la evolución de los videojuegos para dar contexto al trabajo. Seguidamente, se expondrán los diversos recursos que utilizan los compositores junto con los programadores de videojuegos para darle una funcionalidad práctica a la música además de la de ornamentar la experiencia.

Más adelante, se indagará sobre la saga de videojuegos cuya banda sonora analizaremos, *The Legend of Zelda*. De este modo, conseguiremos dar un contexto a los temas que analizaremos, correspondientes a varios de los títulos destacados de la saga. Además, se describirá el origen de esta saga y el compositor principal, Koji Kondo.

Finalmente, se llegará a la sección más importante del trabajo, la de los análisis de las bandas sonoras de los títulos más representativos, musicalmente hablando, además de algunos temas destacados en otros juegos de la saga.

Por último, se plantea un breve apartado explicando algunos de los elementos de las bandas sonoras que aparecen recurrentemente. Se expondrá una explicación del recurso *Leitmotiv*, ya que está muy presente en la saga. También se hablará de la relevancia de los instrumentos musicales en estos títulos.

Dado que la popularización de los videojuegos es un tema relativamente actual no existen tantos estudios y artículos de donde extraer información como en otros ámbitos más recurrentes, menos aún que aborde bandas sonoras de títulos de *The Legend of Zelda*. Sin embargo, comienzan a aparecer algunos artículos y libros de los cuales ha podido beber el trabajo. Gracias a esto se podrá hacer un trabajo algo más accesible a gente que no conozca sobre estos temas.

Aunque no sean muy abundantes los libros y artículos que indaguen en la saga *The Legend of Zelda*, existe la suficiente información como para hacer una recopilación de los elementos más relevantes e interesantes en su relación. A esto cabe añadir la experiencia adquirida jugando a estos videojuegos combinado con el conocimiento obtenido estudiando música de forma profesional.

El trabajo quedará limitado a estudiar el ámbito de los videojuegos, es decir, solo se abarcarán datos que giren en torno a estos, teniendo en cuenta su posible extensión en el futuro. Por ello, se intentará reducir las referencias histórico-musicales, ya que relacionar la historia de la música con la de las bandas sonoras de los videojuegos de *The Legend of Zelda* supondría hacer un trabajo excesivamente extenso y denso para la ocasión. Sin embargo, es inevitable hacer en algún momento referencias históricas, como hablar de Wagner al tratar el tema del *Leitmotiv* o al incluir alguna referencia a la música en la Antigua Grecia.

Las conclusiones trazadas mostrarán los puntos más significativos y si estos se han obtenido satisfactoriamente. También se expondrán las limitaciones y perspectivas que han surgido durante el desarrollo del trabajo y cómo este se podría ampliar en un futuro.

1. Breve historia de los videojuegos

Toda expresión de arte tiene un origen, y en la música no es una excepción. La música es una de las artes más antiguas y ha estado en constante evolución desde que tenemos registros². Durante el paso del tiempo ha ido adquiriendo nuevos usos y formas de transmitirse, pasando de ser interpretada por agrupaciones musicales a ser inmortalizada en discos de vinilo, CD, etc. Hasta ser retransmitida en la radio o en la televisión. Además, la música forma parte esencial de otras formas de artes como es el cine o la danza. Deducimos con esto que la música es una de las artes más versátiles que existen, prueba de esto es el largo recorrido y evolución que hemos estudiado de la música.

En la actualidad, la música se manifiesta a través de distintos formatos, algunos de los cuales tenemos tan normalizados que ni nos percatamos de su presencia. Algunos pasan tan desapercibidos que ni los mismos músicos se paran a apreciarlos. Uno de estos ejemplos lo encontramos en las bandas sonoras de los videojuegos, una de las formas menos tratadas dentro del estudio de la música hasta hace pocos años. Pero para poder entender mejor esta relativamente nueva forma de expresión musical hay que conocer un poco su historia, ya que, como se menciona en el principio de este apartado, toda forma de expresión tiene un origen.

No es descabellado mencionar en la historia de la música los videojuegos y las bandas sonoras de las películas, ya que sus funciones y razones de ser guardan una muy estrecha relación entre ellas. Podemos decir que las bandas sonoras de películas son el padre de las de los videojuegos. Fueron necesarios unos treinta años para que se normalizara el uso de composiciones creadas expresamente para el uso cinematográfico, dejando atrás las interpretaciones de música compuesta por autores conocidos para silenciar el sonido de los proyectores.³

² J. SORDO MEDINA *Historia de la música y su influencia en la sociedad desde la Prehistoria*. [en línea]. [Consulta: 7 de febrero de 2022]. https://www.homohominisacrares.net/artes-literatura/historia-musica-influencia-sociedad.php#Algunas_funciones_sociales_de_la_musica_el_canto_y_la_danza

³ E. SÁNCHEZ FUENTES. *Réquiem para el jefe final*. Editor Héroes de papel. Pág.16.

1.1. Status Quaestionis

Hemos visto cómo el avance de la música como recurso artístico ha beneficiado a las empresas cinematográficas durante los años de desarrollo que vivió este ámbito. Sin embargo, cuando este séptimo arte asienta sus bases como forma de expresión artística, aparece también una nueva forma de entretenimiento, los videojuegos.

Principalmente, el mayor impulsor en cuanto al desarrollo de este medio de entretenimiento fueron empresas japonesas, como Atari, Sega, Sony, Nintendo, etc. Estas invirtieron en todo tipo de recursos dedicados al crecimiento de este formato audiovisual, tanto en discográficas, revistas, grabaciones orquestales o en desarrollo de tecnología especializada. Pero del mismo modo que en el cine, en los videojuegos el apartado sonoro en sus orígenes no era lo más importante.

En el momento del nacimiento de los primeros videojuegos, la tecnología era limitada y las primeras máquinas eran incapaces de soportar y reproducir música grabada, es por esto que tenían que recurrir a la música electrónica.⁴ De esto nos hablan autores como Tim Summers en su conocido libro *Understanding Video Game Music* (2016), o Karen Collins, en *Game Sound* (2008), entre otros.

A día de hoy, la música de los videojuegos es un recurso que goza de una gran relevancia, de igual modo que lo goza la música de las películas en el mundo del cine. Las consolas de la actualidad tienen la capacidad y los recursos necesarios para reproducir música grabada en estudios tanto de forma analógica como digital. Aun siendo un género relativamente joven, podemos comenzar a encontrar diversos estudios y libros que abordan esta temática en profundidad. Ejemplos de textos que nos sean de utilidad podría ser *Réquiem para el jefe final* (2020) de Edgar S. Fuentes, que trata con profundidad la evolución de las consolas y sus chips de sonido, además de indagar en la carrera de diversos compositores que trabajaron en juegos importantes.

Otro ejemplo es *A Composer's Guide to Game Music* (2014), de Winifred Phillips. Como en el anterior caso trata temas técnicos de las consolas además de exponer los pasos del desarrollo de un videojuego tanto a nivel de producción como de aspectos de marketing.

⁴ E. SÁNCHEZ FUENTES. *Réquiem para el jefe final*. Pág.17.

Introduction to the Study of Video Game Music (2017), de Alyssa Aska, también hace breves menciones a la historia de los videojuegos y a los aspectos técnicos de las consolas, sin embargo este libro también abarca conocimientos sobre el sentido de la propia música en el mundo del videojuego, como la función que cumple o la forma que usa, pasando también por la caracterización de los temas y lo que pretenden contarnos con ellos.

Otro libro interesante es *Music in Video Games* (2014), escrito por K.J. Donnelly, William Gibbons y Neil Lerner. Este expone en cada capítulo una saga distinta y trata la banda sonora de alguno de los juegos a los que pertenece.

Todos estos volúmenes, a la vez que multitud de artículos y otras publicaciones, nos muestran la relevancia emergente de la ludomusicología⁵. Este campo de estudio es bastante nuevo, por lo que aún está por desarrollarse. Se basa en la investigación y el análisis a nivel académico. Cada vez va adquiriendo más relevancia y despertando más interés en la sociedad⁶.

Finalmente, y además de conocimientos de videojuegos y de su música, es importante indagar en lo que será la saga en torno a la que girará este trabajo: la saga *The Legend of Zelda*. Dado que es una saga extremadamente popular es sencillo encontrar información sobre ella. No obstante, la información más fidedigna la podemos hallar en libros revisados por la propia Nintendo, siendo dos ejemplos de esto *The Legend of Zelda: Encyclopedia* (2019) o *Hyrule Historia* (2018) los cuales contienen una enorme cantidad de información en cuanto a lo que la saga se refiere.

De esta saga han hablado también a nivel musical autores como Alyssa Aska, K.J. Donnelly, William Gibbons o Neil Lerner en sus libros anteriormente mencionados.

⁵ Se entiende como ludomusicología al estudio de la música de los medios de entretenimiento digital desde una perspectiva musicológica y cultural.

⁶*Ludomusicology*. [en línea]. [Consulta: 20 de marzo de 2022]. [en línea]. <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Ludomusicology>

1.2. El principio de todo. La primera generación.

Antes de indagar algo más en la música que utiliza un videojuego, es importante comprender las distintas etapas de evolución que han sufrido las consolas que los reproducen. Se consideran un total de nueve generaciones de consolas hasta la fecha, que seguirán aumentando según el progreso de la tecnología y el paso de los años.



Figura 1: Ralph Baer con una de sus primeras consolas.

La conocida como primera generación de consolas, que abarcó de 1972 a 1977, comenzó con la creación de la que es vista como la primera consola de videojuegos: la *Magnavox Odyssey*, en Estados Unidos. El autor de la creación de esta nueva máquina fue Ralph Baer (Figura 1)⁷, considerado el padre de las videoconsolas⁸. Esta consola era muy básica y apenas hacía correr juegos con pelota o incluso juegos con pistola de luz. Más adelante, el presidente de la empresa Atari, Nolan Bushnell, se fijaría en el proyecto de Baer y decidió crear su propia versión, esta sería conocida como *Pong*, la cual causaría furor tanto en los salones recreativos como en los hogares. *Pong* sería, además, el primer juego en incluir sonido, aunque todavía en un formato rudimentario.

⁷Figura 1: F. BRACERO. *El padre del videojuego*. [en línea]. [Consulta: 10 de abril de 2022]. <https://www.lavanguardia.com/obituarios/20141209/54421268953/ralph-baer-padre-videojuego.html>

⁸ NACIÓN GAMER. *Leyenda del Gaming: Ralph H. Baer, el padre de los videojuegos*. [en línea]. [Consulta: 10 de febrero de 2022]. <https://www.marca.com/claro-mx/esports/opinion/2021/06/21/60cfae42e2704e6c0f8b45d4.html>

Debido a la poca habilidad de la compañía para crear patentes, pronto comenzaron a surgir imitaciones de las consolas mejoradas de marcas distintas.⁹ Una de estas imitaciones fue por parte de la empresa Nintendo, la cual comenzaba a dar sus primeros pasos en cuanto a lo que juguetes electrónicos se refiere con su Color TV Game 6.¹⁰

En los primeros videojuegos, las melodías que se hacían servir estaban limitadas a un grupo reducido de notas. Tan limitados eran los recursos de aquel entonces que no podían hacer sonar música durante una partida. Las simples y cortas melodías que se utilizaban servían para enfatizar momentos concretos, como, por ejemplo una victoria, una derrota, un inicio de una partida nueva, etc. Esta música se reproducía mediante chips sonoros bastante primitivos que apenas eran capaces de producir dos notas a la vez. No fue hasta la llegada de chips más potentes cuando la música pasaría a ser un elemento que acompaña al jugador durante una partida.

Los chips varían según su capacidad y la cantidad de canales de audio que presentan y, en los inicios, estaban compuestos por osciladores, amplificadores, filtros y samplers entre otros elementos. Emitían la información auditiva a tiempo real mediante la emisión de ondas (cuadradas, triangulares, dientes de sierra, etc.). Algunos de los chips de sonido más utilizados fueron el *PSG (Programmable Sound Generators)*, los más comunes en la primera etapa de las consolas.), el *FM Synthesis* (usados en recreativas desde 1984 y en sistemas 16 bits.), *PCM (Pulse-Code Modulation)* o *Wavetable Synthesis*.

No sería hasta la época dorada de las recreativas cuando comenzaron a componer música con una mayor complejidad melódica y cuyas melodías comenzaron a ser reconocibles por el público que frecuentaba los salones recreativos. Pasaron de estar compuestas por apenas cuatro acordes como los de las recreativas del *Pac-man* a tener una composición más elaborada y significativa como la música de los *Metal Slug*. Sus bandas sonoras comenzaron a tener un sentido, ya no como una música que amenice la partida, sino como unas melodías escritas con una intención y para un contexto concreto que funcionan a la par con el juego.

El hecho de que la música se reprodujese sobre máquinas recreativas significaba una limitación en cuanto a lo que los jugadores se refiere. Esto se debía a que los usuarios

⁹ M. MORA. *Retro Maquinitas* [en línea].2021. [Consulta: 22 de abril de 2021]. <https://retromaquinitas.com/primer-generacion-de-consolas/>

¹⁰ FUNSPOT. *Primera generación. Generaciones de consolas* [en línea].2021. [Consulta: 22 de abril de 2021]. <https://www.eurogamer.es/articles/2011-07-23-primer-generacion-articulo>

debían ir a salones específicos donde poder jugar, lo que conllevaba tener que desplazarse allá donde estuvieran las máquinas. Probablemente se tenía que esperar detrás de colas de gente para poder jugar y en el momento en que se terminaran las monedas sueltas ya no se podía comenzar partidas nuevas. También era difícil hacerse con una máquina recreativa para uso personal, ya que estas eran de un gran tamaño además de no ser muy económicas. Estos problemas fueron solventados gracias a la progresiva aparición de consolas domésticas, en la década de 1980.

Las consolas domésticas son aparatos de un tamaño bastante más práctico que el de las máquinas recreativas y funcionan conectándose al televisor. Debido a su reducido tamaño, estas consolas no eran tan potentes como las recreativas, aunque fueron adquiriendo mejoras tecnológicas que finalmente las hicieron destacar en el mercado. Las compañías que comenzaron a lanzar estas consolas fueron *Magnavox*, *Atari*, *Philips*, *Nintendo* o *Sega* entre otras. Desde entonces, habiendo consolas en el propio salón de casa, los jugadores podían jugar cuanto quisieran sin preocuparse de tener que dejar jugar a otras personas o de no tener dinero para ello. Ahora podían jugar desde la tranquilidad del hogar, lo que abriría las puertas a nuevos géneros de videojuegos y, por tanto, a un mayor abanico de posibilidades a la hora de componer sus bandas sonoras.

1.3. La segunda generación

Durante la segunda generación de consolas, se comenzaba a asentar el concepto de *videojuegos* en la cultura general. En los salones recreativos, que ya eran populares durante la primera generación, se comenzaban a ver diferentes tipos de videojuegos que no fueran variantes del clásico *Pong*. Los desarrolladores informáticos comenzaron a ver este formato lúdico como una salida lucrativa para ellos.

Atari era, por aquel entonces, la empresa número uno en cuanto a videojuegos se refiere, sus versiones de *Pong* arrasaban en las recreativas y en los hogares. Sin embargo, los usuarios comenzaban a cansarse de jugar siempre con el mismo juego. El presidente de Atari, Nolan Bushnell, encontró la solución al problema. Atari ideó un nuevo concepto de consola.

En vez de vender un único hardware para cada juego diseñó una consola que pudiese leer distintos softwares. Los juegos se vendían aparte en cartuchos de memoria que posteriormente se introducían en la consola para ser leídos a la hora de jugar. Esta revolucionaria consola cuyos innovadores conceptos nos acompañan hasta hoy en día se llamó Atari 2600. La consola seguía siendo una de 8 bits, es decir, seguía siendo una máquina muy simple y limitada, pero además de sus innovaciones en cuanto a lectura de software también traía innovaciones en la arquitectura de sus mandos.

Aunque no fue la primera consola en incorporarlo, sus mandos incluyen un *joystick*, atributo que, debido a la popularidad de la consola, dio a conocer este concepto de utensilio que evolucionaría hasta nuestro concepto actual. Distintas marcas harían competencia a Atari durante este periodo, como por ejemplo Fairchild Semiconductor con su Fairchild Channel F o la empresa Bally (actual Midway) con su Bally Astrocade.

En 1979, la famosa empresa Mattel decidió adentrarse en el mercado de los videojuegos. Mattel creó la primera consola de 16 bits, superior en sus prestaciones respecto a la Atari 2600 y a sus competidoras: la Intellivision. Esta consola presentaba numerosas innovaciones respecto a su competencia, ya que podía descargar juegos mediante conexión por cable, tenía un teclado sintetizador y tenía un *pad*¹¹ de dieciséis direcciones entre otras características. Esto llevaría a las empresas Atari y Mattel a encontrar una rivalidad directa.

Con la compra de la empresa Taito por parte de Atari, los ingresos de la propia Atari comenzaron a subir a gran velocidad, ya que esta adapta el juego de recreativas más popular de la época, *Space invaders*, al sistema de Atari 2600. Finalmente, la inversión de miles de millones en nuevos sistemas de videojuegos acabaría desembocando en la conocida como la primera Gran Crisis de los Videojuegos.¹²

¹¹ Un *pad* es una serie de botones en los controladores de las consolas que se disponen en las direcciones principales cuya función varía según el videojuego.

¹² FUNSPOT. *Segunda generación. Generaciones de consolas* [en línea].2021. [Consulta: 25 de abril de 2021]. <https://www.eurogamer.es/articulos/2011-07-29-segunda-generacion-articulo>

1.4. La tercera generación. El principio de la “Guerra de consolas”

Llegamos a la época de la década de los ochenta, donde entra con fuerza la tercera generación de consolas. Empresas que anteriormente tuvieron éxito en el campo de los videojuegos como Magnavox o Mattel regresan a la creación de juguetes. Sin embargo, comienza el auge de una de las empresas líder en videojuegos aún hoy en día, Nintendo.

Esta empresa, que anteriormente fabricaba juguetes, introdujo en el mercado japonés la *Nintendo Family Computer (Famicom)*, que supuso un rotundo éxito a nivel nacional, empezando así la conocida era de los 8 bits en consolas. Más adelante expandieron el mercado al resto del mundo, donde adquirió el nombre de *Nintendo Entertainment System (NES)*. Esta nueva consola utiliza un chip de sonido de PSG de cinco canales de audio, es decir, la consola era capaz de reproducir estos cinco canales de sonido al mismo tiempo, con lo que los compositores ya podían comenzar a trabajar en bandas sonoras algo más elaboradas.

A partir de esta generación, se comienzan a componer las melodías de juegos que han trascendido a la cultura general como es el caso del título *Super Mario Bros.*, cuyo compositor es Koji Kondo, posiblemente el compositor de música de videojuegos más conocido hasta el día de hoy. Koji Kondo es responsable, además, de componer otra de las más famosas bandas sonoras escritas para un videojuego, la del título *The Legend of Zelda*, que trataremos en estas páginas.¹³

Mientras tanto, otro compositor de la empresa Nintendo, Hirokazu Tanaka, compositor de títulos como *Metroid*, empezó a crear la banda sonora de juegos de *Game Boy*. Fue el creador de las tres archiconocidas melodías de *Tetris*, se titulaban “Type A”, “Type B” y “Type C”. La primera está basada en una melodía tradicional rusa llamada *Korobéiniki*, la segunda es composición original suya y la tercera está basada en el minueto de la *Suite Francesa N°3 en Si menor* de Bach.¹⁴

Al mismo tiempo que Nintendo lanzaba su consola *Famicom*, la empresa SEGA, que ya gozaba de éxito en los salones recreativos, presentaba una consola que le haría la competencia a la compañía Nintendo, la *SG-1000*. Esta competencia entre las dos

¹³ E. SÁNCHEZ FUENTES. *Réquiem para el jefe final*. Pág.65

¹⁴ E. SÁNCHEZ FUENTES. *Réquiem para el jefe final*. Pág.67

empresas generaría un conflicto comercial que se conocería como la “Guerra de consolas”.

Nintendo se centraba en mostrar al mundo cómo su consola era más versátil, capaz de añadirle periféricos como teclados o pistolas de juguete para interactuar con el videojuego; mientras que SEGA se centraba exclusivamente en los juegos. Rápidamente esta consola quedó desfasada y Nintendo comenzó a ganarle ventaja a SEGA en cuanto a popularidad. SEGA sacó más consolas intentando hacer frente a Nintendo, como la *SG-1000 II* y la *SEGA Mark III (SEGA Master System* en occidente). El tiempo transcurrió y la empresa SEGA aguantó haciendo frente a la compañía japonesa, aunque Nintendo seguía ganando en popularidad tanto en Japón como en América, a pesar de que en Europa no era tan querida.¹⁵

1.5. La cuarta generación

Durante la década de los noventa, la industria del videojuego da sus primeros pasos en la cuarta generación de consolas, en la cual reinaban las empresas Nintendo y SEGA todavía. Las máquinas *arcade* comienzan a ser superiores respecto a las consolas domésticas, por lo que los desarrolladores de videojuegos comenzaron a indagar en la opción de crear consolas de 16 bits.

La compañía tecnológica NEC sacó al mercado la *PC Engine*, la primera consola doméstica de 16 bits. Aun habiendo vendido un número considerable de consolas, la NEC no consiguió destronar a la *NES* de Nintendo, que era reina en ventas, ni tampoco logró vender mucho fuera del país nipón.

