



Análisis de la música del subgénero de videojuegos de horror: *Survival Horror*

Por
Marco Andrés Rosas Pérez

Profesor Guía
Marcelo Garrido

Santiago, Chile
2020

Tabla de contenidos

1. Contexto introductorio	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Justificación del problema	5
1.3 Pregunta de investigación	6
1.4 Objetivo general	6
1.5 Objetivos específicos	6
1.6 Supuestos	7
2. Marco Teórico	8
2.1 Estado del arte	8
2.1.1 Survival Horror	8
2.1.2 Música para imagen	13
2.1.3 Relación música de imagen – videojuego	18
2.1.3.1 Música en los videojuegos survival horror	23
2.1.4 Inmersión	26
2.2 Posicionamiento teórico	30
2.2.1 Survival Horror	30
2.2.2 Relación música para imagen – videojuego	33
2.3 Síntesis	42
3. Diseño metodológico	46
3.1 Definición de enfoque	46
3.2 Definición de tipo	47
3.3 Definición de muestra	47
3.4 Definición de técnicas de recolección	48
3.5 Definición de técnicas de análisis	52

4. Desarrollo	54
4.1 Situaciones de unificación/planificación en música no interactiva	54
4.1.1 En el caso de Resident Evil 2	54
4.2 Situaciones de recepción subjetiva en música no interactiva	60
4.2.1 En el caso de Resident Evil 2	60
4.2.2 En el caso de Parasite Eve	68
4.3 Situaciones de recepción subjetiva en música interactiva adaptativa	75
4.3.1 En el caso de Silent Hill 2	75
4.4 Situaciones de recepción subjetiva en música interactiva reactiva	79
4.4.1 En el caso de Resident Evil 2	79
4.4.2 En el caso de Parasite Eve	90
4.5 Situaciones de contenido en música no interactiva	95
4.5.1 En el caso de Silent Hill 2	95
4.6 Situaciones de contenido en música interactiva reactiva	99
4.6.1 En el caso de Silent Hill 2	100
4.6.2 En el caso de Parasite Eve	113
4.7 Situaciones de contexto en música no interactiva	118
4.7.1 En el caso de Parasite Eve	119
5. Conclusiones	124
6. Anexos	128
7. Referencias	186

1. Contexto introductorio

1.1 Planteamiento del problema

La música en los videojuegos ha pasado a tener un papel muy importante dentro de este medio interactivo audiovisual. Según Whalen (2004), esta música tenía al principio un rol muy similar a la música de los dibujos animados antiguos como *Mickey Mouse*, en donde los movimientos eran acompañados por la música y eran a la vez exagerados. Más adelante cuando la tecnología lo permitió, la música pasó a ser más compleja, ayudando y profundizando el carácter narrativo del juego, pero, sobre todo, ayudando a la inmersión. La inmersión, según Brown y Cairns (2004), se entiende como el nivel de involucramiento que tiene el jugador con el juego. Un estado de inmersión requiere concentración, pérdida de la percepción del tiempo y la pérdida de la conciencia en sí mismo (Michaelidis, Balester y Xun he, 2018). Según Xang y Fu (2015), la música de fondo en los videojuegos ha probado ser indispensable para lograr este estado, siendo los juegos más exitosos los que lo han logrado en mayor medida.

La música de videojuegos ha llegado al punto de ser tan amplia y variada como la música de cine, ya que existen diversos géneros de videojuegos que se diferencian dependiendo de la representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego (Belli y López, 2013). Uno de estos géneros que ha captado la atención e interés de jugadores por años es el denominado *survival horror*, u horror de supervivencia, que comenzó a ganar popularidad en los años 90, con la aparición de juegos como *Resident Evil* y *Silent Hill*, y causó un impacto debido a las experiencias aterradoras que estos provocaban en los jugadores que se atrevían a jugarlos. Es por estas experiencias que muchos hoy en día recuerdan con nostalgia aquellos tiempos en los que unos simples polígonos, sumado a una música tétrica que erizaba la piel, sobresaltaba justo en los momentos de mayor tensión, pudiendo asustar y aterrorizar hasta el punto de querer apagar la consola y no volver a jugar durante un buen tiempo. Mucha de ésta música es recordada con cariño justamente por la increíble capacidad que ésta tenía de transportar la jugador al mundo del

juego e inducir grandes cantidades de adrenalina y emociones. Debido a esto, cabe preguntarse como músico y compositor, ¿a través de qué recursos o funciones musicales se lograba generar este estado? ¿qué precedentes tiene este tipo de música? ¿qué particularidades tiene? Al tener estos juegos una temática similar a las películas de horror ¿qué elementos musicales toma prestados de éste? ¿en qué se diferencian?

Este trabajo pretende responder a estas interrogantes a través de un análisis de tres casos icónicos que sentaron las bases para los videojuegos pertenecientes al género de *survival horror*.

1.2 Justificación del problema

La música para videojuegos ha sido una temática muy poco abordada por los investigadores. Collins (2007), atribuye a esto al estigma por parte de los investigadores acerca de los videojuegos, los cuales piensan que las investigaciones en esta área carecen de rigor académico, además de la falta de interés por parte de estos, y por creencias de que los videojuegos son para niños. Sin embargo, se hace necesario realizar estudios que traten de esta temática, ya que actualmente ocupa una gran parte en la vida de las personas. Las estadísticas indican que, en Estados Unidos, hay al menos un 75% de familias en la que al menos hay un jugador (ESA, 2019). Esta industria ha ido creciendo a lo largo de los años y actualmente vale billones, habiendo superado incluso a la industria del cine. La música para videojuegos también se ha convertido en un mercado prolífero, como dice Bullerjahn (s.f), esta es casi tan popular como ciertas músicas para shows de televisión. Ella misma menciona que esta ha alcanzado niveles no pensados de popularidad, siendo comparable a la música para películas. Hay *soundtracks* de videojuegos que se han lanzado para CD y que han ganado *Grammys* y *MTV- Awards*, y muchas piezas son tocadas en grandes salas de conciertos por orquestas sinfónicas.

Con las nuevas tecnologías cada vez más presentes en nuestra vida diaria, los videojuegos están desempeñando un papel cada vez más recurrente y, por lo tanto, la música para este medio se hará más requerida. Es por esto que este estudio va dirigido para aquellos músicos que quieran dedicarse a componer para videojuegos, ya que se hace necesario conocer acerca de los parámetros musicales que constituyen estos tipos de música y cómo interactúan con el entorno del juego y el jugador.

1.3 Pregunta de investigación

¿Cuál es la relación existente entre la función que la música cumple en los videojuegos del subgénero *survival horror* y los elementos compositivos que la acompañan?

1.4 Objetivo general

Reconocer cuál es la relación existente entre la función que la música cumple en los videojuegos del subgénero *survival horror* y los elementos compositivos que la acompañan

1.5 objetivos específicos

- Definir lo que esta investigación entenderá por subgénero *survival horror*.
- Establecer los elementos compositivos musicales comunes y diferenciadores de tres casos de bandas sonoras correspondientes a juegos del subgénero de *survival horror*
- Establecer las funciones audiovisuales y rol interactivo de tres casos de bandas sonoras correspondientes a juegos del subgénero de *survival horror*.
- Vincular los elementos compositivos de la música del subgénero de videojuegos *survival horror* y las funciones que cumple dentro de éste.

1.6 Supuestos

El rol que cumplirá la música variará para cada videojuego de *survival horror* analizado, ya que cada uno presentará diversas particularidades dependiendo de diferentes variables. Una de ellas es la época en la que fue lanzado, viéndose restringida a las limitaciones tecnológicas de sus consolas correspondientes. La historia y el contexto del juego también será un factor a considerar al analizar los elementos diferenciadores, ya que cada juego tendrá su propio contexto diegético y ambientación particular que afectará a las opciones compositivas, elementos y recursos musicales utilizados.

Sin embargo, a pesar de sus posibles diferencias, al tratarse de videojuegos que se podrían clasificar dentro del género de *survival horror*, sus músicas tendrán en común algunas características. Ésta principalmente tomará prestados recursos musicales utilizados en el cine del género de horror, los cuales consistirán en: usos de disonancias como tritonos o segundas menores, rítmicas irregulares, cambios de métrica, cambios de tempo, uso de timbres “sucios”, saltos de intervalos grandes, tonalidades menores o atonalidad, pulso acelerado, melodías no resolutivas, uso de efectos, entre otros.

Otro aspecto que tendrán en común será la finalidad principal de cada música dentro del juego, la cual será la de generar una reacción y/o emoción de tensión y terror en el jugador, ayudando a inducir el estado de conciencia conocido como inmersión.

Finalmente, el último aspecto que será común a la mayoría de la música presente en los videojuegos analizados, provendrá de las características propias de los videojuegos que es la interactividad con el jugador. Esta tendrá que reaccionar acorde a las acciones de éste y adaptarse a los posibles cambios que pueda haber, al tratarse de un medio interactivo.

2. Marco Teórico

2.1 Estado del arte

Para comprender y lograr los objetivos propuestos por esta investigación, es necesario conocer los ejes claves tales como: el género de *survival horror*, las teorías sobre las formas de clasificar la música en los medios audiovisuales, la música para videojuegos y la inmersión, añadiendo como subcategoría la música para videojuegos de *survival horror*, en donde se revisarán estudios que aborden la misma temática de este trabajo.

A continuación, se revisará una discusión bibliográfica de las diferentes investigaciones que tratan estos conceptos:

2.1.1 Survival Horror

El término *survival horror*, de acuerdo a la definición de la página web de *Lexico.com* (OUP, 2020) es “Un género de videojuegos en los que el protagonista debe escapar o sobrevivir un ambiente horripilante, extraño y violento, y que típicamente apunta a crear una atmósfera similar a la de las películas de horror; un videojuego de este género” (OUP, 2020). Este término fue utilizado por primera vez en *Resident Evil (1996)*, ya que, en este juego justo después de la espeluznante escena *live action* que tenía como introducción, aparecería una pantalla en la cual decía: “Bienvenido al mundo del *survival horror*”.

Uno de los primeros autores que estudió las características de este género en profundidad es Bernard Perron (2006), quien define de forma concisa los patrones de *jugabilidad* que por lo general siguen videojuegos de este tipo. Estos corresponden principalmente a los siguientes:

En este esquema, entras a un espacio (normalmente a través de una puerta que necesita un tiempo de carga), encuentras un monstruo, evalúas y organizas tus recursos (al escanear el espacio para considerar tus posibilidades de movimiento,

escoger las armas adecuadas dependiendo del tamaño o fuerza del monstruo, estimando el número de munición que te queda o considerando la condición de salud), sobrevivir al monstruo (ya sea matándolo o escapando de él), buscar o usar un objeto valioso (una llave, un objeto necesario, un arma, algo de munición, un botiquín, etc.) y salir del lugar. Otro esquema importante de *jugabilidad* (relacionado a los juegos de aventura), es “llegar al siguiente lugar”: llegas a un lugar, cuidadosamente examinas el alrededor, descubrir o recibir (...) información (una pista, un ítem) acerca de otro lugar al que necesitas ir y encontrar la manera de llegar a dicho lugar superando obstáculos. En un juego de *survival horror*, repetirás esos esquemas hasta que tu avatar escape el lugar solitario donde terminó para empezar (p. 67).

In this script, you enter a space (normally through a door that necessitates a loading time), encounter a monster, evaluate and manage your resources (by scanning the space to assess your movement possibilities, choosing the right guns according to the size or strength of the monster, estimating the number of ammunition left or looking at your health condition), survive the monster (by killing it or escaping it), look for or use a valuable item (a key, a necessary object, a gun, some ammunition, a health pack, etc.), and exit the space. Another important gameplay schema (related to adventure games) is “getting to the next place”: you get to a place, carefully look around, discover or receive (...) information (a clue, an item) about another place you need to go and find your way to this other place by getting over obstacles. In a *survival horror* game, you’ll replay those gameplay scripts until your avatar escapes the isolated place where he ended up to start off with (p. 67).

Si bien Perron (2006) nos habla de los patrones reconocibles en estos videojuegos, Rouse (2009) en el ensayo “*Match made in hell: the inevitable succes of the horror genre in vide games*” (*encuentro hecho en el infierno: el inevitable éxito del género de horror en los videojuegos*), va más allá y evalúa y caracteriza a los videojuegos de horror de acuerdo a su mecánica de juego, la respuesta emocional que evocan, y la capacidad de inmersión que tienen.

Este autor menciona que los videojuegos de este género se ven altamente influenciados por las películas de horror, y muchos siguen el mismo principio de que las fuerzas malignas, por lo general inhumanas, tienen un origen inexplicable y son seres que el protagonista debe destruir en defensa propia.

Sin embargo, estas definiciones y caracterizaciones, se ven cuestionadas en la obra de Therrien (2009), quien trata de conciliar las dificultades que existen para delimitar a un género que, dependiendo de cómo se mire, puede abarcar mucho, como limitarse a tan poco.

En el ensayo "*Games of fear: a multifaceted historical account of the horror genre in videogames*", Therrien (2009) analiza e intenta hacer un estudio histórico acerca del género de horror en los videojuegos y determinar cuáles son sus características que lo definen, enfatizando en la discrepancia que existe para definir el género de horror en sí. Hasta los años 90, el horror, según las diversas pero irreconciliables clasificaciones propuestas por algunos autores, podía verse asociado en varios juegos con mecánicas muy diferentes entre sí (juegos que iban desde *shooters*, hasta *MMORPG*), pero, como se mencionaba al principio, no fue sino hasta los años 90 que el término *survival horror* surgiría como tal. Con esto aparecieron muchas definiciones propuestas por los autores, como los anteriores mencionados Perron (2006) y Rouse (2009), de las cuales Therrien (2009) señala que estas se limitan a una saga o una mecánica en particular, siendo irrelevante "para el cuerpo como un todo", queriendo decir con esto que estas definiciones no consideran aspectos más amplios que de igual manera se asocian dentro del género de *survival horror*. Therrien (2009) atribuye esta complejidad para delimitar estas características a la propia naturaleza del estudio del género. En ámbitos del arte y/o medios artísticos, la definición irá mutando con cada prospecto que salga, evolucionando constantemente. El término de *survival horror* puede quedar entonces sujeto a cierta ambigüedad, pudiendo ser reapropiada e interpretada de diversas maneras, dependiendo de a quien se le pregunte.

Sin embargo, Therrien (2009) logra esclarecer algunos conceptos que son homogéneos o prevalentes en los juegos que son considerados de este género, coincidiendo con Perron (2006) ámbitos tales como: La escases de recursos, la organización de inventario y la opción que se le da al jugador de poder huir de algunos enemigos cuando es necesario.

Siguiendo la misma línea de Perron (2006), Angela Tinwell, Mark Grimshaw y Andrew Williams (2010), en un ensayo titulado “*Uncanny behaviour in survival horror games*” (*comportamiento extraño en videojuegos de survival horror*), resumen en palabras simples lo que significa este género:

Con un conjunto seductor de personajes monstruosos y extravagantes que buscan desafiar y destruir a los jugadores, el género de los juegos de *survival horror* gratifica deliberadamente el placer que los humanos buscan al asustarse. Los jugadores confían en el armamento con tácticas de supervivencia para defenderse de la embestida de monstruos horribles que comúnmente muestran una apariencia y un comportamiento anormales y no humanos. Personajes zombis insensatos y antipáticos (p. 1).

With an alluring ensemble of freakish, monstrous characters seeking to challenge and destroy players, the *survival horror* game genre deliberately gratifies the pleasure humans seek in frightening themselves. Players rely on weaponry with survival tactics to defend themselves from the onslaught of horrific monsters that commonly display an abnormal, nonhuman-like appearance and behaviour. Mindless, antipathetic zombie characters (p. 1).

Atendiendo a las complicaciones que Therrien (2009) presenta a la hora de definir un género de videojuegos, Summers (2011) propone y cita a Collins (2008) en que (si bien, en palabras del autor, aún no está del todo delimitado o definido) un género de videojuego podría caracterizarse por la “narrativa, las reglas representacionales... reglas de jugabilidad, y tipos de interactividad o interfaz con el jugador” (Collins, 2008 p. 124). De acuerdo a estas características, Summers (2011), nombra las cualidades ya mencionadas por los otros autores, sin aportar nada nuevo, salvo esta propuesta de clasificar a este género de acuerdo a las propiedades mencionadas por Collins (2008).

Velasco (2014), coincide con los autores anteriormente mencionados, caracterizando a estos videojuegos de la siguiente manera:

En este tipo de juegos el protagonista dista mucho de ser un héroe todopoderoso, capaz de realizar los movimientos más inverosímiles: nos encontramos ante un personaje vulnerable, desarmado, que dedica su tiempo a resolver puzles para avanzar en su propia historia. La violencia está presente, pero queda relegada a un segundo plano, en un entorno en el que es preferible escapar o esconderse que gastar la poca munición de la que disponemos (p.36).

Sin embargo, añade un análisis mirado desde el punto de vista de la estética. Al respecto ella dice que “Se trata de una vertiente que podría considerarse heredera directa de la novela gótica, ya que explora los mismos sentimientos que en su día hicieron populares las obras de esta corriente literaria” (p. 36).

De lo autores mencionados parece existir un consenso generalizado acerca de lo que es un videojuego de *survival horror*, siendo Perron (2006) uno de los precursores en las investigaciones de este género. Por estas razones, se profundizará más adelante en sus obras para definir concretamente lo que se entenderá en este trabajo por *survival horror*.

2.1.2 Música para imagen

La música para videojuegos, también conocida popularmente como banda sonora, *soundtrack* u original *sountrack* (ost) o *background music* (bgm), está estrechamente relacionada con la música de cine ya que comparten características similares al ser ambas músicas para medios audiovisuales, pero con ciertas diferencias claves. Es por esto que, para comprender mejor la música de videojuegos, y por consiguiente analizar la música del género *survival horror* en específico, se hace necesario estudiar y conocer los conceptos que forjan la música de cine.

A comparación con los videojuegos, existen muchos más estudios acerca de la música del cine al ser este un medio más antiguo. A continuación, revisaremos algunos de los autores que teorizan diferentes clasificaciones de las bandas sonoras, para luego poder ser aplicada en el ámbito de los videojuegos:

Muchos estudios que hablan acerca de la música de cine coinciden en que esta cumple un rol fundamental, siendo casi inconcebible la ausencia de esta en las películas actuales. Sin embargo, no todos coinciden en su forma de clasificación. Al ser tan compleja y extensa, existen múltiples maneras de definir y ordenar los diversos roles y características que puede tener la música de cine. Uno de los autores más reconocidos es Chion (1993), quién dedica varios ensayos a esta temática. En uno de ellos titulado "*La audiovisión*" (1993), Chion propone una serie de conceptualizaciones de terminologías utilizadas para definir la complicada relación entre el sonido e imagen. Este autor estipula que la música modifica la percepción de lo que es visto en pantalla, siendo esta recíproca, puesto que a su vez la imagen también modifica la percepción de la música escuchada. Además, realiza una crítica respecto al término de "banda sonora", planteando que no existe como tal, ya que, según él, sería un "calco mecánico de la idea de banda para imagen" (p. 38) argumentando que tal termino, en el sentido de que "los sonidos de la película no forman, tomados aparte de la imagen, un complejo dotado en sí mismo de unidad interna, que pueda confrontarse globalmente con lo que se llama banda de imagen" (p. 38). Es por esto que Chion (1993), cuando habla de banda sonora, se refiere a esta como "la simple sucesión, inerte y desprovista de significación autónoma, de todos los sonidos de la película" (p.38). Chion (1993), además de definir estos

términos, propone una manera de analizar las bandas sonoras, tomando en cuenta los criterios y particularidades asociadas con esta.

Otro autor que sigue la misma línea de Chion (1993), es Cisneros (2004), quien en su ensayo “Mecanismos de significación de la música de cine”, intenta de igual manera definir los términos asociados a este medio audiovisual, y concuerda con este en que la música transforma la imagen y viceversa, pero a diferencia de Chion (1993), este las clasifica dependiendo de sus funciones, las cuales pueden ser: funciones respecto del filme, funciones respecto de la escena y funciones respecto del personaje. Este autor considera que la música en el cine es el equivalente al “monólogo interior que nos transmite el estado emocional del personaje o del narrador literario” (p. 184). Además, añade que:

Dentro de los componentes de una banda sonora, la música es el elemento de más difícil adaptación, por constituir un arte autónomo y de vasta significación, a diferencia de los diálogos y ruidos, los otros dos elementos de un *soundtrack*.

Dentro del contexto cinematográfico, la música por sí misma adquiere nuevos rasgos que le confieren una personalidad y significación distintas, al estar vinculada con la imagen y establecerse entre ambas una relación dependiente e inmediata. (p. 98)

Los autores anteriormente mencionados se centran más en definir que en esquematizar estos conceptos. Sin embargo, una autora que recopila varias teorías propuestas hasta ese momento y que sintetiza, aclara y define de manera sistemática las diferentes funciones de la música de cine, es Teresa Fraile (2004). Ella genera su propia forma de clasificación, argumentando que las teorías existentes de estas funciones tienen carencias en diferentes ámbitos, añadiendo que “no se ha llegado a un consenso claro que facilite el análisis” (p. 10). Su propuesta la resume de la siguiente manera:

En el arte cinematográfico en general se pueden distinguir varios aspectos de la creación. El primer paso, el punto de partida de una película, es obviamente el guion, o lo que es lo mismo, la narración, la acción, la historia o hecho que se cuenta en la película. Un siguiente paso lo constituye la forma que se le da a dicha historia, las partes en las que se divide, la relación entre ellas. También entra en juego la elección estética, los rasgos artísticos que conforman el estilo en el que se inscribe la acción. Finalmente, el plano último se refiere a las sensaciones que se transmiten, cómo el espectador recibe el resultado final de la obra, de qué manera entiende e interioriza la película en su recepción. En resumen, el contenido, la forma, el estilo y la expresión, facetas en las que se puede dividir, a su vez, cualquier obra musical, literaria o plástica. Evidentemente, y puesto que la película es el resultado total de la interacción de los diferentes elementos, estos aspectos se influyen entre sí: en el guion aparece el contexto en el que está situado, la recepción final depende directamente de la apariencia externa y de los hechos narrados, etc. La música interviene en todos los aspectos de una película y por lo tanto también podemos diferenciar su funcionalidad en estas direcciones. Los cuatro grandes grupos en los que se divide esta clasificación son los siguientes (p. 12).

De esta manera, clasifica las diferentes funciones de la música de cine en cuatro partes: funciones expresivas, funciones estéticas, funciones estructurales y funciones narrativas. Estas categorías las divide en varias subcategorías dependiendo de diversos factores de los que se profundizará con mayor detalle en el posicionamiento teórico.

Un autor que aborda el tema de la diversidad de géneros de películas y la influencia que esta juega en sus respectivas músicas, es Brownrigg (2003). Este autor, en su libro titulado "*Film music and film genre*" (*Música de film y género de Film*), analiza de forma extensa y en profundidad los patrones y convenciones que rodean a la música de determinados géneros, desde Westerns, hasta las películas de Horror, detallando y ejemplificando de manera minuciosa los diferentes usos de recursos musicales para cada caso.

Deustch (2008), propone una definición similar a la de Chion (1993) para el término de banda sonora: “sonido intencional que acompaña imágenes en movimiento en películas narrativas”, es decir, considera parte del *soundtrack*, cualquier tipo de sonido que esté presente en el film, ya sea que esté puesto de forma deliberada o no, pues se asume que esa es la intención del director. Él menciona, además, coincidiendo con los anteriores autores mencionados, que este, combinado con los elementos visuales presente en el film, tiene el potencial de generar en el espectador complejas respuestas cognitivas y emocionales, pudiendo alterar la percepción que tiene del film.

Este autor propone dos tipos de clasificaciones de *soundtrack*, que no son exclusivos entre sí: “Sonidos literales, que fomentan a que creamos lo que vemos; y sonidos emotivos, que provoca sentir algo relacionado a lo que estamos viendo”. Es decir, los sonidos literales serían todos aquellos que le añadan credibilidad a la escena, como las voces que se oyen cuando vemos a una persona hablar (estos también pueden tener una naturaleza emotiva, como los llantos de un bebé, ejemplifica el autor); los sonidos emotivos, sería aquellos que nos provocan o evocan sentimientos, cambiando el significado de lo que se nos presenta en pantalla. Luego señala el rol de la música propiamente tal, y la subdivide en tres secciones: “integración de la imagen: pudiendo ser esta diegética o no diegética o de acuerdo a su sincronidad; efecto: cómo cambia la manera en la que vemos el film; y herramientas: los materiales musicales y cómo son utilizados para lograr estos efectos”. (p. 4)

Otro autor que propone una categorización diferente, es Blanco (2010), quien hace una distinción en la música de cine clásico y comercial. Según este autor, la música para el cine clásico habría aportado “una importante función de apoyo al relato generando, a veces, más sentido que la propia imagen” (p. 45). Por el contrario, en la música para cine comercial la considera como una música que no aporta mucho al argumento o a la narrativa de la película, adoptando un carácter más estandarizado y “altamente codificado” para abarcar al público en general. Según Blanco (2010), éstas serían un intento por parte de las productoras de películas por querer comercializar la música de forma separada del film para obtener el mayor rédito posible. Sin embargo, a pesar de esta diferencia, el aspecto dramático está presente en todos los tipos de música de cine, entendiéndose por dramático como el rol que tiene la música para reforzar la narrativa. Blanco analiza algunos casos específicos de música de cine

para luego concluir que cada género tiene sus códigos musicales propios. Sin embargo, los juicios que ejerce este autor sobre la música de cine moderno carecen de sustento, fallando en dar razones concretas del por qué la música para el cine moderno es más comercial que su contraparte clásica.

De igual manera que para el concepto de survival horror, se puede apreciar cierto consenso acerca de la importancia que tiene la música para imagen, muchos de ellos tratando de esclarecer la relación que existe entre estos dos ya sea a través de la definición de conceptos (Chion, 1993; Cisneros, 2004) definición de estilos (Brownrigg, 2003), formas de clasificación (Deustch, 2008; Fraile 2004) o bien realizando una comparativa entre la música del cine en diferentes épocas (Blanco, 2010). Si bien todas estas teorías permiten acercarnos a los que significa a música para imagen, lo que es realmente de interés en este trabajo corresponde a las formas de clasificación de estas, para luego definir dentro de cuál de éstas categorías es la que tiene mayor relevancia en el género del *survival horror*. Es por esto que el sistema propuesto por Fraile (2004) es el que se elegirá para este trabajo al ser el más esquematizado y por tomar en cuenta los problemas que existían a la hora de clasificar las funciones y resolverlos.

2.1.3 Relación música de imagen - videojuego

La música para videojuegos tiende a compararse muchas veces por parte de los académicos con la música de cine, y con justa razón ya que ambas comparten muchas características similares. Sin embargo, muchos autores como Enns (2015) son enfáticos en hacer la distinción entre estas dos, al ser el videojuego un medio interactivo, entendiéndose por esto a la forma en la que el jugador toma un rol “activo” y no “pasivo” en estos. Sin embargo, esta puede ser una definición muy simplificada. King y Krzywinska (2002), proponen que la definición más correcta y que evita caer en interpretaciones ambiguas, es el término *Ergodic*, propuesto por Aarseth (1997) quien lo describe como “el esfuerzo no trivial que se requiere para permitir al lector recorrer el texto”, y lo utiliza para definir los textos no lineales, pudiendo ser aplicable también para los videojuegos. King y Krzywinska (2002) añaden que es “un esfuerzo mayor al que involucra leer una novela, ver una película o procesar cognitivamente el material que se nos presenta”.

Uno de los primeros y más renombrados autores en teorizar sobre la música para videojuegos es Zach Whaleen (2004). En su trabajo titulado *Play Along- An Approach to Videogame music(2004) [Sigue la corriente: un acercamiento a la música de videojuego]* él habla sobre el aporte que tiene la música para videojuegos en el estado de inmersión y en el componente narrativo de este medio. Él nos argumenta que, para entender la complejidad de la música de videojuegos, es necesario conocer las teorías cognitivas de la percepción, mencionando los conceptos de inmersión y *engagement*, los cuales juegan un papel importante en lo que se conoce como *flow*, que es un estado más avanzado de inmersión.

Whaleen (2004) realiza una comparativa de la música de cine con la de videojuegos, argumentando que esta última tiene muchas similitudes con la primera, pero teniendo diferencias fundamentales en algunos aspectos. Estas similitudes se aprecian principalmente en la música de las cinemáticas de los juegos. Sin embargo, en la música de fondo, la cual puede ser tanto diegética como no diegética, sería más correcto compararla con la música de *cartoons* antiguos. En los *cartoons* antiguos, el movimiento de los personajes se sincronizaba con la música, exagerando las acciones de este. A este efecto se le denomina “*mickey mousing*”. Whaleen (2004) resalta el caso de la música de *Mario Bros*, en el cual se encuentra

presente este efecto: por ejemplo, cuando el personaje muere, se escucha una *cadenza* descendente en la música.

Otro punto que menciona es que los videojuegos tienen diferentes temas para cada ambientación, con la finalidad de hacerlo más creíble. Whaleen (2004) analiza el caso de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, en el que la música es más compleja a comparación del caso de *Mario Bros*, al tratarse de un mundo tridimensional y poseer una historia y *jugabilidad* más desarrollada. En este juego el jugador tiene que tocar ciertas melodías en la ocarina para realizar determinadas acciones en el juego, y en la música de fondo se pueden escuchar anticipaciones de melodías que el jugador tendrá que aprender más adelante para tocar en la ocarina. También en este juego se implementa el efecto de fusión de la música de fondo, en el cual se funde una música con otra dependiendo de la situación. Por ejemplo, cuando se va a pelear contra un enemigo la música cambia, fundiéndose con la anterior con la finalidad de crear una ambientación de peligro. Whaleen (2004), también analiza la música en el videojuego de *Silent Hill*, uno de los *survival horror* más icónicos. Este análisis se abordará con mayor detalle en el siguiente capítulo.