SEGA intentó subirse al carro de las consolas de 16 bits con su *SEGA Mega Drive*. Esta consola era bastante más potente que las antiguas consolas de 8 bits y consiguió un éxito notable en casi todo el mundo a excepción de Japón, donde al mismo tiempo que se abría el mercado de la *Mega Drive* Nintendo lanzaría el título *Super Mario Bros 3*. Este hecho opacaría totalmente el lanzamiento de SEGA e impediría asentarse a la consola en el mercado japonés. Finalmente, Nintendo dio un salto tecnológico estrenando la *Super*

¹⁵ INFOCONSOLAS. *Tercera Generación de Consolas / 100% Retro* [en línea]. 2021. [Consulta: 15 de mayo de 2021]. <https://infoconsolas.com/tercera-generacion-de-consolas>

Nintendo Entertainment System (SNES o Super Nintendo). Esta nueva consola de 16 bits era capaz de procesar armonías más complejas, hasta el punto de poder reproducir temas de jazz en algunos juegos como *Super Mario World*. Esto era gracias a que la consola poseía dos chips Sony de 8 canales de sonido, el SPC700 y el S-DSP.

El lanzamiento de esta consola generó la conocida como “Guerra de los 16 bits”, aunque en Japón no hubo ninguna opción a competir contra la *SNES*. Estas consolas de 16 bits eran sustancialmente más potentes que sus predecesoras, por tanto permitían hacer virguerías para la época en la que se situaban. Sin embargo, SEGA era consciente de la inferioridad técnica de su consola, por ello comenzó a lanzar al mercado periféricos que daban un empujón tecnológico a su consola como un lector de CD. La consola de Nintendo se basta sola para ganar en ventas a la *Mega Drive*, ya que los periféricos que prometían un plus de potencia a la consola eran excesivamente caros, por esto SEGA perdió la batalla contra Nintendo.

Además, durante esta generación se comenzaron a estandarizar las consolas portátiles, donde también hubo una lucha para acaparar el mercado. Una vez más, la victoria fue para la consola de Nintendo: la *Game Boy*. Esta consola no era la más potente del mercado ni la que tenía mejores prestaciones, sin embargo, tenía un precio asequible y un buen tamaño para ser transportada, lo que la hacía ser la consola portátil predilecta de todo el mundo.

Otras empresas también lanzaron sus propias consolas portátiles. Un ejemplo es Atari, con su *Atari Lynx*, de 16 bits, a todo color y retroiluminada, todo lo contrario a la *Game Boy*. Sin embargo consumía las baterías excesivamente rápido y tenía un tamaño demasiado grande para ser una portátil, además de tener un precio excesivamente alto. Similares fueron los casos de SEGA y NEC, que sacaron la *Game Gear* y la *TurboExpress* o *PC Engine GT* respectivamente, las cuales pecaron en similares puntos que Atari.¹⁶

¹⁶ INFOCONSOLAS. *Cuarta Generación de Consolas / 100% Retro* [en línea]. 2021. [Consulta: 17 de mayo de 2021]. <https://infoconsolas.com/cuarta-generacion-de-consolas/>

1.6. La quinta generación

La tecnología avanza una vez más y entramos en la quinta generación de consolas, una de las más relevantes en cuanto a nivel de innovación, ya que cuando se asientan los gráficos poligonales en 3D. La industria del videojuego seguía dominada por SEGA y, especialmente, por Nintendo. Otras empresas optaron por desarrollar nuevas consolas que pudiesen competir con algunas de las que reinaban por aquel entonces y, para esto, empezaron a crear las primeras consolas de 32 bits.

La primera en llevar a cabo esta misión fue la empresa Fujitsu con su *FM Towns Marty*, que acabaría siendo un fracaso comercial por su elevado precio entre otras razones, sin embargo abrió las puertas a lo que sería la próxima generación de consolas.

La empresa de Commodore, que era conocida por sus PC se atrevió a lanzar una nueva consola de 32 bits llamada *Amiga CD32*, que era bastante superior a las consolas de 16 bits que reinaban en la época. Pero una vez más, esta consola no logró destronar a la *SNES* ni la *Mega Drive*, siendo un fracaso comercial y causando la quiebra de la empresa Commodore. Otras empresas como Atari o NEC también intentaron hacer competencia en el mercado de las consolas de 32 bits, pero de nuevo no lo consiguieron. Otras marcas conocidas como Apple o Bandai sacaron sus propias consolas, sin éxito.

Una de las dos marcas líderes del mercado de videojuegos lanzó su consola de nueva generación, la *Saturn* de SEGA. Esta consola recibió una buena aceptación en el país nipón, aunque no en el resto del mundo, ya que el público estaba bastante descontento con la venta de periféricos caros de la anterior *Mega Drive*. Además, SEGA tenía que lidiar con otro nuevo competidor, ya que la marca Sony entró en el mercado apenas un mes después con su *Play Station*.

Esta consola nace a partir de un desacuerdo entre Nintendo y Sony, que colaboraron entre sí durante la creación de la *SNES CD* y sus chips de sonido. Sin embargo, durante su desarrollo Nintendo dejó plantada a Sony para aliarse con Philips. Durante el periodo en el que Sony colaboró con Nintendo, tuvo acceso a información del mercado de videojuegos y por aquel entonces gozaba de prestigio como una empresa que desarrollaba tecnología puntera. Esto catapultó a Sony y su consola al éxito rotundo en todas partes del mundo, pasando por encima de toda la competencia, incluidos Nintendo y especialmente SEGA. Esto la acabará de hundir en cuanto al mercado de consolas se

refiere, ya que *Saturn* era bastante más cara y más difícil de programar. Durante su apogeo, Sony publicó algunos de los juegos más importantes que publicaría jamás, como lo fueron *Metal Gear* (1998) o *Final Fantasy VII* (1997).

Nintendo, que tardó en reaccionar en esta generación, saca al mercado la que sería la primera consola de realidad virtual: la *Virtual Boy*. Esta consola sería un fracaso comercial debido a la tardanza en su aparición, además de ser una consola poco práctica que causaba dolores de cabeza al tener largas sesiones de juego. Finalmente, Nintendo presentó la que sería realmente su consola de nueva generación: la *Nintendo 64*. La consola tuvo una muy buena aceptación en general, aun habiendo llegado algo tarde, todo gracias a su amplio catálogo de juegos exclusivos de Nintendo. En esta consola se publicaron títulos que a día de hoy se estudian en los grados de desarrollo de videojuegos debido a sus innovadoras mecánicas y a las técnicas de programación utilizadas que se han normalizado. Los ejemplos principales serían *Super Mario 64* (1997) y *The Legend of Zelda Ocarina of Time* (1998).

En cuanto a consolas portátiles, Nintendo seguía siendo el rey del mercado con su *Game Boy*. Sin embargo algunos aspectos de la consola comenzaban a quedar desfasados, así que la empresa comenzó a proponer versiones mejoradas de la consola con mejores prestaciones. Primeramente creó la *Game Boy Pocket*, una versión de la *Game Boy* pero con un tamaño reducido y una mejor optimización del consumo de batería, y finalmente creó la *Game Boy Color*, que, como su nombre indica, tenía una pantalla capaz de procesar colores. La empresa SNK intentaría hacer frente a Nintendo con su *Neo Geo Pocket*, aunque sin resultados debido a su pobre marketing. Pero hubo una marca que sí consiguió plantarle cara en el terreno portátil: Bandai con su *WonderSwan*.¹⁷

1.7. La sexta generación

Durante la sexta generación de consolas, allá por 1998, las tornas habían cambiado. Anteriormente, el que fue el rey del mercado, Nintendo, fue destronado por Sony y su *Play Station*. En esta generación ocurriría lo mismo. SEGA daba sus últimos coletazos en

¹⁷ INFOCONSOLAS. *Quinta Generación de Consolas / 100% Retro* [en línea]. 2021. [Consulta: 18 de mayo de 2021]. <https://infoconsolas.com/quinta-generacion-de-consolas/>

el mercado de las consolas con su *Dreamcast*, una consola de 128 bits que venía con grandes prestaciones: tenía una arquitectura con la que era fácil programar, tenía conexión multijugador online y tenía una pequeña tarjeta de memoria visual que hace la función de una pequeña consola portátil. Sin embargo, Sony estaba muy asentada ya en el mercado de videojuegos y acaparaba la atención del público expectante con el lanzamiento de la *Play Station 2*. Este hecho provocó la caída definitiva de SEGA como creadora de consolas y el fracaso de su *Dreamcast*, siendo esta la última consola de SEGA.

Como iba prometiendo Sony, finalmente lanza su *Play Station 2*, que nuevamente resultó un éxito rotundo. Ya no solo era una consola de 128 bits, sino que además tenía función de lector de DVD, por lo que llamaba la atención de un público más amplio. La consola fue un portento técnico que le supuso ser la consola más potente de la historia hasta el momento y la más vendida también.

Nintendo respondió sacando su consola *Game Cube*, una consola de 128 bits que en cuanto a prestaciones era bastante superior a la *Play Station 2*. Era una gran consola que salió a un precio bastante barato para ser un lanzamiento. Sin embargo, no consiguió triunfar como era debido. Sony tenía copado el mercado y había acaparado a todos los compradores de videoconsolas. Tampoco tenía ninguna opción multimedia, algo que la consola de Sony sí, y la imagen de Nintendo por aquel entonces era la de una marca infantil. Además, estaba a punto de llegar otro gigante tecnológico para hacerse hueco en el mercado de los videojuegos: Microsoft.

Microsoft lanzó su primera consola al mercado, la *XBOX*. Esta consola era más avanzada tecnológicamente a todas las vistas anteriormente. Su precio de lanzamiento era asequible para poder competir mejor contra las otras empresas. Tenía una arquitectura muy similar a la de un PC, por lo que era bastante sencillo programar para ella y disponía de un gran servicio online que será referente en las próximas generaciones. El lanzamiento de la *XBOX* fue un mensaje de la propia empresa al mundo, diciendo que había llegado y que tenían mucho que ofrecer. Y así fue, aunque en esta generación obtuvo unas ventas bastante modestas, en las siguientes todo cambiaría.

En lo que respecta a consolas portátiles, Nintendo seguía en cabeza como la mayor vendedora de consolas. Lanzó una potente consola de 32 bits llamada *Game Boy Advance*, la cual eclipsó a la *WonderSwan* que se propuso hacerle la competencia en la anterior generación. Esta consola tenía una de las grandes pantallas de las consolas portátiles y

era capaz de hacer funcionar juegos de la antigua *Game Boy*. Además podía funcionar como periférico de la *Game Cube*, haciendo diversas funciones en algunos juegos de su catálogo. Otras marcas como Nokia se intentaron introducir en el mercado con la *N-Gage*, una consola que además era un teléfono, pero su alto precio le impidió tener éxito.¹⁸

1.8. La séptima generación

Llegamos a la séptima generación de consolas, donde Sony pretendía captar también el mercado de las consolas portátiles. La compañía prometía una consola portátil con una potencia similar a un *Play Station 2*, algo que resultaba increíble para la época. Nintendo reaccionó adelantándose a Sony, sacando su nueva consola portátil tan solo tres años después del lanzamiento de la *Game Boy Advance*.

Nintendo introdujo su famosa *Nintendo DS*, una consola con un concepto creativo y con unas prestaciones más que decentes. Tenía conexión Wifi, retrocompatibilidad con cartuchos de *Game Boy Advance* y lo más importante, dos pantallas de gran calidad, una pantalla clásica y otra táctil. Esta pantalla táctil en especial dio un soplo de aire fresco a la industria del videojuego, ya que ofrecía otras formas de jugar totalmente innovadoras. Además incluía un pequeño micro que cumplía algunas funciones en diversos juegos, dando así más rienda suelta a la creatividad a la hora de programar un nuevo juego. Esta creatividad dio lugar a infinidad de géneros nuevos en los videojuegos, desde juegos de estilo clásico a juegos enfocados a gente más mayor o en general a todos los públicos, haciendo que la consola fuera un éxito rotundo para Nintendo.

Pero Sony hizo frente. Finalmente lanza al mercado su prometida consola portátil, la *PSP*. La consola era lo que prometió Sony, una con la potencia de *Play Station 2* pero portátil. Era una consola con una alta calidad y con capacidades multimedia asombrosas. Esta también fue un éxito rotundo aun estando la nueva consola de Nintendo en el mercado, con 80 millones de unidades en todo el mundo, frente a los 150 millones de la *Nintendo DS*. Al valer unos cien dólares más que su rival de Nintendo y al estar enfocada

¹⁸ INFOCONSOLAS. *Sexta Generación de Consolas / 100% Retro* [en línea]. 2021. [Consulta: 25 de mayo de 2021]. <https://infoconsolas.com/sexta-generacion-de-consolas/>

a un público más concreto Sony no fue capaz de superar a Nintendo aun habiendo tenido un éxito notable.

Por otro lado, con las consolas de sobremesa, una nueva “Guerra” iba a aparecer. La empresa que anteriormente lanzó la *XBOX*, Microsoft, estaba a punto de publicar su próximo éxito: la *XBOX 360*. Fue la primera consola de sobremesa lanzada de esta generación, por lo que tenía ventaja a la hora de competir con las demás marcas. Además traía el mejor servicio online que se veía en esta generación. Microsoft recogió así los beneficios que le brindó el usar su primera *XBOX* a modo de reclamo de atención.

Mientras tanto, Sony lanzaría la que sería su mejor consola hasta el momento y la más potente: la *Play Station 3*. Esta consola tenía las mejores prestaciones de todas las consolas de su generación. Seguía la línea de la *Play Station 2* pero era mucho más potente, además de incluir un lector del novedoso formato Blue Ray. Microsoft y Sony mantuvieron una cruda batalla para vender más consolas alrededor del mundo, pero Microsoft consiguió vender muchas más unidades en proporción a su anterior generación, ya que su consola era más barata que la de Sony y fue lanzada en todo el mundo casi a la vez, mientras que Sony la lanzó primero en Japón y Estados Unidos dejando a Europa de lado, vendiendo 87 millones de unidades en todo el mundo, casi la mitad que con su anterior consola.

Finalmente, Nintendo aparecería de nuevo con una consola basada en la innovación y en la creatividad: la *Nintendo Wii*. Esta máquina basaba su jugabilidad en sensores de movimiento en el mando, por lo que iba enfocada a juegos deportivos o de movimiento. Este nuevo enfoque, al igual que con la consola portátil de Nintendo, cautivó al público nuevo que nunca había jugado a videojuegos, atraído por la idea de poder hacer deporte en casa mientras juegas. La consola no tenía unas prestaciones muy buenas en general, tan solo era algo más potente que su predecesora *Game Cube* y tenía algo más de resolución, sin embargo esto no le impidió convertirse en la consola más vendida de su generación, vendiendo 101 millones de consolas en todo el mundo.¹⁹

¹⁹ INFOCONSOLAS. *Séptima Generación de Consolas / 100% Retro* [en línea]. 2021. [Consulta: 25 de mayo de 2021]. <https://infoconsolas.com/septima-generacion-de-consolas/>

1.9. La octava generación

Unos años pasaron y llegó la octava generación de consolas. Vista la popularidad del concepto de la *Nintendo DS*, Nintendo propone su nuevo proyecto de consola portátil: la *Nintendo 3DS*. Esta consola guarda un aspecto muy similar a la consola de la anterior generación, sin embargo, contaba con un pequeño joystick adicional y una pantalla algo más grande que la *Nintendo DS* original. Pero el rasgo que más la caracterizaba era la implementación de un efecto 3D en la pantalla superior sin necesidad de usar gafas 3D. La consola tuvo un éxito moderado en sus inicios en el mercado, ya que el efecto 3D provocaba mareos y dolores de cabeza al exponerse demasiado tiempo a la vista, lo cual no daba buena publicidad a la consola. Sin embargo, en unos años y con nuevas revisiones de la consola (como la *New Nintendo 3DS XL* o la *Nintendo 2DS*), consiguió remontar hasta ser un éxito.

Sony por su parte también lanza el que sería su último intento en el mundo de las portátiles: la *PSVita*. Esta consola era también una versión mejorada de su predecesora, e incluía un joystick adicional y un touchpad trasero, además de una pantalla más grande y a una mejor resolución. Una gran consola con unas prestaciones realmente buenas, sin embargo fue un fracaso rotundo. El auge de los juegos para móviles opacó totalmente la consola de Sony, ya que su reducido catálogo de juegos no le ayudó a resaltar ante los juegos de móvil, contrariamente a Nintendo, que sí que supo aprovechar el potencial de su catálogo y de su consola. En cuanto a consolas portátiles, una vez más, Nintendo se coronaba como la reina de la generación.²⁰

Pero la situación cambiaba en el ámbito de las consolas de sobremesa. Nintendo fue la primera en lanzar su consola de sobremesa de la nueva generación, la *Wii U*. La consola tenía unas prestaciones bastante inferiores a las que serían las consolas de Sony y Microsoft en esta generación. Su particularidad era que su mando contaba con una gran pantalla táctil que se podía utilizar de un modo similar a como lo utilizaban la *Nintendo DS* y la *Nintendo 3DS*. Debido a una mala gestión de marketing el público no sabía a ciencia cierta si la *Wii U* era una consola nueva o un periférico de la *Wii*, además no

²⁰ I. MALLÉN. *El adiós de PSVita: ¿por qué fracasó la última portátil de Sony?* [en línea]. 2019. [Consulta: 2 de junio de 2021]. https://as.com/meristation/2019/03/26/reportajes/1553588118_415699.html

publicaron juegos importantes de lanzamiento, por lo que no motivaba al público a comprar su consola. Este fue, con diferencia, el mayor fracaso al que Nintendo se había enfrentado jamás.²¹

Mientras que Nintendo fracasaba con su nueva consola, Sony presentaba su *Playstation 4*, una consola que seguía la clásica línea de sus antecesoras, centrándose en la potencia bruta. Esta consola, como novedad, incluía un pequeño *touchpad*²² en el mando que se usaba en diversas ocasiones en los juegos. La facilidad para programar en esta plataforma le brindó un rotundo éxito, que fue la más vendida de la generación con diferencia con más de 100 millones de unidades vendidas frente a las 16 millones de consolas que vendió Nintendo.

Al poco tiempo de publicar Sony su consola, Microsoft lanzó su *XBOX One*, una consola de características similares a la de Sony aunque algo más potente que gozó de un éxito moderado fuera de Japón. Microsoft fue lanzando revisiones de esta consola hasta culminar en la *XBOX One X*, la primera consola en alcanzar la resolución 4K, siendo la más potente creada hasta el momento. La consola alcanzó las 47 millones de unidades vendidas, que fueron muy buenas ventas teniendo en cuenta el éxito de Sony en esta generación.

Finalmente, Nintendo desarrolló una consola a medio camino de la octava y la novena generación, la *Nintendo Switch*, una consola híbrida. Esta consola tiene la particularidad de ser tanto de sobremesa como portátil, rasgo que llamó la atención de todo el público de videojuegos. Tiene una potencia más que notable para ser una portátil, siendo incluso más potente que la anterior *Wii U* y posee unos pequeños mandos llamados *Joy-con* que se acoplan y desacoplan a la consola según se quiera usar en modo portátil o no. Además cuentan con sensores de movimiento, sensores infrarrojos y vibración HD, lo que le abre puertas a crear juegos con una jugabilidad tan creativa como la anterior *Wii*. Para volverla de sobremesa se conecta de forma muy sencilla al televisor y con la misma facilidad se vuelve portátil de nuevo. Esta consola tan práctica ha compensado el fracaso de la anterior, superando algunos récords de ventas en cuanto a la velocidad de venta, ya que ha alcanzado los 80 millones de ventas en tan solo cuatro años en el mercado.

²¹ S. BENVENUTO. *¿Por qué fracasó Wii U?*. [en línea]. [Consulta: 3 de junio de 2021]. <https://www.vix.com/es/btg/gamer/5285/por-que-fracaso-wii-u>

²² Un *touchpad* es un panel táctil situado en algún aparato electrónico, en este caso, en el mando de la *Playstation 4*.

1.10. La novena generación

Para finalizar, llegamos a la que es la actual generación de videoconsolas, la novena. Hasta el momento, obviando la *Nintendo Switch* que está a mitad camino entre la anterior generación y esta, se han lanzado dos consolas.

La primera en aparecer fue la *XBOX Series X/S* de Microsoft. Esta consola ofrece una mayor potencia respecto a la anterior generación y una mejor resolución de imagen, llegando esta vez a los 8K, además de traer retrocompatibilidad con las anteriores consolas de la marca.

Al poco tiempo, Sony también publicó su *Play Station 5*, que ofrece unas prestaciones muy similares a la consola de Microsoft, como resolución 8K y retrocompatibilidad. Como es costumbre, estas empresas se centran en el desarrollo de potencia bruta de sus consolas, mientras que Nintendo se centra en la creatividad y la innovación.²³

²³ J. GARCÍA. *PlayStation 5 vs Xbox Series X, comparativa: así queda la batalla por hacerse con el trono de las consolas next-gen. 2020.* [en línea]. [Consulta: 5 de junio de 2021]. <https://www.xataka.com/videojuegos/playstation-5-vs-xbox-series-x-comparativa-asi-queda-batalla-hacerse-trono-consolas-next-gen>

2. Mecánicas musicales en función del diseño

Hemos podido ver que los videojuegos son medios lúdicos más complejos de lo que aparentan. En muchos de ellos se hace uso de un amplio abanico de elementos y recursos distintos que aportan riqueza, dinamismo y variedad al género. La acción en los videojuegos se desarrolla generalmente despendiendo de diversos escenarios que se enlazan con temáticas muy diferentes. Dependiendo del género del videojuego la variedad de escenarios será más amplia o menos, aunque estos siempre se ciñen a un contexto concreto.