El videojuego, al poseer la característica de que el jugador toma un rol de interacción activa, o “*ergódico*”, la mayor parte de la música que lo acompaña, es, por consiguiente, no lineal. Una de las autoras más reconocida y citada sobre esta temática en particular es Karen Collins (2007), profesora de drama y discurso comunicativo de la Universidad de Waterloo. En su trabajo titulado “*An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio*” (2007) (*Una introducción a los aspectos participativos y no lineales del audio de videojuegos*), Collins nos habla en profundidad acerca de esta característica propia de los videojuegos:

Un compositor de música para medios lineales puede predecir cómo sonará la música de principio a fin para el oyente, y las composiciones se construyen teniendo en cuenta este aspecto. Sin embargo, la música de los medios no lineales, como los videojuegos, funciona más como un gran metro urbano: en cualquier momento, es posible que deseemos bajar en una estación y subir a otro tren en una nueva dirección. Puede que

no subamos al final de este nuevo tren, sino quizás en uno de los vagones intermedios. El tren puede optar por acelerar en la noche o reducir la velocidad a través de áreas urbanas. Cada señal de audio (vagón de tren) debe estar diseñada para estar sola, ya que no hay forma de predecir sus cientos de direcciones posibles: no hay una secuencia "correcta" de eventos para que el tren siga. Entonces, surge una relación única entre estos autos y pistas, trabajando y conectándose entre sí.

A composer of music for linear media can predict how the music will sound from beginning to end for the listener, and compositions are constructed with this aspect taken for granted. The music of non-linear media like video games, however, works more like a major urban metro: At any time, we may want to be able to hop off at one station and hop onto another train going in a new direction. We may not get on at the end of this new train, but perhaps on one of the middle cars. The train may choose to speed up at night, or slow down through built-up urban areas. Every audio cue (train car) must be designed to stand alone, since there is no way to predict its hundreds of possible directions: There is no "correct" sequence of events for the train to follow. A unique relationship arises, then, between these cars and tracks, working with and connecting to one another. (p.1)

Collins (2007) destaca las infinitas posibilidades musicales que podrían existir al depender casi cien por ciento de las acciones impredecibles de jugador. Ella hace una distinción entre audio interactivo y adaptativo: el primero tratándose de los sonidos controlados directamente por el jugador, y el segundo siendo los sonidos o la música que se adapta a los cambios del juego.

Según la autora, se hace muy difícil para el compositor componer música adaptativa teniendo en cuenta los posibles escenarios existentes, sin embargo, existen técnicas para abordar este tipo de música. Un ejemplo es el uso de efectos como el *fade out* o *cross fade*, que es cuando la música va bajando el volumen hasta desvanecerse, en el caso del primero, o fusionarse con otra. Otro ejemplo es la transición *cue to cue*, o "señal a señal", siendo esta más difícil para el compositor ya que este debe componer los posibles pasajes entre una música y otra, considerando las posibles acciones del jugador. Este método demanda más trabajo, pero

tiene mejor sonoridad. Otro método que menciona es agregar o quitar capas de instrumentos.

Una de las dificultades que presenta el compositor a la hora de componer para videojuegos, según Collins (2007), es la gran cantidad de tipos de sonidos que hay dentro de ellos, los cuales se deben tener en cuenta para no opacarlos u obstruirlos. También añade que la música mejora la estructura del juego, el cual puede incluir señales musicales que indiquen ciertas cosas, como el inicio o final de una etapa, o ser un puente entre dos escenas o etapas. El silencio también sirve como señal: este puede indicarle al jugador que ya debería haber terminado el desafío o salir de esa área, por ejemplo.

Un punto de vista no muy explorado en el ámbito de la música para este medio que nos propone el musicólogo William Cheng (2012), en su estudio *Technologies of Transgression and Musical Play in Video Game Cultures (Tecnologías de transgresión y reproducción musical en cultura de videojuegos)* se desarrolla en base a la siguiente premisa: “El desarrollo en las tecnologías de videojuegos a lo largo de las décadas nos ha abierto nuevas formas de experiencias musicales que proponen desafíos sustanciales al entendimiento tradicional de la música” (p.4). Este autor esencialmente investiga cómo la tecnología moderna de los videojuegos digitales posibilita y motivan formas más transgresivas de música. Él nos dice que: “Los jugadores, compositores y diseñadores interactúan con formas de música que deliberada o inadvertidamente transgrede las reglas técnicas, las expectativas sociales, convenciones culturales, normas estéticas y códigos éticos” (p.4). Cheng (2012) nos habla de las distintas maneras en las que el jugador interactúa con la música y otras formas de sonido que rodean al videojuego, como los chats de voz en juegos online, destacando también los casos particulares de la música diegética en *Fallout 4*, que puede revelar información metatextual, o el caso de *Lord of The Rings Online (LOTRO)* en el que existe un sistema para que el mismo jugador cree su propia música. Este autor también analiza la particularidad de los recursos sonoros utilizados en el videojuego de *Silent Hill*, pero esto se abordará con mayor detalle en el siguiente capítulo.

Como se mencionaba al principio, Mack Enns (2015) se basa en las teorías propuestas por Collins (2007) y Zach Wallen (2004) para resaltar la diferencia entre la composición para el medio de los videojuegos y el cine. Enns (2015) postula que, si bien ambas músicas comparten la característica de acompañar y complementar los elementos visuales, “cualquier otro parecido entre la composición de música de videojuegos y de cine es ilusorio, a pesar de muchas investigaciones que tratan a las dos formas de composición relacionadas genéticamente” (p. 1). Él fundamenta esto mencionando, al igual que Collins (2007), que la música para este medio presenta sus propios desafíos y formas de composición al tratarse de un medio interactivo. Añade además la importancia que tienen los softwares a la hora de la realización y posibilidad de ejecución de estas músicas, ya que esta estaría limitada a las capacidades del programa para que el videojuego sería realizado, llamando incluso a este tipo de composición como, básicamente, una forma de programar un software.

Un autor que sigue la misma línea de Collins, es Asska (2017), quien en el capítulo seis de su libro *“Introduction to the Study of Video Game Music” (introducción al estudio de música de videojuegos)*, aclara la terminología y conceptos usados para referirse a la música de videojuegos, haciendo una distinción entre los tres posibles casos dependiendo de los diferentes grados de interacción entre el jugador y la música del videojuego: reactiva, adaptativa y completamente interactiva.

Asska concuerda con el resto de estudios en que la música de videojuegos posee su propia forma de clasificación que difiere a la del cine ya que esta música es fija e inamovible, y la del videojuego es mayormente interactiva. Ella propone que “la música para juegos es un medio interactivo que existe en un continuo, conteniendo varios niveles de interactividad: reactiva, adaptativa y completamente interactiva” (p. 71).

2.1.3.1 Música en los videojuegos *survival horror*

Si bien es cierto que no existen actualmente estudios dedicados exclusivamente a la música de este subgénero de videojuegos en particular, existen algunas investigaciones que analizan este tipo de música brevemente dentro de sus capítulos.

El videojuego de *Silent Hill*, ha sido uno de los más llamativos por parte de los investigadores a la hora de analizar la música de videojuegos de *survival horror*, siendo este considerado uno de los más rupturistas por el diverso uso de recursos sonoros. Los análisis hechos por los autores que se mencionarán a continuación, sirven como antecedente para esta investigación, ya que uno de los juegos que se analizarán corresponderá al segundo videojuego de esta saga.

Un autor que estudia este caso es Whaleen (2004). Él menciona que la banda sonora de este videojuego no tiene música en tonalidad mayor, y que el estado de “seguridad” no se hace presente, con el fin generar terror o aprehensión al jugador. Según Whaleen (2004), en general, la música del *survival horror* está constituida por convenciones de las películas de horror. La música de *Silent Hill* es principalmente percusiva, atonal y con sonidos industriales, y esta se irá desarrollando en función de la ciudad principalmente, más que de los monstruos. Whaleen (2004) al respecto dice:

Este cambio está siempre reflejado musicalmente como el silencioso y desconcertante palpitante de la brumosa *Silent Hill*, la cual abre paso a una cacofonía de ruidos metálicos y caos atonal. Este caos musical es la única señal para reflejar el estado psicológico del jugador-personaje, ya que este está casi siempre de espaldas a la cámara y las escenas de video prerrenderizadas y las voces se entregan en una actuación de voz tan aburrida como cualquier otra en la memoria reciente.

This change is always reflected musically as the quietly unnerving throb of the foggy *Silent Hill* gives way to a cacophonous ringing of metallic noises and atonal chaos. This musical chaos is the only cue to reflect the player-character's psychological state since he is nearly always facing away from the camera and the pre-rendered cut scenes and

voiceovers are delivered in as dull a voice-acting performance as any in recent memory.

Otro autor que aborda la música de este videojuego, es Cheng (2012), quien, con la premisa de analizar los usos transgresivos de la música en los videojuegos, se centra en los aspectos sonoros del mismo. Al respecto dice que:

Al resaltar las formas en la que los sonidos industriales del juego rondan varios extremos – entre diegético y no diegético, real y virtual, constante y efímero, orgánico y mecánico, superficial y subdérmico, instructivo y manipulador – muestro cómo funcionan estos sonidos para alterar la sensación de control y pensamiento racional de un jugador. A través de breves comparaciones de discursos históricos sobre ruidos y monstruos, enmarco los ruidos del juego como monstruos vivos por derecho propio: abyectos, liminales y siempre transgrediendo potencialmente contra los cuerpos y los espacios habitados de los jugadores. (p. 122)

By underscoring the ways in which the game's industrial noises haunt various borders – between diegetic and non-diegetic, real and virtual, lingering and ephemeral, organic and mechanical, surface and subdermal, instructive and manipulative – I show how these sounds work to unsettle a player's sense of control and rational thought. Through brief comparisons of historical discourses on noises and monsters, I frame the game's noises as living monsters in their own right: abject, liminal, and always potentially transgressing against the bodies and inhabited spaces of players. (p.122)

Cheng (2012), al igual que Whalen (2004), menciona cómo la música de *Silent Hill* está hecha de tal manera que representa el estado de sufrimiento de los personajes del juego al igual que el del jugador. Los sonidos industriales reflejan un carácter sombrío y de decaimiento del mundo de *Silent Hill*. Cheng (2012) también menciona la función de los sonidos diegéticos y no diegéticos, los cuales a veces son utilizados para confundir al jugador, haciéndole creer que hay peligro cerca cuando en realidad no lo hay. El uso de sonidos cotidianos también

puede generar confusión, y provocar que en algunos casos se crea que estos provienen del mundo real. Él describe la música como: “ostinatos melódicos y rítmicos que duran solo unos pocos segundos” (p. 132). Estos se repiten constantemente, dándole un carácter opresivo y laberíntico a la música, la cual busca resolver, pero no lo hace. También menciona el uso de la radio en el juego, el cual es un objeto que nos indica cuando hay monstruos cerca, aumentando la intensidad de ruido blanco dependiendo de la cercanía de éstos. Cheng (2012) dice que el elemento de la radio influye en las decisiones que tomamos dentro del juego y esta situación la compara con las decisiones que tomamos inconscientemente en el día a día que están influenciadas por aparatos tecnológicos.

De igual manera Timm Summers (2011), en su ensayo “*Playing the Tune: Video Game Music, Gamers, and Genre*” (*Tocando la melodía: Música de videojuegos, jugadores, y género*), añade su propio análisis de la música para videojuegos de *survival horror*:

Las partituras dinámicas son comunes en este género, que se comunica activamente con el jugador, que interpretará conscientemente la música. Junto con "crear atmósfera", la narración musical es importante de otras formas. La música sitúa y elabora la dimensión visual a través de entornos sonoros y semiótica musical. La música se establece como una entidad conocedora, casi representativa de la conciencia del juego; sabe mucho más que el jugador, a quien transmite información generosamente. (p. 7)

Dynamic scores are common in this genre,²⁰ actively communicating with the player, who will consciously interpret the music. Along with “creating atmosphere,” musical narration is important in other ways. Music situates and elaborates on the visual dimension through sonic environments and musical semiotics. The music is established as a knowledgeable entity, almost representative of the game’s consciousness; it knows far more than the player, to whom it generously conveys information.

A esto, el autor añade más adelante que “las características de espacialidad, comunicación, disonancia, restricción, indeterminación, ansiedad y tensión son todas fundamentales en el uso de la música del *survival horror* para construir la experiencia de juego” (p. 9)

Summers (2011) menciona varios ejemplos entre los cuales se encuentra el videojuego de *Silent Hill*, del cual dice que utiliza sonidos industriales de forma repetitiva y minimalista, evocando “una representación sonora tradicional del infierno”. Summers (2011) comparte con Whaleen (2004), la similitud que tiene esta música con la de cine de horror, sin embargo, considera que está más relacionado con las formas tempranas de esta música y no de las más modernas.

2.1.4 Inmersión

Este concepto es de suma relevancia el ámbito de los videojuegos, ya que es considerado por muchos como una finalidad intrínseca y prevalente a toda música para este medio. Pero, ¿qué quiere decir exactamente este término?

De acuerdo a la RAE, inmersión significa “Acción de introducir o introducirse plenamente alguien en un ambiente determinado” (Real Academia Española, 2020).

Una de las primeras definiciones propuestas para el ámbito de los medios, y a la vez una de las más citadas por los académicos, es la de Murray (2017), quien respecto a este término habla lo siguiente:

Una narrativa conmovedora en cualquier medio puede experimentarse como una realidad virtual porque nuestros cerebros están programados para sintonizar historias

con una intensidad que puede borrar el mundo que nos rodea... La experiencia de ser transportado a un lugar elaboradamente simulado es placentero en sí mismo, independientemente del contenido fantástico. Nos referimos a esta experiencia como inmersión. La inmersión es una metáfora de la experiencia física de estar sumergido en agua. Nosotros buscamos el mismo sentimiento de una experiencia psicológicamente inmersiva que hacemos desde un chapuzón en el océano o en la piscina: la sensación de estar rodeado de una realidad completamente diferente, tan diferente como el agua lo es del aire, que se apodera de toda nuestra atención, todo nuestro aparato perceptivo... en un medio participativo, La inmersión implica aprender a nadar, a hacer las cosas que el nuevo entorno hace posible... el disfrute de la inmersión como actividad participativa (p. 99).

A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us. . . . The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion. Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus . . . in a participatory medium, immersion implies learning to swim, to do the things that the new environment makes possible . . . the enjoyment of immersion as a participatory activity (p. 99).

Sin embargo, Douglas y Hardagon (2000) profundizan en este término y hacen una diferenciación entre inmersión y *engagement*. La inmersión es considerada como la capacidad para estar completamente absortos a esquemas narrativos familiares. En tanto, definen *engagement* (o compromiso) como el pensamiento crítico y analítico acerca de lo que estamos leyendo, viendo o jugando. Además, añaden que estos dos conceptos no son ni mutuamente exclusivos ni polos opuestos, y que se suelen ocupar estos dos recursos a la vez,

dando la oportunidad al lector/jugador para que experimente lo que se conoce como *Flow*, concepto que definen como el sentimiento de estar realizando una actividad sumamente bien y sin esfuerzo.

Contextualizándolo en el medio de los videojuegos, Para McMahan (2003) este concepto se ha vuelto excesivamente vago y muy inclusivo, por lo que en su investigación *“Inmersion, engagement, and presence: a method for analysing 3-D video games”* (*inmersión, compromiso y presencia: un método para analizar videojuegos 3-D*), decide aclarar esta idea, al igual que el de “presencia” y “compromiso” (*engagement*), los cuales son utilizados indistintamente por algunos investigadores. Menciona, además, que para que exista inmersión no es necesario que se haga uso de elementos foto-realistas o audio-realistas, pero que sí deben existir tres condiciones, las que son:

“(1) Las expectativas del usuario respecto al juego o entorno deben coincidir con las convenciones del entorno de manera estrecha; (2) Las acciones del usuario debe tener un impacto no trivial en el ambiente; y (3) las convenciones del mundo deben ser consistentes, incluso si no coinciden con las de “el mundo físico”” (pp. 68-69).

“(1) the user’s expectations of the game or environment must match the environment’s conventions fairly closely; (2) the user’s actions must have a non-trivial impact on the environment; and (3) the conventions of the world must be consistent, even if they don’t match those of “meatspace” (pp. 68-69).

Cairns y Brown (2004), deciden preguntarles a los mismos jugadores qué es lo que ellos piensan que significa para ellos. Como resultado, pudieron concluir que inmersión, se utiliza por los jugadores para “describir el nivel de participación con un juego”. Descubrieron que hay tres niveles de participación o interacción, los cuales son, en orden de menor a mayor: compromiso (*engagement*), absorción (*engrossment*) y finalmente inmersión.

Sin embargo, los estudios anteriores citados no hablan en profundidad acerca del papel que juega la música para inducir este estado. Esta cuestión es atendida en *The Influence of Background Music of Video Games on Immersion (2015) (La influencia de la música de fondo de videojuegos en la inmersión)*, estudio realizado por Jiulin Zhang y Xiaoqing Fu, estudiantes de la escuela de psicología en Southwest University, China. Ellos corroboran la importancia de la música en la inmersión con un experimento realizado a ochenta participantes, a los cuales se les puso a jugar un mismo juego durante 20 minutos, perteneciente al género de pelea y llamado *The King of Fighter*. La mitad de ellos estuvieron con música de fondo y la otra mitad no. En este experimento también se tuvo en cuenta el nivel de experiencia en videojuegos de los participantes, dividiéndolos en dos grupos, los de alto y bajo nivel. Los resultados en el cuestionario de inmersión mostraron diferencias significativas en los jugadores de bajo nivel que escuchaban música de fondo versus los que no. Sin embargo, no hubo mucha diferencia entre el grupo de jugadores de alto nivel. En el test de distorsión temporal, los resultados obtenidos demostraron que mientras mayor era la inmersión, menor era el tiempo estimado de juego, esto estaría causado por que: “(el) juego al tener música resultaría más atractivo para los jugadores. Así que los jugadores con música fueron más fácilmente absorbidos en la *jugabilidad* y se les olvidó el paso del tiempo, lo que llevó a una distorsión temporal más seria” (p.5)

2.2 Posicionamiento Teórico

Después de haber revisado las investigaciones más relevantes acerca los ejes temáticos presentes en la pregunta, se han seleccionado las perspectivas que se alinean de mejor manera para los casos estudiados: Para el concepto de *survival horror*, se ha elegido tanto a Perron (2005) como Rouse (2009), ya que ambos comparten la misma línea de pensamiento acerca de este género y ambos se han dedicado a su estudio en profundidad. Para el caso de la relación que existe entre música de imagen y videojuego, se ha optado por la teoría de Fraile (2004), debido a la forma esquematizada en la que clasifica las funciones audiovisuales; y la teoría propuesta por Asska (2017), ya que establece una forma de clasificación de los niveles de interactividad que puede tener la música de un videojuego.

2.2.1 Survival Horror

Como bien hemos podido ver en el capítulo anterior, el concepto de *survival horror* está mayormente definido, ya que existe un consenso general entre los autores acerca de este término. Si bien, la misma naturaleza del estudio de género en sí, conlleva a una dificultad para estudiarlo debido a su constante cambio a través del tiempo (Therrien, 2007), para el caso de este trabajo se tomará la propuesta presentada por Collins (2008), y tomada por Summers (2011) unos años después, para definir un género de videojuegos, la cual conlleva “narrativa, las reglas representacionales... reglas de jugabilidad, y tipos de interactividad o interfaz con el jugador” (Collins, 2008).

Para posicionarnos teóricamente en este trabajo respecto a este concepto, nos adentraremos en la obra de Perron (2005), quien es uno de los autores que más se ha dedicado a analizar este género a lo largo de sus muchos libros y ensayos.

Uno de ellos es “*Coming to Play at Frightening Yourself : Welcome to the World of Horror Video Games*” (2005) (*Jugando a asustarte: Bienvenido al mundo de los juegos de survival*

horror), Perron (2005) realiza un análisis de la emoción de horror en los videojuegos, y como ésta se compara y se diferencian respecto al horror en el cine. El menciona que ambos comparten la instigación de la sensación de horror (que define como, a diferencia del miedo, una experiencia que nos deja espantados, y en la que sentimos un miedo o peligro físico) por parte del espectador/jugador, de la cual se obtiene una sensación placentera. Sin embargo, a diferencia del cine, en el juego se da la percepción de estar explorando activamente ya que el jugador controla las acciones del personaje, llegando a posicionarse a un nivel personal y, por consiguiente, generando que el miedo sea más genuino e intenso

Caracteriza a los enemigos de este tipo de videojuegos como:

Diseñados como entidades asquerosas, los monstruos de los videojuegos de horror son peligrosos. En el nivel de acción, son intimidantes físicamente porque son letales y tienen el poder de despedazar y matar. En nivel narrativo, se convierten en amenazas psicológicas, morales o sociales debido a su intento por destruir la identidad y moral de uno.

Designed as disgusting entities, the monsters of horror video games are dangerous. On the action level, they are physically threatening because they are lethal and have the power to maim and to kill. On the narrative level, they become psychological, moral or social menaces by their attempt to destroy one's identity and moral order (p. 4).

Perron (2005) además resalta la capacidad que tienen los videojuegos de horror de crear lo que Bonitzer (1982) llama como "espacio ciego", que, para el caso de los videojuegos, se ve representado por la cantidad de información limitada que se nos puede estar entregando en pantalla, en la que el enemigo podría estar en cualquier parte. De estos también menciona el uso de la luz como componente para inducir el miedo a la oscuridad, considerado un miedo primario para muchos. Finalmente, en este ensayo concluye que "los videojuegos no son nada más que casas encantadas, lugares de juego donde vamos a jugar y asustarnos" (p. 7)

Otro autor que indaga y profundiza en este género es Rouse (2009) quien, además de señalar las similitudes del cine de horror y los videojuegos de este género, menciona que la narrativa de estos últimos se mantiene más bien simple, sin dar demasiada información respecto a la historia, dejando mucho espacio a especulación e imaginación del jugador. Este autor habla de su experiencia en el desarrollo del juego *The Suffering*, señalando que aplicó dichos elementos y mantuvo la historia misteriosa para que el jugador quedara con “muchas preguntas sin responder”.

Además, añade que el mundo de este tipo de juegos se nos presenta generalmente de forma que resulta familiar o conocido, dándole un giro inesperado o quiebre de la realidad al entrar fuerzas malignas a escena. Esto permite que, a pesar de encontrarnos con elementos sobrenaturales, el juego se mantenga dentro de lo que se considera como “realista”, diferenciándose de géneros como la ciencia ficción, por ejemplo. Respecto a las mecánicas del juego, explica que, para incrementar el efecto de horror, se le da al jugador una cantidad de información limitada, muchas veces utilizando recursos como los efectos de cámara que muchas veces restringe la visión del jugador, como en el caso de *Resident Evil*, o la niebla en el caso de *Silent Hill*.

Rouse (2009) además explica que, para los videojuegos de horror, son dos emociones que se espera provocar en el jugador, las cuales son “tensión” y “miedo”. En este sentido, los videojuegos generan estas emociones mejor que cualquier otro medio, ya que en éstos la inmersión juega un papel importante, pues el jugador se proyecta en el personaje, provocando que el miedo sea mucho más intenso. Otra emoción clave es el orgullo, ya que, al sobrevivir infinidad de horrores y dificultades presentadas por el juego, existe una sensación de satisfacción por parte del jugador, emoción que en otros medios es difícil de lograr. Rouse (2009) concluye que, en el futuro, los juegos de horror se irán distanciando cada vez más de las películas de horror, argumentando que esto sucederá a medida que los desarrolladores aprovechen más las características que hacen únicos a los videojuegos.

De acuerdo a lo que dicen estos dos autores, podemos definir *survival horror* como un género de videojuegos en el que la narrativa o premisa principal es sobrevivir a criaturas monstruosas o sobrenaturales que presentan un peligro para el personaje que controlamos. Con respecto a las mecánicas o *jugabilidad*, el juego intentará en lo posible limitar la cantidad de

información entregada en pantalla, con el fin de generar incertidumbre en el jugador. Este deberá buscar recursos, que serán escasos, y resolver puzzles para lograr sobrevivir.

2.2.2 Relación música para imagen – videojuegos

Para el caso de este trabajo, resulta de crucial importancia entender la relación que existe entre la música e imagen. Es por esto, que indagaremos y profundizaremos en la teoría propuesta por teresa Fraile (2004), sobre los diferentes tipos de clasificación existentes para la música de este medio, al estar presentada de una forma esquematizada y ordenada, tomando en consideración algunos problemas que otros autores no habían tomado en cuenta.

Fraile (2004) postula en su ensayo "*Funciones de la música en el cine*", que aún no se llega a un consenso claro sobre la música de este medio, argumentando que muchos de ellos poseen falta de rigor en lo que refiere a la música. Fraile (2004) considera a la música del cine no como una función estática, sino que se superpone y van variando de acuerdo a lo que la escena requiera. Es por esto que ella lo divide en cuatro funciones que están presentes en todas las músicas y que están conectadas entre sí, pero que, sin embargo, siempre va a primar una sobre la otra:

- i. Funciones expresivas: Según Fraile (2004), es “el uso de la música que concierne a la emotividad, al sentimiento, al aparato sonoro como vehículo de transmisión de sensaciones”. (p. 12) Menciona que el rol del espectador es el que destaca en esta función, pues es él el que recibe e interpreta la información, y por consiguiente toma un carácter subjetivo. Concluye que “sus fines básicos es predisponer al espectador para que, implicándose, se introduzca en el mundo creado por el film” (p. 12). Podemos extrapolar esta función al mundo de los videojuegos, argumentado que el rol de este tipo de música corresponde al de intensificar el estado de inmersión del jugador.

Fraile (2004), añade que, mediante la evocación de emociones, se intenta darle realismo al film, argumentando que estas emociones o sentimientos por parte de los espectadores son reales y que de cierta manera hacen participe a este, creando una forma de interacción con la película (adentrándose en la diégesis). Ciertamente, esta interacción es en menor medida que en los videojuegos. Ella destaca además que hay tipos de clasificaciones dentro de la función expresiva, siendo estas:

- a) Tono emotivo: “Ocurre cuando el sentimiento contenido en la narración es expresado a su vez por la música (o viceversa)” (p. 17)
 - b) Subrayado dramático o expresivo: Es parecido al tono emotivo, pero resalta de manera más puntual y más evidente el carácter emotivo presentado en pantalla. Fraile (2004) ocupan el término “intensificador de sentimientos”.
 - c) Identificación con el personaje: Intensificador de sentimientos presentados por un personaje. En esta función expresiva, el espectador se involucra empáticamente y se identifica con el personaje.
- ii. Funciones estéticas: Fraile (2004) las llama “funciones de ambientación”, de las que dice: “Abarcan los aspectos artísticos, que se ponen en consonancia con los

demás elementos del film para conformar una obra final con una determinada estética, un estilo propio". (p. 19). En otras palabras, es la disposición de los elementos musicales para generar una cierta estética y crear "un clima artístico de la película", la "aparición externa general de la película" o "el carácter particular de un relato", lo que hace a través de un filtro (ambientación atmósfera, tono). Esta ambientación puede presentarse de las siguientes maneras:

- a) Género: Son los arquetipos musicales (también considerados clichés), que "toman como referencia un patrón y son fácilmente reconocibles por el espectador como característicos de una situación o de un tipo de película" (p. 21)
 - b) Tiempo – espacio: Es la música que sitúa a "la acción en un tiempo y espacio determinado". (p.21) Para lograr esto, la música puede hacerlo de tres maneras: Usar material original, componer a la manera de, o utilizar mecanismos musicales asociados popularmente.
- iii. Funciones estructurales: Tiene relación con la planificación de la aparición de la música. Según Fraile (2004), esta se puede asociar estrechamente con el tiempo fílmico, el ritmo y/o equilibrio del conjunto, pudiendo "alargar o comprimir el tiempo percibido, estructura el desarrollo del film dándole las pausas adecuadas, controla el movimiento temporal de la película, permite sustituir escenas que deberían sucederse temporalmente, etc." (p. 24) Comenta, además, que esta función le otorga las siguientes características a la película:
- a) Unidad: "Ayuda a que percibamos la película en un tiempo unitario, que tiene un comienzo, un desarrollo temporal y un final" (p. 25). En otras palabras, sirve para dar cohesión a la película. Podemos encontrar al *leitmotiv* como elemento unitario.

- b) Continuidad: al respecto dice que la música le da un sentido temporal a la película, proporcionando fluidez y movimiento a través de una comunicación y enlazamiento de los elementos sonoros respondiendo a una expectativa por parte del espectador (“expectativa de la cadencia”).
- c) Equilibrio estructural: La música le otorga equilibrio al film, dependiendo de cómo y cuándo aparezca dentro de este. Al respecto dice que “ayuda a puntuar el discurso narrativo, y realiza una función temporal muy clara al señalar momentos relevantes del transcurso de la historia.” Puede servir como elemento de enlace narrativo.
- d) Rítmica: Aporta ritmo a la escena. Esta puede ser de varias formas:
- ◆ Marcando el ritmo visual: Tiene relación con el nivel de sincronización de la imagen con la música.
 - ◆ Anticipando: Es cuando la música entra antes que a la escena para producir un efecto de “caída más fuerte en el golpe visual.” (p. 28)
 - ◆ Acelerando o retardando: La música se adapta a la velocidad del ritmo de la escena. La música se acelera o ralentiza, dependiendo de la imagen, de forma gradual.
 - ◆ Variando el ritmo de una secuencia completa: Cuando se le da “matices más rápidos o más lentos, porque lo pide la estructura total de la película.”(p. 28)
- e) Elipsis estructural: Es cuando se utiliza para narrar hechos que no se ven. La música puede sustituir una parte de la película. (Fraile (2004) señala que esta es simultánea a la elipsis narrativa).

f) Presencia acústica: Es lo que se considera como música de fondo, aquella que “cubre el silencio, estar ahí, cubrir la carencia de sonido u otras carencias” (p. 30)

iv. Funciones significativas o narrativas: Respecto a esta función, Fraile dice que la música puede ayudar a revelarnos información, ayudando a contar la historia. Esta nos da información de la narración y además de su interpretación. Fraile (2004), añade que “pretende descifrar lo que la música aporta significativamente en cada momento concreto de una película.” (p. 31) Esta música puede verse desde diferentes roles, los que pueden ser:

a) Metatexto: Fraile (2004) llama metatexto a la información que se nos presenta a través de códigos musicales. Esta puede servir para:

- ◆ Sustituir partes del guion: añade información que no aparece de forma explícita.
- ◆ Fortalecer el significado: “La música aporta un significado similar al que aparece en pantalla” (p. 32)
- ◆ Añadir significados externos: Es la información que no forma parte del guion o de la historia que se nos da a partir de la música, como la música *anempática*.

b) Punto de vista: Este concepto lo define como el sentido o la perspectiva desde que se comprende la narración a través de la música. Este puede presentarse en tres maneras:

- ◆ Intensificador de significados de la narración: La imagen y la música expresan lo mismo, por lo tanto, sirve de refuerzo. Es similar a la función expresiva, pero esta se diferencia de aquella porque esta “se refiere estrictamente al significado diegético y no a los sentimientos que provoque en el espectador.” (p. 33)

- ◆ Situar objetivamente al espectador (espectador racional): Es la música que expresa un carácter opuesto a la narración, como la música *anempática*. El significado emotivo se deduce de la relación entre la imagen y música.
 - ◆ Revelar el verdadero significado de la imagen: Es cuando la música le da el significado verdadero a la escena.
- c) Elipsis narrativa: Es cuando la música alude a hechos, acciones o personajes no presentes en el film. Esto lo puede lograr a través del *leit motiv*.
- d) Elipsis significativa o sublimación: Es el carácter simbólico que se le puede dar a la música, como simbolizar un sonido de la imagen.
- e) Descripción de un personaje: La música nos puede aportar información respecto a la personalidad de un personaje, del estado de ánimo exteriorizando sus sentimientos

Si bien estas funciones descritas y clasificados por Fraile (2004) se pueden aplicar de igual manera a los videojuegos, el análisis no sería completo ya que no tomaría en consideración la particularidad de los videojuegos que es la de ser un medio interactivo. Es por esto que profundizaremos y definiremos los conceptos relacionados con la música para este medio, basándonos en la clasificación que propone Aska (2017), quien resume de manera muy completa estas terminologías abarcando a autores como Whaleen (2004) y Collins (2008).

Aska (2017) separa el término de música interactiva, comúnmente usado para describir la música de videojuegos, y lo asocia específicamente a las situaciones específicas en donde la modificación de la música por parte del jugador es de forma intencional. Es por esto que divide la música para videojuegos dependiendo del nivel de interactividad que exista: Reactiva, adaptativa, y completamente interactiva.

- i. Reactiva: Se refiere a la música que reacciona en respuesta a las acciones no musicales del jugador. Al respecto añade que “hay una acción singular que tiene un resultado singular, y este resultado se mantiene hasta que otra acción modificadora sea ejecutada por el jugador” (p. 72). Este tipo de música era común en los videojuegos para consolas de quinta generación, siendo menos común en tiempos modernos, lo que es consecuencia de las limitaciones tecnológicas de la época. Por ejemplo, menciona Asska (2017), en los juegos de *Final Fantasy*, cuando se llega a una localización aparece una música, y cuando estamos llegando a otro lugar, la imagen desaparece al igual que la música, y vuelve a aparecer una música e imagen nueva.

- ii. Música adaptativa: Asska (2017) considera este tipo de música como la que ha ido ganando mayor terreno a lo largo de los años. Respecto a esta dice que “involucra una modificación continua de la música basado en las acciones de un jugador, pero con la correlación activa intencional entre la acción del jugador y sonido” (p.4) Estas acciones, de igual manera que la música reactiva, no tiene una intencionalidad musical. En otras palabras, es la música que va mutando y modificándose dependiendo de las acciones del jugador, en las que las transiciones de una música a otra o evento musical a otros se hace de forma gradual. Asska (2017) menciona diferentes técnicas que se han utilizado para lograr esto, entre las que encontramos:
 - a) Re-orquestación vertical y Re-secuenciación horizontal: La re-secuenciación horizontal consiste en la división de una pieza en diferentes partes, en las que el algoritmo del juego las reorganiza, creando diferentes posibilidades y variaciones. Por otra parte, de manera similar la re-orquestación vertical segmenta una pieza, pero esta vez en forma de capas de instrumentación que pueden ser superpuestas de diversas formas para darle variación.

 - b) Tempo y Volumen: Es cuando la música acelera el tempo o cambia la dinámica dependiendo de diferentes situaciones en la que se encuentre el jugador. Por ejemplo, cuando un jugador puede estar a punto de morir en una etapa y la

música acelera el tempo; o de igual manera, cambiando la dinámica dependiendo de la cercanía que se tenga con enemigos, siendo esta más fuerte mientras más cerca se esté de estos, y disminuyendo cuando se aleje.

- c) Música adaptativa algorítmica: Es aquella música “generada de algoritmos como resultado del *gameplay*”. (p.7) Acerca de esta, dice que no existe una participación activa por parte del jugador en la creación de la música, es decir, si bien sus acciones modifican directamente el *soundtrack*, estas acciones no están hechas con tal intencionalidad (a diferencia de la música completamente interactiva).

- iii. Música completamente interactiva: Asska (2017) la define de la siguiente manera: “cuando un jugador realiza una acción dentro de un videojuego con la intención de tener un impacto directo en la música” (p. 77). Dentro de esta clasificación podemos encontrar los juegos basados en música como Guitar Hero, o los mini-juegos o actividades dentro del juego (*in-game activities*), o cuando la creación de música es un componente principal de la *jugabilidad*.

Asska (2017) de igual manera define tres técnicas o tipos de música para videojuegos de forma apartada de las anteriores mencionadas, siendo estas: *Looping music* (música en bucle), música generativa y música lineal.

- a) Looping Music (música en bucle): es aquella que se repite indefinida y continuamente durante ciertas partes del juego. Estas pueden ser:

- ◆ Lineal: Es aquella que se repite sin ningún cambio.
- ◆ Dinámica: Se repite con variaciones mínimas.

- b) Música lineal: Es la música que se reproduce durante las escenas de video.

- c) Música generativa: Es “la música que es generada dentro del juego, basado en algoritmos prescritos que determinan qué sonidos musicales se reproducirán”.
(p. 14)

- d) Percepción del personaje de la música: Asska (2017) se refiere a esta música como la que el personaje puede oír, es decir la música diegética.

2.2.3 Síntesis

Considerando las proposiciones teóricas que acaban de ser explicitadas, se ha procedido a considerar aspectos que permiten entender cómo es que se encuentran las funciones de la música con los elementos compositivos de una obra, lo cual se gráfica de la siguiente manera

		Predominancia Funciones de la música con la imagen			
		Expresiva	Narrativa	Estética	Estructural
Clasificación música de videojuegos según nivel de interactividad	Lineal	Recepción subjetiva en música no interactiva	Contenido en música no interactiva	Contexto en música no interactiva	Unificación/planificación en música no interactiva
	Adaptativa	Recepción subjetiva en música interactiva adaptativa	Contenido en música interactiva adaptativa	Contexto en música interactiva adaptativa	Unificación/planificación en música interactiva adaptativa
	Reactiva	Recepción subjetiva en música interactiva reactiva	Contenido en música interactiva reactiva	Contexto en música interactiva reactiva	Unificación/planificación en música interactiva reactiva

(Fuente: Elaboración propia).

Situación 1: Recepción subjetiva en música no interactiva

Situación compositiva en que la música tiene un principio y final determinados, y en la que predomina la intención de generar una respuesta de carácter afectiva o emocional en el jugador.

Situación 2: Recepción subjetiva en música interactiva adaptativo

Situación compositiva en que la música cambia a partir de las acciones del jugador dentro del videojuego, y en la que predomina la intención de generar una respuesta de carácter afectiva o emocional en el jugador.

Situación 3: Recepción subjetiva en música interactiva reactiva

Situación compositiva en la que la música reacciona a las acciones del jugador dentro del videojuego, y en la que predomina la intención de generar una respuesta de carácter afectiva o emocional en el jugador.

Situación 4: Contenido en música no interactiva

Situación compositiva en que la música tiene un principio y final determinados, y en la que predomina la intención de entregar información.

Situación 5: Contenido en música interactiva adaptativa

Situación compositiva en que la música cambia a partir de las acciones del jugador dentro del videojuego, y en la que predomina la intención de entregar información.

Situación 6: Contenido en música interactiva reactiva

Situación compositiva en la que la música reacciona a las acciones del jugador dentro del videojuego, y en la que predomina la intención de entregar información.

Situación 7: Contexto en música no interactiva

Situación compositiva en que la música tiene un principio y final determinados, y en la que predomina la intención de generar una contextualización estética.

Situación 8: Contexto en música interactiva adaptativa

Situación compositiva en que la música cambia a partir de las acciones del jugador dentro del videojuego, y en la que predomina la intención de generar una contextualización estética.

Situación 9: Contexto en música interactiva reactiva

Situación compositiva en la que la música reacciona a las acciones del jugador dentro del videojuego, y en la que predomina la intención de generar una contextualización estética.

Situación 10: Unificación/planificación en música no interactiva

Situación compositiva en la que la música tiene un principio y final determinados, y en la que predomina la intención de generar sentido de cohesión en la estructura del juego.

Situación 11: Unificación/planificación en música interactiva adaptativa

Situación compositiva en que la música cambia a partir de las acciones del jugador dentro del videojuego, y en la que predomina la intención de generar sentido de cohesión en la estructura del juego.

Situación 12: Unificación/planificación en música interactiva reactiva

Situación compositiva en la que la música reacciona a las acciones del jugador dentro del videojuego, y en la que predomina la intención de generar sentido de cohesión en la estructura del juego.

3. Diseño metodológico

La planificación de la metodología nos permitirá establecer parámetros que ayudarán a la realización de los objetivos propuestos en esta investigación, los cuales pretenden analizar en profundidad la música correspondiente a los videojuegos del género *survival horror*.

A continuación, se detallarán los pasos que se realizarán sistemáticamente durante esta investigación.

3.1 Definición del enfoque

El enfoque que tiene este proyecto es del tipo cualitativo, ya que la naturaleza de la propuesta de investigación tiene relación con un análisis de tipo subjetivo. En palabras de Mata (2019):

La investigación cualitativa asume una realidad subjetiva, dinámica y compuesta por multiplicidad de contextos. El enfoque cualitativo de investigación privilegia el análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades estudiadas (Investigalia.com, 28 de mayo de 2019).

Esto además permite cierta flexibilidad para abordar la investigación, habiéndose modificado tanto las preguntas como los objetivos planteado a medida que se fue investigando más acerca de la temática en cuestión.

3.2 Definición del tipo

El tipo de investigación que se realizará corresponderá a la forma descriptiva, ya que se buscarán y analizarán las cualidades y funciones propias de la música para el tipo de videojuegos estudiados, describiéndolas y otorgándoles una significación de tipo semántica.

3.3 Definición de muestra

Es un muestreo intencional probabilístico basado en los siguientes criterios:

A) Criterios teóricos:

- Generación de avance técnico.
- Relevancia que adquiere género *survival horror*.

	Quinta generación de consolas	Sexta generación de consolas
Alta relevancia/aporte al género <i>survival horror</i>	Resident Evil 2	Silent Hill 2
Baja relevancia/aporte al género <i>survival horror</i>	Parasite Eve	N/A

n=3

3.4 Definición de la técnica de recolección

Es indispensable para este trabajo el tipo de recolección documental, ya que a través de este se puede esclarecer los conceptos claves que se trabajan y se mencionan durante la investigación, tanto como datos técnicos del juego como musicales y contextualización de los juegos analizados.

Los videojuegos que estaban disponibles para jugar proporcionaron un acercamiento y un mayor entendimiento de ciertas características que son propias de éstos, como lo es su linealidad.

También se acudió al material audiovisual disponible en diversas plataformas de internet, lo que posibilitó el análisis musical en profundidad. Muchas veces este material fue la única manera de acceder a los temas analizados, ya que, en muchas ocasiones las partituras no estaban disponibles. Sin embargo, para algunos casos si se pudieron encontrar partituras que facilitaron el análisis de dichas piezas.

Los videojuegos analizados y su música fueron puestos en una ficha para ordenar de forma esquematizada los datos recolectados de diferentes fuentes de documentación.

Ficha de registro:

Juego	Título/s		
	Diseño de portada en América		
	Año de lanzamiento		
	Desarrollador/es		
	Distribuidor/es		
	País		
	Creador/es	Director/es	
		Productor/es	
	Plataforma/s		
	Género/s		
	Modalidad de juego		
	Otras versiones		

Música/Banda Sonora	Nombre álbum/es		
	Diseño Álbum		
	Fecha publicación		
	Número de pistas		
	Duración total		
	Género		
	Productor/es		
	Discográfica		
	Intérpretes		
	Instrumentación general		
	Tono emotivo general		
	<i>Jugabilidad</i>	Objetivo	
Mecánica			
Acciones posibles			
Combate			
Inventario			
Vida			
Modo de guardado			
Modos de juego		Principal	
		Secundario	
Dificultad			
Compositor/es	Nombre del compositor	Nacionalidad	
		Tipo de música que compone	
		Otros trabajos reconocidos	
		Lugar de formación	
		Premios/reconocimientos	
Contexto de desarrollo			
Historia del juego	Estructura narrativa		
	Temporalidad		
	Resumen		
	Escenarios en orden cronológico y descripción		
	Personajes y Descripción		

	Enemigos		
Aporte/importancia para el género.			
Pistas representativas	Nombre pista n°1	Compositor	
		Contexto de aparición en el juego	
		Instrumentación	
		Tonalidad	
		Armonía	
		Métrica	
		Texturas	
		Melodía	
		Tempo	
		Rol que cumple en el juego	
		Tono emotivo	
		duración	
		Descripción de escena que acompaña la música-	
	Relación de la música con la imagen		
	Nombre pista n°2	Compositor	
		Contexto de aparición en el juego	
		Instrumentación	
		Tonalidad	
		Armonía	
		Métrica	
		Texturas	
		Melodía	
		Tempo	
		Interacción con el juego	
		Rol que cumple en el juego	
		Tono emotivo	
		duración	
Descripción de escena que acompaña la música			
Nombre pista n°3	Compositor		

		Contexto de aparición en el juego	
		Instrumentación	
		Tonalidad	
		Armonía	
		Métrica	
		Texturas	
		Melodía	
		Tempo	
		Rol que cumple en el juego	
		Tono emotivo	
		duración	
		Descripción de escena	
		Relación de la música con la imagen	
	Nombre pista nº4	Compositor	
			Contexto de Aparición en el juego
Instrumentación			
Tonalidad			
Armonía			
Métrica			
Tempo			
Melodía			
Rol que cumple en el juego			
Tono emotivo			
Duración			
Descripción de escena			
Relación de la música con la imagen			
		compositor	
		Contexto de aparición en el juego	
		Instrumentación	
		Tonalidad	
		Armonía	
		Métrica	
		Textura	
		Melodía	
		Tempo	
Rol que cumple en el juego			

		Tono emotivo	
		Duración	
		Descripción de escena	
		Relación de la música con la imagen	

3.5 Definición de técnica de análisis

Para el caso de este estudio, se analizará la música de videojuegos de *survival horror* (tanto a la música creada para acompañar tanto a las escenas de video como a la parte interactiva del juego, también conocido como *underscore*) basándose en la matriz teórica presentada anteriormente.

En esta matriz se tomaron las clasificaciones propuestas por Alyssa Asska (2017), para el nivel de interactividad musical del videojuego, y la propuesta por Teresa Fraile (2004), para las distintas funciones que tiene la música para imagen, inicialmente creada para el cine, pero también aplicable para los videojuegos. Fusionando ambas formas de clasificación, se puede llegar a tener un entendimiento más profundo de la música para videojuegos, tomando técnicas de análisis altamente estudiadas y comprobadas, pero sin dejar de lado sus características particulares que la diferencian y la hacen única, como lo es el nivel de interactividad.

Para el caso de la música de los videojuegos, se tomarán los tres conceptos que podrían clasificar a los diferentes tipos de interactividad que tiene la música presente en los videojuegos analizados, propuestos por Asska (2017). Sin embargo, no se tomará en cuenta la música enteramente interactiva, al no presentarse el caso en ninguno de los juegos que serán analizados en este trabajo.

Para determinar la función audiovisual que cumple la música dentro del juego, se tomarán los modelos de clasificación propuestos por Fraile (2004) que, como ya vimos en el posicionamiento teórico, estos consisten en la función expresiva, estética, estructural y narrativa.

Para realizar este análisis, se agrupará la música de los diferentes juegos seleccionados (serán cinco temas representativos de cada uno), se analizarán sus elementos musicales y de qué manera se relaciona y sitúan con los otros elementos del videojuego, análisis que tendrá un carácter semiótico musical. Cabe aclarar que este análisis tiene un alto grado de subjetividad, debido a la característica inherentemente subjetiva de la percepción de la música (Fraile 2004). Luego, se clasificará en una de las diferentes categorías resultantes de las teorías mencionadas y se determinará el porqué de esta clasificación. Sin embargo, es importante señalar que, si bien para el caso de los niveles de interactividad esta clasificación es sencilla, ya que estos términos son excluyentes, no es el caso para las funciones de la música para imagen, por lo que estos se han determinado de acuerdo a su relevancia/predominancia dentro de los casos muestreados.

4. Desarrollo

A continuación, se presenta de una forma organizada los resultados de la aplicación del diseño metodológico. El criterio para realizar dicho ordenamiento dice relación con las situaciones compositivas que fueron posibles de ser identificadas dentro del conjunto de casos muestreados. Considerando ello, se organizan los hallazgos y se visualizan las evidencias documentales que la sustentan.

4.1 Situaciones de unificación/planificación en música no interactiva




Como bien se definió en la síntesis teórica, esta situación compositiva se caracteriza por la predominancia de la función estructural en la música lineal. Es decir, es aquella en la que la música tiene un principio y final determinados, y en la que predomina la intención de generar sentido de cohesión en la estructura del juego.

Dentro de los videojuegos analizados, el tema más representativo que se pueden calificar dentro de estos criterios es el siguientes:

4.1.1 En el caso de Resident Evil 2:

A) Prólogo (prólogo):

Este tema lo escucharemos al principio del juego durante la primera escena de video:

<p>Descripción de escena que acompaña la música-</p>	<p>Aparecen imágenes del primer juego mientras una voz en off narra lo acontecido anteriormente. Habla del virus-T y de cómo este fue una creación de la farmacéutica de <i>Umbrella</i> para hacer experimentos biológicos.</p>  <p>Esta voz menciona que el virus escapó provocando el incidente de las montañas <i>Arklay</i>, en donde los S.T.A.R.S, una rama de la policía de <i>Raccoon City</i>, estuvieron involucrados.</p>  <p>A este incidente solo sobrevivieron unos pocos. La voz finaliza diciendo que los experimentos de <i>Umbrella</i> estaban lejos de terminar.</p> 	
--	--	--

La escena trata de una transición de imágenes señalando lo ocurrido, a modo de prólogo del juego (como indica el mismo nombre del título de este tema), ayudando a insertar y contextualizar al jugador dentro del mundo ficticio de este videojuego. La música que acompaña esta escena tiene las siguientes características musicales:

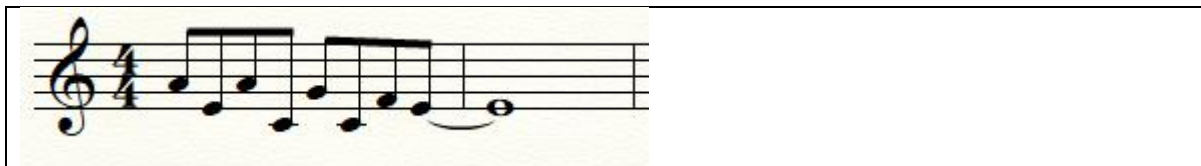
Instrumentación	Sección de cuerdas, piano, bronce (corno francés y/o trombón), sintetizador, caja, vientos (clarinete).
Tonalidad	Am
Armonía	Tiene una armonía simple de tres acordes. Se repite principalmente Am, pero en ocasiones cambia a G y a F para volver a Am.
Métrica	4/4
Texturas	En algunas ocasiones es de melodía acompañada, y en otras es contrapuntística.
Melodía	Se puede escuchar claramente un motivo, conformado principalmente por dos notas, separadas por un intervalo de cuarta justa descendente, que vuelve a la primera nota. Este puede aparecer tanto en los bronce como en los vientos (clarinete). En ocasiones hay un carácter de pregunta y respuesta entre los bronce y el piano, y otras veces entre los bronce y vientos. Esta es también de tipo imitativo.
Tempo	123 bpm. Aprox.

La instrumentación corresponde a una orquesta, que además añade sintetizadores. Las orquestas son normalmente utilizadas para la música del cine de horror, al igual que los sintetizadores. A los timbres de las cuerdas se le puede atribuir un carácter “sucio”, debido a la mayor cantidad de armónicos que produce, a comparación con el piano que es considerado más limpio. Esta cualidad se aprovecha en este tema, poniendo a los violines haciendo notas largas en registros agudos, haciendo tensiones sobre un acorde de Am, siendo lo primero que escuchamos junto al piano, el cual abre con un acorde de Am arpegiado en un registro agudo, el cual da la sensación de quedar no resuelto y por ende se presenta como si fuera una interrogante. Los violines añaden notas que no pertenecen al acorde desde casi el primer momento, lo que le da un toque sombrío a la música, para luego quedarse en Am, esta vez haciendo notas del acorde mitigando un poco la tensión. Todo esto mientras la parte grave de la sesión de cuerdas se mantiene en una nota pedal.

Los instrumentos haciendo uso de los extremos de los registros, como en el caso de los violines en este tema, es un recurso muy utilizado en el cine de horror y normalmente lo asociamos con tensión. Donnelly (2007) al respecto añade lo siguiente:

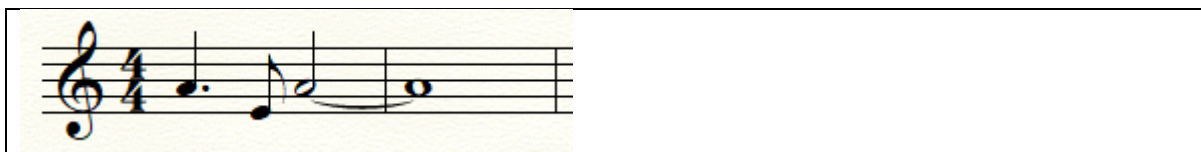
La música en el cine de horror usualmente intenta un enlace directo con lo físico: por ejemplo, a través el uso de registros muy altos (las cuerdas punzantes en la escena de la ducha en Psycho), o bajos (aguijones profundos y drones). Estos no son solamente registros extremos, pero también están relacionados con los sonidos intrínsecos del cuerpo humano: el zumbido alto del sistema nervioso y el profundo palpar de la circulación sanguínea y el corazón (p. 71)

Luego se escucha el siguiente motivo en el piano, que sonará por única vez durante el tema, pero que sin embargo se repetirá en ciertas partes durante el juego:



Este motivo es básicamente el acorde de Am tocado como un arpeggio quebrado, de forma en que haya una gran distancia de intervalos entre las notas, añadiendo la nota F en un tiempo fuerte. Esto genera un pequeño momento de tensión al estar a una segunda menor de distancia de la nota E, al ser este un intervalo disonante. Estas características de la melodía sumado a la tonalidad que se le asigna (Am), crea una atmósfera de misterio. Es por esto que este motivo aparecerá más adelante durante otros temas del juego, cuando sea necesario reforzar esta sensación.

Luego pasaremos a escuchar lo que es el *leit motiv* principal del juego en los bronce, y más adelante en los vientos:



Esta melodía simple, con intervalo de cuarta, realizada en los bronces, podemos compararlo a los sonidos o melodías normalmente conocidos en la milicia como llamados de clarín. Podemos encontrar una similitud con *The Last Post*, el cual utiliza intervalos de quintas justas ascendente al comienzo. Este tema en específico se utiliza para señalar el fin de las actividades diarias o en funerales para conmemorar a los fallecidos.

Esta temática militar se ve reforzada por la caja que aparece en conjunto con el tema. La caja realiza redobles, que asimilamos culturalmente con las marchas.

Todo esto es coherente con lo que se muestra y se dice en la narración, ya que se menciona a los S.T.A.R.S, un grupo paramilitar que aparecieron en el primer juego, en donde muy pocos lograron sobrevivir a los acontecimientos. La música insertada en este contexto, por una parte, nos transporta a los hechos pasados. Por otra parte, el sintetizador, al ser rítmico y contar con un pulso acelerado, también acelera el tema y nos genera una sensación de apremio y peligro, ayudándonos a situarnos en el presente.

Como respuesta a este motivo escucharemos la siguiente melodía por parte del piano:



Podemos ver que es una escala de Am ascendente, la cual, al terminar en el quinto grado, deja la melodía abierta (sin resolver), generando expectación.

Este ciclo de preguntas y respuestas se seguirá dando durante todo el tema, dejando largas pausas en ocasiones para dar espacio a la narración de la voz en off.

Podemos resumir la relación de la música con la imagen y los otros elementos de la siguiente manera:

Relación de la música con la imagen	Al tener largas pausas en la melodía, la música ayuda a generar expectación, complementando lo que dice la narración de la voz en off, la cual también nos mantiene expectantes e intrigados. La tonalidad menor ayuda a darle un tono serio y de preocupación a lo que se está diciendo. La percusión o caja hace reminiscencia a las marchas, dándole un carácter militar y/o de guerra, pudiendo estar haciendo una alusión a el carácter combatido del juego.	
-------------------------------------	---	--

Estas cualidades introducidas en el tema, nos dan a conocer desde un principio la ambientación que tendrá el juego. La temática militar la podemos asociar, además, con el enfoque de esta saga que se centra, a parte del horror, en la acción y en el combate; el misterioso carácter de este tema también está presente en este videojuego y en la saga en general, ya que se nos irá develando mayor información respecto a lo que pasa en el mundo del juego a medida que investigamos; también en la sensación de peligro y tensión, al vernos enfrentados y expuestos a criaturas y monstruos que podrían acabar fácilmente con nuestro personaje, y sin tener muchos recursos para enfrentarlos. Si bien la música nos entrega información del carácter estético que tendrá el juego, como también un refuerzo de la narrativa, se consideró que la función predominante es la estructural, al tener dos melodías *motívicas* que irán apareciendo a lo largo de todo el juego. Esto, responde a un carácter de función estructural, ya que, la repetición de la mayoría de estos motivos a lo largo de todo el *soundtrack* del videojuego, y en diferentes situaciones, responden a una intensidad de planificación de la música y le otorga un sentido de unidad.

Este tema se clasifica dentro de la música de tipo lineal ya que posee un principio y un final inalterados, al corresponder a una música que acompaña a una escena de video.

4.2 Situaciones de recepción subjetiva en música no interactiva

Como bien se definió anteriormente, esta situación compositiva se caracteriza por la predominancia de la función expresiva en la música lineal. En otras palabras, es aquella en la que predomina la función en la que se busca generar una respuesta de carácter afectiva o emocional en el jugador. La música lineal en los videojuegos está presente mayoritariamente durante las escenas de videos o *cut-scenes*.

Dentro de los videojuegos analizados, los temas más representativos que caen dentro de estos criterios son los siguientes:

4.2.1 En el caso de Resident Evil 2:

A) The beginning of story (El comienzo de la historia):

Este tema lo escuchamos durante la primera escena de video del juego. Cabe destacar que el juego permite elegir entre dos personajes, por lo que las escenas de video serán diferentes dependiendo de a quien se elija (Leon o Claire):

<p>Descripción de escena que acompaña la música</p>	<p>Dependiendo del personaje elegido, se muestra a Leon o a Claire llegando a la ciudad de Raccoon City durante la noche.</p>  <p>La siguiente escena muestra al protagonista encontrándose con el primer zombi. Si se juega con Claire este está comiéndose un cadáver en un restaurant y si se juega con Leon este esta tirado en la calle.</p>  <p>Luego se ve a un chofer de camión bencinero que se encuentra en una gasolinera siendo mordido por un zombi. Después de esto comienza a conducir su camión.</p>	
---	---	--



La escena vuelve al protagonista, en el caso de Leon, este se encontrará rodeado de zombis, a los que comenzará a dispararles.



En el caso de Claire, el zombi del restaurant se va acercando cada vez más a ella.



Luego ambos personajes se encuentran, ya que Claire llega hasta la puerta y cuando la abre, Leon le apunta con la pistola. Este le grita que se agache, y le dispara al zombi detrás de ella.



Están rodeados de zombis, pero toman un auto de policía para escapar. Comienzan a presentarse y Claire encuentra una pistola en la guantera. Mientras conversan, son atacados por un zombi escondido en el asiento trasero.



	<p>Leon, quien iba manejando, choca con un poste y el zombi sale disparado por el parabrisas. El chofer del camión va directo hacia ellos. Este se ve convertido en zombi. Leon y Claire logran salir antes de que el camión los choque y explote, quedando separados por un muro de fuego.</p> 	
--	--	--

Las características de la música que acompaña a la imagen son las siguientes:

Instrumentación	Bombo, piano, corno francés, sección de cuerdas, sintetizador, bronces, caja, campana, efectos de sonido.	
Tonalidad	Cm	
Armonía	Al comienzo es difícil distinguir la armonía, ya que hay muchos intervalos disonantes, pero hay pasajes en los que pasa de Cm a Bm. En ocasiones también hace uso de <i>clusters</i> .	
Métrica	En algunas partes no se distingue, pero hay partes rítmicas en la que podría ser 4/4.	
Texturas	Variará a lo largo del tema, a veces es polifónica, otras de melodía acompañada.	
Tempo	El tempo va a variar al largo del tema, a veces será más lento, otras se apresurará.	

La música comienza con un fuerte golpe de algún instrumento percusivo, al momento de un cambio de plano en el que se pasa de mostrar a Leon/Claire (dependiendo de a qué personaje se haya elegido) a mostrar las calles vacías de *Raccoon City*. A esto le siguen violines haciendo disonancias en un registro muy agudo y el sonido ambiente de las calles, el cual destaca por su quietud, provocando una sensación inquietante. La música cesa por un rato, para luego anticipar un cambio de escena, en la que se muestra al conductor del camión empujar a un zombi, a lo que se escucha un pequeño pasaje sin mucho sentido melódico en los bajos, insinuando peligro. Cuando la escena vuelve a mostrar a nuestro protagonista, para el caso de Leon, esta vez la cámara estará situada desde el punto de vista de un zombi acechándolo. La música, entonces, imitará el sonido de la respiración de éste, efecto que se logra con sintetizadores. El ritmo de esta respiración estará acompañado de cuerdas en registro grave. Cuando nuestro protagonista vea al zombi por primera vez, la música realiza un efecto con las cuerdas para dar la sensación de sorpresa, para luego cambiar el tempo y volverse más agitada y caótica, sumándole además bronces y un *ostinato* melódico en las cuerdas. Este efecto de sobresalto, Brownrigg (2003) lo describe como un *Sforzando Tutti crash*, el cual es utilizado para hacer saltar a la audiencia (en este caso al jugador), y que viene antecedido a un silencio o una nota pedal (en este caso hecha por las cuerdas) (p. 127)

Este efecto también se utiliza en la escena de Claire, cuando el zombi se voltea a mirarla. Después de este *Sforzando* la música se vuelve caótica y completamente atonal, reflejando la desesperación y/o miedo del personaje. Cuando Leon y Claire finalmente se encuentran, el primero apuntándole con una pistola a la segunda, la música hace una breve suspensión (se detiene), lo que nos mantiene expectantes respecto a lo que pasará a continuación.