Uno de los géneros que hace uso de una variedad amplia en sus áreas designadas de forma sonora y dinámica es el género de acción y aventura. En este género, como su nombre indica, prima la acción y, por tanto constantemente surgen situaciones de peligro o de tensión, que deben ir acompañadas con una música acorde a la situación. Del mismo modo que existen momentos de nerviosismo en los juegos, existen momentos de paz y relax, y el juego debe adaptar su música a cada nuevo cambio rápidamente y de una forma relativamente sutil.

La música en los videojuegos, además de ser un elemento ornamental, es un recurso que aporta información a los jugadores de forma natural. Cuando en un juego se está en una situación de reposo, la música que la acompañará transmitirá calma mediante un uso instrumental, rítmico o harmónico adecuado. Por otro lado, cuando esta sensación de reposo cambie a una de acción o tensión, la música deberá acompañar una vez más esa sensación apropiada. Es por esto que en un mismo juego podemos encontrar una amplia diversidad de géneros y caracteres musicales. Además, con el paso del tiempo y la evolución de la industria, hemos podido observar como el espectro de diseños de áreas distintas se ha ido ampliando, junto con su correspondiente música.

Según el libro de Alyssa Aska, *Introduction to the Study of Video Game Music*,²⁴ podemos dividir la música de estas distintas áreas o temáticas en diversos tipos: el *overworld* o *field*²⁵, el *underworld*²⁶, las batallas, las zonas seguras y los temas:

En el caso del *overworld*, la música suele ser de un carácter alegre y épico, ya que normalmente son zonas iluminadas, llenas de vegetación y fauna y con pocos enemigos. Al ser áreas con una temática alegre, es común que utilice en su música el modo mayor, con melodías ligeras y sencillas. En cuanto a su instrumental, se hace uso de instrumentos con un carácter ligero, como cuerdas y instrumentos de viento. La percusión suele utilizar instrumentos poco pesantes como cajas o tambores. El ritmo y el *tempo* son desde *andantes* hasta *allegros*, imitando el ritmo del paso del personaje que se controla. En la saga *The Legend of Zelda* podemos encontrar numerosos ejemplos de este tipo de melodía, como lo son *Hyrule Fields* de *Ocarina of Time* y el tema del *overworld* del primer *The Legend of Zelda*, los cuales cuadran a la perfección con la descripción de música de *overworld*. En numerosas sagas de videojuegos es fácil encontrar ejemplos de música de *overworld*, otro ejemplo podría ser el tema del *overworld* de *Dragon Quest V: La prometida celestial*. Esta melodía sigue el esquema típico de su tipo de música, sin embargo, esta se adapta al estilo característico de su saga, es decir, uno más expresivo y melodioso (Figura 2)²⁷.

²⁴ A. ASKA. *Introduction to the Study of Video Game Music*. 2017. p.86

²⁵ Aska usa en su libro el término *overworld*, también conocido como *field*, se refiere a las amplias áreas principales de un videojuego que conectan unas áreas más pequeñas con otras.

²⁶ Aska usa el término *underworld* para hacer referencia a las mazmorras, cuevas y zonas de peligro en definitiva, en las que hay apariciones de enemigos.

²⁷ Figura 2: POKEDAVIDMASTER. *Guía paso a paso Dragon Quest V {La prometida celestial}*. [en línea]. [Consulta: 10 de abril de 2022] <https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/51325394/0/guia-paso-a-paso-dragon-quest-v-la-prometida-celestial/>



Figura 2: El *overworld* de *Dragon Quest V: La Prometida Celestial*.

Por otro lado, la música de los *underworld* es opuesta a la música del *overworld*. La música en estas zonas, además, es extremadamente variada, ya que pueden existir varios de estos en un mismo juego con temáticas muy diversas. Generalmente son zonas lúgubres, misteriosas y peligrosas, por tanto, la música que acompaña es más tensa. Usa armonías en modo menor, es menos colorida y con una tesitura más grave. Además, es común escuchar instrumentos de viento metal y percusión más grave, como bombos y timbales, que le dan al ritmo un carácter más pesante. Podemos encontrar ejemplos de música de *underworld* también en el primer título de *The Legend of Zelda* que, del mismo modo que en el *overworld*, sigue el esquema típico de música de *underworld*. Otro ejemplo de *underworld* se puede apreciar en *Super Mario Bros* de las NES, que es una melodía totalmente contrastante con su mítico tema del *overworld*.

Dentro de los *underworld* es frecuente encontrar enemigos, por lo que se llevan a cabo transiciones a música de batalla. Estas piezas suelen ser generalmente las más frenéticas, ya que suenan durante los combates contra los enemigos. Estas melodías

poseen los ritmos más acelerados, y además era recurrente que durante las generaciones intermedias se utilizaran estilos como el rock o metal sinfónico. Es común encontrar en estas melodías instrumentos como guitarras eléctricas, baterías, metales graves, etc. También es posible que en ocasiones no exista la música de batalla, sino que la música que emplea durante el combate sea la misma que la del *overworld* o el *underworld* en el que se ubique el jugador, cambiando solamente algunos de los parámetros como el ritmo, la velocidad o el acoplamiento armónico. En *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* sería la primera vez en la saga que escucharíamos este tipo de transiciones. Sin embargo, otras sagas han implementado estas prácticas desde su origen, como la saga *Pokémon*.

Del mismo modo que existe música específicamente compuesta para combatir contra enemigos, existe música diseñada para las zonas seguras. Estas zonas son ubicaciones donde el jugador puede descansar de la acción, ya que en estas no hay enemigos y el jugador puede organizar su equipamiento, recuperar salud, comprar en tiendas, etc. La música en estas zonas transmite una sensación de paz y seguridad. Las melodías son alegres, con un toque ligero y calmado. Tanto dentro de las ciudades como dentro de las casas de los títulos de *Zelda* se pueden escuchar ejemplos de este tipo de música, ya que estas son zonas sin peligro donde poder relajarse.

Por último, es importante analizar los temas. Los temas son piezas individualistas e identificables compuestas para algún personaje o lugar en específico. No siguen ningún tipo de patrón ni estilo a la hora de ser compuestos, ya que dependen de aquello para lo que han sido compuestos. Esto hace que haya una enorme variedad musical en cuanto a temas se refiere. En cierto modo, estos se asimilan a los *leitmotiv* de la música de Wagner. La saga *The Legend of Zelda* está construida en su mayoría a partir de este tipo de temas, que se analizarán en puntos posteriores.

3. La saga *The Legend of Zelda*

Una vez mostrados los elementos que contextualizan el trabajo, pasamos a indagar sobre la saga de cuya banda sonora vamos a exponer, la saga *The Legend of Zelda*, además de conocer a su principal compositor, Koji Kondo.

3.1. *The Legend of Zelda*

Los títulos de *The Legend of Zelda* forman parte de una de las sagas más notables en el mundo de los videojuegos. No por nada es una de las más conocidas y mejor valoradas del medio. Todo se debe a su carácter innovador y a las pautas que ha ido marcando para los demás desarrolladores de videojuegos conforme su evolución y con el paso de los años. Pero, ¿qué es aquello que hace a la saga tan especial? Podemos decir que su novedosa forma de enfocar los videojuegos. Durante años, los videojuegos habían consistido en simular aventuras de una forma absolutamente lineal, sin apenas dejar espacio a la toma de decisiones o, en definitiva, a la libertad. Todo cambió con la llegada del primer *The Legend of Zelda* (Figura 3)²⁸, en 1986.

Este juego fue pionero en los juegos de mundo abierto. Mientras que en el resto de lanzamientos se tenía que ir del punto A al punto B, en este se deja al jugador libre en un mundo gigantesco. Por supuesto, este videojuego tenía un objetivo al igual que el resto, pero la forma de llegar a cumplirlo dependía de la propia toma de decisiones durante el juego.

Pero para llevar a cabo la tarea de crear un juego con un concepto tan novedoso, era necesario crear también una nueva tecnología. Es por esto que el cartucho de este juego para la consola *Nintendo Entertainment System (NES)* necesitaba de una pila interior. Con esto, el juego conseguía guardar los datos de las partidas jugadas, de forma que cuando se volviese a encender la consola la partida seguiría por donde se dejó la última vez. Así se consiguió alcanzar una mayor sensación de estar jugando una aventura en la vida real.

²⁸ Figura 3: NINTENDEROS. *Como este glitch 'The Legend of Zelda' puede completarse en 4 minutos*. [en línea]. [Consulta: 15 de abril de 2022] <https://www.nintenderos.com/2016/09/con-este-glitch-the-legend-of-zelda-puede-completarse-en-4-minutos/>



Figura 3: El Hyrule de *The Legend of Zelda*.

Hoy en día, el género está adaptado a la creación de archivos de guardado, pero en su momento fue una gran innovación.

Los juegos de esta época comienzan a tener tramas argumentales, aunque bastante sencillas. Por supuesto, *The Legend of Zelda* también tenía una, bastante más compleja que muchos otros juegos del momento. Esta saga basa su historia en la clásica batalla épica entre el bien y el mal, donde el personaje principal, Link, combate contra el maligno Ganon para salvar a la princesa Zelda y así librar de la oscuridad al reino de Hyrule.

En este reino existe una reliquia dorada llamada *trifuerza*, que es codiciada por Ganon, quien busca su poder omnipotente capaz de cumplir cualquier deseo a su portador. A su vez, la *trifuerza* se divide en tres fragmentos, que representan el poder, la sabiduría y el valor. Cada uno de los personajes principales posee uno de sus fragmentos: Ganon posee la *trifuerza* del poder, la princesa Zelda posee la de la sabiduría y Link posee la del valor. Es por esto que Ganon secuestra a Zelda para poder robar su trifuerza e intenta acabar con Link para conseguir la suya también. Esta es, básicamente, la premisa que siguen todos los juegos de la saga en general, salvo algunas excepciones.

Durante el transcurso del tiempo, entre 1986 hasta hoy en día, se han lanzado al público numerosos títulos de la saga. Su estética y fórmula ha ido variando respecto al juego original, pero la esencia de la saga ha seguido prácticamente intacta. Sin embargo, sí que es cierto que los juegos se han ido adaptando a las tendencias y a los nuevos avances tecnológicos cada momento. Un ejemplo de esto es la separación entre los juegos con

enfoque en dos dimensiones y los juegos en tres dimensiones. Originalmente, todos los juegos de la saga *Zelda* eran en dos dimensiones debido a las limitaciones técnicas de las consolas que los hacían funcionar, como la *NES*, *SNES*, o la *Game Boy* entre otros. Con la llegada de la *Nintendo 64*, Shigeru Miyamoto y Eiji Aonuma comenzaron a explorar las posibilidades de crear videojuegos con un enfoque en tres dimensiones. Nacen así las dos ramas principales para clasificar los juegos de la saga *The Legend of Zelda*: los juegos enfocados en dos dimensiones y los juegos enfocados en tres dimensiones.

Con la salida de más y más números de *The Legend of Zelda*, la saga se ha expandido en cuanto a argumento y riqueza de personajes se refiere. Hasta la fecha, existen publicados un total de 19 juegos entorno a la trama principal, que expanden el mundo que rodea las aventuras de Link y Zelda. Estos son los juegos lanzados hasta la fecha en orden de salida:

1. *The Legend of Zelda* (1986): Es el primer juego de la saga, lanzado para la *NES*. Este plantea las bases que deberán seguir los demás juegos que se publicarán durante los próximos años. Se presentan por primera vez a los personajes de Link, Zelda y el antagonista Ganondorf. También presentará por primera vez la mecánica de explorar las mazmorras típicas de todos los *The Legend of Zelda*. En este juego hay un total de ocho mazmorras que Link deberá explorar para encontrar los fragmentos de la Trifuerza de la Sabiduría de la princesa Zelda y luego enfrentarse a Ganon. En este juego también se introduce la mecánica de uso de artefactos de diversos usos (como bombas, arco y flechas, un arpa, etc.) para poder completar las mazmorras.²⁹

2. *Zelda II: The Adventure of Link* (1987): Es la secuela directa del primer juego de la saga. En este juego, Link debe rescatar a la princesa Zelda, sin embargo, no es la misma que en el juego anterior, es otro miembro de la familia real de Hyrule con el mismo nombre. Este juego es el que más se aleja de la fórmula de toda la saga *Zelda*. Esto es debido a que es el único juego en perspectiva lateral en dos dimensiones, además de contener mecánicas de juegos de RPG clásicos como el incremento de poder mediante niveles.³⁰

²⁹ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 218

³⁰ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 222

3. *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991): Este juego fue lanzado para la *SNES*, por tanto, hubo una gran mejoría en todos sus aspectos respecto a sus antecesores tanto técnica como artísticamente. Este juego repite la historia típica de los *The Legend of Zelda*, en la que Link debe rescatar a Zelda y derrotar a Ganon. Este juego es el que realmente sentaría los pilares principales de la saga en cuanto a mecánicas se refiere. También aparecerían elementos como la Espada Maestra, un arma legendaria que es capaz de disipar el mal. Esta espada reaparecerá de ahora en adelante en la mayoría de los juegos y conseguirla se convertiría en uno de los principales objetivos de los títulos. Otro elemento recurrente que aparece en este juego por primera vez es el hecho de viajar entre dos mundos paralelos o en el tiempo, en este caso se viaja al Hyrule del pasado.³¹

4. *The Legend of Zelda: Link 's Awakening* (1993): Fue lanzado originalmente para *Game Boy*, por tanto, este es el primer juego de la saga diseñado para una consola portátil. Aun con las limitaciones técnicas, Nintendo logró crear un juego que cumplía con todos los requisitos para ser un buen *The Legend of Zelda*. Además, este juego rompió con la fórmula del viaje de Link para salvar a Zelda por primera vez. En este juego, Link aparece varado en una isla construida a partir de un sueño de una deidad llamada Pez Viento, y su misión será liberarlo de su sueño y volver así al mundo real. Para ello, debe conseguir los ocho instrumentos de las Sirenas custodiados por las pesadillas en ocho mazmorras distintas. Este juego es particularmente melancólico, ya que Link crea vínculos con gente de esta isla. Sin embargo, se da cuenta que al despertar el Pez Viento toda la isla, incluyendo sus nativos, desaparecerán. En 2019, Nintendo lanzó un *remake*³² de este juego para la *Nintendo Switch*.³³

5. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998): Una de las obras insignia de toda la saga. Fue lanzada para *Nintendo 64* durante el apogeo de los juegos en 3D,

³¹ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.226

³² Un *remake* es una versión de un juego lanzado anteriormente el cual ha sido modernizado y actualizado respetando tanto a los personajes como a la historia del juego original.

³³ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág. 231

por lo que *Ocarina of Time* fue el primer juego en perspectiva tridimensional de la saga. Este juego marcó un precedente no solo en los juegos de la saga Zelda, sino en toda la industria de los videojuegos. Sus proezas técnicas y mecánicas han logrado que aún se estudien y se imiten en los juegos que se crean a día de hoy. La historia de este juego se fundamenta una vez más en la batalla de Link contra el mal para salvar a Zelda y al mundo. El antagonista sigue siendo el mismo que en las primeras entregas, sin embargo, esta vez se le da un aspecto un tanto más humano y pasa a conocerse como Ganondorf, aunque al final del juego vuelve a adoptar su forma de bestia y a llamarse Ganon de nuevo. Además de introducir la perspectiva 3D, esta entrega también introduce las distintas razas que pueblan Hyrule (como los Goron, los Zora, los Gerudo o los Kokiri), que aparecerán durante los juegos venideros, dando así una mayor diversidad a la saga y haciendo de su mundo uno más vivo.³⁴

6. *The Legend of Zelda: Majora 's Mask* (2000): Este juego fue la secuela directa de *Ocarina of Time*, lanzado también para *Nintendo 64*. Es uno de los títulos más particulares de toda la saga, ya que su historia no transcurre en Hyrule y la princesa Zelda no tiene ninguna relevancia en el argumento. El juego comienza con Link buscando a la compañera que le acompañaba en el título anterior, el hada Navy, pero es atacado por un extraño niño de los bosques con una máscara inquietantemente particular, la máscara de Majora. En su persecución el niño acaba cayendo a un reino paralelo al de Hyrule llamado Términa. Aquí debe derrotar y conseguir la máscara que portaba el niño, ya que esta contiene un demonio llamado Majora en su interior que lo manipula para hacer el mal. El juego tiene una temática muy oscura y melancólica, ya que todos los eventos del juego giran en torno a las desgracias de los habitantes de Términa. Además de todo esto, durante el transcurso del juego, Majora está haciendo caer la luna hacia Términa, por lo que hay un tiempo límite para completar el juego antes de que la luna destruya el reino. El juego fue desarrollado apresuradamente, ya que recicla texturas y mecánicas de su precuela, sin embargo innova en su argumento y forma de enfocar la saga, por lo que fue una secuela muy bien recibida.³⁵

³⁴ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.236

³⁵ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.242

7. *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* (2001): Fue lanzado para la *Game Boy Color* junto con su contraparte *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons*. Son los únicos juegos de la saga con contrapartes lanzadas a la vez. Al terminar uno de estos juegos se obtiene un código que se debe usar en el juego opuesto para desbloquear el final verdadero de estos títulos. En *Oracle of Ages*, Link viaja mediante la Trifuerza a la tierra de Labryna, donde la hechicera Veran posee al oráculo de los tiempos, que usa para viajar en el tiempo y provocar la destrucción y la desgracia al reino. Una vez derrotada, comienza el verdadero final que se interconecta en ambos juegos, pues las verdaderas intenciones de Veran era resucitar a Ganon. Utilizaba el mismo motor gráfico que *The Legend of Zelda: Link 's Awakening*.³⁶

8. *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* (2001): Del mismo modo que su contraparte, este juego fue publicado para *Game Boy Color*, simultáneamente con *The Legend of Zelda: Oracle of Ages*. Sus particularidades son muy similares a la de su contraparte, sin embargo, en este Link viaja al reino de Holodrum mediante el uso de la Trifuerza. En este reino, Link debe salvar al oráculo de las estaciones de las manos del general Onox. También, Link visita un reino subterráneo llamado Subrosia, donde debe conseguir el cetro de las estaciones, un objeto capaz de manipular las estaciones a voluntad. Al introducir el código correspondiente, se desbloquea el final real que se interconecta con su contraparte y se combate contra Ganon.³⁷

9. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002): En este título innovaron enormemente en su estilo gráfico. Mientras que en los demás juegos se intentaba usar un estilo más o menos realista, en este cambiaron a un estilo *cartoon* o de dibujos, que no fue bien recibido al principio. Sin embargo, además de innovar en el estilo gráfico, este juego implementó también en la faceta de la exploración, ya que su mecánica principal era la de explorar un vasto océano repleto de islas con incontables secretos. Esto fue posible gracias a la potencia de una nueva consola de sobremesa de Nintendo, la *Game Cube*. Una vez más, el mismo Ganondorf que fue derrotado en *Ocarina of Time* regresa para conseguir la trifuerza de manos de la princesa Zelda y

³⁶ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 252

³⁷ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 248

de Link. Pero en esta ocasión, la princesa Zelda no se nos presentaría como una princesa, sino como Tetra, la capitana de un navío pirata. Como era de esperarse, Link termina derrotando a Ganondorf y salvar el reino una vez más de sumirse en la oscuridad.³⁸

10. *The Legend of Zelda: Four Swords* (2002): Este título fue el primer juego de Zelda lanzado para la *Game Boy Advance*. Su particularidad es que era el primer juego de la saga multijugador para cuatro personas. Su cartucho, además de incluir este título, incluye también el ya bastante conocido por aquel entonces *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Por primera vez en la saga se presenta a otro de los antagonistas más recurrentes, el brujo Vaati, quien secuestra a la princesa Zelda. Link, mediante la Espada Cuádruple capaz de crear tres versiones del que la empuña, se divide en cuatro Links y derrota a Vaati.³⁹

11. *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* (2004): Fue lanzado para la *Gamecube*, pero era necesario tener una *Game Boy Advance* y un cable para conectar la consola. Debido a los requisitos necesarios para jugar no fue muy exitoso. Este juego fue también uno multijugador, bastante similar a *The Legend of Zelda: Four Swords*. En su argumento, reaparece el brujo Vaati, quien rompe el sello que se le impuso en el anterior juego de la saga. Link, de nuevo, empuña la Espada Cuádruple e intenta lidiar con Vaati y un ejército de Links oscuros que invaden el reino desde el Mundo Oscuro. Finalmente, se desvela que quien andaba realmente detrás de todos los estragos era el mismísimo Ganon.⁴⁰

12. *The Legend of Zelda: The Minish Cap* (2004): Fue el último título publicado para *Game Boy Advance* de la saga *The Legend of Zelda*. Este utilizaba el mismo motor gráfico y estilo que *The Legend of Zelda: Four Swords*. En este juego, el hechicero Vaati convierte a la Princesa Zelda en piedra y destruye la Espada Minish, una espada mágica capaz de disipar la maldición que ha recaído sobre Zelda.