De esta misma manera, la música ira siempre cambiando y alterándose para sincronizarse con la imagen. Para los momentos de más acción, se añadirán más tensiones, más instrumentos y se acelerará el pulso, como cuando el camión choca con el auto de los protagonistas.

Este tipo de articulación sincrónica, Fraile (2004) la describe como:

Música e imagen guardan una relación de dependencia en la articulación de los acentos musicales y visuales respectivamente, que se producen sincrónicamente, al mismo tiempo. Es necesario, por tanto, un análisis previo de la imagen para que la música marque musicalmente los movimientos visuales o bien, al contrario, un estudio de la música para que la imagen le acompañe sincrónicamente. (P.5)

Respecto a la ausencia de una melodía clara podemos decir que:

Melodía	La melodía no es muy relevante ya que este tema se centra en la textura para crear tensión. En una ocasión ocupa el mismo motivo del prólogo, solo que en la tonalidad de Cm y en un corno francés. No se vuelve a repetir. Luego la melodía desaparece por un largo tiempo. En ciertas partes las cuerdas y bronces hacen un ostinato melódico que pasa por Cm y Bm. Luego aparecen pequeños pasajes melódicos de corta duración. Se hace uso de disonancias, sobre todo en los violines.	
---------	--	--

La melodía no juega un papel importante en este tema, apareciendo por breves pasajes sin mayor protagonismo, con la finalidad de resaltar la textura. Esto contribuye a generar cierta sensación de ambigüedad, también considerada una constante en la música del género de horror. Como bien dice Brownrigg (2003):

La música de horror opera para evitar la melodía para favorecer ya sea la textura musical o favorecer demasiado la escritura temática (p. 123)

Tomando en cuenta las características de la música, podemos decir que esta busca intensificar los sentimientos presentados en la imagen, haciéndolos llegar al espectador. Respecto a la relación que tiene la música con la imagen, la podemos resumir de la siguiente manera:

<p>Interacción con el juego</p>	<p>Este tema ayuda a reforzar las emociones que se muestran en pantalla durante la escena. Es por esto que no tiene un tempo, métrica o melodía definida. Una de estas emociones que ayuda a intensificar es la tensión, presente en varias partes de la escena, la cual se consigue con la ayuda de los violines en un registro agudo y los crescendos. LA música nos suele advertir del peligro mediante el uso de las cuerdas. La música se vuelve rítmica y el tempo se acelera cuando los personajes ven a los zombis y se dan cuenta que están rodeados, reflejando la desesperación del personaje. La música también ayuda a generar la sensación de sorpresa y de susto, apareciendo súbitamente y con un volumen alto (<i>sforzando</i>) cuando nuestros personajes ven a un zombi por primera vez. La música toma carácter acelerado, rítmico e intenso, en las escenas donde hay más acción, denotando apuro.</p>	
---------------------------------	--	--

Con lo anterior mencionado podemos establecer que hay una fuerte relación sincrónica entre la música y la imagen, por lo que se podría clasificar dentro de la función estructural. Sin embargo, se clasificó en la función expresiva por que la intencionalidad generar una respuesta emocional de miedo y tensión en el jugador, mediante el uso de disonancias y tesituras extremas, es la que predomina o la que adquiere mayor relevancia que la función estructural.

Ocurre cuando el sentimiento contenido en la narración es expresado a su vez por la música (o viceversa), pero el acento de esta función hay que ponerlo en que es la que mantiene la continuidad emotiva durante un periodo de la película, y en que el tono emotivo puede estar implícito en la narración o no, es decir, que puede ser la propia música la que indique desde qué perspectiva emotiva han de leerse las imágenes (...) Esto es evidente en las escenas románticas, de tensión en



un thriller, etc., cuya música busca aportar sensaciones que beneficien el discurso sensorial de las sucesivas escenas. (p. 17)

Según la clasificación de música en videojuegos propuesta por Asska (2017), esta caería dentro de la música lineal al ser la música que acompaña una escena de video. Por lo tanto, tiene un principio y final determinado e inalterable.

4.2.2 En el caso de Parasite Eve:

A) Primal Eyes

Este tema lo podemos escuchar durante la primera escena de video del juego. Corresponde a una especie de vista previa del juego o avance, donde se nos muestran imágenes de lo que aparecerá dentro de este.

<p>Descripción de escena</p>	<p>En la pantalla aparece el nombre de la compañía, para luego mostrar una secuencia de escenas del videojuego. Primero mostrando la ciudad de Nueva York.</p>  <p>Luego las escenas pasan a tener más acción y movimiento.</p>  <p>En ocasiones aparece el nombre de los capítulos que tiene el juego, siendo un total de seis (uno para cada día en el que transcurre la historia).</p>	
------------------------------	--	--

Resonance



En estas secuencias también se pueden ver a ciertos enemigos o jefes que enfrentaremos en el juego.

Fusion



En cierta parte podremos ver un ritmo más pausado de las escenas. Aquí se muestran organismos microscópicos y ciertas partes clave del videojuego.



Luego cambian nuevamente a un ritmo más acelerado, mostrando escenas de acción y explosiones.



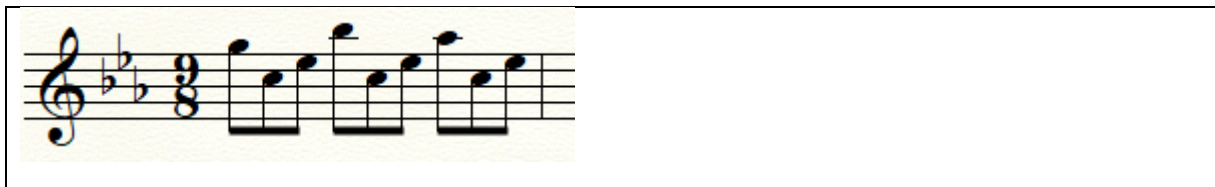
Al final en la pantalla dice "Los peores enemigos se encuentran dentro de uno", y aparece el nombre del juego.



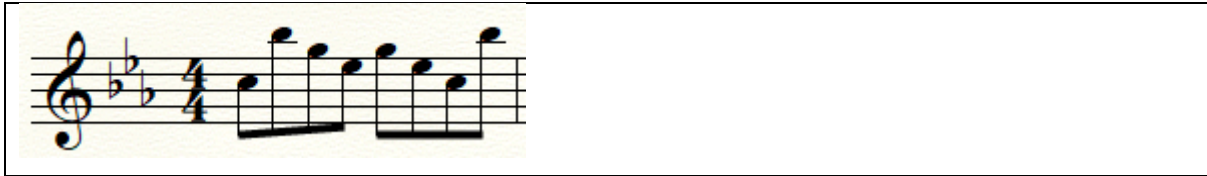
Las características musicales del tema son las siguientes:

Instrumentación	Sintetizador, piano, guitarra eléctrica, batería, bajo, caja.
Tonalidad	Cm, se mantiene durante un tiempo. Luego tiene un pasaje en el que modula momentáneamente para volver a Cm.
Armonía	Cm, Fm, Ebm, F#, Bm, Dm.
Métrica	9/8, 4/4
Texturas	Polifónica. Poli rítmica
Melodía	La melodía principal consta de un arpeggio en el piano, a modo de ostinato, en un registro agudo. El arpeggio se repite con algunas variaciones, pasando por diferentes acordes.
Tempo	El tempo varía a lo largo de la canción. Al principio parte lento, pero después acelera (<i>accelerando</i>) hasta llegar a 145 bpm. Aprox.

La música comienza con un sintetizador haciendo un sonido de fondo, creando cierta atmósfera de misterio, para luego sonar la nota C en el piano en registro grave (C2), mientras se muestra la estatua de la libertad nevada, ya que el juego transcurre en Nueva York en la época de navidad. Se escucha la siguiente melodía u *ostinato* en el piano, en una métrica de 9/8 y tempo lento:



Esta melodía la podremos escuchar en distintos temas del juego. Es por esto que se le puede considerar como el motivo o tema principal (*leit motiv*). Luego de esto aparece la guitarra eléctrica haciendo un riff con quintas en una métrica de 4/4, dándole una textura poli rítmica y confusa. Después, el ritmo de las escenas se acelera y la música responde apresurando el pulso y cambiando la métrica por completo a 4/4. A esto se suman las percusiones, teniendo estas un timbre similar al usado en la música electrónica. El piano sigue haciendo un *ostinato* melódico, pero esta vez es el siguiente:



Las escenas mostradas durante esta parte corresponden las partes más movidas o de acción del videojuego. La música se va intensificando dinámicamente, y añade un sintetizador que resemblance voces femeninas subiendo cada vez más la altura, para luego pasar súbitamente a otra sección. En esta sección se modula a Fm y solo suena el piano haciendo arpeggios, acompañado de un sintetizador, a la vez que las imágenes tienen un ritmo más pausado y más contemplativo. Cabe destacar que este arpeggio es irregular y es de carácter polimétrico. Esto se podría explicar gracias a la intencionalidad de querer generar una sensación de inestabilidad e imprevisibilidad, al igual que de restricción, cómo menciona Summers (2011):

La restricción es evidente no solo en los limitados elementos musicales que se tocan a la vez, pero también en el marcado énfasis en la repetición. Esta restricción es usada con el fin de desconcertar, ya que los cambios en estos patrones repetitivos están ocultos. (p. 9)

Después se escucha un puente, que consta de una caja haciendo redobles similares a las marchas militares. Estos redobles, al igual que el caso de “prólogo” de *Resident Evil 2*, pueden ser alusión de batalla y/o combate, lo que coincide con las escenas que se muestran durante ese momento (Aya saltando en un helicóptero militar, o explosiones, por ejemplificar algunas). Las escenas de aquí en adelante serán todas de acción, por lo que la música vuelve a sonar igual que la primera parte.

Podemos resumir de la siguiente manera la relación que tiene la música con las imágenes de transición que se muestran en la pantalla:

Relación de la música con la imagen	<p>La música calza con el ritmo de las transiciones de las escenas y con el carácter de acción que estas tienen, ya que el tempo es relativamente acelerado. El riff de la guitarra haciendo acordes de quinta le da esa dureza e intensidad a la música, complementando las imágenes mostradas. El ritmo de la batería también ayuda a esto.</p> <p>En la segunda parte, súbitamente dejan de sonar varios instrumentos excepto el piano, que hace un arpeggio a modo de ostinato, cambiando de tonalidad. La transición de las imágenes se vuelve más lenta, mostrando algunos escenarios y escenas clave del juego.</p> <p>Luego de estas escenas más pausadas, se vuelve nuevamente a la acción, al igual que la música.</p>	
-------------------------------------	--	--

Se puede decir, que, a través de estos elementos analizados, podremos saber el carácter que tendrá el juego, el cual hemos podido ver que está orientado más a la acción (debido al tempo acelerado, en ciertas partes, en conjunto con las imágenes mostradas) y al misterio (por la melodía del piano, de carácter cerebral y restringido). El terror del juego no está muy presente durante este tema, salvo al principio en el que la introducción nos genera ese ambiente de inquietud gracias a los sintetizadores y la nota grave del piano. Por otra parte, también hace uso de estos elementos para captar la atención e interesar al jugador por lo que vivenciará en el juego. Ese, al final de cuentas, es la razón de los avances, es por esto también que se le da más énfasis a la acción y a la movilidad de la escena.

Es por estas razones que predomina la función expresiva por sobre las otras ya que, si bien nos da a conocer algunas características del ambiente del juego, más que nada intenta generar un interés en el jugador, pues como se mencionaba ese es el principal motivo de los *preview*. De manera secundaria, también podríamos hablar de la función estructural, al mostrarnos el tema principal del juego o *leit motiv*.

Al ser la música de una escena de video, esta es de carácter lineal ya que no posee interactividad, teniendo un principio y un final definidos.

4.3 Situaciones de recepción subjetiva en música interactiva adaptativa

En esta situación compositiva prima la recepción emocional del jugador en un contexto de interacción de tipo adaptativa, es decir, una música que se adapta progresivamente respondiendo a la forma en la que juega el jugador.

Dentro de los videojuegos analizados, los temas más representativos que caen dentro de estos criterios son los siguientes:

4.3.1 En el caso de Silent Hill 2:

A) The Darkness that lurks in our minds (La oscuridad que acecha en nuestras mentes)

Este tema lo podremos escuchar varias veces durante las siguientes partes del juego (*in game*):

<p>Descripción de escena</p>	<p>que no haya monstruos cerca.</p> <p>La música se activa cuando hay monstruos cerca en el hospital. Los pasillos del hospital son oscuros y estrechos, y en ellos se encuentran principalmente monstruos que se asemejan a enfermeras.</p> 	
------------------------------	---	--

La instrumentación y características musicales de este tema corresponde a las siguientes:

Instrumentación	Percusiones (bombo y otros), sintetizador.
Tonalidad	No tiene
Armonía	No tiene, pero de fondo se escucha una larga nota sonando hecha por un <i>pad</i> , que podría ser A
Métrica	La parte percusiva tiene métricas irregulares que cambian constantemente.
Texturas	Textura no melódica.
Melodía	No tiene, es mayormente percusiva.
Tempo	La parte rítmica podría tener un tempo de 180 bpm.

Cuando el jugador se encuentra en el hospital y comienza a acercarse a los enemigos (en este caso enfermeras), dependiendo de la proximidad solo se escuchará el sintetizador a mayor distancia, y a menor distancia se irán escuchando las percusiones (bombos) haciendo rítmicas irregulares y acelerando el tempo. Los *pads* están en registro agudo generando tensión, mientras se escucha un bombo tocado irregularmente.

También se puede escuchar el latido de un corazón constante, el cual puede representar nuestro propio latido o el del personaje. Este efecto también es utilizado normalmente en el cine de terror, utilizado por primera vez por Mamoulian a principios de los años 90, por que como bien dice Lerner (2009) se busca “llevar a la audiencia a una conexión más visceral con la película y el personaje” (p.71), en este caso el mismo principio se busca en el videojuego.

Al no tener una armonía definida y no tener melodía ni tonalidad, el tema confiere un carácter de ambigüedad total, pudiendo generar en el jugador una sensación de incertidumbre e inquietud. Esta textura musical se combina con los otros elementos sonoros del juego, como los efectos de sonido de los golpes, los monstruos y la radio, la cual es un elemento muy importante en el juego:

Al principio del juego encontramos una radio, de la cual proviene ruido blanco cada vez que estamos cerca de monstruos, permitiéndonos prepararnos con antelación y decidir si atacar o correr.



El sonido resultante de todos elementos da una sensación de caos total y desesperación, al ser mayormente ruido. Brownrigg (2003) al respecto dice que, en los momentos de mayor tensión de una película, se ilustra ocasionalmente con el colapso total de la armonía (p.117), y añade que “El uso de atonalidad puede ser escuchado como la forma musical definitiva de enunciación de caos presente en muchas películas de horror; musicalmente hablando, la razón a “abandonado el edificio” (p. 118).

Se puede resumir la relación de la música con la imagen de la siguiente manera:

<p>Relación de música con la escena/juego</p>	<p>Esta música comienza a aparecer cuando nos encontramos cerca de un enemigo, aumentando su intensidad cuando nos acercamos.</p> <p>La música, al ser principalmente percusiva, con rítmicas y métricas irregulares, se adapta perfectamente a un contexto de batalla y enfrentamiento. Los <i>pads</i> (sintetizadores) de fondo en un registro grave haciendo una nota sostenida le da el toque de ambientación siniestra y de peligro. Si el jugador decide entrar en contacto con los enemigos que aparecen, el ruido de los disparos y/o golpes, las quejas del personaje y los gruñidos del o los monstruos, combinado al ruido estático de la radio, intervienen y se mezclan de cierta manera con la música agitada (tempo acelerado) generándose una cacofonía de sonidos, dando una sensación de caos. Cuando se termina con el o los enemigos, la música se desvanece (<i>fade out</i>).</p>	
---	--	--

Lo que se menciona acá es importante ya que ciertamente, la música apoya lo que está ocurriendo en pantalla, que es un escenario de batalla y agitación, pero con el miedo siempre presente, esa sensación de vulnerabilidad y ansiedad que deja la música al ser tan ambigua. La música busca generar en el jugador una respuesta instintiva de querer huir, porque incluso nos advierte que hay enemigos cerca, aunque no se vea por la oscuridad de los pasillos. Los elementos diegéticos sonoros también refuerzan esta idea, como la radio que suena cada vez que hay enemigos cerca.

Es debido a estas características que podemos clasificar a este tema dentro de la función interactiva adaptativa – subjetiva, interactiva adaptativa porque la música irá mutando de manera progresiva dependiendo de las acciones que tome el jugador, por ejemplo, si uno decide alejarse de los enemigos la música se irá desvaneciendo, pero si uno decide acercarse, la música se escuchará cada vez más fuerte y se le añadirán más sonidos como las percusiones, mediante el uso de la técnica de re-orquestación vertical descrita por Asska (2017); y el *loop*, ya que esta sonará indefinidamente hasta que se elimine al enemigo, el jugador decida alejarse de él, o bien con la muerte del personaje principal. Es de carácter subjetivo porque busca crear una respuesta o emoción en el jugador, en este caso de miedo, incertidumbre y caos, lo cual aporta a la inmersión del jugador. Los efectos de latido de corazón hacen que se conecte aún más con el personaje y provoque en el jugador una sensación de peligro real.

4.4 Situaciones de recepción subjetiva en música interactiva reactiva

Esta situación compositiva se caracteriza por la predominancia de la función expresiva, en la que se busca generar una respuesta de carácter afectiva o emocional en el jugador, en la música con un nivel de interacción medio o reactivo, es decir, que responde de manera abrupta a las acciones del jugador.

Dentro de los casos analizados, los temas más representativos que se califican dentro de esta categoría son los siguientes:

4.4.1 En el caso de Resident Evil 2

A) Raccoon City:

Este tema ocurre *in-game*, después de la primera escena de video en la que Leon choca el auto de policía, para que luego un camión de benzina termine por colisionar con ellos y explotar. La escena durante la que se escucha la música es la siguiente:

<p>Descripción de escena</p>	<p>Aquí el jugador toma el mando del personaje que puede ser Leon o Claire. Se encuentra en las calles de la ciudad, al lado del auto que explotó.</p>  <p>Hay zombis por todas partes y la ciudad está devastada. Se corre y se evita a los zombis hasta llegar a una tienda de armas.</p> 	
------------------------------	--	--

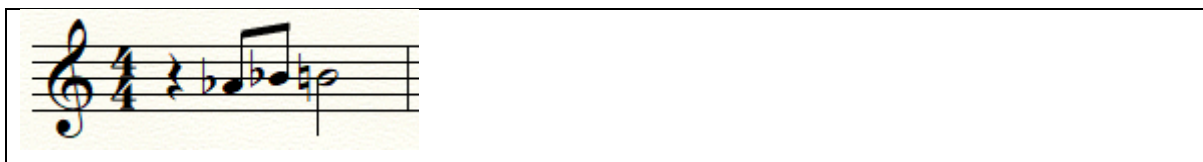
Las características musicales son las siguientes:

Instrumentación	Sección de cuerdas, campana, caja, bombo, bronce, piano, sintetizador, vientos.	
Tonalidad	Cm	
Armonía	Son dos acordes principalmente: Cm y Abm (Cm armónico). Hace uso de disonancias en los violines.	
Métrica	4/4	
Texturas	Melodía acompañada	
Melodía	Usa el mismo motivo que el prólogo. Está hecha principalmente por los bronce y violines, estos últimos a modo de imitación o respuesta.	
Tempo	115 bpm aprox.	

Podemos escuchar que este tema utiliza una instrumentación orquestal, similar a la del prólogo y a la mayoría de los temas del juego, respondiendo a una coherencia estética por parte de la música. La tonalidad está en Cm, siendo las tonalidades menores asociadas con

emociones negativas, lo que coincide con el contexto de esta sección del juego. Como ya hemos podido ver en los ejemplos anteriores, la tonalidad menor es muy utilizada en el horror, siendo su ausencia más remarcable que su presencia, según Brownrigg (2003).

Es muy similar al tema del prólogo, ya que comienza con los violines haciendo disonancias, acompañado de un sintetizador rítmico, y una caja que ayuda a acentuar ciertas partes haciendo redobles. La progresión de acordes es distinta a la del prólogo, pero utiliza el mismo motivo (esta vez transpuesto a la tonalidad de Cm), salvo que esta vez los bronces responden con una melodía similar a lo que hacía el piano en el prólogo, pero disminuida, (durando la mitad que la original):



Si situamos el tema en contexto con lo que aparece en la pantalla, la relación que tiene es la siguiente:

<p>Relación de la música con la imagen</p>	<p>La música comienza cuando, después de la primera escena, la pantalla se va a negro y dice "fueron separados por un destino inescapable... este es el comienzo de su peor pesadilla". La música es muy similar a la del prólogo ya que ocupa el mismo motivo. El sintetizador, de carácter rítmico, provoca una sensación de apuro y ansiedad, ya que el personaje tiene que salir de allí lo más rápido posible evitando el peligro, o sea los zombis. EL peligro está representado por los violines haciendo disonancias en registros agudos. La música es interactiva, ya que se repetirá en loop (bucle) (infinitamente) hasta cuando se entra a una tienda de armas llamada Kendo. Aparte de la música, también podremos escuchar los efectos de sonido que hace nuestro personaje si es que ejecutamos alguna acción.</p>	
--	---	--

Para este caso, la música representa la situación de peligro inminente en la que se encuentra el personaje, ya que, como bien dice la descripción de la escena, nos encontraremos rodeados de zombis y seremos incapaces de enfrentarnos a todos ellos, por lo que nos veremos forzados a escapar. La música busca hacer sentir esa sensación de apuro y ansiedad; provocar esa sensación de peligro y apremio. Esto se suma a los sonidos diegéticos del juego, como los quejidos y pisadas de los zombis, nuestras mismas pisadas y el fuego de la reciente explosión. Nos encontramos insertos en un ambiente caótico, pero a diferencia de Silent Hill 2, el caos es de origen externo y tiene una explicación lógica, por lo que la música también responde a esto siendo estructurada y con sensación tonal.



En este tema, el ámbito de miedo o terror está poco presente, salvo en los violines que, haciendo algunas disonancias, añaden cierta inquietud pero que sin embargo pasa un tanto desapercibido. Esto porque como bien se mencionaba, la situación en la que se encuentra el jugador requiere que escape de los enemigos. Nuevamente, desde el principio el juego nos

dice que el combate y la batalla son elementos importantes dentro del juego, porque como en el prólogo, utiliza redobles en la caja y bronces.

Podemos concluir, entonces, que la música para este tema juega un rol de incitar y reforzar en el jugador esa sensación de apremio, es por esto que puede clasificarse dentro de la función expresiva. Respecto al nivel de interacción, este tema responde al carácter reactivo, ya que suena constantemente en forma de *loop* lineal, sin cambios en la música, comenzando una vez termine la primera secuencia de video y terminando solamente cuando se sale de ese escenario, al entrar a la tienda de armas *Kendo*.

B) The front Hall (El hall principal):

Durante la primera parte del juego, después de haber recorrido las calles de *Raccoon City*, eventualmente nuestro personaje llegará a la comisaria (R.P.D), por lo que este tema se reproducirá cada vez que nuestro personaje esté en la sección del Hall de ésta:

<p>Descripción de escena</p>	<p>Leon o Claire entran al Hall de la estación de policía de Raccoon City. Habían acordado de encontrarse allí ya que seguramente estaría resguardado por policías. Al entrar se ve que no hay nadie, ni si quiera zombis.</p>  <p>Es grande, espacioso y antiguo. Se ve que hay tres pisos y al centro hay una estatua de una mujer. También en la mesa de recepción hay un computador que podremos utilizar y una máquina de escribir para guardar el progreso.</p> 	
------------------------------	---	--

Las características musicales de este tema son las siguientes:

Instrumentación	Campana, sintetizador, piano, corno francés	
Tonalidad	Cm	
Armonía	Se mantiene en Cm, aunque hace uso de disonancias y de notas que corresponde a C frigio. (intercambio modal).	
Métrica	4/4	
Tempo	90 bpm. Aprox.	
Melodía	Tiene pasajes melódicos que toma del prólogo, como el motivo principal y la respuesta del piano. La melodía se puede escuchar en los sintetizadores que imitan a una voz y en el corno francés, que se escucha a los lejos. El piano también tiene algunas líneas melódicas en respuesta a esta melodía principal.	

Respecto a los anteriores temas mencionados para este juego hasta ahora, la instrumentación cambia, reduciendo la cantidad de instrumentos. Resaltan mucho los sintetizadores, donde se mantienen haciendo una nota pedal en un C grave, mientras otro sintetizador hace algunos pasajes melódicos, entre los que se repite el tema principal, a la vez que el piano o corno responden con otros de los motivos escuchados anteriormente. Esta nota pedal, como bien dice Brownrigg (2003) ayuda a “remover el sentido de movimiento armónico, y al hacer eso crea una variedad de efectos, como el de un poder inquietante” (p. 125)

A diferencia de los temas que se escuchaban cuando estábamos en el exterior (en la ciudad), este tema se percibe más misterioso y pausado, lo que provoca que el jugador se sienta de cierta manera un poco más seguro y en “resguardo”, lejos del peligro del exterior. Sin embargo, de igual manera se crea una especie de incertidumbre al escucharse los instrumentos provenir de partes casi aleatorias. Por ejemplo, el piano hace figuras en un registro muy grave y *stacatto*, que descolocan; o el efecto de estereofonía que se produce al tener los instrumentos en una alternancia de los puntos de origen, creando a la vez una sensación aural envolvente pero desorientadora. La música está recordando, mediante el uso de estos efectos, que el peligro igualmente acecha este lugar. Esto puede verse como una especie de decorado sonoro que ayuda a ubicarse en el espacio físico.

La reverberación también ayuda a situar físicamente al jugador, pudiendo hacerle pensar que está inserto en un Hall, reforzando la inmersión en el juego. Al no haber nadie en el lugar, la música ayuda a que se sienta más espacioso (por la reverberación) y misterioso, provocando una especie de soledad inquietante.

La melodía del sintetizador puede ser ingenua a ratos. Esta podría representar la ingenuidad de los personajes, del jugador o de ambos, ya que estos podrían pensar estar a salvo y en resguardo en la comisaría (nada más lejos de la realidad).


Se puede resumir la relación de la imagen con la música de la siguiente forma:

<p>Relación de la música con la imagen</p>	<p>La reverberación en la música junto a la lejanía que se siente en algunos instrumentos como el corno francés, representan físicamente el hall, el cual es muy grande y espacioso. De fondo se mantiene un sintetizador haciendo una nota pedal, provocando una sensación de ambientación sonora y de atmósfera. La melodía de los sintetizadores que imitan el sonido de la voz, denota intriga, como si reflejara el estado mental de los personajes, los cuales llegan a la comisaría pensando que estarían a salvo. Esta (la melodía) es casi inocente e ingenua a ratos. Pero, sin embargo, algunas notas tocadas por el piano fuertemente, que aparecen de vez en cuando y se escuchan a lo lejos, nos recuerdan que no es del todo seguro y que en otras partes hay un peligro latente.</p>	
--	--	--

Por estas razones, es porque prima la función subjetiva-reactiva, ya que se busca generar estas emociones en el jugador, que ayudan en la inmersión del mismo dentro juego, mediante los recursos musicales que aluden a una sensación de soledad e inquietud, intriga y misterio. Además, corresponde a un nivel de interacción de tipo reactivo porque la duración de esta y cuándo se active dependerá netamente del jugador. Este puede decidir cuánto tiempo estar en esta zona, y la música seguirá sonando hasta que se abandone el sector, como también puede decidir si volver o no a pasar por el Hall. La música cambiará abruptamente al entrar a otra puerta o sector, es por esto que es reactiva.

C) Secure place (lugar seguro)

Este tema comenzará a reproducirse *In-game*, cada vez que el jugador se encuentre en las siguientes situaciones

Descripción de escena	<p>Esta música suena cuando entramos en una habitación que contenga una máquina de escribir y/o baúl. Estos lugares son, por lo general, seguros y le permiten un breve descanso al jugador para organizar sus ítems y guardar la partida.</p> 	
-----------------------	--	--

Estas habitaciones también se conocen como "habitaciones de guardado" o "*save room*", y se encuentran varias de estas a lo largo del juego. Como bien se menciona, estas le proveen al jugador un lugar seguro en el que puede descansar por un breve tiempo del exterior, permitiéndole organizar el inventario y hasta guardar la partida.

Las características musicales de este tema son:

Instrumentación	Sintetizador (pads), piano, cello, sección de cuerdas.	
Tonalidad	C#m	
Armonía	Son dos acordes: C#m y B	
Métrica	4/4	
Textura	Polifónica,	
Melodía	Se escucha al piano con un efecto de delay hacer una melodía de pregunta y respuesta, en donde esta última es más corta. El cello a su vez hace otra melodía (contra melodía) ascendente.	
Tempo	70 bpm. Aprox.	

La instrumentación es similar a los temas de este juego anteriormente mencionados, pero esta vez el cello toma un papel más activo, realizando una contra melodía. El sintetizador, en vez de hacer tensiones, esta vez hace notas graves que "envuelven", apoyado por el cello que tiene un timbre cálido. La melodía del piano es la siguiente mientras suena el acorde de C#m:



A lo que responde el mismo piano, mientras suena el acorde de B:



La ausencia de terceras le confiere a la melodía una cierta ambigüedad. Podemos ver también que existe una similitud con las primeras melodías que hacía el piano en el prólogo, que también contiene grandes saltos de intervalos, e intervalos que se consideran duros, para luego, en la segunda parte de la melodía acortar esa distancia y terminar la melodía con un intervalo de segunda menor, al igual que la melodía del prólogo:



La melodía del piano, aparte de la ambigüedad ya mencionada, también proporciona incertidumbre y puede representar la “inocencia” de los personajes, al poder atribuirle a este timbre en un registro agudo y tempo pausado, la característica de “dulce”.

A continuación, se detalla de mejor manera cuál es la relación de la música con la imagen:

<p>Relación de la música con la imagen</p>	<p>La música da una sensación de paz, por los <i>pads</i> que se escuchan de fondo y las melodías que hace el chelo y el piano. También la progresión armónica de dos acordes, primero de un acorde menor (C#m) a uno mayor (B), da la sensación de regresar a un lugar seguro y agradable. Los <i>pads</i> generan una sensación de calidez, llenando el espacio "abrazándonos". Todo esto refuerza la sensación de seguridad hacia el jugador, quien cree estar en un espacio relativamente "seguro", aunque sea por un breve tiempo, y le permite descansar un poco de las atrocidades de allá afuera. La tonalidad menor provoca que tengamos siempre presente el peligro latente, recordándonos que tendremos que volver a enfrentarlo. La música también podría representar el alivio de los personajes, quienes al igual que nosotros sienten cierto alivio de tener un momento de seguridad. Es una alivio melancólico y angustioso, porque hay que volver a salir y enfrentarse con el horror tarde o temprano.</p>	
--	--	--


Es por estos motivos que la función principal de este tema es subjetiva-reactiva, ya que busca reforzar la sensación de seguridad en el jugador, sin dejar de lado la incertidumbre e inquietud, presente también en la música.

Es de carácter reactivo porque la música seguirá sonando en *loop* hasta que el jugador decida abandonar la habitación.

4.4.2 En el caso de Parasite Eve:

A) Gloom and doom (penumbra y perdición):

Este tema se podrá escuchar durante las primeras partes del juego, después de la escena inicial (posterior a la batalla con Eve, e inmediatamente después de encontrarnos con una extraña niña en los pasillos del *Backstage*). Comenzará durante la siguiente parte *In-game*:

<p>Descripción de escena</p>	<p>Estamos en el backstage de Carnegie Hall. Aya acaba de ver a una niña pequeña y rubia correr y desvanecerse. Tomamos control del personaje y se ve que en este sector hay un largo pasillo con muchas puertas. Podemos entrar a algunas, pero otras están cerradas. Cuando vamos por la mitad del pasillo la pantalla se va a negro para dar paso a una escena de video.</p> 	
------------------------------	--	--

Las características musicales de este tema son:

Instrumentación	Sección de cuerdas, sintetizador, percusión, piano.
Tonalidad	Podría estar en Cm, por la nota pedal que se mantiene en C, pero ocupa notas no diatónicas.
Armonía	Ocupa principalmente disonancias. Es difícil de distinguir bien, pero las cuerdas podrían estar haciendo Cadd9b5(omit3), que cambia a Cadd9(omit3).
Métrica	Puede ser 5/4, ya que el bombo o el sonido percusivo que se escucha de fondo marca 4 negras y después un silencio de negra.
Texturas	Textura no melódica.
Melodía	No tiene melodía.

La instrumentación que posee este tema es equiparable a la de *Resident Evil 2*: igualmente ocupa una sección de cuerdas, las que están tocadas en una dinámica mp (mezzopiano), y hacen una armonía disonante en un registro medio-agudo. Esta armonía se mantiene igual, generando un efecto de nota pedal. Respecto a este efecto, Brownrigg (2003) dice que “Hay un sentido poderoso de inminencia: ¿Qué pasará a continuación? Esto tiene usos obvios para la generación de suspenso (p. 126)”

Mientras la nota pedal genera el suspenso, un instrumento parecido a un piano toma un rol percusivo, al tocar la nota C y G rítmicamente en registro grave y agudo respectivamente, lo que puede asimilar las pulsaciones del corazón. Esta forma de utilizar un piano en forma percusiva también es recurrente en el cine de horror, según Bronwrigg (2005).

El sintetizador hace pequeños pasajes melódicos no diatónicos generando disonancias y que cumplen la función de desorientar y generar expectación, al igual que algunos efectos de sonido hechos por las cuerdas (contrabajo) que se asemejan a un objeto pesado moviéndose o arrastrándose para dar la sensación de que hay peligro aproximándose. La tonalidad puede ser descrita como ambigua o atonal, al utilizar notas no diatónicas a la escala de Cm, al igual que la armonía la cual es difícil de distinguir al escucharla. Esta ambigüedad ayuda a crear incertidumbre e inquietud en el jugador, al igual que la métrica irregular de esta música de 5/4

Situados en el contexto del juego al momento de aparecer esta música, se podría interpretar la siguiente relación con lo que se ve:


Relación de la música con la imagen	Esta música aparece por primera vez después de ver a la niña desaparecer, siendo lo primero que escuchamos los sonidos graves, haciendo una nota pedal. Es la primera vez que vemos un indicativo de peligro por parte del juego. Un sonido percusivo, un sintetizador, marcas negras a tiempo, intentando replicar los latidos del corazón. Este tiene un tempo pausado, denotando una tranquilidad extraña e inquietante. Esto coincide con el escenario, ya que no vemos nada fuera de lo común, pero sabemos que hay algo, ya que la música nos dice que algo no anda bien (por los bajos, las tensiones y disonancias que se escuchan en las cuerdas haciendo notas largas). También se escucha de vez en cuando un piano en registro grave, y otros sonidos como un sintetizador con efecto de pad. Estos parecen ser aleatorios, produciendo confusión en el jugador.	
-------------------------------------	--	--

Como podemos ver, la música ayuda a crear soledad, incertidumbre y peligro al jugador: provoca que tema al estar en un pasillo oscuro, haciéndole saber que el peligro es inminente. Alerta y anticipa de que algo no está bien, y el personaje también lo siente presente, creando así una conexión entre este y el jugador. El efecto de latido de corazón, que ya apareció previamente mencionado en *"The darkness that lurks in our minds"*, también se utiliza aquí con este mismo propósito, y así fortalecer la inmersión. La música, en efecto, anticipa el posterior enfrentamiento que está por venir, ya que eventualmente el jugador se encontrará con el primer enemigo: Una rata mutada por las mitocondrias.

Es por estas razones que se puede considerar para este tema la función principal como expresiva. Es también reactiva, ya que sonará solamente cuando el jugador se encuentre en el pasillo y dejará de sonar cada vez que se encuentre enemigos, que después del primer enfrentamiento, volverán a aparecer cada cierto tiempo y de forma aleatoria, por lo que la música cambiará abruptamente al tema de batalla (*Arise within you*).

B) Arise within you (surge dentro de ti):

Escucharemos este tema durante las situaciones de batalla contra la mayoría de los enemigos mitocondriales, exceptuando los jefes:

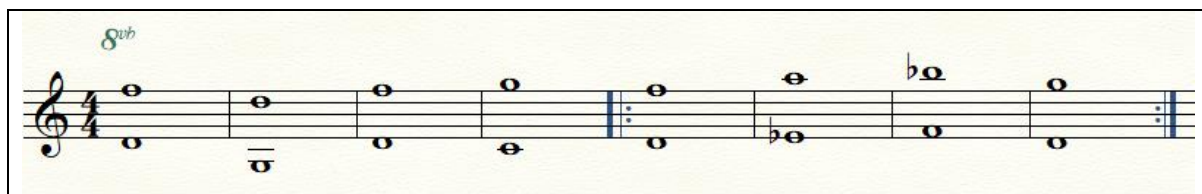
<p>Descripción de escena</p>	<p>Durante las batallas con los enemigos tendremos disponible el menú de batalla, donde podremos atacar a los enemigos y/o recibir daño por parte de estos. Podremos morir si no somos cuidadosos y recibimos mucho daño.</p> 	
------------------------------	--	--

Las características musicales del tema son las siguientes:

Instrumentación	Sintetizadores (pad, percusivos), batería electrónica, bajo.	
Tonalidad	Tiene una sensación tonal ambigua. Pero posiblemente ocupe la escala de Fm dorio. Esto debido a la escala que ocupa el ostinato del bajo y los pads.	
Armonía	No se puede identificar acordes.	
Métrica	4/4	
Texturas	Melodía acompañada	
Melodía	La melodía del bajo está muy presente. Este hace un ostinato melódico, el cual es rápido y se repite. También está la melodía de los pads en registro agudo. Estos hacen notas de la escala de Fm.	

Este tema utiliza mucho los sintetizadores con diversos efectos de sonido. Este tema no tiene un sentido melódico definido, ya que se pueden escuchar notas largas hechas por sintetizadores con tímbrica de *pads* atmosféricos que tienen una función más bien armónica, mientras un bajo y otro sintetizador realizan *ostinatos* que se repiten indefinidamente. Todo esto mientras la percusión, que consta de batería electrónica, realiza un ritmo constante y

acelerado. Se genera una textura que se podría considerar polifónica al haber tantos ostinatos y sintetizadores sonando a la vez, lo que causa un poco de confusión al oído.



Más que hacer una melodía, podemos ver que los pads están cumpliendo una función armónica rellenando el espacio sobre el ostinato en la escala Fm dorio del bajo.

La relación que estas características musicales poseen con la música se podría resumir de la siguiente manera:

<p>Relación de la música con la imagen</p>	<p>Esta música al tener una batería en un tempo acelerado denota que estamos en un contexto de acción, y que tenemos que actuar rápido para que los monstruos no nos maten. Esta música es además ambigua debido a que no posee acordes y la melodía ocupa notas fuera de la tonalidad. Esto crea cierta sensación de tensión, pero al estar los pads en un registro medio, esta es controlada. Dentro de este juego, el combate tiene que ser inteligente, ya que hay que saber administrar la energía que tenemos, atacando solo cuando sabemos que no nos harán daño. Por esto la música evoca a que el jugador piense de manera rápida, pero calculadora, sumado a la naturaleza misma del combate, el cual es pausado y planificado.</p>	
--	---	--

Esta música busca principalmente hacer saber al jugador que está en una situación de combate al tener un tempo y ritmo acelerado. Sin embargo, la ambigüedad tonal en este contexto no posee tanta tensión como en otros temas analizados, al tener los *pads* un sonido más cálido ya que no están en un registro agudo, sino que más bien medio. Esto, sumado a los ostinatos repetitivos del bajo, podría buscar producir al jugador cierta sensación de apremio y de pensar con rapidez. Es por esto que es de carácter subjetivo, ya que espera provocar esta respuesta emocional en el jugador. Cae dentro de la clasificación de música

reactiva, ya que se activará abruptamente cada vez que aparezcan enemigos y dejará de sonar una vez se haya acabado con ellos, o bien nuestro personaje muera. A continuación, se detalla más este sistema de combate:

<p>Combate</p>	<p>Cuando los enemigos aparecen en la pantalla, a veces de forma aleatoria, se entra en el modo de combate, el cual se puede pausar. En este tendremos la opción de elegir a qué enemigo atacar y en qué orden, teniendo un limitado número de balas que podremos disparar a la vez (dependiendo de cuanto hemos arreglado nuestras armas). El rango de ataque se puede ver gracias a una especie de figura geométrica que aparece alrededor nuestro. Si el enemigo se encuentra dentro de esta, recibirá daño, y si está fuera fallaremos.</p>	
----------------	---	--



4.5 Situaciones de contenido en música no interactiva



Esta situación compositiva se caracteriza por la predominancia de la función significativa/narrativa en la música lineal. En otras palabras, es aquella en la que predomina la función en la que se revele información del contenido del juego. La música lineal en los videojuegos está presente mayoritariamente durante las escenas de videos o *cut-scenes*.

De los casos analizados, los temas que cualifican dentro de esta categoría son los siguientes:

4.5.1 En el caso de Silent Hill 2:

A) Tema de Laura:

Esta música acompaña al avance del juego y corresponde al tema principal de éste. Durante el avance se muestran las siguientes transiciones de escenas:

<p>Descripción escena</p>	<p>Son escenas de video que veremos durante el juego. La primera escena es la de Maria detrás de unos barrotes, en la prisión.</p>  <p>Le pregunta a James si la estaba confundiendo con alguien más. Le dice que siempre fue olvidadizo, y menciona la cinta que una vez filmaron en un hotel y se les quedó ahí. James le pregunta si es que era realmente María (ya que esta estaba actuando y hablando como si fuera su esposa). Luego de esto aparece el título del juego y comienza una secuencia de varias escenas, apareciendo los diferentes personajes en cada una.</p> 	
---------------------------	---	--

	<p>También hay escenas con diálogos.</p>  <p>La última escena es la misma del principio. esta vez María se para y le dice a James: "No importa quien sea, estoy aquí para ti James". a lo que termina diciendo: "soy real".</p>  <p>El avance acaba en un <i>fade out</i>.</p>	
--	--	--

Las características musicales del tema son:

Instrumentación	Batería, guitarra acústica, sintetizador, guitarra eléctrica, bajo, violín,	
Tonalidad	Em	
Armonía	C, D, Em, B, Am, Em(add9)	
Métrica	4/4	
Texturas	Polifónica, melodía acompañada.	
Melodía	<p>Es uno de los aspectos más importante de este tema.</p> <p>La melodía aparece principalmente en la guitarra eléctrica. En ocasiones se oye a un violín junto a lo que parece ser una guitarra acústica tremolada haciendo la misma contra melodía. A veces se escucha al violín responder a la melodía principal, otras veces otra guitarra eléctrica que se escucha un poco más lejana responde. En otras ocasiones responden juntos haciendo una contra melodía entre ellos.</p>	
Tempo	98 bpm. Aprox.	

Podemos ver que la instrumentación no es la comúnmente utilizada orquesta que hemos visto hasta ahora, más bien el estilo de este tema puede ser considerado como rock

instrumental. Tiene un tempo medianamente rápido (*andante*), y las texturas son principalmente de melodía acompañada, transformándose a polifónica en ocasiones específicas en las que existen dos melodías independientes, una hecha por la guitarra eléctrica y otra por el violín. También encontramos texturas monofónicas, en las que dos voces comparten la misma melodía, en octavas diferentes, como se puede escuchar al principio del tema con el vibráfono y la guitarra eléctrica.

Durante ciertas partes también existe un carácter de pregunta y respuesta entre dos guitarras eléctricas. El ritmo de la batería le da un carácter enérgico al tema, y la cantidad de instrumentos haciendo diferentes cosas a la vez, se suman para crear una especie de confusión, sin dejar de ser armónica. La tonalidad menor y la melodía le agregan un tono de melancolía. Sumado a las imágenes que se nos muestran, podremos tener una idea de que el juego tendrá estas características emocionales. Las imágenes muestran principalmente a los personajes del juego, y rara vez a los monstruos que encontraremos (apareciendo solo una vez durante esta secuencia de escenas), dando a entender que este juego se centrará en la parte más humana y psicológica, poniendo énfasis en las emociones de los personajes y su mundo interno. La melodía principal es la siguiente:



De esta podemos observar que tiene un carácter lírico y melódico, a diferencia de lo que se puede esperar de la música para el género de horror. Justamente, esta música resalta por salirse de los parámetros estéticos establecidos para el género, centrándose más en representar la emocionalidad del juego.

Podemos resumir lo anterior mencionado de la siguiente manera:

<p>Relación de música con la escena/juego</p>	<p>La música comienza apenas James pregunta "¿María?", apareciendo con volumen moderado y solo con la guitarra acústica sonando, para darle espacio y relevancia al diálogo. En cuanto James pregunta "Are you María?" (¿eres María?) comienza la melodía acompañada junto a todos los instrumentos, mostrando el título del juego. Esta música se nos presenta desde un principio junto al avance, y nos expresa el carácter melancólico que tendrá el juego, gracias a su melodía en tonalidad menor. Pero también es energética y rítmica, acompañando bien el ritmo de transición de las escenas del juego. También se pueden escuchar algunos diálogos presentes en las escenas, que ayudan a reflejar la cualidad introspectiva del juego. Las escenas mostradas en el avance corresponden a los personajes, dando a entender que el juego tendrá una narrativa centrada en estos.</p>	
---	--	--

Debido a estas características, podemos clasificar primordialmente este tema dentro de la función de contenido – lineal. Se consideró de contenido, porque se revela información acerca de la naturaleza del juego, sumado a las imágenes. Si bien igualmente es expresiva (toda la música lo es en mayor o menor medida), pues cumple con la función de generar expectativa respecto al juego, su rol principal es el de situarnos en el contexto emocional de la historia de éste, la cual es emotiva, agitada y confusa (como la música).

Es de carácter lineal, ya que solo suena durante la primera escena de video. Es decir, tiene un principio y final determinado.

4.6 Situaciones de contenido en música interactiva reactiva


Esta situación compositiva se caracteriza por la predominancia de la función significativa/narrativa en la música reactiva. En otras palabras, es aquella en la que predomine la función en la que se revele información del contenido del juego en aquella música que reacciona a las acciones del jugador.

De los casos analizados, los temas que cualifican dentro de esta categoría son los siguientes:

4.6.1 En el caso de Silent Hill 2:

A) Promise (Reprise) (Promesa):

Por las primeras etapas del juego, el jugador llegará a un edificio de apartamentos. Cuando entre a cierta habitación, se activará una escena de video done este tema se escuchará:

<p>Descripción de escena</p>	<p>James entra a una habitación del complejo de departamentos. Angela está recostada en el piso con un cuchillo y frente a un espejo gigante.</p>  <p>James le pide que baje el cuchillo, pensando que se quería suicidar. A esto Angela le responde que James era igual a ella, y que es más fácil huir. Menciona que eso era lo que ambos se merecían. James le dice que no es igual a ella. Se puede ver que Angela está perturbada. James le pregunta si encontró a su madre, a lo cual responde que no todavía. Después conversan un rato, pero Angela parece fuera de sí y su discurso es poco fluido. Angela le pregunta si había encontrado a la persona que estaba buscando y este le dice que no, y le muestra una foto de su esposa.</p>	
------------------------------	--	--

Angela le pregunta si había encontrado a la persona que estaba buscando y este le dice que no, y le muestra una foto de su esposa.



Luego le menciona que ella está muerta y que no sabe por qué la está buscando, convenciéndose a sí mismo de que no está loco. A esto, Angela se para y dice que tiene que buscar a su madre. Luego James le pide el cuchillo y Angela se lo pasa, pero con dificultad y recelo, ya que se altera cuando James lo va a coger. El cuchillo tiene una mancha roja.

Las características musicales del tema son las siguientes:

Instrumentación	Sintetizador (pad), Piano, Vibráfono.
Tonalidad	Gm
Armonía	Gm/D, Ebmaj7, C/E
Métrica	4/4
Texturas	Polifónica o contrapuntística, melodía acompañada.
Melodía	Comienza con un arpeggio en el piano. Luego aparecen dos melodías, una hecha por el piano y otra por el vibráfono en un registro agudo, acompañado de un pad. La melodía se repite hasta pasar a una nueva sección, en la que el piano hace un ostinato melódico.
Tempo	73 bpm. Aprox.

La instrumentación de este tema es más bien simple, sin embargo, los *pads* en un registro medio le dan un carácter envolvente y atmosféricamente inquietante, llenando el ambiente.

Como se menciona en la sección de melodía, este tema parte con un arpeggio hecho en el piano que se repite siempre sin alteraciones, a la vez que el vibráfono realiza otra melodía aparte (que de igual manera se repite incesantemente). A esto se le irán sumando aún más melodías, como un ostinato melódico en la mano derecha del piano generando una textura completamente polifónica. La música sonará igual hasta llegar a una parte B, en la que el piano hace una variación tomando un comportamiento más rítmico por lo que durante esta parte se percibe más acelerado el tema. Podremos ver lo mencionado anteriormente en la siguiente partitura para piano:

Promise (Reprise) from 'Silent Hill 2'

Composer: Akira Yamaoka

Arr. mickan44

Transcr. André Dinis

♩ = 69 ♩ = 138

8va

Piano

8va

Play 4x Play 2x

Pno.

(8va)

Play 2x

Pno.

(8va)

Play 2x

Pno.

15ma *15ma*

(8va) *ritardando.*

Pno.

Podemos resumir la relación que tiene la música con el juego de la siguiente manera:

<p>Relación de música con la escena/juego</p>	<p>La música, al tener una melodía que se repite y los ostinatos hechos por el piano, reflejan muy bien la psique de los personajes en ese momento. El ostinato representa un entrapamiento mental, algo que va y viene, pero no puede salir. Lo mismo ocurre con los personajes. Ellos están atrapados en su propio mundo, cada uno con diferentes historias y pasados oscuros. La música refleja el dolor que ambos han sufrido, y que este dolor los ha cambiado. También da un toque de contemplación e introspección. Los pads que se escuchan de fondo le dan un carácter atmosférico. Cuando termina la escena la música sigue sonando en loop (bucle) hasta que el jugador sale de la habitación.</p>	
---	---	--

Como bien se menciona aquí, el ostinato refleja el carácter introspectivo de los personajes. Este aspecto minimalista a menudo usado en el horror, según Brownrigg (2003) puede relacionarse con lo obsesivo/compulsivo. También añade que:

Su simplicidad armónica, pulso y rítmica persistente, impulsada motivicamente, son utilizados para perturbar a la audiencia. De la misma manera en la que el horror usa el siempre constante foco en el punto pedal para crear una sensación de inquietud a través de la ausencia de movimiento armónico, de la misma manera las figuras repetitivas y continuas del minimalismo genera esta inquietud a través de su fijeza fascinante. La música se entrapa en un patrón definido. Progresando sin alterarse, separándose, casi, debido a su precisión aritmética. (p. 137)


Esta separación o distanciamiento del que habla Brownrigg (2003) se puede ver en el personaje de Ángela, a quien encontramos en un estado casi dissociativo de la realidad. La textura polifónica que caracteriza a este tema también puede revelar el desvarío o poca cordura que posee este personaje, pudiendo representar la multitud de pensamientos. El timbre del piano es considerado cálido por tener pocos armónicos, al igual que el del vibráfono, que puede ser asociado también con la niñez e inocencia. Como bien menciona Brownrigg (2003), a menudo los elementos de la niñez son tomados en el horror y se representan de forma siniestra (p. 132). Para el caso particular de esta escena, estos timbres

pueden representar la “inocencia corrompida” de Ángela. Al momento de esta escena el jugador todavía no sabrá su historia, sin embargo, la música nos da un indicio de ésta al utilizar estos recursos musicales. A medida que progreseemos en el juego, descubriremos que ella fue violada y abusada por su padre y su hermano cuando era pequeña, causándole todo tipo de traumas psicológicos e inestabilidad emocional.

Es por esto que esta música, más que estar en sincronía con lo que ocurre en pantalla, nos devela el estado interior de los personajes y nos adelanta información acerca de su historia. Por esto su función principal es la de contenido. Es reactiva, además, porque si bien sonará durante una escena de video, seguirá sonando cuando el jugador retome control del personaje, reproduciéndose en forma de *loop* hasta que el jugador decida salir de la habitación.

B) Magdalena

Cerca de la mitad del juego, eventualmente se llegará a un hospital junto a María. Ya terminando de recorrer el hospital, James y María se encuentran con Pyramid Head, quien los comienza a perseguir. Sin embargo, María muere a manos de este monstruo. Es en este escenario cuando el tema se escuchará, durante la siguiente escena de video y respectivamente *In-game*:

<p>Descripción de escena</p>	<p>María acaba de morir a manos de Pyramid Head ya que no alcanzó a entrar al elevador junto a James. James se lamenta dentro del elevador y se sienta en el suelo, derrotado.</p>  <p>El elevador baja automáticamente. Cuando llega al primer piso las puertas se abren detrás de James, y este se pone de pie de forma desganada. Luego el jugador toma control del personaje. Estamos en el primer piso del hospital, en el otro mundo. Los pasillos están oxidados y desgastados. Al entrar a una habitación entramos un mapa de la ciudad con palabras escritas y una llave. Luego salimos al exterior.</p>	
------------------------------	---	--

Tiene las siguientes características musicales:

Instrumentación	Piano	
Tonalidad	Fm	
Armonía	Fm, F9sus4, Fsus4	
Métrica	4/4	
Texturas	monodia	
Melodía	Consta de una melodía que suena en un piano solista. Consiste en notas por grados conjuntos haciendo la escala de Fm hasta llegar a la cuarta nota de la escala y vuelve.	
Tempo	60 bpm. Aprox.	

La partitura es la siguiente:

Magdalene
Silent Hill II
Akira Yamaoka

Maestoso

The musical score is presented in four systems, each with a treble and bass staff. The key signature is B-flat major (two flats) and the time signature is 3/4. The tempo is marked 'Maestoso'. The score includes various musical notations such as notes, rests, and fermatas. Below each system of staves is a line of rhythmic notation, which appears to be a shorthand representation of the notes above, using symbols like 'Ta', 'Ta*', and 'Ta**'.

Podemos observar que la instrumentación es bastante simple ya que consta solo de un piano. La melodía sigue la misma línea ya que es solamente una escala ascendente que luego desciende, con muchos *ritardandos*, para luego hacer en la parte B hacer unos acordes en primera inversión (según la partitura mostradas estos serían Gm/Bb y Fm/Ab, sin embargo, yo los identifiqué como Fm, F9sus4 y Fsus4) Esto mismo se repite indefinidamente.

Podemos establecer la siguiente relación de la música en el contexto del juego:



Relación de música con la escena/juego	El uso de <i>ritardandos</i> , el hecho de que sea una melodía en tonalidad menor y que solo sea un piano, reflejan el dolor que sintió James al perder a María, además de la sensación de soledad que tiene el personaje. Quizás también refleje la misma soledad que sintió cuando perdió a su esposa. La melodía es simple, vacía. Luego de repetirse un par de veces, comienza a aparecer y repetirse acorde que parece ser F9sus4, y que al ser suspendido (ni mayor ni menor), nos da indicios que el personaje está quizás perdido, o apático. Sin rumbo quizás.	
--	---	--



El hecho de que los acordes en la parte armónica sean difíciles de escuchar y definir, hablan de la ambigüedad de estos mismos. Estos parecen carecer de un sentido mayor o menor, lo que sería coherente con el contexto del juego, en el que el personaje siente más que tristeza; apatía y soledad. Es por esto que la función principal del tema es de contenido más que subjetiva, ya que nos devela cómo se siente James al haber perdido a María. Este personaje es más bien una personificación de los deseos reprimidos de James, por lo que no se sabe realmente si es real o solo su imaginación, es por esto que quizá la armonía sea tan ambigua. Se podría decir que esta situación le recordará inconscientemente a la soledad que sintió cuando mató a su esposa (el jugador aún no lo sabe al momento de esta escena), ya que básicamente es una repetición de lo sucedido, y volverá a pasar durante todo el juego (el que María muera a manos de Pyramid Head).

Es de carácter Reactivo, ya que se escuchará durante una escena de video, pero seguirá sonando cuando el jugador tome el control del personaje y decida salir del hospital.

C) Betrayal (Traición):

Escucharemos este tema casi al finalizar el juego, en la que el jugador ya habrá recorrido la mayor parte del hotel en el que se encuentra y eventualmente llegue a la siguiente escena de video:

<p>Descripción de escena</p>	<p>James entra a una habitación del hotel Lakeview y ve a María, colgando de cabeza y a dos Pyramid Head a su lado.</p>  <p>María grita por ayuda y James les pide la dejen en paz, pero los Pyramid head asesinan a María. James cae al piso. Tras esto dice que él era débil y que necesitaba a alguien que lo castigara por sus errores, refiriéndose a Pyramid Head. Luego dice que sabe cuál es la verdad, y que ya era hora de acabar con esto.</p> 	
------------------------------	---	--

	<p>En este punto tomamos control del personaje y comenzamos el enfrentamiento. Estos enemigos se mueven lentamente, pero son letales si nos alcanzan con sus lanzas.</p>  <p>Luego de hacerles bastante daño, los Pyramid Head se alejan, toman sus lanzas y se las clavan así mismos por debajo de sus cascos, suicidándose.</p> 	
--	---	--

Las características musicales del tema son las siguientes:


Instrumentación	Sintetizador (pad), percusiones	
Tonalidad	Dm	
Armonía	La melodía se armoniza a dos voces por intervalos de décimas.	
Métrica	4/4	
Texturas	Homofónica.	
Melodía	La melodía consta de cuatro notas que suenan en un <i>pad</i> . Estas son A, G, E, F. Esta acompañada de sonidos percusivos metálicos.	
Tempo	71 bpm aprox.	

Este tema es comienza principalmente con unas percusiones metálicas, como si fueran tuberías chocando, haciendo un ritmo constante y repetitivo, para luego entrar los *pads*, que comienzan a sonar cuando James advierte de la presencia de María, haciendo la siguiente melodía:



Como se puede observar la melodía está armonizada por décimas, existiendo un amplio espacio entre los intervalos. Esto también responde al uso extremo de las tesituras, anteriormente mencionado. Esta separación le da mayor amplitud a la música, haciéndola más envolvente. Según Brownrigg (2003), este espacio también puede provocar un “sonido vacío e inquietante” (p.124)

El timbre utilizado de los *pads*, suenan parecidos a voces humanas, resemblando a un coro. Con peligro de caer en errores de interpretación, una forma figurativa de ver esta melodía podría ser que las voces representan a los dos enemigos que nos enfrentaremos. Otra interpretación que se podría dar a esto, es la dualidad que tiene el personaje de James, teniendo este un lado oscuro (representado por la voz grave que suena una décima debajo de la melodía), siendo Pyramid Head la manifestación física de éste. Esto concuerda con el contexto de la batalla, en la que podría decirse que el personaje en realidad está luchando consigo mismo y su sentimiento de culpa:

<p>Pyramid Head (Cabeza de pirámide)</p>	<p>Es el tercer monstruo que encontramos. Lo vemos por primera vez en los apartamentos, abusando sexualmente a un maniquí. Luego nos encontraremos cuatro veces más con él, varias veces asesinando a María. El último enfrentamiento es con dos de ellos al mismo tiempo. Tiene cuerpo de persona, pero su cabeza está cubierta por una gran figura piramidal. La mayoría de las veces usa un cuchillo gigante para atacarnos y en otras ocasiones una lanza. Esta criatura simboliza la culpa y el deseo de James por ser castigado luego de haber asesinado a su esposa. También representa el lado oscuro de James.</p> 	
--	--	--

Sin embargo, esta interpretación no es probable ya que seguramente la intencionalidad del compositor podría haber estado más encaminada en el carácter siniestro que le pueden aparentar los cantos religiosos en contextos de terror.

Respecto al carácter repetitivo de las percusiones, se interpretaría de la manera que lo hace Summers (2011), ya que respecto al primer juego de la saga dice que:

Silent Hill también ocupa sonidos afilados industriales de una manera repetitiva y minimalista, evocando la representación sónica tradicional del infierno. (p.10)

Insertado en el contexto de la escena que se muestra, y posterior *gameplay*, la relación que se podría establecer de música con la imagen es la siguiente:

Relación de música con la escena/juego	La escena revela que James se dio cuenta del propósito de Pyramid Head. Esta música suena tanto como en las escenas de video como en el combate. La música refleja el interior del personaje. Por eso que es tanto perturbadora, gracias a los sonidos percutivos metálicos de fondo, como atmosférica, por la melodía que hacen los <i>pads</i> tocando notas largas. La melodía al estar en tonalidad menor puede caracterizar la culpa y el dolor que siente James.	
--	---	--



Esta música podría reflejar de igual manera la revelación de James al por fin darse cuenta que la culpa que sentía solo lo estaba atormentando, por eso es tanto perturbadora como melancólica, y la melodía al parecer un coro, puede sonar hasta religiosa. Es por esto que la música está mirada desde el punto de vista del personaje, dándonos indicios de su tormentoso mundo interno. Debido a estas razones se puede considerar predominante la función narrativa o de contenido, ya que ésta nos da información de su estado psicológico, más que reforzar la batalla que transcurre durante esta parte.