³⁸ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 256

³⁹ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 262

⁴⁰ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 264

Link recurre a una raza de seres diminutos conocidos como *Minish* para reconstruir la espada y derrotar una vez más a Vaati para romper la maldición.⁴¹

13. *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (2006): Este juego tiene un diseño artístico bastante particular en la saga, ya que se optó por unos diseños lo más realistas posible. Debido a la atmósfera lúgubre que rodea al título, puede ser visto como uno de los juegos más oscuros de la saga. El usurpador Zant destrona a la princesa Zelda y el mundo comienza a ser engullido por el Crepúsculo. Link, con la ayuda de una nueva compañera de una extraña raza llamada Midna, se enfrentará a Zant para devolverle el trono a Zelda. Finalmente, aparece Ganondorf como el auténtico antagonista y se repite nuevamente la historia cíclica de la batalla del bien contra el mal. Debido a que fue lanzado durante el periodo de transición entre la *Game Cube* y la *Nintendo Wii*, *Twilight Princess* salió para ambas plataformas.⁴²

14. *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (2007): El primer juego de la saga lanzado para la *Nintendo DS*. Este juego es una secuela directa de *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, por lo que los personajes principales son exactamente los mismos. En esta ocasión, la princesa Zelda (en este caso Tetra) sube a un barco fantasma que hallan a la deriva y que desaparece estando ella dentro. Link intenta saltar a por ella pero cae al agua y despierta en una isla acompañado de un hada. Este juego incluye unas mecánicas muy interesantes que aprovechaban al máximo las virtudes de la pantalla táctil de la *Nintendo DS*.⁴³

15. *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (2009): Este título está ambientado unos cien años después de *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*. Fue lanzado para la misma plataforma que su precuela, la *Nintendo DS*. Mientras que las mecánicas de sus precuelas *The Wind Waker* y *Phantom Hourglass* giran en torno a la navegación en el mar, las de este giran alrededor de los trenes. La princesa Zelda es secuestrada por uno de sus consejeros reales, que resulta ser un demonio, todo ello

⁴¹ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 268

⁴² NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 274

⁴³ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 280

porque necesita el cuerpo de la princesa para resucitar a Mallard, el Rey Demonio. Utiliza las mismas mecánicas con la pantalla táctil que en su precuela.⁴⁴

16. *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011): Fue lanzado exclusivamente para la consola *Wii* debido a los controles por movimiento que ofrecían sus mandos. Este juego innovó en el modo de jugar, dándole una gran relevancia a controles por movimiento de todo tipo, como por ejemplo atacar imitando los movimientos de una espada. Además, este juego fue uno de los más relevantes en cuanto a lo que el argumento de la saga se refiere, ya que es el que se ubica primero cronológicamente hablando. En él, se explica la razón de por qué existen tantos Link y tantas Zelda en muchas épocas distintas, además del porqué siempre aparece algún enemigo. El antagonista de este juego, el Heraldo de la Muerte; condena a Link y a Zelda a reencarnarse durante los siglos de los siglos y a revivir una y otra vez esta batalla del bien contra el mal.⁴⁵

17. *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* (2013): Este título fue el primer juego de la saga en lanzarse en la *Nintendo 3DS*. Es una secuela de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. De hecho, su mundo está fuertemente inspirado en el clásico. Su historia también es bastante similar, sin embargo, en *A Link Between Worlds* el antagonista principal es un brujo obsesionado con la pintura llamado Yuga, que secuestra a los sabios y a la princesa Zelda convirtiéndolos en cuadros. Link viaja entre Hyrule y su contraparte Lorule usando un poder que le permite plasmarse en las paredes con el aspecto de un lienzo, permitiéndole meterse en unas estrechas grietas que unen ambos mundos.⁴⁶

18. *The Legend of Zelda: Triforce Heroes* (2015): Es una secuela directa de *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*. En esta aventura, Link viaja al reino de Pasarelia, un reino donde la moda es extremadamente valorada. Aquí, Link conoce a la princesa Cursilinda, quien ha sido condenada por Lady Degala a llevar ropajes

⁴⁴ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 286

⁴⁵ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 292

⁴⁶ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág.. 298

feos por el resto de su vida. Para deshacer la maldición, tres Links deben derrotar a Lady Degala y confeccionar su vestido para deshacer la maldición. Este título está diseñado para ser jugado multijugador con otros dos jugadores. Su novedad es que, por primera vez, un juego de la saga Zelda diseñado para ser jugado multijugador podría jugarse mediante conexión wifi con cualquier otro jugador del mundo.⁴⁷

19. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017): Es el último juego hasta la fecha y el que se sitúa en último lugar en la cronología de la saga. Fue lanzado tanto para la consola *Nintendo Switch* como, posteriormente, para la *Nintendo WiiU*. Después de que los primeros títulos de la saga dejarán huella en el mundo de los videojuegos, este título lo vuelve a lograr, esta vez debido a su diseño de juego de mundo abierto. Eiji Aonuma logró crear uno de los juegos de mundo abierto más vivos y estimulantes de la historia de los videojuegos. En cuanto a su historia, Link resulta herido durante el resurgimiento una vez más por mano de Ganon y es sumido en un sueño de cien años. Despierta en un Hyrule en ruinas y consumido por la vegetación. Link debe derrotar una vez más a Ganon y rescatar a la princesa Zelda, que lleva cien años manteniendo su poder. Actualmente, se halla en desarrollo la secuela de este título.⁴⁸

Tal vez se tenga la sensación de que los juegos no siguieran un orden cronológico claro o que simplemente cada juego tiene una historia cerrada (salvo en algunas excepciones). Pero la realidad es que sí existe un orden temporal, uno bastante particular. En el siguiente esquema, podemos ver el orden cronológico que siguen los títulos de la saga según sus acontecimientos históricos. No obstante, la línea cronológica se separa en tres ramas diferentes según el éxito que tuviera Link en la batalla contra Ganondorf en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Existen tres ramas paralelas: la primera, que ocurriría si Link fuera derrotado en su batalla final contra Ganondorf; la segunda, que ocurriría si Link vence a Ganondorf, pero transcurre en la era en la que Link aún era un niño; y la tercera, que ocurriría si Link vence a Ganondorf, pero esta vez transcurre en la era de Link siendo ya un adulto. *The*

⁴⁷ NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. Pág. 303

⁴⁸ Á. ALONSO. *Análisis de The Legend of Zelda para Switch*. [en línea]. [Consulta: 1 de marzo de 2022]. <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-legend-zelda-breath-wild-switch-90840>

Legend of Zelda: Breath of the Wild es el juego que une las tres líneas temporales, ya que está situado el último en las tres ramas (Figura 4)⁴⁹.



Figura 4: Línea cronológica de la saga.

⁴⁹ Figura 4: NINTENDO. *The Legend of Zelda: Hyrule Historia*. Ed. Norma 2013. Pág. 69

Esta compleja línea cronológica se puede deducir a partir de ciertos elementos y detalles que se introducen en todos los títulos de la saga. Elementos como la música, la ambientación y los personajes son cruciales para poder hacer un esquema del orden de la saga. En puntos posteriores se analizarán estos elementos.

3.2. La composición de la música para *The Legend of Zelda*: Koji Kondo

La banda sonora de *The Legend of Zelda* es una de las más reconocidas de su medio y una de las que más ha trascendido del mundo de los videojuegos. Cualquier persona con una mínima afición por este formato reconoce la célebre melodía del juego original. Este enigmático tema surgió de la mente del que es considerado como uno de los compositores más influyentes de bandas sonoras de videojuegos: Koji Kondo (Figura 5)⁵⁰.



Figura 5: El compositor Koji Kondo

Koji Kondo nació el 13 de agosto de 1960 en Nagoya, Japón. Ya siendo niño, mostraba interés en la música y componía melodías sencillas. A la edad de 17 años, decide dedicarse profesionalmente a la música y estudia en la Universidad de artes de Osaka. En la década de los 80, Nintendo lanzó un reclamo para buscar compositores que trabajaran en los juegos de la nueva *Famicom*, por lo que en 1984 pasa a formar parte de su equipo.

⁵⁰ Figura 5: NINTENDO WIKI. *Koji Kondo*. [en línea]. [Consulta: 17 de abril de 2022]. https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Koji_Kondo

Una vez dentro, haría composiciones para juegos como *Punch Out!!* o *Duck Hunt* entre otros.

“En la escuela, las compañías ponen anuncios para contratar personal en sus nuevos puestos de trabajo. Ese fue de hecho el primer año en que Nintendo comenzaba a contratar específicamente para el área de sonido. Un amigo vio el anuncio primero y me habló de él. “Kondo, parece ser perfecto para ti.” Y todo entusiasmado estuve de acuerdo: “¡Es perfecto para mí!” De hecho, Nintendo fue la única compañía a la que solicité”.⁵¹

Sin embargo, la obra que verdaderamente lo lanzó al estrellato fue la archiconocida melodía del *Super Mario Bros* original. Esta melodía es la más reconocida a nivel mundial en cuanto a bandas sonoras de videojuegos se refiere (quizá junto con la del *Tetris*), ya que la gran mayoría de la población la conoce aún sin saber que se trata de la música de un videojuego. Aun estando enseñado a componer y tocar música clásica, Koji Kondo tiene una gran afinidad también hacia los ritmos exóticos y latinos, hecho que se denota en el ritmo animado de la melodía del juego de Mario.

Nintendo desarrolló un nuevo periférico para su *Famicom*, el *Famicom Computer Disk System*. Este funcionaba mediante el uso de disquetes que tenían un novedoso hardware de sonido. Kondo estrenó este nuevo hardware con el lanzamiento del primer *The Legend of Zelda* en 1986. Su melodía principal fue compuesta en un estilo totalmente cinematográfico inspirado en las grandes bandas sonoras del cine.

“El FDS fue descrito como si tuviera un “nuevo sonido”, pero lo que realmente tenía, era la capacidad de escribir tus propias formas de onda y guardarlas en la memoria. El sonido proviene de la repetición de esas pequeñas muestras de forma de onda para crear un sonido reconocible, por ejemplo una síntesis de tabla de ondas. Comparado con el Famicom, se sentía como si pudieras obtener una variedad más amplia de sonidos”.⁵²

Al principio, Kondo pretendía utilizar el Bolero de Ravel como melodía introductoria del juego, sin embargo, ésta aún tenía derechos de autor por aquel momento. Gracias a esto hoy tenemos la banda sonora de la saga que conocemos.

⁵¹ Koji Kondo – 2001 Composer Interview. [en línea]. [Consulta: 10 de marzo de 2022]. <https://shmuplations.com/kojikondo/>

⁵² Koji Kondo – 2001 Composer Interview.

Koji Kondo crearía las composiciones de los próximos juegos de Zelda que estarían por llegar, como *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. En este incluiría melodías míticas en la saga como *Zelda's Lullaby*, *Fairy Fountain*, *Hyrule Castle*, *Kakariko Village* o *Ganondorf's Theme*; además de incluir otras piezas únicas como *The Dark World*, *Sanctuary Dungeon* o *Dark Mountain Forest*.

No es hasta la llegada de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* cuando Kondo crearía la banda más reconocida de toda la saga. La banda sonora de este videojuego es una de las joyas de la corona de Koji Kondo, no solo por la calidad de lo que escribió, sino por la enorme variedad de estilos que utilizó para componerla: desde boleros y serenatas hasta preludios y réquiems, pasando por canciones inspiradas en la cultura española. Cabe recalcar también la importancia de la música en este juego en particular, ya que gran parte de las mecánicas de este juego están basadas en la música y en un instrumento en particular: la ocarina del tiempo. El hecho de que el jugador tenga que interpretar canciones con la ocarina para avanzar en el juego hace que se empape aún más del carácter musical. Apunta el compositor que “

“...para bien o para mal, Ocarina of Time fue en mayor parte compuesta en base a mis sentimientos. Pero nadie se quejó, así que creo que estuvo bien”.⁵³

Más adelante *The Legend of Zelda: Majora's Mask* reciclaría la mecánica de la ocarina. Su banda sonora sería similar pero un tanto más oscura. Además de Koji Kondo, Toru Minegishi colaboraría también en crear los temas de batalla del juego, mientras Kondo seguía trabajando en la mayoría de composiciones nuevas que utilizará el juego. Mediante las cinco notas que usó en *Ocarina of Time* crearía nuevas melodías para la ocarina como *Song of Healing*, *Elegy of Emptiness*, *Oath to Order* entre otros. Además volvería a utilizar temas como *Epona's Song*, *Song of Storms* (Figura 6)⁵⁴ o *Song of Time*.

⁵³ Koji Kondo – 2001 Composer Interview.

⁵⁴ Figura 6: ZELDA DUNGEON. *Majora's Mask Walkthrough* [en línea]. [Consulta: 15 de abril de 2022] <https://www.zeldadungeon.net/majoras-mask-walkthrough/>

Compuso también otras melodías destacables como *Astral Observatory*, *Stone Tower Temple*, *Deku Palace* o *Termina Field* entre otros.



Figura 6: Aprendiendo *Song of Storms* en *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.

En las próximas composiciones de los juegos de la saga *Zelda*, Kondo intervendría generalmente de forma testimonial, dejando así espacio a otros compositores para crear la música de los juegos. Esto lo podemos ver, por ejemplo, en *The Legend of Zelda: Wind Waker*, donde el auténtico compositor de la obra sonora fue Kenta Nagata junto con la ayuda de Hajime Wakai. Compusieron temas recordados como *The Legendary Hero*, *The Great Sea*, *Dragon Root* o su tema principal.

Hubo otros juegos de la saga en los que intervino, como *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (con Toru Minegishi y Asuka Ohta), *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (con Toru Minegrishi, Manaka Tominaga y Asuka Ohta) o *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (con Hajime Wakai, Shiho Fujii, Mahito Yokota y Takeshi Hama).

Todas estas composiciones por parte de Koji Kondo han hecho que sea considerado uno de los compositores más importantes de bandas sonoras de videojuegos por la repercusión y la popularidad de sus melodías, si no el más importante. Sin embargo, otro de los momentos más importantes de su carrera fue durante la composición de *Super Mario Galaxy* en 2007.

La banda sonora de este juego es bastante especial, ya que dejó atrás los MIDI para crear un acompañamiento orquestado, siendo uno de los primeros juegos de Nintendo en tener una banda sonora orquestada y siendo el primero para la saga del fontanero. Mahito Yokota era el que encabezaba la tarea de componer bajo la supervisión de Koji Kondo,

no obstante Kondo compuso cuatro piezas por petición de Yokota, una de las cuales sería la mítica *Gusty Garden*, la obra más conocida de este juego. A día de hoy, la banda sonora de este videojuego es una de las más aclamadas, recordadas e interpretadas de la historia de los videojuegos.

3.3. Debate académico sobre la saga

La popularidad de esta saga ha supuesto que algunos autores hayan escrito diversos artículos y capítulos en libros hablando exclusivamente de aspectos de la saga, aspectos como por ejemplo la música. Ejemplos de esto los podemos ver en el libro *Music Video Games. Performance, Politics and Play* (2016). En este existe una comparativa entre distintos autores como Karen Kolins o David Neumeyer sobre la impacto de la música en el jugador y cuan relevante es. También se introduce el concepto de sonidos diegéticos⁵⁵, tipo de sonidos que podemos encontrar por ejemplo en *Ocarina of Time* y en casi todos los demás juegos de la saga. Karen Collins defiende que estos sonidos diegéticos, tanto los que producen los propios jugadores como los que no, se unen en uno para generar una sensación de plena inmersión, mientras que Neumeyer argumenta que la alternancia entre estos dos posteriormente refuerza la atención del jugador a estos sonidos⁵⁶.

Durante el resto del capítulo, Michael Austin se dedica a analizar como los distintos autores conciben las distintas melodías, tanto las diegéticas como las que no, y como estas interactúan entre ellas de una forma natural. También se tratan las melodías que aprendes con la ocarina y la función que tienen en el propio *gameplay*⁵⁷⁵⁸.

En otro artículo, el de Jeremy Smith, se discute sobre la banda sonora de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* y de si esta supera a su antecesora, la de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Además, analiza los aspectos más relevantes de las melodías que

⁵⁵ Se conoce como sonido diegético a los sonidos que ocurren en el universo donde la historia toma lugar. También se la interpreta en como la música soporta la narrativa de una historia.

⁵⁶ M. AUSTIN. *Music Video Games. Performance, Politics and Play*. 2016. p.84-85

⁵⁷ El termino *gameplay* se refiere al transcurso de un videojuego en la jerga del mundo de los videojuegos.

⁵⁸ M. AUSTIN. *Music Video Games. Performance, Politics and Play*. 2016. p.86-95

fueron más populares de este juego ya no solo a nivel musical, sino también a nivel harmónico y también en cuanto a su contexto⁵⁹.

Otro artículo trata la banda sonora de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, una de las bandas sonoras más particulares dentro de la saga. El autor de este artículo, Wesley J. Bradford, analiza el funcionamiento de esta banda sonora tan especial. Wesley expone que esta tiene un diseño totalmente minimalista, dejando atrás la temática épica de sus antecesoras. La música está básicamente compuesta por calmadas melodías de piano acompañadas del sonido de la naturaleza⁶⁰.

Sin embargo, estos son solamente algunos ejemplos de una literatura que se extiende cada año, como se ha podido ver durante el presente año en congresos como Ludomusicology 2022, celebrado en Reino Unido.⁶¹

⁵⁹ J. SMITH. "Wear people faces": Fan Discussion and Utilization of the Music in *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. University of Toronto 2015.

⁶⁰ W. J. BRADFORD. *Exploring the Narrative Implications of Emerging Topics in The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Journal of Sound and Music in Games Volume 1, Issue 4. 2020.

⁶¹ *Ludomusicology*. *Ludo* 2022. [en línea]. [Consulta: 25 de abril de 2022]. <https://www.ludomusicology.org/ludo2022/>

4. Análisis de las bandas sonoras de la saga *The Legend of Zelda* más relevantes

Ya hemos visto algunos aspectos que hacen de esta saga de videojuegos una de las más importantes de la historia del medio. Sin embargo, es necesario profundizar más en uno de los aspectos que la hacen tan única: su música. La figura de Koji Kondo en esta saga es, sin duda, la más relevante en cuanto a la música se refiere, ya que ha compuesto temas para cada uno de estos juegos. Aunque ha intervenido en numerosas de estas bandas sonoras, solo se expondrán aquí algunas de ellas, especialmente la que ha compuesto Kondo en su totalidad.

Las bandas sonoras que ha compuesto íntegramente este compositor son las más reconocidas de la saga. En estas piezas podemos encontrar temas que suenan en numerosos de los títulos que engloba el videojuego, por tanto, son melodías que han quedado como piezas características de los juegos de *Zelda* y que son reconocibles por los aficionados al medio. Estas melodías tan características fueron compuestas para los primeros juegos de la saga, adquiriendo roles concretos que fueron apareciendo una y otra vez en juegos posteriores.

Los juegos cuya banda sonora fue compuesta en su totalidad por Koji Kondo fueron: *The Legend of Zelda* (1986), *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (1991), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) y *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000). Estos serán los juegos cuya banda sonora analizaremos con profundidad. Además de estas, también se analizarán algunos aspectos de las bandas sonoras de la saga en las que Koji Kondo ha colaborado, como por ejemplo: *The Legend of Zelda: Wind Waker* (2002) o *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011) entre otros.

4.1. Análisis de *The Legend of Zelda*

Comenzando por los orígenes, analizaremos la banda sonora con lo que comenzó todo. Al ser un juego de la *Famicom* sus pistas de audio son bastante limitadas, además de haber bastante pocas. Las limitaciones del cartucho no dieron para almacenar más de

seis piezas distintas, además de algunos efectos de sonido como el de obtener un objeto, desvelar un secreto, etc⁶².

Algunas de estas pistas, sin embargo, se convertirían en las más destacadas, especialmente el tema de la introducción y el tema del *overworld* (Figura 7)⁶³, que pasarían a ser los temas principales de la saga. Como ya se ha explicado, el tema principal de la saga iba a ser el Bolero de Ravel, no obstante, al momento de desarrollar el juego esta obra aún tenía derechos de autor, por lo que Koji Kondo tuvo que componer rápidamente un nuevo tema para la introducción del juego. El compositor creó en una noche un arreglo del tema del *overworld* que ya tenía compuesto. Para ello, compuso una breve introducción de carácter solemne, que luego daba entrada al tema del *overworld*, aunque esta vez con un carácter más pausado y un ritmo más marcado, simbolizando la marcha del héroe⁶⁴.

Además de estos dos temas, Kondo compuso los demás de forma que fueran contrastantes. El ejemplo más claro de esto es el tema de las mazmorras, que sigue totalmente el esquema de una pista para un *underworld*⁶⁵. Contrariamente a las anteriores, la música de las mazmorras es perturbadora y tensa. Utiliza acordes desplegados con disonancias a modo de acompañamiento recurrente, que genera una gran tensión en el jugador. Además, utiliza una tonalidad menor con una gran cantidad de notas extrañas.

⁶² ZELDA UNIVERSE. *The Legend of Zelda Original Soundtrack*. [en línea]. [Consulta: 25 de marzo de 2022] <https://zeldauniverse.net/media/music/the-legend-of-zelda-original-soundtrack/>

⁶³ Figura 7: *The Legend of Zelda series easy piano book: Easy Piano Solos*. Ed. ALFRED

⁶⁴ CHRISTIAN. *Koji Kondo compuso el tema de Zelda en una noche*. [en línea]. [Consulta: 25 de marzo de 2022] <https://universozelda.com/2016/11/27/koji-kondo-compuso-el-tema-de-zelda-en-una-noche/>

⁶⁵ A. ASKA. *Introduction to the Study of Video Game Music*. 2017. p.87

El tema del *Death Mountain* sigue un esquema parecido, ya que esta melodía también suena dentro de una mazmorra.

Figura 7: Tema del *overworld* en *The Legend of Zelda*.