También cabe dentro de la clasificación Reactiva, ya que esta música, si bien al principio comienza durante una escena de video, seguirá sonando cuando el jugador tome control del personaje, y terminará hasta que el jugador logre hacerle suficiente daño a los jefes hasta que se suiciden, o bien hasta que muera el personaje.

4.6.2 En el caso de parasite Eve:

A) U.B.:

Cerca del final del juego, Aya se había enfrentado y asesinado a Eve antes de que pudiera lograr su cometido, que era el de dar a luz a un “ser supremo” que reemplazaría la raza humana. Sin embargo, de alguna manera este ser logró nacer de igual manera, y es en este contexto en el que se desarrolla la escena en la que escuchamos esta música:

<p>Descripción de escena</p>	<p>Estamos en un portaaviones militar, cerca del final del juego. La gente del barco ya había evacuado, ya que los barcos se estaban prendiendo en llamas por el poder de U.B (<i>Ultimate being</i> o ser supremo), quien había recién nacido en el mar. Este se sube al porta aviones donde estaba Aya, dejando ver su forma similar a un bebé, pero monstruoso ya que tiene cola y alas.</p>  <p>Aya le apunta y se pregunta quién sería el que sobreviviría a la batalla, si ella o él. Luego tomamos control del personaje y peleamos contra U.B. Después de hacerle daño, este irá evolucionando, haciéndose cada vez más poderoso.</p> 	
------------------------------	--	--

poderoso.




Tiene un total de cuatro evoluciones, siendo la última la más difícil, ya que no podremos hacerle casi nada de daño. Luego de esto aparece otra escena de video.



Tiene las siguientes características musicales:

Instrumentación	Voces masculinas, piano, sintetizador, batería, percusiones (timbales), trombón.
Tonalidad	Fm, pero ligeramente desviado de la afinación estándar, sonando un poco más grave. sin embargo, los pads que se suman más adelante si parecen estar afinados.
Armonía	Fm y C
Métrica	4/4
Texturas	Polifónica, melodía acompañada.
Melodía	La melodía al principio aparece en el coro masculino, similar al canto gregoriano. Después en la segunda parte que es más bien rítmica, aparece un pad en registro agudo haciendo notas largas, y de fondo se siguen escuchando las voces, generando una textura polifónica. La melodía que hacen los pads incluyen notas que están fuera de la escala.
Tempo	50 bpm, 145 bmp.

Este tema consta de tres partes, que se irán sumando a medida que vayamos haciendo suficiente daño a este enemigo:

U.B (<i>ultimate being</i> o ser supremo).	 <p>Es el último enemigo del juego. Esta criatura fue dada a luz por Eve ya estaba muerta en el día seis. Esta batalla ocurre en un portaaviones militar. Al principio tiene forma de un bebé monstruoso, pero a medida que va recibiendo daño, muta a formas más adultas, siendo niño, adolescente y finalmente adulto.</p>
---	---

Comenzará solo con las voces masculinas a modo de canto gregoriano y de forma majestuosa, para luego, en la segunda etapa de transformación, introducir una segunda capa de instrumentos, como lo son los sintetizadores, piano y batería electrónica. Estos se superponen a la música de los cantos, lo que genera una especie de confusión ya que auditivamente da la sensación de haber dos temas sonando simultáneamente. Los

sintetizadores en registro agudo haciendo notas largas retrasan un poco más el tema, y estos tampoco se sienten parte de la música.

La música cambia nuevamente cuando comienza la tercera transformación, y esta vez las capas anteriormente mencionadas bajan el volumen para dar relevancia a un pasaje con cuerdas. Cuando finalmente se muestra la forma adolescente de U.B, la música se vuelve más caótica, sumándole una orquesta y sintetizadores, los cuales hacen un ostinato, mientras los pads refuerzan la armonía. También se añaden bronce, dándole un toque épico.

Finalmente, para la última transformación, vuelve al coro inicial. Este sonará hasta que el jugador le haga suficiente daño para activar una escena de video en donde se le ve desmoronarse en pedazos.

Podemos resumir esta relación de la siguiente manera:

<p>Relación de la música con la imagen</p>	<p>La música nos está señalando que esta batalla será épica y por lo tanto difícil, ya que estamos enfrentado al ser supremo, el pináculo de la evolución de las mitocondrias. Pero nuestro personaje, Aya, también es muy poderoso, he ahí lo épico. Este ser es el producto de millones de años de evolución, y ha llegado a exterminar la raza humana, es por esto que la música también ayuda a agregarle a ese dramatismo y majestuosidad. Cuando logramos hacerle un poco de daño a la criatura, este evoluciona y la música añade más capaz de instrumentos, como la batería y pads, por sobre los cantos. Esto puede denotar el hecho de que la batalla apenas comienza. Los tempos parecen no coincidir entre los cantos y las capas de instrumentos que se agregan. Tampoco las afinaciones, provocando que se escuche un poco caótico, coincidiendo con el carácter de la pelea. Nuevamente, cuando el enemigo muta a su forma de adolescente, la música añade aún más capaz de instrumentos, sonando más caótica y agitada. Sin embargo, cuando U.B muta a su última etapa, la música vuelve a coro masculino solamente. Aquí no le podremos hacer nada de daño al enemigo ya que es demasiado poderoso. La música nos hace sentir esa inquietud y el pánico de estar enfrentándonos a un ser casi inmortal. Por esto el canto gregoriano, al tener relación con cantos religiosos, puede ayudar a darle ese carácter de estar enfrentándonos a un ser superior.</p>	
--	--	--

Este tema resulta difícil de clasificar en una sola categoría, ya que consta de tres partes. La primera parte, al tratarse de un canto gregoriano, ayuda reforzar la idea de que nos estamos enfrentando a un ser invencible. Respecto a esto, Brownrigg (2003) dice que a menudo se toman elementos religiosos y se reinterpretan de forma siniestra en un contexto de horror. Bien puede ser el caso de esta primera parte. También se puede comparar con Betrayal de Silent Hill 2, el cual tiene un carácter y función similar, además de contener timbres parecidos.

En la segunda parte, al tener un ritmo más apresurado, refuerza la situación de combate en la que se encuentra el jugador, provocando agitación. La tercera parte genera el mismo efecto, pero esta vez lo intensifica aún más al tener una instrumentación más orquestal.

En la última transformación, se vuelve a la parte del canto gregoriano del principio. Este gesto podría interpretarse como el ciclo de la vida, donde siempre se vuelve a los orígenes (recordemos que este tema se escuchó cuando el jefe aún era un bebé). Pudiendo llegar a anticipar que este enemigo, que llegó recién a este mundo, está cerca de su fin. O bien puede ser que se utilice con la misma intención de generar ese carácter de grandiosidad siniestra que le dan los cantos religiosos a la imagen.

A pesar de tener tres diferentes partes, éstas cumplen una función principal similar, que es el de ayudar a situar al jugador en un contexto de batalla legendaria. Es por esto que es de carácter subjetivo. Es de carácter adaptativo ya que los instrumentos se irán sumando a partir de una orquestación vertical a la música del juego de forma homogénea y fluida, de acuerdo a la etapa de evolución en la que se encuentre el jefe, e irá mutando junto con este.

4.7 Situaciones de contexto en música no interactiva



esta situación compositiva se caracteriza por la predominancia de la función estética en la música lineal. En otras palabras, es aquella en la que predomine la función en la que ayuda al jugador para ubicarse en el contexto estético del juego.

De los casos analizados, los temas que cualifican dentro de esta categoría son los siguientes:

4.7.1 En el caso de Parasite Eve

A) Se il mio stavincino

Al comienzo del juego, veremos a Aya ir a una función de ópera junto a un acompañante. Escucharemos la música durante siguiente escena de video:

<p>Descripción de escena</p>	<p>La cantante principal de la ópera (Melissa) comienza a cantar frente al público en el Carnegie Hall.</p>  <p>Luego, entre el público hace contacto visual con Aya Brea y sus ojos cambian de color marrón a verde.</p>  <p>Los otros tres actores arriba del escenario comienzan a quemarse espontáneamente, y después parte del público.</p>	
------------------------------	---	--



La gente sale corriendo del lugar despavorida, mientras que Aya esquivo un hombre cayendo del Palco incendiándose.

Todo mientras Melissa sigue cantando. Lo último que vemos es el escenario con Melissa todavía arriba, terminado de cantar, y las cortinas del escenario quemándose.



Las características musicales del tema son las siguientes:

	algunos botanos de jeres.	
Instrumentación	Sintetizadores (pad, percusivos), batería electrónica, bajo.	
Tonalidad	Tiene una sensación tonal ambigua. Pero posiblemente ocupe la escala de Fm dorio. Esto debido a la escala que ocupa el ostinato del bajo y los pads.	
Armonía	No se puede identificar acordes.	
Métrica	4/4	
Texturas	Melodía acompañada	
Melodía	La melodía del bajo está muy presente. Este hace un ostinato melódico, el cual es rápido y se repite. También está la melodía de los pads en registro agudo. Estos hacen notas de la escala de Fm.	
Tempo	136 bpm. Aprox.	

Durante el juego podremos escuchar solamente una voz femenina cantando solo sílabas, pero en el CD oficial tiene letra, que es la siguiente:

Se io sono quello che mi dicono
 Quanto crudele e Dio
 Che mi ha dato la vita
 Credimi
 Io sono una povera donna
 Desiderando il mio amore
 No—
 Anche se nessuno mi crede
 Se il mio amore sta vicino a me
 Volentieri ricevero qualsiasi punizione
 Per favor, Dio
 Senti le preghiere di quests povera donna

(Traducción)

Si fuera como todos dicen que soy
 Entonces que cruel es Dios
 Quien me ha dado la vida
 Créame
 Solo soy una mujer lamentable
 Quien simplemente está pensando en el hombre que ama
 No-
 Incluso si nadie me cree
 Si mi amado está a mi lado
 Con mucho gusto aceptaría cualquier castigo

Por favor, Dios
Escucha las oraciones de esta pobre mujer

Esta voz está acompañada de una sección de cuerdas haciendo notas largas en un registro medio en tonalidad menor, en un tempo lento y calmado, junto a un harpa que realiza un arpeggio. Todo mientras se muestran a la cantante de ópera realizando dicho canto. La música se mantiene igual incluso cuando la gente comienza a entrar en combustión. Durante un pasaje en el que varía la armonía, y la voz alcanza el punto más alto (el clímax del tema), existe cierta sincronización con la imagen, ya que se muestra a una persona cayendo hacia Aya desde el palco mientras arde en llamas. Luego en la parte final, vuelve al tema principal, desde un plano en el que estamos situados detrás de Melissa, viendo todo el daño causado.

<p>Relación de la música con la imagen</p>	<p>La música es diegética, es decir, está dentro del mundo del videojuego. Es la ópera que canta Melissa. Esta tiene un tempo relativamente lento, y es de carácter más bien melancólico. Esto ciertamente se contradice con las imágenes que aparecen en el video, que son de caos, descontrol y muerte. Melissa (o Eva) al seguir cantando como si nada pasara, demuestra que ella disfruta con las muertes y el caos que está provocando. Es como si ella lo viera como una especie de performance artística, lo cual deja ver lo retorcido que es el personaje.</p> <p>La música también le da un aire de majestuosidad a la escena, sobre todo el último plano donde las cortinas se queman.</p>
--	---

Podemos ver que existe una especie de relación contradictoria de lo que se muestra en la imagen con lo que ese está escuchando. En la imagen, se ve caos y gente desesperada quemándose. Mientras tanto, la música es bella y tiene un sentido anímico de amor y romance. A este efecto se le denomina música anempática, el que Chion (1993) describe de la siguiente manera.

Muestra (la música) por el contrario una indiferencia ostensible ante la situación, progresando de manera regular, impávida e ineluctable, como un texto escrito. Y sobre el

fondo de esta “indiferencia” se desarrolla la escena, lo que tiene por efecto, no la congelación de la emoción sino, por el contrario, su intensificación, su inscripción en un fondo cósmico. (p. 15)

Otro punto importante que se destaca es que este tema es diegético, es decir, el origen de esta música proviene dentro del mundo del videojuego. Para este caso se puede considerar como función principal la estética ya que, mediante el género de la ópera, le da credibilidad y apoya a la inmersión, reforzando la idea de que nuestro personaje se encuentra viendo una ópera, al mismo tiempo en que nos revela el principal villano del juego y su naturaleza retorcida. De este punto en adelante, se creará un patrón estilístico en el que se recurrirá a un canto lírico cada vez que aparezca o tengamos que enfrentarnos a Eva.

Es de carácter lineal, ya que este tema sonará durante la escena de video mencionada, teniendo un principio y final definidos.

Como hemos podido observar, nos dieron como resultado siete situaciones compositivas entre las que se pudo clasificar los cinco temas representativos de los videojuegos analizados:

Una para las situaciones de planificación en música no interactiva (prólogo); dos para las situaciones de recepción subjetiva en música no interactiva (The beginning of story, Primal Eyes); uno para las situaciones de recepción subjetiva en música interactiva adaptativa (The darkness that lurks in our minds); cuatro para las situaciones de recepción subjetiva en música interactiva reactiva (Raccoon City, The front Hall, Secure place, Gloom and Doom) ; uno para las situaciones de contenido en música no interactiva (Tema de Laura); cuatro para las situaciones de contenido en música interactiva reactiva (Promise, Magdalena, Betrayal, U.B); y finalmente una para las situaciones de contexto en música no interactiva (Se il mio stavincino).

En el siguiente capítulo se procederá a analizar los resultados expuestos acá.

5. Conclusiones

Gracias a los datos recopilados por el análisis de ésta investigación, podemos elaborar las siguientes conclusiones:

- I. Los resultados mostraron una concentración de casos en las situaciones receptivas subjetivas en música interactiva reactiva (en donde se encontraron 5 temas de 15), y en situaciones de contenido en música interactiva reactiva (donde se encontraron 4 de 15). No es de extrañar que la mayoría de resultados se ubicaran en estas dos situaciones en donde prime el nivel de interactividad reactiva, ya que los casos analizados corresponden a videojuegos de finales de los 90 (*Resident Evil 2* y *Parasite Eve*) y principios de los 2000 (*Silent Hill 2*), y, por ende, la música estaría limitada a la tecnología de la época en la mayoría de los casos, de manera que el nivel de interactividad sería menor y más rudimentario. Sin embargo, al cual corresponde a un juego una generación más reciente que los otros dos, *Silent Hill 2* ya estaría empezando a implementar sistemas más avanzados de interactividad en su música, como se demuestra en el caso de *The Darkness that lurks in your mind*. Este tema logra adaptarse a las decisiones que tome el jugador durante el juego, ya sea si este decide huir de un monstruo, a lo que la música respondería desvaneciéndose, o acercarse a un monstruo y enfrentarlo, a lo que la música respondería aumentando el volumen y añadiendo instrumentos al *loop*.
- II. También no es de extrañar que primara la recepción subjetiva, ya que, en palabras de Fraile (2004), toda la música conlleva cierta emocionalidad o interpretación emocional por parte del receptor. Esta característica se alinea con la intención principal de todo videojuego, que es la de generar el estado cognitivo de inmersión, el cual mediante la música (entre otros elementos igual de importantes), busca generar una respuesta emocional en el jugador para que este se sienta inmerso dentro del mundo diegético de éste. Muchos de los temas analizados que se calificó en esta categoría, servían principalmente para ayudar a reforzar la sensación de tensión y miedo.; como también para crear una ambientación tétrica, haciendo sentir un peligro latente en el jugador. Esto

se consiguió usando recursos musicales y fórmulas que ya habían sido probadas y comprobadas por el cine de terror. Cuando se combina esta música junto a los otros elementos del *soundtrack* que correspondería al efecto de sonido, como pueden ser pasos o gruñidos de zombis de origen desconocido, en el caso de *Resident Evil 2*, o la radio que te advierte de monstruos cercanos, en el caso de *Silent Hill 2*; genera una inmersión que ciertamente sería difícil de lograr en el cine. Como bien dice Perron (2006), en el cine no tienes la libertad de elección que tienes en los videojuegos, puesto que estamos forzados a seguir el camino que recorre el personaje, el cual es fijo. Sin embargo, en el caso de los juegos, se puede elegir si investigar las pisadas de origen misterioso, sabiendo que probablemente haya un enemigo allí porque la música así nos advierte; o elegir enfrentarse a enemigos ocultos en la niebla que fácilmente podrían acabar el personaje: la sensación de peligro es real y se intensifica con la música y efectos de sonido, que además responde a la manera de jugar. Si bien en estos juegos es más rudimentario el sistema, eso no quita el hecho de que la música pueda sobresaltar al jugador cambiando de forma repentina cuando te encuentras con un enemigo, en el caso de *Parasite Eve*, teniendo que reaccionar de manera casi inmediata pero calculada para responder al ataque.

- III. Ciertamente Mucha de la información no revelada, siendo esta una mecánica esencial en este tipo de videojuegos según Rouse (2008), se nos revela de cierta manera a través de su música, tanto en el sentido narrativo como en el de mecánica de juego. Esto se evidencia en el caso de *Silent Hill 2*, en el que muchos de los temas analizados se concentraron en las situaciones de contenido reactiva. Esto debido a la naturaleza del juego en sí. Si bien cumpla con la definición de *survival horror*, este juego añade muchos elementos psicológicos, complejizando aún más su análisis al estar esta disciplina también relacionada. Es por esto que la música de este videojuego ha llamado tanto la atención de investigadores, y merecería que se investigase por separado y en profundidad. Sin embargo, con los datos obtenidos de igual manera podemos determinar que esta música mayormente deja entrever el interior de los personajes, el mundo psicológico de estos, revelándonos cómo se sienten o qué sentimientos ocultos tienen, estando estos presentados de forma muy críptica y confusa dentro del juego. Además, como se mencionaba anteriormente, también nos revela información en el sentido de mecánica

del juego, como se dijo en el ejemplo de *The darkness that lurks in your mind*, este también nos da indicios de dónde se encontrará el enemigo al aumentar esta su volumen respecto a su proximidad.



- IV. Para el caso de las escenas de video, la música respondería básicamente de forma indistinguible a la música de cine, algunas veces dándoles un sentido estructural, en el que se presentaría el motivo del juego para luego volver a repetirse a lo largo del juego, como en el caso de *Proglogue* de *Resident Evil 2*, o bien para darle un sentido de emocionalidad, ya sea para captar la atención del jugador, como *Primal eyes*; o bien para acompañar la escena de forma sincrónica a los eventos que ocurren en la pantalla, como en el caso de *The beginning of story*. Sin embargo, las escenas de video en los videojuegos solo corresponden a una pequeña parte de estos: si bien son fundamentales para entender la historia, pasaremos la mayor parte del juego, pues bien, jugando, y por ende escuchando la música correspondiente a la etapa del juego en la que se encuentre el jugador. Es por esto que mucha de la música que se analizó estará presentada en forma de *loop*, siendo este en la mayoría de casos de carácter lineal (sin alteraciones).



- V. Se puede decir que los supuestos se corroboraron en su mayoría. Los tres juegos analizados compartían las características comunes de tomar elementos del cine terror, denotando la estrecha relación que existe entre estos. Sin embargo, en el caso de los videojuegos estos elementos se adaptan a un contexto y narrativa interactiva, con diferentes niveles de interactividad dependiendo del juego y la generación para la que fue lanzado y generando una respuesta emocional más fuerte al proyectarse el jugador en su personaje. Éste experimentará un mayor grado de inmersión y la música jugará un papel fundamental para generar este estado cognitivo. Pero, como se planteaba en los supuestos, la forma de afrontar la música varió dependiendo del enfoque al género que tenía cada juego, estando *Resident Evil 2* y *Parasite Eve* más orientados a la acción y *Silent Hill 2* más orientado al terror psicológico. Esta diferencia se podía ver manifestada, por ejemplo, en la música en un contexto de batalla, en la que en los primeros casos resultó muchas veces tener un tempo acelerado y percusiones, pero con una orquesta clásica


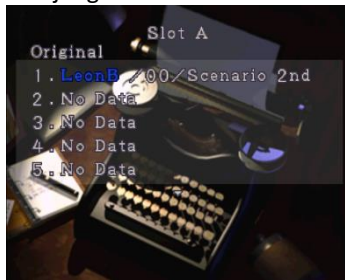
(añadiendo sintetizadores), y sin abandonar cierta lógica melódica, métrica y tonal. Sin embargo, para el caso de *Silent Hill 2*, mucha de esta música era completamente caótica y sin sentido tonal, ni métrica, desorientando aún más al jugador. La música de *Silent Hill 2* tiene un enfoque dedicado a caracterizar los sentimientos de los personajes, como podemos ver en temas como *Promise* o *Betrayal*.

Al tener un número de casos analizados tan reducido, que, si bien son considerados juegos icónicos dentro del género *survival horror*, difícilmente puede representar al género como un todo, ya que como bien menciona Therrien (2009), no este no está exento de polémica en su definición, pudiendo abarcar juegos muy variados entre sí. Este análisis, al ser cualitativo, tiene un carácter de por sí muy subjetivo, y es por esto que se puede caer en errores de interpretación, sobre todo en el sentido de las funciones de la música de cine, que puede quedar ambiguo al no ser estas excluyentes y pudiendo presentar (la música analizada) más de una a la vez. Sin embargo, a pesar de estas dificultades, se puede llegar a una aproximación acerca de lo que conlleva la música para este tipo de videojuegos, sus particularidades y roles, al menos la de los juegos que sentaron las bases para el *survival horror*. Sin duda este género seguirá captando la atención de investigadores al estar en constante cambio con cada nueva entrega que sale. Es por esto que la música se tendrá que ir adaptando a estos cambios, afrontando desafíos nuevos e interesantes. El progreso tecnológico ha permitido nuevas formas de interacción entre la música, el jugador y la imagen, desarrollando así un estado inmersivo que difumina los límites entre realidad y ficción, ganándole al *survival horror* y su música un espacio cada vez más grande dentro de la industria de los videojuegos.

6. Anexos




Juego	Título/s	Resident Evil 2, Biohazard 2		
	Diseño de portada en América			
	Año de lanzamiento	21 de enero de 1998		
	Desarrollador/es	Capcom		
	Distribuidor/es	Capcom		
	País	Japón		
	Creador/es	Director/es	Hideki Kamiya	
		Productor/es	Shinji Mikami	
	Plataforma/s	PlayStation, Game.com, Microsoft Windows, Nintendo 64, Dreamcast, Nintendo Gamecube, PlayStation Network.		
	Género/s	Survival Horror		
Modalidad de juego	Un jugador			
Otras versiones	Resident Evil 2 (2019)			
Música/Banda Sonora	Nombre album/es	Biohazard 2 original soundtrack		
	Diseño Album			
	Fecha publicación	29 de enero de 1998		
	Número de pistas	31		
	Duración total	67 min. 13 s.		
	Género	Banda Sonora		
	Productor/es	Shinji Mikami		
	Discográfica	Suleputer		
	Intérpretes	N/A		
Instrumentación general	Cuerdas, bronces, sintetizador, vientos, piano, percusiones, voces, batería, bajo, guitarra eléctrica, órgano.			






	Tono emotivo general	Desesperación, miedo, enfrentamiento, tensión, ambientación.
Jugabilidad	Objetivo	El objetivo del juego es avanzar por la ciudad, derrotar los enemigos, investigar y encontrar ítems para resolver puzzles.
	Mecánica	El juego está en tercera persona y consta con escenarios prerrenderizados y cámara fija, es decir, escenarios estáticos en donde el jugador al mover el personaje y cambiar de un escenario a otro, el punto de mira de la cámara permanece estático en un punto. Las pantallas de carga para entrar de un área a otra son ocupadas por una animación de la cámara en primera persona abriendo la puerta por la que se entra.
	Acciones posibles	El personaje puede caminar, correr, tomar objetos (munición, armas, curaciones, piezas clave, archivos), equiparse objetos (armas), usar objetos (objetos clave, curaciones) atacar (disparar, acuchillar), liberarse de enemigos, interactuar con personajes, interactuar con el entorno (abrir puertas, subir escaleras, resolver puzzles, leer archivos) e inspeccionar el entorno haciendo comentarios sobre este. El personaje puede recibir daños de los enemigos, lo cual puede hacer que camine más lento dependiendo de la vida. Si no se cura, el personaje muere.
	Combate	El personaje comienza con una pistola y un cuchillo n su inventario, pero a lo largo del juego se irán encontrando armas más potentes. Las armas se pueden equipar, apuntar y disparar (en el caso del cuchillo acuchillar). Se necesita una munición específica para cada arma, que se encontrarán esparcidas en los escenarios. Para las armas más poderosas la munición será más escasa. Si bien el juego tiene un cuchillo, el combate se centra más en el uso de armas de fuego ya que con el primero no le hacemos casi nada de daño a los enemigos.
	Inventario	El jugador consta con un inventario en donde se puede acceder a la pantalla de estatus donde se muestra la condición, el mapa, los archivos y los objetos recogidos. Estos se pueden examinar en busca de pistas o para saber su función, se pueden utilizar, combinar o consumir. Existe un número limitado para los objetos que se pueden llevar a la vez. Son ocho espacios al principio del juego, pero se Leon y Claire pueden encontrar una riñonera que les permitirá aumentar a diez los espacios. A lo largo del juego se podrán encontrar baúles que servirán para almacenar y organizar los ítems. 
Vida	La vida del personaje se muestra en el inventario. Aparece representada como un electro cardiograma de diferentes colores dependiendo de la condición en que se encuentre. Existen cinco posibles estados: "Fine"(Bien), "Caution"(precaución), "Caution"(Precaución), "Danger"(Peligro), "Poison"(Envenenado).  Se va perdiendo vida a medida que los monstruos le hagan daño al personaje. Hay ciertos enemigos que pueden envenenar, lo que provoca que se pierda vida paulatinamente hasta que se consuma un ítem que cure el veneno o se muera. Para curar la vida existen ítems de curación como las hierbas o las latas de spray de primeros auxilios. Existen tres tipos de hierbas (verde, roja, azul), que se pueden combinar para obtener diferentes efectos de curación. Cuando la vida llega a cero aparece la animación de "game over", que variará dependiendo de cómo muera el	







		<p>personaje. Si morimos, tendremos que empezar el juego desde el último punto en que guardamos.</p> 	
Modo de guardado		<p>Para guardar es necesario encontrar una tinta o "ink ribbon", la cual está esparcida en los escenarios del juego, pero por lo general se encuentran cerca de las máquinas de escribir, que es donde se pueden usar estas tintas para guardar las partidas. Estas máquinas de escribir se encuentran en ciertos escenarios del juego, usualmente en piezas o salas que son seguras y no hay enemigos. Existe un limitado número de tintas en el juego.</p> 	
Modos de juego	Principal	<p>Existen dos personajes principales jugables (Leon y Claire) que el jugador puede elegir al comienzo del juego. Al terminar la historia de uno de los dos, podremos jugar con el otro personaje y ver cómo se desarrolla la historia desde su perspectiva. Algunas acciones que hemos hecho con el primer personaje afectarán al segundo. Existen entonces cuatro posibles historias: Leon A/Claire B o Claire A/Leon B. A este sistema Capcom le denominó como "Zapping". También a lo largo del juego se podrán utilizar temporalmente a Sherry en la historia de Claire, y a Ada en la de Leon.</p>	
	Secundario	El 4° superviviente	Se desbloquea al terminar el juego. Muestra la historia de HUNK.
		El sobreviviente Tofu	Se desbloquea completando el juego seis veces seguidas con rango A. Es una versión parodia del 4° superviviente. En vez de HUNK controlamos a un tofu.
		Extreme Battle	Se desbloquea terminando el juego. Es un modo en el que hay que sobrevivir ciertos escenarios utilizando recursos limitados.
Dificultad	<p>Variarán dependiendo de la versión (consola). Existen cinco dificultades: Fácil, "Rookie" (novato), Normal y al terminar el juego se puede desbloquear el "Nightmare mode" y modo Experto (solo en la versión de PC y Dreamcast).</p>		
Compositor/es	Masami Ueda	Nacionalidad	Japonesa
		Tipo de música que compone	Música para videojuegos
		Otros trabajos reconocidos	<ul style="list-style-type: none"> • Resident Evil • Resident Evil 3 • Devil May Cry • Viewtiful Joe






			<ul style="list-style-type: none"> • Okami • Bayonetta • Resident Evil 2 (2019) • Resident Evil 3 (2020)
		Lugar de formación	Cat Music College
		Premios/reconocimientos	Ganador NAVGTR Award Original Light Mix Score, Franchise(2014)
	Shuzaku uchuyama	Nacionalidad	Japonesa
		Tipo de música que compone	Música para videojuegos.
		Otros trabajos reconocidos	<ul style="list-style-type: none"> • Mega Man X3 • Devil May Cry • Resident Evil 4 • Resident Evil: The Darkside Chronicles • Mega Man 10 • Resident Evil: Damnation • Resident Evil 2 (2019)
		Lugar de formación	N/A
		Premios/reconocimientos	N/A
	Syun Nishigaki	Nacionalidad	Japonesa
		Tipo de música que compone	Música de videojuegos.
		Otros trabajos	<ul style="list-style-type: none"> • Eco Fighters Muscle Bomber Duo • Super Street Fighter II Turbo • X-Men: Children of the Atom • Street Fighter Alpha • Mega Man 2: The Power Fighters • Resident Evil: Director's Cut • Captain Commando • Dino Crisis • Super Street Fighter II Turbo HD Remix
		Lugar de formación	N/A
		Premios/reconocimientos	N/A
Contexto de desarrollo	Este juego es la secuela de Resident Evil 1, lanzado en 1996, el cual es considerado por muchos el juego que definió el género <i>survival horror</i> . Existió una versión previa, la cual se conoce como 1.5, pero fue descartada por los desarrolladores cuando llevaba un porcentaje considerable en desarrollo.		
Historia del juego	Estructura narrativa	Lineal. La historia se cuenta en orden cronológico.	
	Temporalidad	Transcurre desde el 29 de septiembre en la noche hasta el 30 de septiembre en la mañana.	
	Resumen	La historia transcurre un mes después de lo sucedido en la primera entrega. Leon S. Kennedy es un policía novato y que, al llegar a la ciudad de Raccoon City, se da cuenta que está infestada de zombis. Al rato se encuentra con otra superviviente, Claire Redfield, quien había venido a la ciudad para encontrar a su hermano Chris, un miembro de un grupo paramilitar llamado S.T.A.R.S. Por separado, luchan para sobrevivir a las monstruosidades que hay en la ciudad, de las que más tarde se enteran son causadas por un virus desarrollado por la gigante farmacéutica, Corporación Umbrella. Este virus tenía el nombre de virus-T. Buscan refugio en la comisaría de Raccoon City, pensando que sería más seguro. Sin embargo, ésta también estaba llena de zombis. Cada uno se encuentra con supervivientes. Leon conoce a Ada, quien dice estar buscando a John, su novio. Claire conoce a Sherry, una niña que está perdida. Para escapar de la ciudad, descubren que hay un pasaje secreto en la comisaria que	