Los últimos dos temas del juego son prácticamente iguales. El más recurrente de los dos es el tema del *Game Over*, compuesto por una melodía bastante simple que carece de ningún tipo de acompañamiento. Como su nombre indica, esta melodía solo suena durante la pantalla de fin de partida, cuando Link muere. El otro tema es el tema de *Ending*, que es una variación un tanto más elaborada del tema anterior. Esta añade un bajo Alberti y una melodía nueva después del motivo que escuchamos en el *Game Over*. Esta última pista la podremos escuchar durante los créditos finales del juego, al derrotar a Ganon.

Por último, cabe destacar la importancia de algunos de los efectos de sonido que Koji Kondo compuso para esta primera entrega.

El efecto de sonido al desvelar un secreto es uno de los efectos de sonido más recurrentes, ya que ha aparecido en todos y cada uno de los juegos de *Zelda*. Este suena cada vez que Link desvela un secreto o resuelve algún acertijo, y aunque con el paso de los años ha ido variando entre los distintos juegos, en esencia se compone de dos grupos de cuatro corcheas, el primero descendente y el segundo ascendente, con intervalos aumentados entre ellas. Este efecto ha ido adquiriendo un tono más misterioso conforme ha ido variando su instrumental en los juegos posteriores.

El efecto de sonido al coger un objeto importante también aparece aquí por primera vez y ha aparecido en todos los demás juegos de la saga hasta la fecha. Este es más simple que el anterior, estando compuesto por una pequeña escala cromática de cuatro notas ascendente. En el resto de la saga lo podemos ver variando su instrumental y dinámicas, haciendo del momento de coger un objeto uno más llamativo.

Finalmente, cabe mencionar el efecto que suena al tocar la flauta. Este objeto se usa para teletransportarse entre distintos puntos en los mapas. A pesar de no ser tan recurrente, lo podemos encontrar en otros juegos, como en *The Legend of Zelda: Minish Cap* al tocar la ocarina del viento; y también en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* como tema de introducción elaborado a partir de este efecto.

4.2. Análisis de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*

El siguiente juego posee una de las bandas sonoras más recordadas de la saga, ya que muchos de los temas que se compusieron para el mismo aparecerían en muchas de las entregas lanzadas hasta la fecha. Como ya se ha expuesto, este título es el que asentó muchos de los pilares de la saga en cuanto a mecánicas y jugabilidad. Si añadimos el hecho de que su música tiene algunos de los temas más trascendentes para la saga podemos concluir que este juego es uno de los más importantes de todos los juegos de *The Legend of Zelda*.

Con la llegada de la *Super Nintendo* y su nuevo sistema de sonido, Koji Kondo tuvo una mayor libertad compositiva a la hora de llevar a cabo el proyecto. Además, los

cartuchos de la consola tenían mayor capacidad de almacenamiento, por lo que se pudieron introducir unas treinta piezas, además de algunos efectos de sonido. Esto supone un paso gigantesco, ya que en el primer título solo pudieron incluir seis piezas.

En *The Legend of Zelda: A Link to the Past* podemos ver que reaparece el tema del *overworld* del Zelda original de la NES. Esto se volvería a ver en muchos de los juegos que estarían por venir. Sin embargo, gracias al nuevo sistema de audio de la consola, el tema del *overworld* en este título sonaría notablemente más rico, con sonidos que comienzan a acercarse a los timbres de instrumentos reales. En esta ocasión, la pieza va marcada rítmicamente por una caja y unos platillos. La melodía principal la llevan instrumentos de viento metal, que a su vez son acompañados por un contracanto interpretado por cuerdas.

Respecto a los nuevos temas que se plantearon por primera vez en este juego y que aparecerían recurrentemente en el futuro podemos resaltar diversas piezas. El primero, que podemos encontrar es la melodía del menú de selección de partida, es el tema de *Great Fairy's Fountain*. Esta melodía, además de sonar cuando Link entra en alguna fuente de hadas, también suena durante la selección de partida al iniciar el juego. La melodía aparecerá en prácticamente todos los juegos lanzados hasta la fecha salvo en pocas excepciones, tanto en las fuentes de hadas como en los menús de selección de partida. La melodía está compuesta por una voz principal arpegiada descendentemente con un contracanto con un carácter similar. Estos arpegios se desplazan como progresiones casi siempre descendentes, formando en cada compás una célula motivica que en conjunto forma la melodía. La instrumental de la melodía es extremadamente simple, ya que el único instrumento presente es el arpa. Este instrumento forma tanto la voz principal como el acompañamiento.

Otro de los temas de gran importancia en la saga es *Zelda's Lullaby* (Figura 8)⁶⁶. La pieza incluye el *leitmotiv* que representará a la princesa Zelda de ahora en adelante en todos los juegos la saga donde aparezca. El carácter de esta melodía, como su nombre indica, es el de una nana. Es una melodía bastante simple rítmicamente y tranquila que representa el carácter bondadoso de la princesa. Además, la melodía está en modo mayor, dándole un color más luminoso adecuado para ella. Aun empleando este modo mayor

⁶⁶ Figura 8: SOMEPIANOMUSICDUDE33 Zelda's Lullaby (Easy) -piano tutorial [en línea]. [Consulta: 19 de abril de 2022] <https://musescore.com/user/20360426/scores/4874570>

bastante claro, la armonía de la composición es bastante compleja, ya que el centro tonal es ambiguo y difícil de encontrar⁶⁷. En cuanto a su instrumental, durante el transcurso de la saga escucharemos interpretaciones de este tema con gran variedad de instrumentos diferentes, sin embargo, esta primera aparición la oiremos interpretada por instrumentos de cuerda.



Figura 8: Tema *Zelda's Lullaby*.

La melodía de la villa Kakariko aparece también en algunos de los próximos juegos de la saga, sin embargo no es tan relevante como los temas anteriormente tratados. *Kakariko Village* suena al entrar en una aldea pacífica con su mismo nombre. Esta aldea es, probablemente, uno de los únicos lugares seguros en todo el juego, y por ello su música incluye una de las pocas melodías con carácter pausado del juego. En los próximos juegos, esta melodía vuelve a aparecer con notables variaciones, aunque no tiene la misma melodía en todos los juegos: en algunos, el motivo principal aparece de forma diferente a modo de guiño.

⁶⁷ V. E. RONE, PH. D. *Princess Zelda, Her Lullaby, and the Virtue of Elusiveness* [en línea]. [Consulta: 19 de abril de 2022] <https://www.ludomusicology.org/2015/04/21/princess-zelda-lullaby-virtue-elusiveness/>

Por último, cabe destacar una melodía característica del juego en concreto: el tema *Dark Golden Land*. Esta melodía comienza a sonar al entrar al mundo oscuro, un mundo paralelo a las tierras de Hyrule, semejante a él pero más sombrío. La melodía del mundo oscuro es una de las más recordadas de toda la saga. El ritmo se asemeja a la melodía de su contraparte, el tema del *overworld*, sin embargo la armonía es de un tono más lúgubre, ya que se presenta en modo menor. Ambas piezas son una analogía a los mundos que representan.

El mundo de la luz (el *overworld* del mundo de Hyrule) tiene una armonía en modo mayor y la instrumental de la voz principal está formada por instrumentos de viento metal, instrumentos con un color brillante. En cambio, la melodía del mundo oscuro la forman instrumentos de cuerda, que tienen un color notablemente más apagado, además de estar compuesta en modo menor.

4.3. Análisis de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

Ocarina of Time es uno de los más destacables de toda la saga, ya que supuso el paso a las tres dimensiones. Sin embargo, este juego no destacó únicamente por ser un referente de jugabilidad en cuanto a videojuegos se refiere, sino que su banda sonora también pasó a adquirir una enorme importancia dentro de la saga.

Las melodías que Koji Kondo compuso para este juego son de lo más variado que podemos escuchar en cualquier *The Legend of Zelda*. Kondo tuvo plena libertad creativa para componer y, debido a esto, trabajó la que sería la joya de la corona en lo que se refiere a bandas sonoras. Este título contiene la mayor variedad de estilos de música en sus piezas de toda la saga: boleros, minuetos, valeses, réquiems, entre muchos otros.⁶⁸ Además, muchos de estos temas también son trascendentes, ya que al ser *Ocarina of Time* el juego donde se dividen las tres ramas temporales podemos encontrar algunos de estos temas en juegos posteriores.

⁶⁸ E. SÁNCHEZ FUENTES. *Réquiem para el jefe final*. Pág. 133

Antes de indagar en los temas más destacados de este título, es importante hablar de uno de las mecánicas más características del juego: el uso de la ocarina. Durante el transcurso del juego obtendremos la *Ocarina del Tiempo* (Figura 9)⁶⁹.

y, con ella, deberemos interpretar una serie de melodías que cubren diversos objetivos, desde activar eventos de la historia a cambiar el transcurso del día y la noche. Esto hace de este videojuego uno muy particular musicalmente hablando, ya que convierte a los jugadores en intérpretes para avanzar la partida.⁷⁰ Sin embargo, estas interpretaciones incluyen pocas posibilidades, ya que las canciones que se aprenden durante el juego se limitan a utilizar un total de cinco notas distintas. Aún con estas limitaciones, Kondo creó algunas piezas realmente memorables, como *Song of Storms*.



Figura 9: La *Ocarina del Tiempo*.

Es igualmente notable el uso de la ocarina en los temas que no son interpretables por el jugador, como es el caso del *Title Theme*, ya que Kondo no se limitó a crear canciones con ocarina únicamente cuando se hacía uso de ella de forma interactiva.

⁶⁹ Figura 9: *Ocarina del Tiempo*. [en línea]. [Consulta: 26 de abril de 2022] https://zelda.fandom.com/es/wiki/Ocarina_del_Tiempo

⁷⁰ A. ASKA. *Introduction to the Study of Video Game Music*. Pág.34

Durante el transcurso del juego podemos escuchar numerosas piezas cuya voz principal la interpreta este instrumento, tanto nuevas como escuchadas en títulos anteriores.

Los instrumentos musicales empezarían a tomar un papel con cierta relevancia a partir de *The Legend of Zelda: Link 's Awakening*. Sin embargo, no es hasta *Ocarina of Time* cuando toman uno totalmente imprescindible, especialmente en el uso de la ocarina. No obstante, durante el juego se introducen otros instrumentos por parte de los personajes principales.

Durante la parte final del juego se desvela que Sheik, un personaje que guía a Link durante su época adulta, es en realidad la princesa Zelda disfrazada para huir de Ganondorf. Sheik porta un arpa con la que enseña algunas de las melodías de la ocarina a Link. También podemos ver a Ganondorf tocar un órgano antes de la batalla final contra él. Más adelante se indagará en el uso de estos instrumentos.

Un ejemplo de tema ya visto anteriormente en la saga, pero esta vez interpretado con ocarina, es *Zelda's Lullaby*, que como se ha explicado representa a la princesa Zelda. En esta ocasión, las cuerdas pasan a ser la voz acompañante, mientras que la voz principal pasa a ser interpretada por una ocarina. De forma acertada, Kondo incluyó un arpa en el acompañamiento en *Zelda's Lullaby*, ya que, como se ha apuntado, Zelda se convirtió en Sheik para no ser descubierta y ayudar a Link durante su aventura, y para ello utilizó un arpa. Kondo escondía una pequeña pista de la identidad de Sheik en la melodía principal de la princesa Zelda. Cabe añadir, además, que la instrumental del tema de Sheik está compuesta casi en su totalidad para este instrumento, el arpa.

Otro tema relevante es *Hyrule Field*. La música de esta zona tiene evidentes referencias a la melodía original del overworld del primer Zelda, lo que se puede observar sobre todo en los primeros intervalos de la melodía principal. En esta zona aparecen enemigos de forma espontánea, sin embargo no existe transición para introducir los combates, de modo que las batallas son a tiempo real y, por tanto, más dinámicas. Esto se refleja en la propia música de la zona, que es rítmica y sin síncopas, con una instrumental formada por cuerdas, instrumentos de viento y metales agudos que le da un aire marcial.⁷¹

Aunque el tema este inspirado en el *overworld* del primer juego de la saga, este es uno de los más extensos y variados de la misma. En él podemos ver cómo se intercalan

⁷¹ A. ASKA. *Introduction to the Study of Video Game Music*. Pág.. 90

fragmentos épicos con otros más tensos. Por otro lado, la música de batalla es totalmente contrastante. Ésta es extremadamente rítmica y sincopada, transmitiendo una sensación de peligro y estrés en el jugador.

Los dos siguientes temas también aparecieron en un juego anterior de la saga: *Kakariko Village* y *Great Fairy's Fountain*. Estos se conservan prácticamente idénticos a su primera aparición en *The Legend of Zelda: A Link to the Past*.

Por otro lado, la cantidad de temas nuevos de este título es realmente extensa, todo gracias a la potencia de la *Nintendo 64* y a su significativamente mayor capacidad de almacenaje en los cartuchos. De este modo, se expondrán algunos de los temas más recordados del título:

Uno de los más destacados es *Song of Time*, una de las canciones que se aprenden con la ocarina. Como este nombre indica, esta pieza guarda relación con el tiempo, y es que la solemne melodía tiene el poder de abrir las puertas del Reino Sagrado situadas dentro del Templo del Tiempo. Dentro de este templo también se podrá escuchar este mismo tema, sin embargo, aquí sonará con un tempo mucho más pausado y su melodía será interpretada únicamente por un coro de voces masculinas graves acapella. Este estilo de música toma clara inspiración del canto gregoriano, dato que recalca el hecho de que el Templo del Tiempo se asemeje a una catedral gótica. Tanto es así, que los cantos se escuchan con una fuerte reverberación, como si se cantara dentro de un espacio de características semejantes.

Otra pieza de gran relevancia en este juego fue *Saria's Song* (Figura 10)⁷². Este tema aparece por primera vez en los Bosques Perdidos, donde Saria, una amiga de la infancia de Link, le enseña la canción para la ocarina. Durante el trayecto en los Bosques Perdidos suena también esta melodía, que tiene un carácter muy rítmico y alegre, lo que enlaza con su única función en el juego: hacer bailar al jefe de la raza goron, Darunia. Esta melodía, con el paso del tiempo y en posteriores entregas, ha ido adquiriendo relación con los bosques y las criaturas que habitan el universo de *Zelda*.

⁷² Figura 10: KINGGORDO. *The Legend of Zelda: Lost Woods/ Saria's Song (piano cover)*. [en línea]. [Consulta: 27 de abril de 2022] <https://musescore.com/user/10768291/scores/4868890>

♩ = 140

mp

5

9

mf mp f p

14

mp p mf

Figura 10: Tema Saria's Song.

El tema *Song of Storms* es una canción que aprendemos para la ocarina en un molino en pueblo Kakariko y que sirve, como su nombre indica, para invocar tormentas. A pesar de que carece de relevancia en el juego, es uno de los temas más populares de la saga *The Legend of Zelda*. Al entrar en el molino de Kakariko podemos escuchar su versión completa sin ocarina. Posee un acompañamiento ternario en modo menor que recuerda a un vals que se repite con frecuencia. Sin embargo, a pesar de tener un acompañamiento simple tiene una armonía bastante compleja. Este tema, además, es bastante corto y se repite una y otra vez como si se tratara de una rueda dando vueltas, lo que recuerda al propio molino.

Durante el transcurso de la historia del juego, Ganondorf hace acto de presencia en algunos momentos puntuales. Cuando este aparece también lo hacen sus distintos temas asociados. Aunque este personaje tenga enlazadas varias melodías, todas tienen un

carácter similar. Son piezas dramáticas formadas prácticamente en su totalidad por cromatismos y disonancias, lo que le da un carácter siniestro. La mayor particularidad en estos temas está en *Ganon's Tower*, un tema que suena en las escaleras que ascienden a la torre donde aguarda Ganondorf. Esta melodía se escucha anteriormente en el hilo de la historia, no obstante, en esta ocasión está interpretada con un órgano, el mismo instrumento que recibe a Link al entrar en la habitación en la que se hallaba. Se podría decir que en ese momento es el mismo Ganondorf quién está interpretando la banda sonora del juego.

Unos ejemplos de la libertad artística que tuvo Koji Kondo durante la composición de esta banda sonora se puede ver reflejado en las piezas representativas de las diversas civilizaciones que pueblan el reino de Hyrule. Estas civilizaciones entre sí son muy diferentes, y, por tanto, la música que las acompaña también lo es. Cada *raza* del juego tiene una música que se adapta a los rasgos y al ambiente donde vive.

Por un lado, están los humanos, cuya música al entrar a la Ciudadela de Hyrule es vivaz y movida, al igual que el mercado de la ciudad, que está repleto de gente haciendo sus vidas en sociedad. Por otro lado, están los kokiri, una raza de forma humanoide pero que permanecen siempre en la niñez. Por ello, la música que suena en su aldea es de un carácter jovial y despreocupado. También está la Ciudad Goron, donde viven unos seres cuya fisionomía recuerda a las rocas, en una ciudad esculpida en una montaña. Su pesante música está repleta de instrumentos de percusión que evocan aspectos más primitivos. En los Dominios Zora, sin embargo, la música es relajante y serena, ya que este es un lugar rebosante de agua limpia donde viven una raza de hombres pez llamados zora, y cuya instrumental utiliza *steel drums* e instrumentos que evocan paisajes tropicales repletos de aguas puras.

Pero de todos los temas referentes a las localizaciones de las distintas razas el más popular e interesante es el de *Gerudo Valley*. En este valle desértico vive una raza de mujeres bandidas conocidas como gerudo, que se inspiran en una estética que nos recordaría a los pueblos que viven en el desierto africano. El tema que las acompaña fue compuesto por Kondo inspirándose en melodías exóticas para él, por lo que decidió inspirarse de la cultura musical española y el flamenco para componerlo. El tema usa una guitarra española y trompetas para confeccionar la melodía principal, siendo acompañado también por otra guitarra y palmas como elemento percutivo.

Por último, cabe destacar la gran diversidad de piezas que suenan en cada mazmorra y en las canciones para la ocarina que se nos enseñan. Cada una de estas mazmorras se inspira en una temática concreta, desde elementos como el agua y el fuego hasta los bosques y los espíritus. Como cabe esperar, las melodías que suenan en cada mazmorra se adaptan a su temática. Como ejemplo, el tema que suena en el Templo de la Oscuridad, un lugar extremadamente siniestro, se compone de una instrumental formada por voces graves que se alternan con voces agudas haciendo *glissandi* descendentes y cromatismos. Además, incluye un motivo rítmico con bongos, que es el instrumento que utiliza el enemigo final de la mazmorra. En contraste, el tema que suena en el Templo del Espíritu es sereno y solemne, un reflejo del espíritu de las estatuas que podemos encontrar dentro del templo, que se hallan en postura de meditación. La instrumental, además, la forman instrumentos exóticos de carácter arábico, ya que este templo se encuentra al final del Desierto Gerudo.

A la entrada de cada mazmorra, Sheik enseña a Link una canción para la ocarina que le permite viajar rápidamente a las entradas de estas en futuras ocasiones. Cada una de estas canciones están escritas en un estilo distinto que, al igual que con los temas de dentro de las mazmorras, se adapta al estilo de cada una. Link aprende un total melodías: *Prelude of Light*, *Minuet of the Forest*, *Bolero of Fire*, *Serenade of Water*, *Nocturne of Shadow* y *Requiem of Spirit*. Cada canción representa a su mazmorra en cuanto a estilo y carácter. Además, en todas ellas los motivos principales están interpretados por un arpa, seguidos por una repetición del motivo con ocarina. Esto representa el hecho de que es Sheik con su arpa quien está enseñando la canción a Link, con su ocarina.

4.4. Análisis de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*

El siguiente título a analizar es la secuela directa de *Ocarina of Time*, *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Como se ha apuntado, este juego recicla muchos recursos de su precuela, desde mecánicas como el uso de la Ocarina del Tiempo en algunos temas musicales destacados. Dado que fue lanzado en la misma consola, no hubo ningún avance significativo respecto a la calidad auditiva de la música, ya que los canales de audio eran exactamente los mismos. Sin embargo, Kondo, con la ayuda de Toru Minegishi, compondría algunos temas que alcanzarían una gran popularidad.

También se ha expuesto anteriormente que este título tiene una de las atmósferas más oscuras de toda la saga, hecho que se verá reflejado en su banda sonora. Se puede considerar este juego como el más oscuro por diversas razones argumentales. Para empezar, la historia transcurre durante un bucle de tres días, donde al terminar el tercero una luna con un rostro perturbador impactará sobre el reino para destruirlo, esto hace que el jugador experimente una constante sensación de estrés. La caída de la luna la provoca Skull Kid⁷³, un pequeño ser que es manipulado por la máscara de Majora (Figura 11)⁷⁴, que contiene un demonio con un enorme poder maligno. Majora, además de hacer caer la luna, ha sembrado el caos en los habitantes de toda Términa, el reino paralelo donde transcurre el juego.

Durante el transcurso de la historia, se puede interactuar con muchos personajes que nos encargarán *misiones secundarias*,⁷⁵ que en su mayoría giran en torno a alguna desgracia o inquietud suya. Esto se puede ver sistemáticamente durante todo el transcurso del juego. En cuanto a la misión principal de detener a Majora, el transcurso de la historia se puede dividir en cinco partes. Estas partes están basadas en la teoría de las cinco fases del duelo de Elisabeth Kübler-Ross. Su teoría argumenta que las personas pasan por cinco fases distintas cuando pierden un ser querido: la negación, la ira, la negociación, la depresión y la aceptación. Cada parte de la trama principal gira entorno a uno de estos sentimientos siguiendo el mismo orden, haciendo que, en términos generales, la temática de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* gire en torno a conceptos como la ansiedad, la depresión o la muerte.⁷⁶

⁷³ Skull Kid es el nombre del individuo que porta la máscara de Majora, sin embargo, la historia cuenta que los skull kid fueron niños que se perdieron en los Bosques Perdidos y que jamás regresaron. Es por esto que en *Ocarina of Time* podemos ver a varios de estos seres.