		<p>conecta con las alcantarillas. Éstas, a su vez, conectan con un laboratorio secreto subterráneo de la Corporación Umbrella. Logran llegar a las alcantarillas resolviendo una serie de puzzles en la comisaría para desbloquear el pasaje secreto. Luego de esto consiguen llegar al laboratorio, donde se encuentran con Anette Birkin, quien revela que es la madre de Sherry y la esposa de William Birkin. Nos cuenta que William era un científico que trabajaba para Umbrella. Ellos juntos estaban desarrollando el virus-G, el cual era una versión mejorada del virus-T. Este virus permitía al huésped mutar progresivamente, haciéndose cada vez más poderoso y deforme, hasta que ya no resistiese más y muriera. Annette también nos cuenta como se desató el virus en la ciudad: William planeaba traicionar a Umbrella vendiéndole el virus al gobierno de EEUU, pero la corporación ya lo sabía, por lo que enviaron a un equipo especializado a recuperar las muestras del virus. Estos le dispararon a William, pensando que lo habían asesinado. Sin embargo, William pudo inyectarse el virus-G antes de morir, lo que le permitió convertirse en un gran monstruo deforme y matar al equipo. En el proceso, unas muestras del virus-T se rompieron, permitiendo que el virus se esparciera por la ciudad a través del suministro de agua, provocando la pandemia. Recorriendo el laboratorio, que también estaba infestado de monstruos provocados por el virus, y otros monstruos manufacturados por los mismos científicos de Umbrella con el propósito de usarlos como armas, nos encontramos nuevamente con Annette. Esta le revela a Leon la verdadera identidad de Ada Wong. Ella en realidad era una espía en busca del virus-g.</p> <p>Leon no le cree ya que durante el tiempo que compartieron y cooperaron juntos formaron un fuerte lazo. Pero, cuando Leon sin querer y por cosas del destino consigue una muestra del virus-G, Ada le apunta con una pistola pidiéndole que se la entregue. Este no obedece, sabiendo que ella no dispararía. Ada baja el arma, pero recibe un disparo por parte de Annette, provocando su caída desde una plataforma elevada. Por su parte, Claire cuidaba de Sherry en el laboratorio. Ésta última había sido implantada con un embrión del virus-G por su padre, previamente en las alcantarillas. Ambos buscan una cura para Sherry. Cuando finalmente la curan, se activa la autodestrucción del laboratorio, y Claire, junto a Leon y Sherry escapan en un tren antes de que se destruya. El tren se dirigía al exterior de la ciudad. Pero justo antes de llegar, se dan cuenta de que no estaban solos. Un William Birkin mutado e irreconocible se había subido al tren con ellos. Para acabar con él tuvieron que hacer explotar el vagón donde venía. Después de salir del tren, los tres caminan hacia el amanecer, Leon con la determinación de acabar con la Corporación Umbrella, y Claire determinada a encontrar a su hermano Chris.</p> 
Escenarios en orden cronológico y descripción	Ciudad de Raccoon City	<p>Es una ciudad ficticia y donde acontecen los hechos de este juego. Está ubicada en el medio Oeste de Estados Unidos, en el condado ficticio de Arklay. Está rodeada de montañas y queda cerca del Bosque Raccoon ubicado en las montañas Arklay, lugar donde ocurrieron los primeros incidentes con el virus-T.</p> <p>Esta ciudad tiene el título de ser el lugar de origen y "casa" de la Corporación Umbrella, una compañía farmacéutica, que secretamente hace armas bio-orgánicas, y que, debido a un accidente provocó que se liberara un virus por la ciudad, el 23 septiembre de 1998, infectando cerca de sus 100.000 habitantes. Cuando llegamos a la ciudad, está ya casi destruida y llena de zombis, sin casi ni un superviviente.</p>


			
		<p>Comisaría de Raccoon City</p>	<p>Era antiguamente un museo, que ahora se utiliza como comisaría. Está a cargo de Brian Irons, quien aceptaba sobornos de Umbrella para no ser investigada. La comisaría cuenta con muchas obras de arte de su tiempo como museo. Consta de tres pisos, un subterráneo, una torre del reloj y estacionamientos. Está llena de llaves, pasadizos secretos y puzles. Cuando llegamos ahí ya está infestada de zombis y "lickers", y se encuentra en estado deplorable.</p> 
		<p>Alcantarillas</p>	<p>Las alcantarillas conectan con el laboratorio subterráneo y secreto de Umbrella.</p> 
		<p>Planta de tratamiento químico de umbrell</p>	<p>Es una planta ubicada a las afueras de Raccoon City, construida sobre NEST, un laboratorio secreto subterráneo de umbrell. Se usa como un acceso a este laboratorio a</p>



			través de un elevador. 
		Laboratorios de Umbrella. (NEST)	Este Laboratorio es conocido solo por miembros clasificados. Estaba a cargo de William Birkin, hasta que se inyectó con el virus-g, provocando la liberación del virus-t en la ciudad y laboratorio. Físicamente es de gran tamaño, ya que cuenta con 7 niveles, cada uno utilizado con diferentes propósitos, pero el objetivo principal del laboratorio era la investigación del virus-G. 
Personajes y Descripción		Leon S. Kennedy	 <p>Leon es un policía novato e idealista. Le apasiona proteger y servir, y la vida como cadete fue una experiencia reveladora. Si bien es temerario, Leon ciertamente no es inocente como su comportamiento sugiere. Él está altamente cualificado para su nuevo trabajo en el depto. de policía de Raccoon City. (Descripción oficial manual del juego).</p>
		Claire Redfield	 <p>Claire es una mujer alegre y expresiva. Si bien puede a veces ser un poco “tomboy”, es algo salvaje. Segura de sí misma y extrovertida, Claire es usualmente la primera persona en probar cosas que otros no se atreverían. (Descripción oficial manual del juego).</p>
		Ada Wong	 <p>Leon se encuentra con esta mujer misteriosa que es bastante reservada, pero al mismo tiempo una investigadora habilidosa y profesional. También puede parecer condescendiente, y tiene la tendencia de rebajar a aquellos que le parecen inferiores a ella. (Descripción oficial manual del juego).</p>

		Sherry Birkin		<p>Una niña de doce años solitaria e insegura, Sherry es madura para su edad. Ella es bastante tímida cuando habla, tiene poca autoconfianza y siempre tiene la sensación de estar perdida. Sus padres están demasiados absortos en su trabajo para atender las necesidades emocionales que su hija necesita. (Descripción oficial manual del juego)</p>
		Brian Irons		<p>Es el jefe de la estación de policía de Raccoon City. Da la impresión de ser amable y preocupado por los ciudadanos, pero detrás de esa fachada se esconde una persona cruel, tirana y narcisista. El brote del virus en la ciudad hizo que la peor faceta de Irons saliera a la luz, provocando en él la necesidad de matar y diseccionar a la hija del alcalde.</p>
		Ben Bertolucci		<p>Es un periodista. Estaba investigando a Irons y a la corporación, pero este le descubrió y lo encarceló. El estar tras barrotes le protegió momentáneamente de los zombis cuando ocurrió el brote del virus. Sin embargo, William Birkin mutado le inserto un embrión del virus-G, el cual lo mató al salir de su cuerpo.</p>
		Annette Birkin		<p>Es la mamá de Sherry Birkin. Está casada con William Birkin. Es científica y trabaja junto con su esposo en los laboratorios de la Corporación Umbrella.</p>
		William Birkin		<p>Es el padre de Sherry y esposo de Annette. Fue el responsable del brote del virus-T en la ciudad. Se inyecta a sí mismo con el virus-G, una versión mejorada del virus-t y el trabajo de su vida, convirtiéndolo en un monstruo. Él muta varias veces a lo largo del juego, haciéndose cada vez más poderoso e irreconocible</p>
		Hunk		<p>Es un soldado de Umbrella, enviado a la ciudad para buscar una muestra del virus-G. Es el único superviviente de su escuadrón.</p>

Enemigos	Zombis	 <p>Son ciudadanos de Raccoon City infectados por el virus-T. Son lentos y sin inteligencia, pero en grupo son peligrosos. Es además el enemigo más común en el juego, apareciendo en casi todos los escenarios.</p>
	Licker	<p>Es un tipo de mutación de personas infectadas por el virus-T. Provoca que la piel se les desprenda, dejando al descubierto sus músculos y el cerebro. Caminan en cuatro extremidades. Tienen grandes garras y largas lenguas, es por esto que se les llamó "lickers", que significa lamedores. Además, son ciegos. Un par de estos aparecen en la comisaría, y más adelante una versión mejorada aparecen en los laboratorios.</p> 
	Perro zombie	<p>Son perros Dóberman del R.P.D. infectados con el virus-T. Son bastante ágiles y letales. Estos aparecen en el estacionamiento de la comisaría.</p> 
	Tyrant ,	 <p>Es un arma bio-orgánica altamente inteligente y poderosa. Umbrella envió varios de estos a la ciudad de Raccoon City para acabar con los sobrevivientes. Son muy resistentes y cuando reciben un daño considerable, mutan a una versión más poderosa. Este enemigo nos dará caza en la comisaría. Una versión mutada de este nos aparece cerca del final del juego.</p>
	cuervos zombis,	<p>Cuervos infectados por el virus-T. Atacan en bandada. Nos aparecen en las zonas exteriores de la comisaría.</p> 

		William Birkin,	<p>Es el enemigo más poderoso del juego. Nos aparece durante varios escenarios, y en diferentes formas y mutaciones.</p> 
		cucarachas,	<p>Cucarachas infectadas por el virus-t. Aparecen en las alcantarillas.</p> 
		arañas gigantes, cocodrilo gigante	<p>Araña infectada por el virus-T. causándole un crecimiento anormal. Pueden envenenar al personaje. Las encontramos en las alcantarillas.</p> 
		Ivy	<p>También conocidas como Plant 43, es un arma bio-orgánica desarrollada por Umbrella. Son seres humanoides con forma de planta. Pueden envenenar al personaje y son débiles al fuego. Las encontramos en NEST.</p> 
		Cocodrilo gigante	<p>Es un cocodrilo infectado por el virus-T que consiguió un crecimiento anormal. Lo encontramos en las alcantarillas.</p> 

Aporte/importancia para el género.	La importancia que tuvo este juego para el género fue que, si bien usó la misma fórmula que su predecesor, esta entrega la llevaría a una escala más grande y terminaría por consolidar el género de Survival Horro, a la vez que la saga de Resident Evil. Gracias a esto, continúa vigente hasta la actualidad con más de veinte juegos y varios más por venir.		
Pistas representativas	6. "Prologue" (prólogo)	Compositor	Masami Ueda
		Contexto de aparición en el juego	Es el prólogo del juego.
		Instrumentación	Sección de cuerdas, piano, bronce (corno francés y/o trombón), sintetizador, caja, vientos (clarinete).
		Tonalidad	Am
		Armonía	Tiene una armonía simple de tres acordes. Se repite principalmente Am, pero en ocasiones cambia a G y a F para volver a Am.
		Métrica	4/4
		Texturas	En algunas ocasiones es de melodía acompañada, y en otras es contrapuntística.
		Melodía	Se puede escuchar claramente un motivo, conformado principalmente por dos notas, separadas por un intervalo de cuarta justa descendente, que vuelve a la primera nota. Este puede aparecer tanto en los bronce como en los vientos (clarinete). En ocasiones hay un carácter de pregunta y respuesta entre los bronce y el piano, y otras veces entre los bronce y vientos. Esta es también de tipo imitativo.
		Tempo	123 bpm. Aprox.
		Rol que cumple en el juego	Música de Escena de video.
		Tono emotivo	Preocupación, expectación
		duración	1 min. 30 seg.
		Descripción de escena que acompaña la música-	Aparecen imagines del primer juego mientras una voz en off narra lo acontecido anteriormente. Habla del virus-T y de cómo este fue una creación de la farmacéutica de <i>Umbrella</i> para hacer experimentos biológicos.  Esta voz menciona que el virus escapó provocando el incidente de

			<p>las montañas <i>Arklay</i>, en donde los S.T.A.R.S, una rama de la policía de <i>Raccoon City</i>, estuvieron involucrados.</p>  <p>A este incidente solo sobrevivieron unos pocos. La voz finaliza diciendo que los experimentos de <i>Umbrella</i> estaban lejos de terminar.</p> 
		Relación de la música con la imagen	Al tener largas pausas en la melodía, la música ayuda a generar expectación, complementando lo que dice la narración de la voz en off, la cual también nos mantiene expectantes e intrigados. La tonalidad menor ayuda a darle un tono serio y de preocupación a lo que se está diciendo. La percusión o caja hace reminiscencia a las marchas, dándole un carácter militar y/o de guerra, pudiendo estar haciendo una alusión a el carácter combatido del juego.
1. "The Begginig of Story" (El comienzo de la historia)		Compositor	Masami Ueda
		Contexto de aparición en el juego	Durante la primera Escena después del prólogo.
		Instrumentación	Bombo, piano, corno francés, sección de cuerdas, sintetizador, bronces, caja, campana, efectos de sonido.
		Tonalidad	Cm
		Armonía	Al comienzo es difícil distinguir la armonía, ya que hay muchos intervalos disonantes, pero hay pasajes en los que pasa de Cm a Bm. En ocasiones también hace uso de <i>clusters</i> .
		Métrica	En algunas partes no se distingue, pero hay partes rítmicas en la que podría ser 4/4.
		Texturas	Variará a lo largo del tema, a veces es polifónica, otras de melodía acompañada.

		Melodía	La melodía no es muy relevante ya que este tema se centra en la textura para crear tensión. En una ocasión ocupa el mismo motivo del prólogo, solo que en la tonalidad de Cm y en un corno francés. No se vuelve a repetir. Luego la melodía desaparece por un largo tiempo. En ciertas partes las cuerdas y bronces hacen un ostinato melódico que pasa por Cm y Bm. Luego aparecen pequeños pasajes melódicos de corta duración. Se hace uso de disonancias, sobre todo en los violines.
		Tempo	El tempo va a variar al largo del tema, a veces será más lento, otras se apresurará.
		Interacción con el juego	Este tema ayuda a reforzar las emociones que se muestran en pantalla durante la escena. Es por esto que no tiene un tempo, métrica o melodía definida. Una de estas emociones que ayuda a intensificar es la tensión, presente en varias partes de la escena, la cual se consigue con la ayuda de los violines en un registro agudo y los crescendos. LA música nos suele advertir del peligro mediante el uso de las cuerdas. La música se vuelve rítmica y el tempo se acelera cuando los personajes ven a los zombis y se dan cuenta que están rodeados, reflejando la desesperación del personaje. La música también ayuda a generar la sensación de sorpresa y de susto, apareciendo súbitamente y con un volumen alto (<i>sforzando</i>) cuando nuestros personajes ven a un zombi por primera vez. La música toma carácter acelerado, rítmico e intenso, en las escenas donde hay más acción, denotando apuro.
		Rol que cumple en el juego	Es la música de una escena de video
		Tono emotivo	Tensión, desesperación, agitación.
		duración	3 min. 46 seg.
		Descripción de escena que acompaña la música	Dependiendo del personaje elegido, se muestra a Leon o a Claire llegando a la ciudad de Raccoon City durante la noche.



La siguiente escena muestra al protagonista encontrándose con el primer zombi. Si se juega con Claire este está comiéndose un cadáver en un restaurant y si se juega con Leon este esta tirado en la calle.



Luego se ve a un chofer de camión bencinero que se encuentra en una gasolinera siendo mordido por un zombi. Después de esto comienza a conducir su camión.






La escena vuelve al protagonista, en el caso de Leon, este se encontrará rodeado de zombis, a los que comenzará a dispararles.







En el caso de Claire, el zombi del restaurant se va acercando cada vez más a ella.



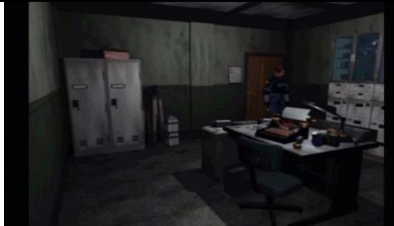
Luego ambos personajes se encuentran, ya que Claire llega hasta la puerta y cuando la abre, Leon le apunta con la pistola. Este le grita

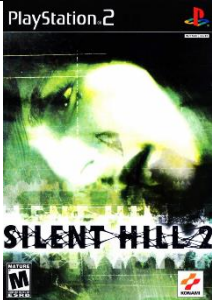

			<p>que se agache, y le dispara al zombi detrás de ella.</p>  <p>Están rodeados de zombis, pero toman un auto de policía para escapar. Comienzan a presentarse y Claire encuentra una pistola en la guantera. Mientras conversan, son atacados por un zombi escondido en el asiento trasero.</p>  <p>Leon, quien iba manejando, choca con un poste y el zombi sale disparado por el parabrisas. El chofer del camión va directo hacia ellos. Este se ve convertido en zombi. Leon y Claire logran salir antes de que el camión los choque y explote, quedando separados por un muro de fuego.</p> 
	7. Raccoon City	Compositor	Masami Ueda
		Contexto de aparición en el juego	Después de la primera escena del juego. En la ciudad de Raccoon City.
		Instrumentación	Sección de cuerdas, campana, caja, bombo, bronces, piano, sintetizador, vientos.
		Tonalidad	Cm
		Armonía	Son dos acordes principalmente: Cm y Abm (Cm armónico). Hace uso de disonancias en los violines.




		Métrica	4/4
Texturas	Melodía acompañada	Melodía	Usa el mismo motivo que el prólogo. Está hecha principalmente por los bronces y violines, estos últimos a modo de imitación o respuesta.
Tempo	115 bpm aprox.	Rol que cumple en el juego	Música de fondo en la ciudad de Raccoon City. Música interactiva.
Tono emotivo	Peligro, ansiedad	duración	1 min. 47 seg. Se repite en loop durante el juego.
Descripción de escena	<p>Aquí el jugador toma el mando del personaje que puede ser Leon o Claire. Se encuentra en las calles de la ciudad, al lado del auto que explotó.</p>  <p>Hay zombis por todas partes y la ciudad está devastada. Se corre y se evita a los zombis hasta llegar a una tienda de armas.</p> 	Relación de la música con la imagen	<p>La música comienza cuando, después de la primera escena, la pantalla se va a negro y dice “fueron separados por un destino inescapable... este es el comienzo de su peor pesadilla”. La música es muy similar a la del prólogo ya que ocupa el mismo motivo. El sintetizador, de carácter rítmico, provoca una sensación de apuro y ansiedad, ya que el personaje tiene que salir de allí lo más rápido posible evitando el peligro, o sea los zombis. EL peligro está representado por los violines haciendo disonancias en registros agudos. La música es interactiva, ya que se repetirá en loop (bucle) (infinitamente) hasta cuando se entra a una tienda de armas llamada Kendo. Aparte de la música, también podremos escuchar los efectos de</p>

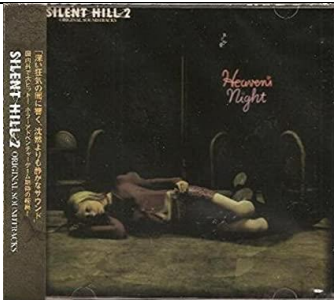
			sonido que hace nuestro personaje si es que ejecutamos alguna acción.
	8. "The Front Hall" (La recepción frontal).	Compositor	Masami Ueda
		Contexto de Aparición en el juego	Después de recorrer las calles de Raccoon City, al llegar a la Recepción de la Comisaría.
		Instrumentación	Campana, sintetizador, piano, corno francés
		Tonalidad	Cm
		Armonía	Se mantiene en Cm, aunque hace uso de disonancias y de notas que corresponde a C frigio. (intercambio modal).
		Métrica	4/4
		Tempo	90 bpm. Aprox.
		Melodía	Tiene pasajes melódicos que toma del prólogo, como el motivo principal y la respuesta del piano. La melodía se puede escuchar en los sintetizadores que imitan a una voz y en el corno francés, que se escucha a los lejos. El piano también tiene algunas líneas melódicas en respuesta a esta melodía principal.
		Rol que cumple en el juego	Música de fondo en el Hall principal del R.P.D
		Tono emotivo	intriga, contemplación, misterio
		duración	1 min. 30 seg.
		Descripción de escena	<p>Leon o Claire entran al Hall de la estación de policía de Raccoon City. Habían acordado de encontrarse allí ya que seguramente estaría resguardado por policías. Al entrar se ve que no hay nadie, ni si quiera zombis.</p>  <p>Es grande, espacioso y antiguo. Se ve que hay tres pisos y al centro hay una estatua de una mujer. También en la mesa de recepción hay un computador que podremos utilizar y una máquina de escribir para guardar el progreso.</p> 

		Relación de la música con la imagen	La reverberación en la música junto a la lejanía que se siente en algunos instrumentos como el corno francés, representan físicamente el hall, el cual es muy grande y espacioso. De fondo se mantiene un sintetizador haciendo una nota pedal, provocando una sensación de ambientación sonora y de atmósfera. La melodía de los sintetizadores que imitan el sonido de la voz, denota intriga, como si reflejara el estado mental de los personajes, los cuales llegan a la comisaría pensando que estarían a salvo. Esta (la melodía) es casi inocente e ingenua a ratos. Pero, sin embargo, algunas notas tocadas por el piano fuertemente, que aparecen de vez en cuando y se escuchan a lo lejos, nos recuerdan que no es del todo seguro y que en otras partes hay un peligro latente.
	11. "Secure Place" (lugar seguro)	compositor	Masami Ueda
		Contexto de aparición en el juego	En las habitaciones de guardado.
		Instrumentación	Sintetizador (pads), piano, cello, sección de cuerdas.
		Tonalidad	C#m
		Armonía	Son dos acordes: C#m y B
		Métrica	4/4
		Textura	Polifónica,
		Melodía	Se escucha al piano con un efecto de delay hacer una melodía de pregunta y respuesta, en donde esta última es más corta. El cello a su vez hace otra melodía (contra melodía) ascendente.
		Tempo	70 bpm. Aprox.
		Rol que cumple en el juego	Música de fondo. Música interactiva.
		Tono emotivo	Contemplación
		Duración	54 seg.
		Descripción de escena	Esta música suena cuando entramos en una habitación que contenga una máquina de escribir y/o baúl. Estos lugares son, por lo general, seguros y le permiten un breve descanso al jugador para organizar sus ítems y guardar la partida.





			
		<p>Relación de la música con la imagen</p>	<p>La música da una sensación de paz, por los <i>pads</i> que se escuchan de fondo y las melodías que hace el chelo y el piano. También la progresión armónica de dos acordes, primero de un acorde menor (C#m) a uno mayor (B), da la sensación de regresar a un lugar seguro y agradable. Los <i>pads</i> generan una sensación de calidez, llenando el espacio “abrazándonos”. Todo esto refuerza la sensación de seguridad hacia el jugador, quien cree estar en un espacio relativamente “seguro”, aunque sea por un breve tiempo, y le permite descansar un poco de las atrocidades de allá afuera. La tonalidad menor provoca que tengamos siempre presente el peligro latente, recordándonos que tendremos que volver a enfrentarlo. La música también podría representar el alivio de los personajes, quienes al igual que nosotros sienten cierto alivio de tener un momento de seguridad. Es una alivio melancólico y angustioso, porque hay que volver a salir y enfrentarse con el horror tarde o temprano.</p>




Juego	Título/s	Silent Hill 2	
	Año de lanzamiento	24 de septiembre de 2001	
	Diseño portada América		
	Desarrollador/es	Team Silent	
	Distribuidor/es	Konami	
	País	Japón	
	Creador/es	Director/es	Masashi Tsuboyama
		Productor/es	Akihiro Imamura
	Plataforma/s	PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox360	
	Género/s	Survival Horror, Terror Psicológico	
Modalidad de juego	Un jugador		
Jugabilidad	Objetivo	Recorrer la ciudad de Silent Hill, recoger objetos para resolver puzles y en menor medida enfrentarse a enemigos.	
	Mecánica	La cámara está en tercera persona. La cámara se alterna estratégicamente entre una cámara semifija que sigue al personaje dentro de cierto rango, y otras veces cambia a una cámara que sigue al personaje de espaldas o de frente, todo para buscar limitar la visión que tiene el jugador del entorno y dar la sensación de no saber qué es lo que hay al frente. Otras veces la cámara está fija para resaltar ciertos lugares que son importantes u objetos clave que se encuentren.	
	Acciones posibles	El personaje puede caminar, correr hasta cierto punto porque se cansa, recoger ítems (curación, objetos claves, archivos, armas, munición), inspeccionar el entorno, examinar objetos, equiparse armas, pegar, defenderse, disparar, abrir puertas, examinar el mapa y pegarles a los enemigos en el suelo.	
	Combate	<p>A lo largo del juego se irá encontrando dos tipos de arma: de fuego y cuerpo a cuerpo. Cada una inflige distinto tipo de daño y tienen diferentes tiempos de ataque. Para las armas de fuego es necesario encontrar munición especializada para cada una, que estará esparcida en el mundo y será bastante escasa, por lo que hay que usarla moderadamente y cuando sea necesario.</p> <p>Al principio del juego encontramos una radio, de la cual proviene ruido blanco cada vez que estamos cerca de monstruos, permitiéndonos prepararnos con</p>  <p>antelación y decidir si atacar o correr.</p>	
	Inventario	En la pantalla de inventario se puede ver los ítems que se han recogido, su descripción y la vida del personaje. No existe un límite para los objetos que se pueden recoger. Se pueden examinar y usar los objetos desde el inventario.	

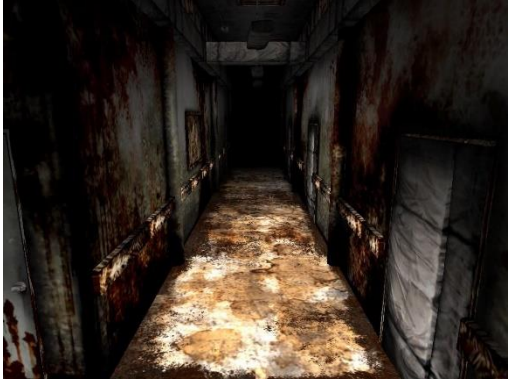


			
<p>Vida</p>	<p>La vida del personaje se puede saber en la pantalla de inventario. Hay un recuadro en donde se muestra el lugar donde nos encontramos en ese momento, con un color de fondo que representa la vida, siendo verde cuando nos encontramos bien, sin color es porque estamos con media vida, sin color y con estática significa que estamos mal, roja cuando estamos grave, y roja más vibración del joystick es porque estamos a punto de morir. La vida se puede recuperar con bebidas isotónicas o botiquines que encontraremos esparcidos en los escenarios.</p>		
<p>Modo de guardado</p>	<p>Durante el juego, en ciertos lugares iremos encontrando cuadrados rojos. Estos sirven para guardar la partida. Podremos guardar ilimitadamente nuestras partidas, y cada vez que nuestro personaje muera reapareceremos en nuestro último punto de guardado.</p>		
<p>Modos de juego</p>	<p>Principal</p>	<p>“Letter from silent heaven” (Carta desde el silencioso cielo)</p>	<p>Es el modo de juego principal, nos cuenta la historia de James.</p>
	<p>Secundario</p>	<p>“Born from a wish”(Nacida de un deseo)</p>	<p>Es un capítulo extra del juego. Tomamos el control de María antes de los sucesos del juego principal.</p>
<p>Dificultad</p>	<p>El jugador tiene la opción de elegir los niveles de dificultad de los enemigos y de los puzzles por separado. Para los enemigos están: Principiante, fácil, normal y difícil. Para los puzzles encontramos: Fácil, normal y difícil.</p>		
<p>Nombre Álbum</p>	<p>Silent Hill 2 Original Soundtrack</p>		




Música/Banda Sonora	Diseño álbum		
	Fecha publicación	3 de octubre de 2001	
	Número de temas	30	
	Género	Banda sonora	
	Productor/es	Akira Yamaoka	
	Duración	73 min. 20 seg.	
	Discográfica	Konami Music Entertainment King Record. Co.	
	Intérpretes	Akira Yamaoka (guitarra eléctrica de siete cuerdas y guitarra acústica), Aquila Jama O'ca (bajo eléctrico), no-man (piano vintage), Dj SANDMAN (dj), Jackelin Breckenridge (voz).	
	Instrumentación general	Guitarra acústica, guitarra eléctrica de siete cuerdas, bajo eléctrico, piano, voz, violín, batería, sintetizador, vibráfono, percusiones.	
Tono emotivo general	Melancolía, reflexión, desesperación, contemplación, agitación, tensión.		
Compositor/es	Akira Yamaoka	Nacionalidad	Japonesa
		Tipo de música que compone	Música para videojuegos.
		Otros trabajos reconocidos	<ul style="list-style-type: none"> • Silent Hill • Contra: Shattered Soldier • Silent Hill 3 • Silent Hill 4: The Room • Silent Hill: Origins • Silent Hill: Homecoming • Silent Hill: Shattered Memories • No More Heroes 2: Desperate Struggle • Shadows of the Damned • Lollipop Chainsaw • Silent Hill Book of Memories • Silent Hill: Revelation 3D
		Lugar de formación	Universidad Naol de Bellas Artes y Música en Tokio.
		Premios/reconocimientos	Nominado a Fright Meter Award, Mejor partitura: Silent Hill Revelation (2012).
		Contexto de desarrollo	<p>Este juego es el segundo de la saga de Silent Hill, el cual innovó por su terror psicológico y la profundidad de sus personajes e historia, además de tocar temas tabúes como la sexualidad, enfermedades mentales y bullying, entre otros.</p> <p>En esta entrega se toman los mismos elementos del primer juego, mejorándolos dadas las nuevas posibilidades de la generación de consolas de ese tiempo. A diferencia del primero, este no se centra tanto en la historia religiosa y ocultista que hay detrás de la ciudad de Silent Hill, sino que se centra más en sus personajes. Para la inspiración de la ciudad, uno de sus desarrolladores viajó a San Bruno, California. Para la historia se usó como inspiración el libro "Crimen y castigo" de Fedor Dostoyevsky.</p>
Historia del juego	Estructura Narrativa	Lineal, la historia se cuenta en orden cronológico.	