⁷⁴ Figura 11: *Máscara de Majora (máscara)*. [en línea]. [Consulta: 27 de abril de 2022] [https://zelda.fandom.com/es/wiki/M%C3%A1scara_de_Majora_\(m%C3%A1scara\)](https://zelda.fandom.com/es/wiki/M%C3%A1scara_de_Majora_(m%C3%A1scara))

⁷⁵ Una misión secundaria es, como su nombre indica, una misión que se le encarga al jugador que tiene poco o nada que ver con el argumento principal del juego a cambio de algún tipo de recompensa.

⁷⁶ J. A. FONSECA SERRANO. *The Legend of Zelda: Majora's Mask, el reflejo de las 5 fases del duelo*. [en línea]. [Consulta: 27 de abril de 2022] <https://alfabetajuega.com/zelda/the-legend-of-zelda-majoras-mask-el-reflejo-de-las-5-fases-del-duelo-d-118773>



Figura 11: La máscara de Majora.

Ya se conocen algunos de los aspectos que hacen de este título uno particularmente oscuro. Ahora se indagará en cómo esto afecta a su banda sonora. Link no solo utilizará una ocarina en este título, sino que al transformarse en razas distintas mediante el uso de las máscaras, como deku, goron y zora, podrá utilizar otros instrumentos. Al usar la máscara deku, Link utilizará un instrumento de viento metal (a pesar de ser este de madera) en vez de la ocarina. Al transformarse en goron, Link pasará a utilizar instrumentos de percusión y al transformarse en zora usará una guitarra.

Primeramente, hablaremos de los temas que aparecieron en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Uno de estos temas es *Saria's Song*, que como mencionamos en el apartado anterior, representa a las criaturas de los bosques, pero en especial a Skull Kid. Esta pieza suena en secuencias cinemáticas donde Skull Kid entabla amistad con dos hadas en el bosque antes de ser poseído por la máscara de Majora. *Saria's Song* adquiere un sentido especial con este personaje, ya que en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* le mostramos esta canción a un skull kid en los Bosques Perdidos. Sin embargo, el final de *Majora's Mask* nos da a entender que este mismo personaje es el mismo al que le enseñamos la canción en la precuela. La última vez que oiríamos este tema sería en los

Bosques Perdidos de *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, donde aparecería de nuevo un *skull kid* (presuntamente el mismo que en *Ocarina of Time* y *Majora's Mask*) tocando *Saria's Song* con un instrumento de viento parecido a una trompeta.

Otro tema que se recicla en este juego es *Song of Time*. Sin embargo, en esta ocasión la canción tiene una función significativamente más práctica. Mientras que en *Ocarina of Time* la canción servía para abrir las puertas al Reino Sagrado, en *Majora's Mask* sirve para reiniciar el ciclo de los tres días, por tanto, esta melodía se utilizará de forma recurrente. Además, en esta ocasión existen otras dos variaciones de *Song of Time*. *Inverted Song of Time* tiene el poder de retardar el paso del tiempo, dando al jugador el doble de tiempo hasta tener que volver a comenzar el primer día de nuevo. Esta se interpreta tocando las notas de *Song of Time* al revés, incluye una pequeña escala cromática descendente con la que finaliza la canción, que representa la deceleración del tiempo. Por otro lado, la *Song of Double Time* cumple con la función contraria, con ella Link puede viajar hacia adelante en el tiempo. La canción repite las tres primeras notas de *Song of Time* en acelerando, representando la aceleración en el tiempo que experimenta Link.

Song of Storms es otro tema reciclado de la precuela. A pesar de que en este título sigue sin tener gran relevancia, en esta ocasión adquiere algo más de peso argumental. Esta vez encontramos la canción esculpida en la tumba de Bemol, uno de los compositores del reino de Ikana, un reino en ruinas desolado por la guerra y la muerte. Bemol compone esta melodía para salvar a su hermano, Sostenido, que ha sido corrompido por la maldad que asola el valle de Ikana.

Una melodía que regresa nuevamente es *Termina Field*, con la que se retoma nuevamente el tema del *overworld* del primer *The Legend of Zelda*, contrariamente al *Hyrule Field* de la precuela, que era una variación del mismo tema. Al aparecer esta pieza en una consola con una tecnología más avanzada, el acompañamiento se rediseña en uno más elaborado con un aura ligeramente más inquietante. A pesar de que la melodía principal se mantiene intacta, su contramelodía ha cambiado por completo por una con un carácter algo menos épico que el tema que oímos en *The Legend of Zelda: A Link to the Past*.

Una vez expuestos los temas que ya se han oído anteriormente, podemos indagar en los temas nuevos más relevantes que llegaron en este título. El primero que suena de estos es *Song of Healing*. Esta nueva canción para la ocarina tiene el poder de sanar las

almas de quienes la oyen, sin embargo, el carácter de la obra es melancólico. Su melodía es simple y carece de un acompañamiento elaborado. A pesar de ser una melodía de estas características transmite una notable paz, sentimiento que sienten las almas de los personajes al oír la canción. Las tres notas repetidas que construyen su motivo principal son en realidad las tres notas repetidas que construyen *Saria's song*, pero leídas en sentido contrario, algo curioso debido a que los caracteres entre ambas canciones son totalmente opuestos.

Un tema también relevante es *Clock Town*, pieza que suena al pasear por las calles de Ciudad Reloj. Esta ciudad es la primera ubicación de Términa que visitamos y la visitaremos recurrentemente, ya que cuando se reinicia el ciclo de los tres días aparecemos en este lugar. El tema que suena está formado por una melodía amable y familiar en modo mayor. La particularidad de este es que se pueden escuchar tres variaciones distintas de *Clock Town* dependiendo de en qué día del ciclo estemos. El primer día se escucha la melodía de forma pausada, transmitiendo sentimientos de paz y seguridad; el segundo día la melodía se acelera levemente, sin embargo sigue siendo tan alegre como el primer día aunque con un acompañamiento algo más agitado; por último, durante el tercer día continua sonando la misma melodía de siempre, esta vez apresuradamente, al doble de tempo que el primer día. Además, en el acompañamiento simple que ha acompañado a la melodía el resto de días hay un nuevo y pesante bajo que crea disonancias con la melodía principal, dándole así un carácter siniestro. Esto refleja a la perfección el contexto de los ciudadanos de Ciudad Reloj, ya que estos viven empeñados en celebrar el carnaval a pesar de que ven la luna caer hacia ellos y, conforme la ven acercarse día tras día, cada vez están más preocupados por la llegada de su final.

Finalmente, durante las últimas horas antes de que la luna destruya la ciudad, se puede ver a los mismos ciudadanos que días antes negaban el final del mundo aterrados por la inminente caída del astro. Durante estas horas suena una música pausada que transmite un sentimiento de melancolía. El motivo principal de *Clock Town* ya no aparece, ya que los ciudadanos por fin han aceptado que su final es inminente. Esto refleja la primera etapa de las fases del duelo de Elisabeth Kübler-Ross: la negación.

El último tema a analizar es *Stone Tower Temple* (Figura 12)⁷⁷. Esta pieza sonará al entrar en la última mazmorra del juego, situada en el valle de Ikana. Como se ha explicado con anterioridad, el reino de Ikana está marcado por una antigua guerra, por lo que la muerte es uno de los temas entorno al que gira su carácter. Como siempre, esto se ve reflejado en la música. Para empezar, al entrar en el Templo de la Torre de Piedra, podemos oír como todas sus diferentes voces van entrando poco a poco. La primera en comenzar es la percusión, que interpreta un ritmo repetitivo y pausado que asciende levemente en cuanto a timbre se refiere. La siguiente voz en entrar es el bajo, con voces graves disonantes. Más adelante, entra un acompañamiento simple formado por instrumentos de viento metal. Estas voces del acompañamiento, aparentemente, giran en torno a la tonalidad de Fa mayor, no obstante, al entrar la voz principal esta percepción se disipa, ya que esta se desarrolla en La menor. La voz principal, que suena interpretada con una ocarina, utiliza el si natural que, en ocasiones, forma un acorde con algún fa situado en el acompañamiento, creando como resultado un tritono. Al ser el valle de Ikana un lugar consumido por la muerte y el mal, es apropiada la aparición de estos intervalos, ya que ha sido considerado históricamente como un indicador de lo maligno. Además, se puede observar como la instrumental está formada por los cuatro instrumentos que Link utilizará durante esta aventura y más concretamente en esta mazmorra, donde para llegar al final necesitará usarlos todos.

Una particularidad de esta mazmorra es que, en un momento dado, se pondrá del revés, de modo que el cielo nacerá en la tierra y viceversa. Esto también se ve reflejado en el tema musical, que varía significativamente. Primeramente, se pueden escuchar algunos sonidos distorsionados, haciendo referencia a la distorsión en el espacio que sufre el templo. Más adelante, de igual modo que en el tema original, las voces van entrando poco a poco, ordenadamente, pero aquí todas ellas sufren cambios. Por un lado, el ritmo de la percusión pasa a ser descendiente y, por otro lado, las voces del acompañamiento pasan de ser graves a ser agudas. El acompañamiento de viento metal pasa a ser interpretado por cuerda punzada, al igual que la melodía, que se conserva igual salvo por la nueva instrumental de cuerda punzada. En cierto modo, cada de las voces ha experimentado algún tipo de inversión, de igual modo que lo ha experimentado la mazmorra entera.

⁷⁷ Figura 12: ICELAND'S PUFFIN. *Stone Tower Temple*. [en línea]. [Consulta: 29 de abril de 2022] https://musescore.com/icelands_puffin/scores/867921

The image displays a musical score for the piece "Stone Tower Temple" (no inverted). The score is written in 4/4 time and consists of five systems of music, each with a treble and bass staff. The first system shows the beginning of the piece with a treble staff containing rests and a bass staff with a steady eighth-note accompaniment. The second system (measures 8-11) features a treble staff with a melodic line and a bass staff with the same accompaniment. The third system (measures 12-15) shows the treble staff with a melodic line and a bass staff with the accompaniment. The fourth system (measures 19-23) features a treble staff with a melodic line and a bass staff with the accompaniment. The fifth system (measures 24-27) shows the treble staff with a melodic line and a bass staff with the accompaniment.

Figura 12: Fragmento del tema *Stone Tower Temple* (no invertido).

4.5. Análisis de *The Legend of Zelda: Wind Waker*

Con la llegada de la *Gamecube*, la tecnología de 128 bits de la nueva consola y sus nuevos Nintendo Optical Disk⁷⁸ permitieron a la empresa dar un gran paso en el avance de su tecnología. Esto se vio reflejado en sus juegos, y, naturalmente, en la saga *The Legend of Zelda* y su banda sonora.

En 2002, Nintendo lanzó el primer juego de la saga para esta consola: *The Legend of Zelda: Wind Waker*. Este título dio un gran giro en cuanto al diseño gráfico de la saga se refiere. Nintendo apostó por un estilo gráfico parecido al de los dibujos animados y que primeramente no convenció a los fans de la saga. Sin embargo el juego terminó por maravillar al público. Además de unos diseños un tanto más infantiles, el carácter del juego es también algo más desenfadado. No obstante, el tono épico de la saga sigue presente.

Dadas las nuevas capacidades de la consola, las posibilidades del juego se habían multiplicado. Por ello, Nintendo optó por dar un giro en las mecánicas de su nuevo título. En esta ocasión, Link deberá explorar un vasto océano repleto de islas y secretos para salvar primeramente a su hermana Abril y, seguidamente, a la pirata Tetra, que resulta poseer espíritu de la princesa Zelda.

Del mismo modo que en los últimos juegos analizados, en este también existe la mecánica de usar instrumentos para avanzar en la aventura, aunque, más que un instrumento es ahora un objeto, en este caso una batuta. La Batuta de los Vientos (Figura 13)⁷⁹ es un objeto mágico capaz de manipular el viento, además de cambiar el ciclo del día y la noche y transportar al jugador mediante el uso de ciclones entre otros poderes. La batuta es capaz de variar entre cinco notas, con las que se pueden interpretar canciones marcando tiempos de tres, cuatro y seis pulsos. Al contrario que en los juegos anteriores, las canciones que se interpretan con la batuta son bastante similares, ya que todas son sencillos corales cuya duración abarca los pocos pulsos en que se mueve la batuta.

⁷⁸ Los Nintendo Optical Disk eran un formato de almacenamiento exclusivo de Nintendo que utilizó para distribuir juegos en *Gamecube*, *Wii* y *Wii U*. En el caso de *Gamecube* eran similares a Mini DVD y tenían una capacidad de almacenaje de 1,5 Gb.

⁷⁹Figura 13: *Batuta de los Vientos*. [en línea]. [Consulta: 22 de mayo de 2022] https://zelda.fandom.com/es/wiki/Batuta_de_los_Vientos

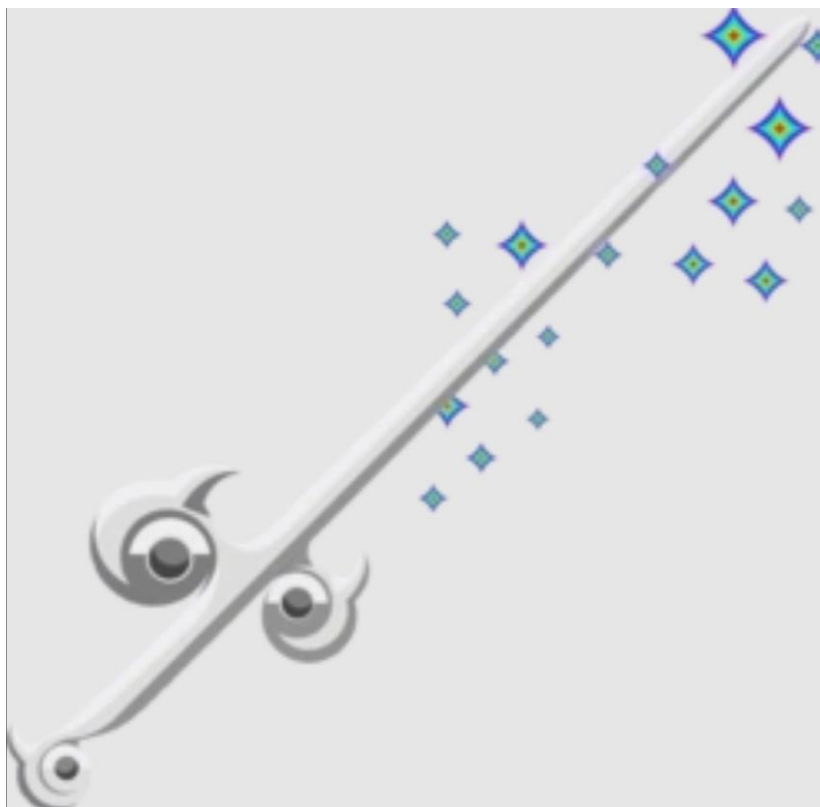


Figura 13: La *Batuta de los Vientos*.

En cuanto a la banda sonora, cabe destacar que, a diferencia de los análisis anteriores, la participación de Koji Kondo fue testimonial, ya que el compositor principal de esta banda sonora fue Kenta Nagata con la colaboración de Hajime Wakai. Toru Minegishi también apareció de forma testimonial en los créditos del juego como compositor.⁸⁰

La banda sonora de este título tiene un carácter bastante distintivo respecto a los otros temas analizados, no solo porque sea otro compositor el que la ha creado, sino porque la ambientación del juego en sí es bastante distinta. La mecánica principal del juego es el viaje en barco a través de un vasto océano, por tanto, la música se vuelve más inmersiva, incitando a la exploración con un carácter épico.

Aunque sea Nagata el compositor principal, se pueden encontrar algunos temas de juegos anteriores que reaparecen aquí. Un ejemplo es *Zelda's Lullaby*, que suena al desvelarse la auténtica identidad de Tetra, la princesa Zelda. También lo podemos

⁸⁰ E. SÁNCHEZ FUENTES. *Réquiem para el jefe final*. Pág.135

escuchar durante los créditos del juego sonando junto con *Title Theme*, un tema que guarda relación con los dioses y sus enviados.

Otro tema que reaparece es *Hyrule Castle*, que proviene del castillo de Hyrule de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Este tema pasa a representar en este juego a lo relacionado con la realeza, ya que además de sonar en el castillo también suena cuando se desvela la identidad del rey de Hyrule. En *A Link to the Past*, este tema es de un carácter enérgico y con ritmos muy marcados y sincopados, sin embargo, en esta ocasión adquiere un ritmo más calmado, ya que esta vez se haya en lo que una vez fue el castillo de Hyrule, lugar que ahora se haya desolado en el fondo del mar. No es el único tema procedente de *A Link to the Past*, ya que cuando Tetra obtiene la *trifuerza* de la sabiduría, este objeto hace una animación inspirada en la que hacía la trifuerza en la introducción del mismo título.

Hay otros temas de menos relevancia que reaparecen en este juego. Uno de ellos es el tema que suena dentro de las casas, que apareció por primera vez en *Ocarina of Time* y ha aparecido en diversos juegos posteriores, como en *Majora's Mask* o *Minish Cap*. Sin embargo, este se conserva prácticamente idéntico. Otro de estos temas es *Great Fairy's Fountain*, el cual aparece en la pantalla de selección de partida, como viene siendo tradición en la saga desde *A Link to the Past*. No obstante, también suena dentro de la fuente de la Reina Hada. En los juegos anteriores, la Gran Hada era una gran mujer totalmente desarrollada, pero en este título la Reina Hada tiene la apariencia de una niña, por lo que en esta ocasión el tema principal está acompañado con acordes con un estilo de vals en vez de arpegiado, además de utilizar una instrumental que da un carácter infantil a la pieza, aproximándola a una nana.

En cuanto a los nuevos temas, Nagata compuso varias piezas destacadas. Muchas de ellas toman inspiración de algunos de los temas que ya se han expuesto con anterioridad, como en *Windfall Island*. Esta canción posee una fuerte inspiración en el tema de *Kakariko Village*, especialmente el de *Ocarina of Time*, ya que, aunque no tiene exactamente la misma melodía, su similitud es evidente. Sin embargo, esta tiene un carácter más alegre y festivo, con una instrumental parecida.

Otro tema que también toma inspiración en juegos anteriores, aunque de forma bastante más sutil, es *The Great Sea*, que toma como referencia el tema del *overworld* del *The Legend of Zelda* original. Este solo toma inspiración de las primeras notas del tema del primer *Zelda*. El *overworld* de *The Legend of Zelda: Wind Waker* es el propio océano,

por lo tanto es fácil pensar que Nagata construyó su tema del *overworld* a partir del origen de la saga.

Existen diversos temas destacados que se compusieron para este título. Uno de estos es *Outset Island*. Esta pieza se puede escuchar en la isla donde vive Link junto con su abuela y su hermana. Es un tema de carácter totalmente desenfadado que durante el juego adquiere un significado relacionado con aquello familiar para Link. Esto se puede observar cuando aparece la hermana del protagonista, Abril, donde se usa la misma melodía. También podemos escuchar motivos de este tema dentro de la casa de la abuela de Link, donde se mezcla con el tema del interior de las casas.

Otro tema destacado es *The Legendary Hero*, que suena durante la introducción del juego. Durante esta introducción se narra la historia del Link de Ocarina of Time y de cómo Ganondorf resurgió. La pieza tiene un carácter solemne que se interpreta con algunas flautas y un clave, lo que le da un toque ancestral, igual que la historia que se está narrando. Eventualmente, durante el transcurso de esta pieza, aparece triunfantemente el tema del *overworld* del Zelda original, introducido con instrumentos de cuerda cuando la historia narra cómo Link venció a Ganondorf y se convirtió en el Héroe del Tiempo.

Una de las melodías que ha alcanzado más popularidad es *Dragon Roost Island* (Figura 14)⁸¹. Esta pieza suena durante la estancia en la isla, en la cual vive una raza de hombres pájaro llamados orni. En esta isla, existen numerosos peligros que sortear para llegar a la cima. Esto se ve marcado en el ritmo de la pieza, muy marcado. La música tiene una gran inspiración en el flamenco, tanto a nivel rítmico como instrumental, ya que la percusión está compuesta de castañuelas, palmas y un cajón. Sin embargo, su melodía la interpreta una flauta de pan, un instrumento popular en diversos enclaves de Sudamérica. Esto podría deberse al parecido estético de la cultura de los orni con los pobladores nativos americanos.

⁸¹ Figura 14: DONNELLY, WILLIAM GIBBONS Y NEIL LERNER. *Music in Video Games*. Ed. Routledge 2014. Pág.110

$\text{♩} = 170$
 Pipes
 Guitar (guitar sim., with rhythmic variation)

Figura 14: Fragmento de *Dragon Roost Island*.

Para terminar con este título, cabe mencionar precisamente el tema con el que comienza el juego: *Title Theme*. Este tema, como su nombre indica, se escucha en la pantalla de título de la entrega. Este, además de ser el tema inicial, es el que deben interpretar los descendientes de los sabios para abrir darle poder a la Espada Maestra, por lo tanto, guarda una fuerte relación con los dioses. En su instrumental, además, se puede

observar que cuenta tanto con un arpa, que hace el acompañamiento, como un violín que hace la melodía. Estos son, precisamente, los dos instrumentos que utilizan los descendientes de los sabios. En la pantalla de los créditos finales, se puede escuchar que se incluyen tanto *Zelda's Lullaby* como *Outset Island*, temas que representan a tanto a Zelda como a Link, que son personajes que también guardan relación con los dioses o con la *trifuerza*.

4.6. Análisis de aspectos musicales de otros *The Legend of Zelda*

Hasta ahora, hemos indagado en las bandas sonoras de *The Legend of Zelda* que más relevancia han demostrado tener con el paso de los años, sin embargo, existen aspectos de bandas sonoras de otros títulos de la saga que son igualmente destacables.

Aunque la banda sonora de todos los juegos de la saga ha sido trabajada en profundidad, no todos ellos poseen una con rasgos distintivos o trascendentes. Es por esto que se va indagar solo en algunos recursos relevantes referentes a algunos de los juegos que no se han analizado anteriormente.

Un ejemplo lo podemos encontrar en *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. En este juego, Link acaba varado en la isla Koholint, una isla misteriosa producto del sueño del Pez Volador, en la que podemos encontrar algunos elementos interesantes. Por un lado, podemos escuchar el clásico tema del *overworld* del primer juego de la saga sin sufrir a penas ninguna modificación en sus voces. Pero, además de poder escucharlo en el *overworld* del mismo *Link's Awakening*, podemos distinguir un tema que toma inspiración de este: *Tal Tal Heights*. La melodía toma las primeras notas del tema del *overworld* y le añade un ritmo frenético acorde con la zona en la que suena, ya que en la Cordillera Tal Tal existen grandes peligros en el ascenso a la cima, desde enemigos hasta desprendimientos.

Otro tema relevante es *Ballad of the Wind Fish* (Figura 15)⁸². El argumento de este juego gira en torno a conseguir los *Ocho instrumentos de las Sirenas*, instrumentos mágicos que pueden despertar al Pez Volador, capaz de devolver a Link a la realidad a la

⁸² Figura 15: RODRIGOSAN. *Nintendo le pone letra a la balada del pez viento en este spot de Link's Awakening*. [en línea]. [Consulta: 3 de mayo de 2022]. <https://impulsogeek.com/videojuegos/letra-balada-del-pezuiento-spot-links-awakening/>

que pertenece. Esta melodía es una balada con un carácter melancólico que, primeramente, solo está compuesta por una voz, tocada por la ocarina de Link. Sin embargo, al final del juego y cuando estamos listos para despertar al Pez Volador, Link toca la canción en su ocarina junto con ocho instrumentos sagrados más. Esto hace que *Ballad of the Wind Fish* suene al completo de nuevo y que se pueda escuchar cada uno de los instrumentos haciendo su parte de forma separada. Esto se hace más evidente al escuchar la versión del *remake* que se lanzó para este juego en 2019.



Figura 15: Link tocando la ocarina junto con los *Ocho instrumentos de las Sirenas* para despertar al Pez Volador.

En la secuela directa de *The Legend of Zelda: Wind Waker*, *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* no existen muchos temas destacados. La banda sonora, en general, sigue una dinámica parecida a la de su precuela, ya que su temática y ambientación son bastante similares. También reaparecen temas de juegos anteriores y en especial de su precuela, como el tema de los piratas, *Great Fairy Fountain*, o *Zelda's Lullaby*, todos ellos idénticos a como sonaron en la precuela.

No obstante, hay un tema que resalta de entre todos ellos, *Linebeck's Theme*, que se convertiría en el *leitmotiv* del personaje con el mismo nombre. Este tema suena durante la presentación de su personaje, un marinero cobarde y codicioso con aires de grandeza.

Su música combina y refleja este carácter: por un lado, la melodía es ligera, interpretada por instrumentos que recuerdan a ambientes cortesanos como el clave, la trompeta o el violín; por otro lado, posee un pobre acompañamiento formado por instrumentos pesantes como la tuba o los timbales junto con una caja, que tumba el carácter noble de la melodía y le da un carácter más brusco a la pieza.

Al final de este juego, el villano del título, Bellum, posee el cuerpo de Linebeck para transformarlo en un monstruo y atacar a Link. En este instante, durante la batalla, se puede escuchar una versión remodelada de *Linebeck's Theme*, donde el carácter de la pieza cambia radicalmente. En esta ocasión, el tema pasa a adquirir un carácter épico y frenético que añade fragmentos del tema de Bellum a la composición.

En *The Legend of Zelda: Twilight Princess* podemos encontrar numerosos temas que reaparecen de juegos anteriores. *Zelda's Lullaby* o *Great Fairy Fountain* son buenos ejemplos de ellos. También, del mismo modo que en *The Legend of Zelda: Wind Waker*, reaparece el tema *Hyrule Castle* de *A Link to the Past*, que se asocia con la realeza. También regresa el tema de los dominios zora de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, sin apenas ninguna variación. En la línea cronológica de la saga, este juego va situado detrás de *Majora's Mask*, por lo que no es de extrañar que hayan tantas referencias a la música de los mismos, ya que además reaparecen personajes de esta línea temporal como Skull Kid y el Héroe del Tiempo.

Cabe mencionar también que este juego posee la mecánica de interpretar canciones, sin embargo, esto será mediante el aullido de Link transformado en lobo y no mediante un instrumento. Bajo esta transformación, Link puede interpretar canciones que aparecieron en anteriores entregas, como *Healing Song*, *Prelude of Light* o *Requiem of Spirit*.

Este título posee una extensa banda sonora original con innumerables temas nuevos, sin embargo, el más destacado de ellos es *Midna's Lament* (Figura 16)⁸³. Para este tema, Toru Minegishi combinó el tema principal del juego con el tema de Midna. Este suena únicamente cuando Link, transformado en lobo, transporta a su espalda a Midna moribunda, por lo que este tema es tanto triste como ominoso, familiar y esquivo al mismo tiempo. Además, presagia que tanto Link como Midna acabarán estrechando su

⁸³Figura 16: TRIFORCE. *Midna's Lament*. [en línea]. [Consulta: 3 de mayo de 2022] <https://musescore.com/user/139288/scores/144663>

relación tras este percance. Su instrumental está compuesta básicamente por un piano a dos voces con cuerdas tocando ocasionalmente la melodía, por lo que es bastante minimalista a nivel instrumental. El acompañamiento del piano está formado por arpeggios reiterantes que transmiten cierta sensación de inquietud mientras suena la melodía principal.

The Legend of Zelda: Skyward Sword fue el primer juego de la saga en tener una banda sonora orquestada, lo que hace que sea una con mayor calidad a nivel auditivo. A pesar de ser una banda sonora de destacable calidad, los nuevos temas incluidos guardan

The image displays a musical score for the piece 'Midna's Lament'. It is written for piano in 6/8 time. The score is presented in five systems, each with a treble clef staff on top and a bass clef staff on the bottom. The melody is primarily in the treble clef, while the accompaniment is in the bass clef. The score includes measure numbers 7, 13, 19, and 25. The key signature has one sharp (F#). The accompaniment consists of a steady, repetitive arpeggiated pattern in the bass clef, while the melody in the treble clef features a mix of quarter and eighth notes, with some rests.

Figura 16: Tema *Midna's Lament*.

poca relación con los de otros juegos de Zelda. A pesar de ello, uno de los temas principales de este juego rompe con la norma: *Ballad of Goddess*.

Este tema aparece recurrentemente en el juego, ya que Zelda debe tocarla con la Lira de los Dioses en varios lugares para despertar como diosa Hylia. Se puede escuchar tanto en versión orquestada como interpretada solo con lira. La peculiaridad de esta pieza es que la melodía principal está compuesta por el tema *Zelda's Lullaby* invertido.

Para terminar, cabe hacer mención de la última banda sonora del último juego de la saga hasta la fecha: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Este juego posee una de las bandas sonoras más particulares de toda la saga, ya que por lo general es totalmente minimalista. El instrumento principal que aparece en la gran mayoría de las composiciones de este título es el piano. Con él Manaka Kataoka, Ysuaki Iwata y Hajime Wakai construyeron música ambiental que acompaña a la exploración de Link en su vasto mundo abierto. En estas sutiles melodías se respetan especialmente las pausas y silencios, dejando al jugador que escuche el sonido de la naturaleza que le rodea.

Además de la música ambiental, como es costumbre en esta saga, aparecen algunos temas de juegos anteriores, algunos de ellos remodelados para ser interpretados por un piano como instrumento principal. Algunos de estos temas son *Song of Time* en las ruinas del Templo del Tiempo, *Hyrule Castle* durante las cinemáticas con el rey de Hyrule, *Great Fairy Fountain*, *Epona's Song* o el tema de los dominios zora, que conserva prácticamente la misma instrumental.

A pesar de ser una banda sonora compuesta mayoritariamente por música ambiental, se adapta según las distintas zonas del mapa y sus temáticas. Un ejemplo de esto lo podemos ver en el Desierto Gerudo, donde además del piano también aparecen instrumentos que aportan un tono arábico. También lo vemos en la Montaña de la Muerte, zona volcánica donde viven los goron, y donde aparecen instrumentos de percusión más pesantes y voces graves.

5. Discusión

Una vez expuestos los análisis de algunas de las bandas sonoras de la saga, pasaremos a contrastar algunos de los aspectos más relevantes del análisis con lo expuesto en las secciones, en los primeros apartados de este trabajo.

5.1. Los *leitmotiv* en la saga *The Legend of Zelda*

Hemos visto numerosos temas que han ido adquiriendo importancia durante el transcurso de este trabajo. Cada uno de ellos refleja algún rasgo característico que guarda relación con lo que ocurre en el videojuego en el que aparece. En ciertas ocasiones, estos temas se arraigan tanto en lo que pretenden identificar que el mero hecho de escucharlos hace que se relacionen con aquello que representan automáticamente.

A este tipo de temas se les conoce en el entorno académico como *leitmotiv*, que procede del alemán “*leiten*”, que significa “guiar”; y de “*motiv*”, que significa “motivo”. Un *leitmotiv*, en el ámbito de la música, es un tema o fragmento musical que adquiere una identidad que representa algún personaje, lugar, idea, sentimiento u objeto, haciendo referencia a alguno de estos cada vez que suena. Los *leitmotiv* no son regulares, es decir, pueden cambiar tanto de figura como de tono para dar variedad y matices a aquello que representa. Un ejemplo de esto lo podemos ver en un caso ya expuesto anteriormente.⁸⁴ El tema de Linebeck en *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* presenta un carácter cuando Link lo conoce por primera vez, sin embargo, cuando Linebeck es poseído por Bellum su tema cambia de carácter radicalmente aun teniendo la misma melodía.

⁸⁴ PÉREZ PORTO, JULIÁN Y MERINO, MARÍA . *Definición de leitmotiv*. [en línea]. [Consulta: 4 de mayo de 2022]. <https://definicion.de/leitmotiv/>

El concepto de *leitmotiv* ha estado presente en la historia de la música desde las óperas del siglo XIX, pero existió un compositor que lo utilizó de forma recurrentemente en sus obras: Richard Wagner (Figura 17)⁸⁵. Wagner es conocido especialmente por sus óperas, como *El holandés Errante* o la tetralogía de *El anillo del Nibelungo*.⁸⁶



Figura 17: Wilhelm Richard Wagner.

El concepto de *leitmotiv* apareció en otras artes como la literatura, la pintura, la arquitectura o el teatro. Del mismo modo aparecería en el cine posteriormente. Aquí se volvería un recurso especialmente útil a los que muchos directores de cine recurrirían con frecuencia. Ejemplos de esto lo podemos ver en sagas como *Star Wars* o *El Señor de los Anillos*. Del mismo modo que el *leitmotiv* arraigó en las nuevas formas de arte que surgieron con el paso del tiempo, también lo hizo en el mundo de los videojuegos.

The Legend of Zelda es un buen ejemplo de videojuegos que asimilaron este concepto a sus bandas sonoras. Lo podemos ver ya de forma notoria en los comienzos de la saga, especialmente a partir de *A Link to the Past*. Pero este recurso ha ido apareciendo una y otra vez en la multitud de juegos de *Zelda* que se han publicado. El

⁸⁵ Figura 17: THOMAS, CAMILA. *Wagner: biografía de un músico atormentado*. [en línea]. [Consulta: 4 de mayo de 2022]. <https://lamenteesmaravillosa.com/wagner-biografia-de-un-musico-atormentado/>

⁸⁶ FERNÁNDEZ, TOMÁS Y TAMARO, ELENA. *Biografía de Richard Wagner* [en línea]. [Consulta: 4 de mayo de 2022]. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/w/wagner.htm>

verdadero punto de inflexión en cuanto a *leitmotiv* se refiere es, sin embargo *Ocarina of Time*, ya que, como hemos visto anteriormente, con el lanzamiento de este juego se añadieron temas nuevos además de utilizar algunos de otros títulos.

El *leitmotiv* que más aparece en toda la saga es *Zelda's Lullaby*, que proviene de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Este es el tema que representa a la princesa Zelda, que aparece en la gran mayoría de juegos. A pesar de haber aparecido tantas veces en tantos títulos, se conserva prácticamente igual en todos ellos. Este no es el caso de *Hyrule Castle*, que ha variado su carácter significativamente de una entrega a otra. Este *leitmotiv* representa a la familia real de Hyrule, por tanto aparece cuando se trata con algún miembro de esta, incluida en alguna ocasión la princesa Zelda. Sin embargo, este *leitmotiv* no ha sido utilizado tantas veces como el anterior, ya que desde *A Link to the Past* no se retomó su uso de nuevo hasta *Wind Waker*.

El tema del *overworld* del juego original es una melodía que, del mismo modo que las anteriores, aparece en la gran mayoría de los juegos de una forma u otra, aunque esta varíe tanto que en ocasiones acabe creando un tema nuevo. Aun así, esta melodía suena cuando Link explora las llanuras de Hyrule durante sus aventuras. En ocasiones, podemos escuchar algún motivo de la misma cuando se produce un hallazgo o ocurre algo que le da determinación al protagonista para seguir adelante. Por ello que se podría deducir que este *leitmotiv* representa la aventura de Link en sí.

Hay otros *leitmotiv* que, aun siendo menos comunes, aparecen en varias entregas. En *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* podemos escuchar algunos de ellos. Uno de estos es el de *Epona's Song*, una canción con el que se llama a Epona, la yegua de Link. Durante el transcurso de la saga, este *leitmotiv* aparece en todo aquello relacionado con Epona o con los caballos en general. Lo hemos podido escuchar en *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, *Twilight Princess* y *Breath of the Wild* entre otros.

Anteriormente también se ha expuesto *Saria's song* y su relación con los bosques y en especial con Skull Kid. En *Ocarina of Time*, esta alegre melodía nos la enseña Saria, una amiga de la infancia de Link en los Bosques Perdidos. A su vez, es usada por Link para entablar amistad con el jefe goron Darunia, quien comienza a bailar nada más escucharla. En este mismo juego, Link le enseña esta canción a un skull kid en los Bosques Perdidos, que presuntamente es el mismo al que posee Majora en su secuela. En este juego podemos oír el tema cuando Skull Kid entabla amistad con Taya y Tael, dos hadas hermanas del mundo de Términa. Finalmente lo oíríamos por parte de un skull kid

en la Arboleda Sagrada en *Twilight Princess*. Se podría concluir que este *leitmotiv*, además de representar al bosque y sus criaturas, guarda cierta relación con la amistad. Esto se hace aún más evidente en las últimas imágenes de los créditos finales de *Majora's Mask*, donde aparece un dibujo hecho sobre una piedra donde aparece él cogido de Link junto con Taya y Tael adornado con el sonido de una sutil flauta que toca las primeras notas de *Saria's song*.

Por último, es importante mencionar algunos de los efectos de sonido que han visto crecer la saga desde los orígenes. Estos son los *leitmotiv* que se presentan al conseguir objetos importantes y al desvelar misterios. Estas dos células motívicas han acompañado a la saga desde el primer juego, conservando esencialmente la misma melodía.

5.2. Simbología de los instrumentos en la saga

Durante los análisis, hemos visto como los instrumentos musicales que aparecen en la pantalla han tenido una mayor o menor relevancia dependiendo del juego. Estos han ido cumpliendo diversas funciones, en ocasiones dando variedad a la jugabilidad y en otras convirtiéndose en mecánicas indispensables sobre las que se sustentan los pilares de los juegos.

En cualquier caso, podemos concluir que el uso de instrumentos musicales ha sido un recurso relevante que se viene introduciendo desde el primer *The Legend of Zelda*. El uso de instrumentos ha afianzado el hecho de que la música sea uno de los elementos más relevantes para la saga. Podemos observar también un patrón en el contexto de estos instrumentos, ya que casi ninguno de ellos es un instrumento convencional, pues la mayoría posee algún poder mágico o divino.

El motivo de que existan tantos de estos instrumentos mágicos no es algo casual, pues hemos visto demasiados de estos ejemplos en la saga. No obstante, la relación de la música con lo divino ya se ha descrito con anterioridad, especialmente en torno a la mitología griega. Aquí podemos encontrar numerosos dioses que guardan relación con la

música, tales como Orfeo, Pan, Clío, Erato, entre otros.⁸⁷La relación de la saga con la mitología no se limita solamente a la música, un ejemplo es la yegua de Link, Epona, cuyo nombre procede de la diosa celta, protectora de los jinetes y los caballos.

De todos ellos, el más conocido por su relación con la música es Apolo, el dios de la música y la poesía, quien tenía un gran amor hacia su lira. Orfeo, era capaz de ejercer un extraordinario poder sobre la naturaleza. A su vez, Anfión levantó murallas colosales tocando una lira. Por otro lado, Pan era el dios de los pastores y rebaños, representado con una flauta de pan, instrumento que adquiere su nombre a partir de él.



Figura 18: Una aulós de la Antigua Grecia.



Figura 19: Una lira de la Antigua Grecia.

Los instrumentos más populares de la Antigua Grecia fueron la lira (Figura 19)⁸⁸ y el aulós⁸⁹ (Figura 18)⁹⁰, un instrumento de cuerda y otro de viento.⁹¹ Los instrumentos más comunes que vemos en la saga Zelda son los de viento, sobretodo ocarinas; y las liras, que toman protagonismo en varios de estos videojuegos. En los juegos podemos

⁸⁷ MÚSICA EN MÉXICO. *La música en la Antigua Grecia: del mito a la realidad*. [en línea]. [Consulta: 5 de mayo de 2022]. <https://musicaenmexico.com.mx/la-musica-la-antigua-grecia-del-mito-la-realidad>

⁸⁸ Figura 19: DOMÍNGUEZ, SEBASTIÁN. *Los instrumentos musicales en la Antigua Grecia*. [en línea]. [Consulta: 6 de mayo de 2022]. <https://esmediterrani.info/2014/05/28/los-instrumentos-musicales-en-la-antigua-grecia/>

⁸⁹ Un aulós es un instrumento de doble caña popular de la Antigua Grecia utilizado en cultos o ritos. Este podía tener un cuerpo simple o doble.

⁹⁰ Figura 18: ABC. *Así sonaba la desconocida música de la Antigua Grecia*. [en línea]. [Consulta: 6 de mayo de 2022]. https://www.abc.es/cultura/musica/abci-sonaba-desconocida-musica-antigua-grecia-201809181112_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fcultura%2Fmusica%2Fabci-sonaba-desconocida-musica-antigua-grecia-201809181112_noticia.html

⁹¹ MÚSICA EN MÉXICO. *La música en la Antigua Grecia: del mito a la realidad*. [en línea]. [Consulta: 5 de mayo de 2022]. <https://musicaenmexico.com.mx/la-musica-la-antigua-grecia-del-mito-la-realidad/>

observar cómo, de un modo similar a como lo hacen en los mitos de la Antigua Grecia, los instrumentos tienen el poder de manipular la naturaleza, el tiempo y el espacio.

El instrumento que más relevancia ha tenido sin lugar a dudas ha sido la ocarina, pues es el que ha aparecido en mayor cantidad de juegos. Además, ha sido el que más aplicaciones prácticas ha tenido, especialmente en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. En este título, mediante la ocarina se puede manipular el ciclo del día y la noche, invocar tormentas, teletransportarse, etc. En su secuela, podía manipular el tiempo a su antojo, sanar almas y invocar estatuas entre otras funciones. El hecho de poder ser el jugador el que haga sonar la ocarina con las notas que desee hace de este el instrumento más funcional de toda la saga.

Otro instrumento relevante es la Lira de la Diosa, de *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Este instrumento posee poderes mágicos y, con ella, Zelda viaja a distintos templos del reino de Hyrule para rezarles a los dioses a través de su interpretación. Esta función es similar al uso que se le daba a la lira en la Antigua Grecia. Además de esta lira, podemos encontrar otro ejemplo similar a este instrumento en *The Legend of Zelda: Oracles of Ages*. Aquí obtenemos el Arpa de los Tiempos, un instrumento que permite crear portales para viajar en el tiempo.

En análisis anteriores también hemos visto otros ejemplos de instrumentos de la saga, como por ejemplo los ocho instrumentos de las sirenas en *The Legend of Zelda: Link's Awakening* o la Batuta de los Vientos. Sin embargo, existen algunos ejemplos de instrumentos que nos hemos dejado en el tintero. Uno de ellos es la Flauta Terrenal, una flauta de pan con poderes variados, como sanar heridas, llamar animales o desvelar tesoros ocultos. Otro ejemplo son las flautas para llamar animales, como las flautas de Ricky, Moosh y Dimitri en *The Legend of Zelda: Oracles of Ages* y *Oracles of Seasons* o el Silbato de Cerámica, capaz de llamar caballos en *The Legend of Zelda: Twilight Princess*.

5.3. Elementos que han dado continuidad a la saga

Durante el transcurso de la saga hemos visto como han aparecido ciertos elementos de forma reiterativa. Elementos como los personajes, las localizaciones o la

música han sido cruciales para darle a los juegos un contexto y un sentido de continuidad. Gracias a esto podemos observar como los juegos guardan una estrecha conexión entre ellos.

Salvo en contadas ocasiones, los diversos juegos de la saga no ofrecen una noción clara de dónde se sitúan cronológicamente unos respecto a otros. Sin embargo, es mediante pequeños detalles por lo que se deduce la continuidad de las entregas. Mediante la observación de las zonas de los juegos y sus cambios se puede crear un esquema del orden en el que transcurren sus historias.

Podemos observar como en diversos juegos han aparecido las mismas zonas una y otra vez, aunque estas cambien enormemente de un juego a otro. Dado que en las líneas cronológicas no se especifica el tiempo que pasa entre un juego y otro, se podría justificar que el tiempo ha alterado las zonas por la erosión. Ejemplos de esto lo vemos, por ejemplo, en los dominios zora, que varían notablemente entre los juegos, pero podemos estar seguros de que se tratan de los mismos por su estética general. Esto se da gracias, entre otros motivos, a la banda sonora.

A pesar de las variaciones, podemos escuchar los mismos temas de la saga una y otra vez en los lugares que representan. La música actúa en estos casos como un *leitmotiv* que nos evoca a la localización que describe el compositor, lo que nos da a entender que, aunque la zona haya cambiado, seguimos estando en el mismo lugar que en los demás juegos. Esta música puede presentar variaciones de una entrega a otra.

Otro ejemplo es *Song of Time* en el Templo del Tiempo, donde en *Ocarina of Time* la música evoca a cantos gregorianos en una catedral. Sin embargo, en *Breath of the Wild* el templo está totalmente en ruinas, por lo que *Song of Time* suena de una forma sutil, confundándose con el sonido ambiental, pero presente como el mismo tema.

Otro elemento que da cohesión a la saga son los personajes, ya que podemos encontrar los mismos personajes y protagonistas de un juego a otro. Sin embargo, entre los juegos transcurre demasiado tiempo como para que sigan vivos, por lo que se deduce que son descendientes de los personajes que aparecieron anteriormente. Existen pequeños detalles particulares en cada personaje que nos lo indican, desde variaciones en el nombre a vestimentas parecidas a la de sus parientes.

En la introducción de muchos de estos títulos existen pequeñas cinemáticas donde se explica brevemente lo que ocurrió en el pasado respecto al juego. Gracias a estos

pequeños segmentos de historia también podemos conocer que la línea temporal sigue un orden específico.

Conclusiones

La saga *The Legend of Zelda* consiste en una serie de videojuegos que ha adquirido una enorme relevancia popular desde su lanzamiento en 1986. Son juegos que aparecieron temprano en la cronología expuesta en capítulos iniciales y, con cada entrega, han ido llamando más y más la atención de los jugadores. Esto sucede no solo por sus mecánicas innovadoras ni su creativa jugabilidad, sino también por el aspecto fundamental en torno al cual ha girado este trabajo: la música. Por ello, la saga ha ganado el título de leyenda en el mundo de los videojuegos y es ampliamente conocida.

Con este trabajo, se ha mostrado como no solo en el cine o en los teatros se pueden crear obras de arte audiovisual, sino también en este ámbito. Mediante los distintos puntos que hemos abarcado, se ha expuesto una breve historia de cómo han evolucionado los videojuegos hasta lo que tenemos hoy en día, y se ha apuntado a cómo varían su música en función de la narrativa específica. Con estos puntos, se ha pretendido dar una noción básica de como la música se puede manifestar en un videojuego y lo que puede aportar.

Los siguientes puntos se han enfocado específicamente a *The Legend of Zelda*. Se ha indagado en la historia de sus títulos y de cómo surgió la idea general de la saga. También se ha señalado a Koji Kondo como el compositor principal de la saga y uno de los más relevantes del medio en general. Estos puntos dan a conocer el trabajo compositivo detrás del juego y ofrecen una base sobre la que se pueda comprender los aspectos analizados en apartados siguientes.

Los apartados de los análisis son la razón principal de la creación de este trabajo. La intención de estos puntos ha sido dar a conocer el detalle y la profundidad con la que los compositores de la saga *The Legend of Zelda* hicieron sus obras. En estos apartados ha sido posible ver cómo la música se adapta al contexto y al argumento del mismo modo que en una película o en una obra de teatro. De esta forma, hemos observado cómo Koji Kondo construyó sus temas y cómo cada uno oculta detalles que describen el ambiente que los rodea.

El último apartado ha mostrado de una pequeña investigación de elementos reiterativos en los análisis de las entregas, como son los *leitmotiv* o los instrumentos musicales con connotaciones mágicas o sobrenaturales. De este modo, los conceptos que

se explican en los análisis han encontrado un refuerzo que muestra la continuidad entre videojuegos.

Con ello, los objetivos apuntados al inicio del trabajo han sido resueltos satisfactoriamente.

El objetivo principal de exponer los distintos recursos utilizados para crear la banda sonora de *The Legend of Zelda* aparece plasmado en los contenidos señalados, mientras que los objetivos específicos se han abordado como sigue:

- Conocer brevemente la historia y evolución de los videojuegos y su música. Esto se ha segmentado por generaciones de consolas, con las que podemos observar como la tecnología ha avanzado rápidamente en el ámbito de las consolas.
- Entender cómo funciona la música dentro de un videojuego y comprender lo que aporta este. Para ello, se han expuesto los tipos de música utilizados en un videojuego según su funcionalidad, incluyendo algunos ejemplos. Con esto vemos cómo la música en este medio no se limita a una función ornamental, sino que acompaña las acciones del jugador.
- Indagar sobre la saga *The Legend of Zelda* para comprender mejor el contexto de los análisis. Para esto, hemos hablado de todos los títulos de la saga hasta la fecha. En los apartados de desarrollo podemos observar como la saga posee una profundidad apropiada para la trascendencia de su música en sus entregas.
- Tratar las posibles inspiraciones que tomó Koji Kondo, compositor de la saga, de otros autores relevantes o en lo que ha basado las ideas de sus obras. Hemos apuntado sus primeros trabajos y cómo, gracias a la popularidad de sus melodías, fue progresando y ganando relevancia durante su carrera como compositor. Asimismo, hemos podido observar cómo su influencia al crear una línea compositiva para la saga ha sido clave para colaboradores posteriores.
- Conocer algunas de las obras más memorables compuestas para la saga *The Legend of Zelda*, cómo estas están construidas y la funcionalidad dentro del videojuego. Se ha indagado en las bandas sonoras de los títulos más relevantes y se han expuesto los temas más destacados de cada una de ellas, haciéndonos ver la complejidad con la que han sido construidas narrativamente.

En definitiva, este trabajo ha ido enfocado a mostrar la profundidad que puede tener la música en este medio, en especial a los músicos, que generalmente no conocen la complejidad de la música en los videojuegos. Los conceptos expuestos han sido argumentados y contextualizados de modo que cualquiera pueda obtener conocimiento en claro y llegar a sus propias conclusiones. Al mismo tiempo, es una buena introducción a quien se haya adentrado en el campo musical para reflexionar y entender el funcionamiento de la banda sonora.

Limitaciones y prospectivas

A pesar de contar con una cantidad de datos considerable, ha existido cierta dificultad a la hora de encontrar información académica para desarrollar los contenidos trabajados. Dado que este videojuego es extremadamente popular, las distintas tesis entorno a la saga *The Legend of Zelda* como temática se centran en temas muy diversos, pero los trabajos enfocados a temas musicales no son tan abundantes. Además, estos se centran habitualmente en términos generales y no tanto en juegos o temas específicos, lo que ha supuesto un reto en el contraste de ideas y reflexiones. Por otra parte, los pocos artículos musicales de la saga están enfocados a los juegos más importantes, como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, de modo que encontrar referencias de otros juegos ha sido una tarea más compleja.

Podemos señalar, en este sentido, la relevancia de obras recientes entorno al videojuego como el libro recientemente publicado *The Legend of Zelda: Ocarina of Time: A Game Music Companion* (2022) de Tim Summers, y la aparición recurrente del tema de estudio en congresos como *Ludomusicology*, en Reino Unido.

Sin embargo, los artículos existentes en su gran mayoría son de origen extranjero, de forma que las búsquedas no se han limitado solo al idioma español. Prácticamente toda la lectura de fuentes ha sido en inglés, hecho que ha ralentizado la recopilación de información.

Por lo que hace a las prospectivas de futuro, existen aspectos musicales de muchos títulos que están por analizar. Se podría indagar más en los temas de los juegos menos

relevantes de la saga, ya que, aunque hayan tenido menos impacto, presentan bandas sonoras también dignas de investigar y exponer.

También sería interesante indagar, en futuros proyectos, en otras sagas de videojuegos cuyas bandas sonoras sean igualmente relevantes compositiva y narrativamente, como por ejemplo la saga *Dragon Quest*, la saga *Monster Hunter* o la saga *Kingdom Hearts*.

Por último, sería pertinente llevar estos conocimientos a un ámbito más práctico. Del mismo modo en que se hacen conciertos temáticos entorno a bandas sonoras de películas, se podrían proponer conciertos cuya temática fuera la banda sonora de alguna saga de videojuegos. Esta práctica es habitual en Japón, sin embargo, en el resto de países aún no ha conseguido la popularidad necesaria para que se hagan de forma habitual.

Bibliografía

- ALONSO, ÁLVARO. *Análisis de The Legend of Zelda para Switch*. [en línea]. [Consulta: 1 de marzo de 2022]. <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-legend-zelda-breath-wild-switch-90840>
- ALTOZANO, JAIME. *Lista de lista de leitmotiv* [en línea]. 2021. [Consulta: 25 de enero de 2021]. <https://listadelistasdeleitmotifs.com/>
- ASKA, ALYSSA. *Introduction to the Study of Video Game Music*. 2017. ISBN:978-1-387-03713-1
- AUSTIN, MICHAEL. *Music Video Games. Performance, Politics and Play*. 2016. ISBN: 978-1-5013-0852-9
- BENVENUTO, SANTIAGO. *¿Por qué fracasó Wii U?*. [en línea]. [Consulta: 3 de junio de 2021]. <https://www.vix.com/es/btg/gamer/5285/por-que-fracaso-wii-u>
- CHRISTIAN. *Koji Kondo compuso el tema de Zelda en una noche*. [en línea]. [Consulta: 25 de marzo de 2022] <https://universozelda.com/2016/11/27/koji-kondo-compuso-el-tema-de-zelda-en-una-noche/>
- COLLINS, KAREN. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Ed. MIT Press 2008. ISBN: 026203378X
- DONNELLY, WILLIAM GIBBONS Y NEIL LERNER. *Music in Video Games*. Ed. Routledge 2014. ISBN: 978-0-415-63444-1
- E. RONE, PH. D, VINCENT. *Princess Zelda, Her Lullaby, and the Virtue of Elusiveness* [en línea]. [Consulta: 19 de abril de 2022] <https://www.ludomusicology.org/2015/04/21/princess-zelda-lullaby-virtue-elusiveness/>
- FERNÁNDEZ, TOMÁS Y TAMARO, ELENA. *Biografía de Richard Wagner* [en línea]. [Consulta: 4 de mayo de 2022]. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/w/wagner.htm>
- FONSECA SERRANO, JUAN ANTONO. *The Legend of Zelda: Majora's Mask, el reflejo de las 5 fases del duelo*. [en línea]. [Consulta: 27 de abril de 2022] <https://alfabetajuega.com/zelda/the-legend-of-zelda-majoras-mask-el-reflejo-de-las-5-fases-del-duelo-d-118773>

- FUNSPOT. *Primera generación. Generaciones de consolas* [en línea].2021. [Consulta: 22 de abril de 2021]. <https://www.eurogamer.es/articulos/2011-07-23-primera-generacion-articulo>
- FUNSPOT. *Segunda generación. Generaciones de consolas* [en línea].2021. [Consulta: 25 de abril de 2021]. <https://www.eurogamer.es/articulos/2011-07-29-segunda-generacion-articulo>
- GARCÍA, JOSE. *PlayStation 5 vs Xbox Series X, comparativa: así queda la batalla por hacerse con el trono de las consolas next-gen. 2020.* [en línea]. [Consulta: 5 de junio de 2021]. <https://www.xataka.com/videojuegos/playstation-5-vs-xbox-series-x-comparativa-asi-queda-batalla-hacerse-trono-consolas-next-gen>
- INFOCONSOLAS. *Tercera Generación de Consolas | 100% Retro* [en línea]. 2021. [Consulta: 15 de mayo de 2021]. <https://infoconsolas.com/tercera-generacion-de-consolas/>
- INFOCONSOLAS. *Cuarta Generación de Consolas | 100% Retro* [en línea]. 2021. [Consulta: 17 de mayo de 2021]. <https://infoconsolas.com/cuarta-generacion-de-consolas/>
- INFOCONSOLAS. *Quinta Generación de Consolas | 100% Retro* [en línea]. 2021. [Consulta: 18 de mayo de 2021]. <https://infoconsolas.com/quinta-generacion-de-consolas/>
- INFOCONSOLAS. *Sexta Generación de Consolas | 100% Retro* [en línea]. 2021. [Consulta: 25 de mayo de 2021]. <https://infoconsolas.com/sexta-generacion-de-consolas/>
- INFOCONSOLAS. *Séptima Generación de Consolas | 100% Retro* [en línea]. 2021. [Consulta: 25 de mayo de 2021]. <https://infoconsolas.com/septima-generacion-de-consolas/>
- J. BRADFORD, WESLEY. *Exploring the Narrative Implications of Emerging Topics in The Legend of Zelda: Breath of the Wild.* Journal of Sound and Music in Games Volume 1, Issue 4. 2020.
- *Koji Kondo – 2001 Composer Interview.* [en línea]. [Consulta: 10 de marzo de 2022]. <https://shmuplations.com/kojikondo/>
- *Ludomusicology.* [en línea]. [Consulta: 20 de marzo de 2022]. <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Ludomusicology>
- *Ludomusicology. Ludo 2022.* [en línea]. [Consulta: 25 de abril de 2022]. <https://www.ludomusicology.org/ludo2022/>
- MALLÉN, ISRAEL. *El adiós de PSVita: ¿por qué fracasó la última portátil de Sony?* [en línea]. 2019. [Consulta: 2 de junio de 2021]. https://as.com/meristation/2019/03/26/reportajes/1553588118_415699.html

- MORA, MARÇAL. *Retro Maquinitas* [en línea].2021. [Consulta: 22 de abril de 2021]. <https://retromaquinitas.com/primera-generacion-de-consolas/>
- MÚSICA EN MÉXICO. *La música en la Antigua Grecia: del mito a la realidad*. [en línea]. [Consulta: 5 de mayo de 2022]. <https://musicaenmexico.com.mx/la-musica-la-antigua-grecia-del-mito-la-realidad/>
- NACIÓN GAMER. *Leyenda del Gaming: Ralph H. Baer, el padre de los videojuegos*. [en línea]. [Consulta: 10 de febrero de 2022]. <https://www.marca.com/claro-mx/esports/opinion/2021/06/21/60cfae42e2704e6c0f8b45d4.html>
- NINTENDO. *The Legend of Zelda: Enciclopedia*. Ed. Norma 2021. ISBN: 978-84-679-3546-2
- NINTENDO. *The Legend of Zelda: Hyrule Historia*. Ed. Norma 2013. ISBN: 978-8467913019
- PÉREZ PORTO, JULIÁN Y MERINO, MARÍA . *Definición de leitmotiv*. [en línea]. [Consulta: 4 de mayo de 2022]. <https://definicion.de/leitmotiv/>
- PHILLIPS, WINIFRED. *A Composer's Guide to Game Music*. Ed. MIT Press 2014. ISBN: 0262026643
- S. FUENTES, EDGAR. *Réquiem para el jefe final*. Ed. Héroes de papel. ISBN: 9788417649432.
- SMITH, JEREMY. *“Wear people faces”: Fan Discussion and Utilization of the Music in The Legend of Zelda: Majora's Mask*. University of Toronto 2015.
- SORDO MEDINA, JESÚS. *Historia de la música y su influencia en la sociedad desde la Prehistoria*. [en línea]. [Consulta: 7 de febrero de 2022]. https://www.homohominisacrares.net/artes-literatura/historia-musica-influencia-sociedad.php#Algunas_funciones_sociales_de_la_musica_el_canto_y_la_danza
- ZELDA UNIVERSE. *The Legend of Zelda Original Soundtrack*. [en línea]. [Consulta: 25 de marzo de 2022] <https://zeldauniverse.net/media/music/the-legend-of-zelda-original-soundtrack/>

Referencia de figuras

- Figura 1: F. BRACERO. *El padre del videojuego*. [en línea]. [Consulta: 10 de abril de 2022]. <https://www.lavanguardia.com/obituarios/20141209/54421268953/ralph-baer-padre-videojuego.html>

- Figura 2: POKEDAVIDMASTER. *Guía paso a paso Dragon Quest V {La prometida celestial}*. [en línea]. [Consulta: 10 de abril de 2022] <https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/51325394/0/guia-paso-a-paso-dragon-quest-v-la-prometida-celestial/>
- Figura 3: NINTENDEROS. *Como este glitch 'The Legend of Zelda' puede completarse en 4 minutos*. [en línea]. [Consulta: 15 de abril de 2022] <https://www.nintenderos.com/2016/09/con-este-glitch-the-legend-of-zelda-puede-completarse-en-4-minutos/>
- Figura 4: NINTENDO. *The Legend of Zelda: Hyrule Historia*. Ed. Norma 2013. Pág.. 69
- Figura 5: NINTENDO WIKI. *Koji Kondo*. [en línea]. [Consulta: 17 de abril de 2022]. https://nintendo.fandom.com/es/wiki/Koji_Kondo
- Figura 6: ZELDA DUNGEON. *Majora's Mask Walkthrough* [en línea]. [Consulta: 15 de abril de 2022] <https://www.zeldadungeon.net/majoras-mask-walkthrough/>
- Figura 7: *The Legend of Zelda series easy piano book: Easy Piano Solos*. Ed. ALFRED
- Figura 8: SOMEPIANOMUSICDUDE33. *Zelda's Lullaby (Easy) -piano tutorial* [en línea]. [Consulta: 19 de abril de 2022] <https://musescore.com/user/20360426/scores/4874570>
- Figura 9: *Ocarina del Tiempo*. [en línea]. [Consulta: 26 de abril de 2022] https://zelda.fandom.com/es/wiki/Ocarina_del_Tiempo
- Figura 10: KINGGORDO. *The Legend of Zelda: Lost Woods/ Saria's Song (piano cover)*. [en línea]. [Consulta: 27 de abril de 2022] <https://musescore.com/user/10768291/scores/4868890>
- Figura 11: *Máscara de Majora (máscara)*. [en línea]. [Consulta: 27 de abril de 2022] [https://zelda.fandom.com/es/wiki/M%C3%A1scara_de_Majora_\(m%C3%A1scara\)](https://zelda.fandom.com/es/wiki/M%C3%A1scara_de_Majora_(m%C3%A1scara))
- Figura 12: ICELAND'S PUFFIN. *Stone Tower Temple*. [en línea]. [Consulta: 29 de abril de 2022] https://musescore.com/icelands_puffin/scores/867921

- Figura 13: *Batuta de los Vientos*. [en línea]. [Consulta: 2 de mayo de 2022] https://zelda.fandom.com/es/wiki/Batuta_de_los_Vientos
- Figura 14: DONNELLY, WILLIAM GIBBONS Y NEIL LERNER. *Music in Video Games*. Ed. Routledge 2014. Pág.110
- Figura 15: RODRIGOSAN. *Nintendo le pone letra a la balada del pez viento en este spot de Link's Awakening*. [en línea]. [Consulta: 3 de mayo de 2022]. <https://impulsogeek.com/videojuegos/letra-balada-del-pez-viento-spot-links-awakening/>
- Figura 16: TRIFORCE. *Midna's Lament*. [en línea]. [Consulta: 3 de mayo de 2022] <https://musescore.com/user/139288/scores/144663>
- Figura 17: THOMAS, CAMILA. *Wagner: biografía de un músico atormentado*. [en línea]. [Consulta: 4 de mayo de 2022]. <https://lamenteesmaravillosa.com/wagner-biografia-de-un-musico-atormentado/>
- Figura 18: ABC. *Así sonaba la desconocida música de la Antigua Grecia*. [en línea]. [Consulta: 6 de mayo de 2022]. https://www.abc.es/cultura/musica/abci-sonaba-desconocida-musica-antigua-grecia-201809181112_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Fcultura%2Fmusica%2Fabci-sonaba-desconocida-musica-antigua-grecia-201809181112_noticia.html
- Figura 19: DOMÍNGUEZ, SEBASTIÁN. *Los instrumentos musicales en la Antigua Grecia*. [en línea]. [Consulta: 6 de mayo de 2022]. <https://esmediterrani.info/2014/05/28/los-instrumentos-musicales-en-la-antigua-grecia/>