	Temporalidad	Ocurren en 1993, la fecha exacta no está definida. El tiempo que transcurre en el juego tampoco lo está por la naturaleza ambigua del juego.	
	Resumen	<p>James Sunderland recibe una carta de su esposa fallecida, la cual decía que ésta lo esperaba en la ciudad de Silent Hill, en su "lugar especial". James, incrédulo, decide hacer lo que decía la carta y va a la ciudad en busca de respuestas. Cuando llega se encuentra con una ciudad fantasma, y con una espesa niebla en la que se ocultan figuras monstruosas. Al recorrer la ciudad, James se encuentra con otras personas que, por alguna razón, también terminaron perdidos en Silent Hill. Eventualmente se encuentra con María. A James le sorprende el parecido que tenía esta con su esposa fallecida. Era igual salvo la ropa y su personalidad. Ella decide acompañar a James en su búsqueda, sin embargo, en varias ocasiones muere, reapareciendo inexplicablemente a lo largo del juego. También se encuentra con Laura, una niña que decía conocer a Mary, y que afirma sigue viva. Ya habiendo recorrido gran parte de la ciudad y enfrentado innumerables monstruos e incluso a una persona, llega al hotel en donde se había quedado con Mary cuando estaba viva, pensando que ese podría ser el "lugar especial" al que se refería la carta. Cuando llega, se da cuenta de que la carta siempre estuvo en blanco. En ese mismo hotel, James encuentra una cinta de video en el que sale él asfixiando a su esposa enferma. James hasta ese punto había olvidado lo que había hecho, y al recordarlo se siente culpable. Se encuentra con Laura y le cuenta la verdad. Tras esto ella se pone furiosa y se va del hotel para nunca más volver a verla. Luego podemos escuchar a Mary llamando a James a través de la radio, pidiéndole que la busque en el hotel. Pero primero se encuentra con María, quien nuevamente es asesinada a manos de dos Pyramid Head, a los cuales James enfrenta y derrota. Finalmente encuentra a Mary y esta se transforma en un monstruo. Al vencerla, accederemos a uno de los seis posibles finales del juego, que dependerán de ciertas acciones del jugador y/o el estilo de juego que tenga (si es cauteloso, impulsivo, o atento a los detalles). Pero el que se considera canónico (aunque no oficialmente), es el final en el que María en su lecho de muerte le dice a James que ya había sido suficiente su sufrimiento por haberla matado, y esta le entrega la carta para luego morir. Éste decide suicidarse hundiéndose en el lago Toluca dentro de su auto.</p> 	
	Escenarios	Ciudad de Silent Hill	Es la ciudad ficticia donde transcurre el juego. Está ubicada en Maine, Estados Unidos. Se caracteriza por ser rural y tener una población de menos de 30.000 habitantes. Se encuentra al lado del Lago Toluca, y parece estar despoblada y abandonada. Esta cubierta por una espesa niebla, que oculta monstruos de todo tipo.




			
		<p>Cementerio</p>	<p>Está ubicado a las afueras de Silent Hill. Allí nos encontramos por primera vez con Angela, quien visitaba la tumba de su padre.</p> 
		<p>Complejo de apartamentos</p>	<p>Es un condominio aparentemente abandonado ubicado en la ciudad de Silent Hill. Allí nos encontraremos por primera vez con Eddie, Laura y nuevamente con Angela. En esa zona también tendrá lugar la primera batalla con Pyramid Head. Son tres edificios de apartamentos de tres pisos cada uno y varias habitaciones que se pueden recorrer.</p> 
		<p>Parque Rosewater</p>	<p>Es un parque ubicado al lado del lago Toluca. James va ahí después del complejo de departamentos, esperando encontrar a Mary. En vez de eso encuentra a María, quien decide acompañar a James.</p> 





		<p>Pete's Bowl O'rama</p>	<p>Es una local de bolos. James se encuentra nuevamente con Eddie y Laura, quien sale corriendo y James la persigue.</p> 
		<p>Heaven's Night</p>	<p>Es un club nocturno. James y María pasan por ahí a modo de atajo, persiguiendo a Laura. María utiliza unas llaves que llevaba consigo para abrir la puerta del Club.</p> 
		<p>Brookhaven Hospital</p>	<p>James y María llegan al hospital al ver que Laura entra ahí. Consta de tres pisos principales, un sótano y el techo. También es el primer lugar en el que James viaja al otro mundo, luego de encontrar a Laura y enfrentarse a un par de monstruos. El otro mundo es una versión diabólica del mundo real, más peligroso y estéticamente más macabro. Aquí también, James tiene su segundo y tercer encuentro con Pyramid Head, siendo María asesinada en este último.</p> 
		<p>El otro lado</p>	<p>Es la versión siniestra de la ciudad, similar a una dimensión paralela. James a lo largo del juego se transporta un par de veces a esta dimensión, evento que se advierte regularmente viene con el</p>



			<p>sonido de una sirena a lo lejos.</p> 
		<p>Silent Hill Historical Society</p>	<p>Es un museo que muestra obras relacionadas con la ciudad. Accedemos a él después del hospital. Desde aquí, a través de un agujero en la pared y bajando unas escaleras bastante largas, podremos acceder a la prisión.</p> 
		<p>Toluca Prisión</p>	<p>Es una prisión abandonada. Está llena de celdas, algunas con monstruos, otras con objetos que hacen referencia al ocultismo del primer juego. Aquí se encuentra con Eddie, quien le cuenta que ha matado a una persona por mirarlo gracioso. En esta zona James salta a través de varios agujeros, llegando cada vez más profundo hasta hallar el laberinto.</p> 
		<p>Laberinto</p>	<p>Los pasillos parecen un edificio de departamentos. En esta zona se encuentra con María nuevamente detrás de una celda. También se encuentra con Angela, salvándola de la representación monstruosa de su padre. María muere otra vez. Finalmente, James se enfrenta a</p>




			<p>Eddie y lo mata, para luego salir de la prisión. Toma un bote en el lago para llegar al Hotel.</p> 
		<p>Lakeview Hotel</p>	<p>Hotel ubicado al lado del Lago Toluca. Tiene cuatro pisos y al principio tiene una apariencia bien mantenida e intacto a como James lo recordaba. En este lugar James encuentra una cinta de video en la que se ve ahogando a su ex esposa Mary. Le cuenta a Laura y esta se va furiosa. Luego James se transporta al Otro lado, y la apariencia del hotel cambia radicalmente, viéndose abandonado y decadente. Aquí se encuentra con Angela, quien sube unas escaleras prendidas con fuego, suicidándose. Más adelante se encuentra con María, siendo asesinada nuevamente por dos Pyramid Head, a los cuales James se enfrenta. Finalmente, James se encuentra con Mary desencadenado la última batalla.</p> 
<p>Personajes</p>		<p>James Sunderland</p>	 <p>Tres años atrás su amada esposa, Mary, se enfermó gravemente y falleció. James se estaba perdiendo en días sin vida y de luto, cuando una carta le llegó. El nombre del remitente era Mary Shepperd-Sunderland, su difunta esposa. La críptica carta le señalaba que la encontrara en Silent Hill, una ciudad que alguna vez tuvo un gran significado para la pareja. Aunque él cree firmemente que su esposa no está viva, James se cuestiona el origen de la carta, y está determinado a encontrar la verdad regresando a Silent Hill (descripción oficial manual del juego).</p>


		María	 <p>Superficialmente, María se ve exactamente igual que la difunta esposa de James, Mary, sin embargo, el corte de pelo y estilo de vestir son completamente diferentes. Su personalidad, alegre y enérgica, es también opuesta a la de María. Cuando James conoce por primera vez a María, le asombra el parecido y a la vez la intimidad de sus conversaciones, como si se hubieran conocido hace años. Después de saber el propósito de James en Silent Hill, María se interesa por la búsqueda de Mary y decide acompañarlo. (Descripción oficial manual del juego).</p>
		Angela Orosco	 <p>James la conoce por primera vez en un cementerio, y desde el comienzo, hay algo sombrío en ella. Incluso desde su infancia, ella estaba convencida de que nunca sería feliz. Se fue de casa tiempo después de graduarse de secundaria, pero su padre la encontró y se la llevó de vuelta a casa. Ella escapó nuevamente, esta vez a Silent Hill, pero ahora está perdida. (Descripción oficial manual del juego)</p>
		Laura	 <p>Una niña pequeña terca y malcriada, que hace lo que se le da la gana y va a donde quiere. Se cruza en el camino de James a través de su búsqueda y parece saber más de Mary de lo que ella revela. Casualmente, ella era paciente del mismo hospital que Mary y se hicieron muy cercanas. Mary la amaba como su propia hija. Quizás ella tenga la respuesta que James está buscando. (Descripción oficial manual del juego).</p>
		Eddie Dombrowski	 <p>Eddie es de mente sencilla, torpe e inservible, que está profundamente aterrado de salir herido. Tiene una personalidad gentil y tranquila, pero también tiene otro lado que no puede controlar cuando está enojado. ¿Cuál es su propósito en Silent Hill? (descripción oficial manual del juego).</p>



		Mary		Es la fallecida esposa de James.
Enemigos		Lying figure (figura recostada)		<p>Es el primer monstruo que encontramos al llegar a la ciudad, cuando encontramos la radio. Tiene una forma humanoide y apariencia femenina. Sus brazos parecen estar restringidos por piel que simula una camisa de fuerza. Camina lentamente y nos puede tirar una especie de veneno que nos daña. Se puede encontrar en todas las zonas del juego, excepto el hospital. El monstruo simboliza un paciente de hospital sufriendo en agonía. También representa el estado de Mary, quien se sentía confinada por su enfermedad.</p> 
		Mannequin (maniquí)		<p>Nos encontramos con este enemigo por primera vez en los apartamentos. Luego lo encontraremos en todas las zonas del juego excepto el hospital. Tiene apariencia de maniquí, pero en vez de torso tiene otro par de piernas. Representa la insatisfacción sexual de James cuando esta se enfermó.</p> 
		Pyramid Head (Cabeza de pirámide)		<p>Es el tercer monstruo que encontramos. Lo vemos por primera vez en los apartamentos, abusando sexualmente a un maniquí. Luego nos encontraremos cuatro veces más con él, varias veces asesinando a María. El último enfrentamiento es con dos de ellos al mismo tiempo. Tiene cuerpo de persona, pero su cabeza está cubierta por una gran figura piramidal. La</p>


			<p>mayoría de las veces usa un cuchillo gigante para atacarnos y en otras ocasiones una lanza. Esta criatura simboliza la culpa y el deseo de James por ser castigado luego de haber asesinado a su esposa. También representa el lado oscuro de James.</p> 
	Bubble Head nurse		<p>Este enemigo lo encontramos en el Hospital y luego en la ciudad. Tienen traje de enfermera sexualizado y la cara cubierta con una máscara. Nos pueden atacar con barras de acero. Este personaje también representa la frustración sexual de James, además de simbolizar el sofocamiento de Mary (ya que James la ahogó), representado por la máscara que llevan.</p>
	Flesh lips		<p>Es un jefe del juego. Estos enemigos los encontraremos en el hospital. Tienen una forma grotesca y desfigurada, salvo por los labios que se alcanzan a distinguir. Cuelgan del techo y tienen un marco de metal a su alrededor. Estos simbolizan los labios de Mary, quien en su lecho de muerte insultó y trató mal a James en varias ocasiones.</p>
	Creepers		<p>Son insectos gigantes. Aparecen en distintos escenarios. Su simbolismo tiene relación con la trama del primer juego, ya que representa el disgusto por los insectos de Alessa Gillespie.</p>
	Abstract Daddy (papi abstracto)		<p>Este enemigo es un jefe que encontraremos en el laberinto. Este monstruo tiene forma de ser dos</p>


			<p>personas en una cama en un acto sexual, unidos por piel y desfigurados. Este monstruo simboliza el trauma de Angela con su padre Thomas, quien abusaba de ella junto a su hermano.</p> 																
		Mary	<p>Es el enemigo final del juego. Es la esposa de James, en un marco de metal. Tiene la capacidad de flotar, y nos ataca lanzándonos polillas o estrangulándonos con un tentáculo. Este monstruo simboliza las emociones contradictorias, tanto de James como de Mary, al vivir la enfermedad con gran dificultad.</p> 																
Relevancia/aporte para el género	<p>Este juego fue uno de los primeros en hacer uso del terror psicológico y ahondar en la historia de los personajes, los cuales se caracterizan por haber sufrido o tener heridas emocionales que aún no sanan. Los enemigos son encarnaciones de los miedos de éstos, y la ciudad de Silent Hill se convierte en una especie de purgatorio. EL juego en gran parte hace que el miedo provenga de la mente del jugador, ya que logra hacerle creer que hay monstruos o peligros que no ve, pero presente que están ahí. Sin embargo, esto es solo producto de la imaginación, que se gatilla con los sonidos que podemos escuchar en el entorno que a veces son aleatorios, y los ángulos de cámara que en ocasiones se posiciona estratégicamente para que no veamos si es que hay monstruos adelante. La niebla también logra este efecto. El juego también hace algo que otros juegos no habían hecho hasta ese momento, y eso es una especie de análisis psicológico implícito del jugador, arrojando diferentes finales posibles coherentes con el estilo de juego que tenga. Por estas razones, la saga se volvió una de las más icónicas del género, siendo esta entrega uno de los más recordados</p>																		
Pistas representativas	1.Tema de Laura	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="632 1574 943 1608">Compositor</td> <td data-bbox="943 1574 1535 1608">Akira Yamaoka</td> </tr> <tr> <td data-bbox="632 1608 943 1675">Contexto de aparición en el juego</td> <td data-bbox="943 1608 1535 1675">Aparece en las primeras escenas a modo de avance cuando iniciamos el juego.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="632 1675 943 1742">Instrumentación</td> <td data-bbox="943 1675 1535 1742">Batería, guitarra acústica, sintetizador, guitarra eléctrica, bajo, violín,</td> </tr> <tr> <td data-bbox="632 1742 943 1776">Tonalidad</td> <td data-bbox="943 1742 1535 1776">Em</td> </tr> <tr> <td data-bbox="632 1776 943 1809">Armonía</td> <td data-bbox="943 1776 1535 1809">C, D, Em, B, Am, Em(add9)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="632 1809 943 1843">Métrica</td> <td data-bbox="943 1809 1535 1843">4/4</td> </tr> <tr> <td data-bbox="632 1843 943 1877">Texturas</td> <td data-bbox="943 1843 1535 1877">Polifónica, melodía acompañada.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="632 1877 943 2036">Melodía</td> <td data-bbox="943 1877 1535 2036"> <p>Es uno de los aspectos más importante de este tema.</p> <p>La melodía aparece principalmente en la guitarra eléctrica. En ocasiones se oye a un violín junto a lo que parece ser una guitarra acústica tremolada</p> </td> </tr> </table>	Compositor	Akira Yamaoka	Contexto de aparición en el juego	Aparece en las primeras escenas a modo de avance cuando iniciamos el juego.	Instrumentación	Batería, guitarra acústica, sintetizador, guitarra eléctrica, bajo, violín,	Tonalidad	Em	Armonía	C, D, Em, B, Am, Em(add9)	Métrica	4/4	Texturas	Polifónica, melodía acompañada.	Melodía	<p>Es uno de los aspectos más importante de este tema.</p> <p>La melodía aparece principalmente en la guitarra eléctrica. En ocasiones se oye a un violín junto a lo que parece ser una guitarra acústica tremolada</p>	
Compositor	Akira Yamaoka																		
Contexto de aparición en el juego	Aparece en las primeras escenas a modo de avance cuando iniciamos el juego.																		
Instrumentación	Batería, guitarra acústica, sintetizador, guitarra eléctrica, bajo, violín,																		
Tonalidad	Em																		
Armonía	C, D, Em, B, Am, Em(add9)																		
Métrica	4/4																		
Texturas	Polifónica, melodía acompañada.																		
Melodía	<p>Es uno de los aspectos más importante de este tema.</p> <p>La melodía aparece principalmente en la guitarra eléctrica. En ocasiones se oye a un violín junto a lo que parece ser una guitarra acústica tremolada</p>																		


			<p>haciendo la misma contra melodía. A veces se escucha al violín responder a la melodía principal, otras veces otra guitarra eléctrica que se escucha un poco más lejana responde. En otras ocasiones responden juntos haciendo una contra melodía entre ellos.</p>
		Tempo	98 bpm. Aprox.
		Rol que cumple en el juego	Tema principal del juego. Acompaña a las escenas del avance.
		Descripción escena	<p>Son escenas de video que veremos durante el juego. La primera escena es la de María detrás de unos barrotes, en la prisión.</p>  <p>Le pregunta a James si la estaba confundiendo con alguien más. Le dice que siempre fue olvidadizo, y menciona la cinta que una vez filmaron en un hotel y se les quedó ahí. James le pregunta si es que era realmente María (ya que esta estaba actuando y hablando como si fuera su esposa). Luego de esto aparece el título del juego y comienza una secuencia de varias escenas, apareciendo los diferentes personajes en cada una.</p>  <p>También hay escenas con diálogos.</p>  <p>La última escena es la misma del principio. esta vez María se para y le dice a James: "No importa quien sea, estoy aquí para ti James". a lo que termina diciendo: "soy real".</p>




			
			El avance acaba en un <i>fade out</i> .
		Tono emotivo	Emotividad, melancolía.
		Relación de música con la escena/juego	La música comienza apenas James pregunta "¿María?", apareciendo con volumen moderado y solo con la guitarra acústica sonando, para darle espacio y relevancia al diálogo. En cuanto James pregunta "Are you María?" (¿eres María?) comienza la melodía acompañada junto a todos los instrumentos, mostrando el título del juego. Esta música se nos presenta desde un principio junto al avance, y nos expresa el carácter melancólico que tendrá el juego, gracias a su melodía en tonalidad menor. Pero también es enérgica y rítmica, acompañando bien el ritmo de transición de las escenas del juego. También se pueden escuchar algunos diálogos presentes en las escenas, que ayudan a reflejar la cualidad introspectiva del juego. Las escenas mostradas en el avance corresponden a los personajes, dando a entender que el juego tendrá una narrativa centrada en estos.
	6. Promise (reprise)	Compositor	Akira Yamaoka
		Contexto de aparición en el juego	En el complejo de apartamentos, entrando en una habitación donde nos encontramos con Angela.
		Instrumentación	Sintetizador (pad), Piano, Vibráfono.
		Tonalidad	Gm
		Armonía	Gm/D, Ebmaj7, C/E
		Métrica	4/4
		Texturas	Polifónica o contrapuntística, melodía acompañada.
		Melodía	Comienza con un arpeggio en el piano. Luego aparecen dos melodías, una hecha por el piano y otra por el vibráfono en un registro agudo, acompañado de un pad. La melodía se repite hasta pasar a una nueva sección, en la que el piano hace un ostinato melódico.
		Tempo	73 bpm. Aprox.
		Rol que cumple en el juego	Música de una escena de video. Música de fondo. Música interactiva.

		Duración	1 min. 43. La escena es un poco más larga por lo que en el juego se repite más veces.
		Descripción de escena	<p>James entra a una habitación del complejo de departamentos. Angela está recostada en el piso con un cuchillo y frente a un espejo gigante.</p>  <p>James le pide que baje el cuchillo, pensando que se quería suicidar. A esto Angela le responde que James era igual a ella, y que es más fácil huir. Menciona que eso era lo que ambos se merecían. James le dice que no es igual a ella. Se puede ver que Angela está perturbada. James le pregunta si encontró a su madre, a lo cual responde que no todavía. Después conversan un rato, pero Angela parece fuera de sí y su discurso es poco fluido. Angela le pregunta si había encontrado a la persona que estaba buscando y este le dice que no, y le muestra una foto de su esposa.</p>  <p>Luego le menciona que ella está muerta y que no sabe por qué la está buscando, convenciéndose a sí mismo de que no está loco. A esto, Angela se para y dice que tiene que buscar a su madre. Luego James le pide el cuchillo y Angela se lo pasa, pero con dificultad y recelo, ya que se altera cuando James lo va a coger. El cuchillo tiene una mancha roja.</p>
		Tono emotivo	Contención, entrapamiento, introspección.
		Relación de música con la escena/juego	La música, al tener una melodía que se repite y los ostinatos hechos por el piano, reflejan muy bien la psique de los personajes en ese momento. El ostinato representa un entrapamiento mental, algo que va y viene, pero no puede salir. Lo mismo ocurre con los personajes. Ellos están atrapados en su propio mundo, cada uno con diferentes historias y pasados oscuros. La música refleja el dolor que ambos han sufrido, y que este dolor los ha cambiado. También da un toque de contemplación e introspección. Los pads que se escuchan de fondo le dan un carácter atmosférico. Cuando termina la

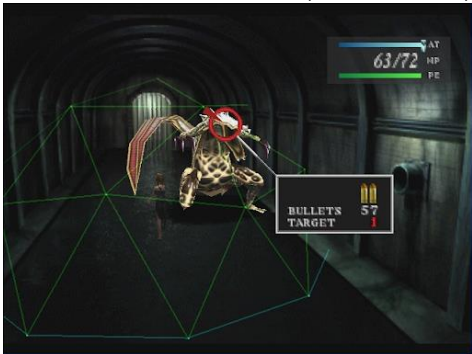
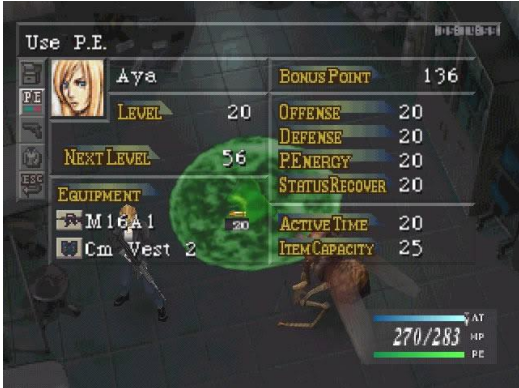
		escena la música sigue sonando en loop (bucle) hasta que el jugador sale de la habitación.
11. The Darkness that lurks in our minds (La oscuridad que acecha en nuestras mentes).	Compositor	Akira Yamaoka
	Contexto de aparición en el juego	En el hospital Brookhaven cuando aparecen monstruos.
	Instrumentación	Percusiones (bombo y otros), sintetizador.
	Tonalidad	No tiene
	Armonía	No tiene, pero de fondo se escucha una larga nota sonando hecha por un <i>pad</i> , que podría ser A
	Métrica	La parte percusiva tiene métricas irregulares que cambian constantemente.
	Texturas	Textura no melódica.
	Melodía	No tiene, es mayormente percusiva.
	Tempo	La parte rítmica podría tener un tempo de 180 bpm.
	Rol que cumple en el juego	Música de fondo interactiva.
	Duración	1 min. 16 seg. En el juego se repite en <i>loop</i> hasta que no haya monstruos cerca.
	Descripción de escena	La música se activa cuando hay monstruos cerca en el hospital. Los pasillos del hospital son oscuros y estrechos, y en ellos se encuentran principalmente monstruos que se parecen a enfermeras. 
	Tono emotivo	Caos, agitación, enfrentamiento, peligro, ansiedad.
Relación de música con la escena/juego	Esta música comienza a aparecer cuando nos encontramos cerca de un enemigo, aumentando su intensidad cuando nos acercamos. La música, al ser principalmente percusiva, con rítmicas y métricas irregulares, se adapta perfectamente a un contexto de batalla y enfrentamiento. Los <i>pads</i> (sintetizadores) de fondo en un registro grave haciendo una nota sostenida le da el toque de ambientación siniestra y de peligro. Si el jugador decide entrar en contacto con los enemigos que aparecen, el ruido de los disparos y/o golpes, las quejas del personaje y los gruñidos del o los monstruos, combinado al ruido estático de la radio, intervienen y se mezclan de cierta manera con la música agitada (tempo acelerado) generándose una cacofonía de sonidos, dando una	

			sensación de caos. La música pasa a tomar un rol complementario y/o secundario. Cuando se termina con el o los enemigos, la música se desvanece (<i>fade out</i>).
15. Magdalene	Compositor	Akira Yamaoka	
	Contexto de aparición en el juego	En el ascensor, después de escapar del laberinto y que Mary fuera asesinada a manos de pyramid head.	
	Instrumentación	Piano	
	Tonalidad	Fm	
	Armonía	Fm, F9sus4, Fsus4	
	Métrica	4/4	
	Texturas	monodia	
	Melodía	Consta de una melodía que suena en un piano solista. Consiste en notas por grados conjuntos haciendo la escala de Fm hasta llegar a la cuarta nota de la escala y vuelve.	
	Tempo	60 bpm. Aprox.	
	Rol que cumple en el juego	Música de escena de video y de fondo. Interactiva.	
	Duración	1 min. 52 seg. Aunque en el juego suena en bucle hasta que se salga del hospital.	
	Descripción de escena	<p>María acaba de morir a manos de Pyramid Head ya que no alcanzó a entrar al elevador junto a James. James se lamenta dentro del elevador y se sienta en el suelo, derrotado.</p>  <p>El elevador baja automáticamente. Cuando llega al primer piso las puertas se abren detrás de James, y este se pone de pie de forma desganada. Luego el jugador toma control del personaje. Estamos en el primer piso del hospital, en el otro mundo. Los pasillos están oxidados y desgastados. Al entrar a una habitación entramos un mapa de la ciudad con palabras escritas y una llave. Luego salimos al exterior.</p>	
Tono emotivo	Soledad, dolor.		
Relación de música con la escena/juego	El uso de <i>ritardandos</i> , el hecho de que sea una melodía en tonalidad menor y que solo sea un piano, reflejan el dolor que sintió James al perder a		

			María, además de la sensación de soledad que tiene el personaje. Quizás también refleje la misma soledad que sintió cuando perdió a su esposa. La melodía es simple, vacía. Luego de repetirse un par de veces, comienza a aparecer y repetirse acorde que parece ser F9sus4, y que al ser suspendido (ni mayor ni menor), nos da indicios que el personaje está quizás perdido, o apático. Sin rumbo quizás.
25. Betrayal	Compositor	Akira Yamaoka	
	Contexto de aparición en el juego	Casi al terminar el juego, en el Hotel Lakeview antes de la última batalla.	
	Instrumentación	Sintetizador (pad), percusiones	
	Tonalidad	Dm	
	Armonía	La melodía se armoniza a dos voces por intervalos de décimas.	
	Métrica	4/4	
	Texturas	Homofónica.	
	Melodía	La melodía consta de cuatro notas que suenan en un <i>pad</i> . Estas son A, G, E, F. Esta acompañada de sonidos percusivos metálicos.	
	Tempo	71 bpm aprox.	
	Rol que cumple en el juego	Música de escena de video, música de fondo, música interactiva.	
	Duración	2 min. 30 seg.	
	Descripción de escena	James entra a una habitación del hotel Lakeview y ve a María, colgando de cabeza y a dos Pyramid Head a su lado.  <p>Leave us both the hell alone!</p> <p>María grita por ayuda y James les pide la dejen en paz, pero los Pyramid head asesinan a María. James cae al piso. Tras esto dice que él era débil y que necesitaba a alguien que lo castigara por sus errores, refiriéndose a Pyramid Head. Luego dice que sabe cuál es la verdad, y que ya era hora de acabar con esto.</p>	

			 <p>En este punto tomamos control del personaje y comenzamos el enfrentamiento. Estos enemigos se mueven lentamente, pero son letales si nos alcanzan con sus lanzas.</p>  <p>Luego de hacerles bastante daño, los Pyramid Head se alejan, toman sus lanzas y se las clavan así mismos por debajo de sus cascos, suicidándose.</p> 
		<p>Sentido emotivo</p> <p>Relación de música con la escena/juego</p>	<p>Dolor, angustia</p> <p>La escena revela que James se dio cuenta del propósito de Pyramid Head. Esta música suena tanto como en las escenas de video como en el combate. La música refleja el interior del personaje. Por eso que es tanto perturbadora, gracias a los sonidos percutivos metálicos de fondo, como atmosférica, por la melodía que hacen los pads tocando notas largas. La melodía al estar en tonalidad menor puede caracterizar la culpa y el dolor que siente James.</p>




Juego	Título/s	Parasite Eve		
	Diseño portada en América			
	Año de lanzamiento	29 de marzo de 1998		
	Desarrollador/es	Squaresoft		
	Distribuidor/es	Squaresoft		
	País	Japón		
	Creador/es	Director/es	Takashi Tokita	
		Productor/es	Hironobu Sakaguchi	
	Plataforma/s	PlayStation		
Género/s	Survival Horror, RPG			
Música/Banda Sonora	Nombre album/es	Parasite Eve Original Soundtrack		
	Diseño carátula			
	Fecha publicación	21 de mayo de 1998		
	Número de pistas	17		
	Duración total	96 min. 55 seg.		
	Género	Banda Sonora		
	Productor	SquareEnix		
	Discográfica	DigiCube		
	Intérpretes	Shani Rigsbee (voz), Judith Siirila Paskowitz (voz).		
	Instrumentación	Sintetizador, guitarra eléctrica, piano, batería, cuerdas, voz femenina, bajo, percusiones, sección de cuerdas, vientos, coro masculino, caja de música, organo.		
Tono emotivo	Tensión, ambientación, enfrentamiento, agitación, contemplación.			
Jugabilidad	Objetivo	Recorrer sectores de la ciudad de NY, derrotar monstruos y subir de nivel.		
	Mecánica	El juego es en tercera persona con cámara fija y escenarios prerrenderizados.		
	Acciones posibles	El personaje puede caminar, correr, recoger objetos (munición, objetos clave), interactuar con el entorno, equipar objetos (armas, armadura), disparar, pegar, usar poderes, usar pociones de recuperación.		
	Combate	Cuando los enemigos aparecen en la pantalla, a veces de forma aleatoria, se entra en el modo de combate, el cual se puede pausar. En este tendremos la opción de elegir a qué enemigo atacar y en qué orden, teniendo un limitado número de balas que podremos disparar a la vez (dependiendo de cuanto hemos arreglado nuestras armas). El rango de ataque se puede ver gracias a		




		<p>una especie de figura geométrica que aparece alrededor nuestro. Si el enemigo se encuentra dentro de esta, recibirá daño, y si está fuera fallaremos.</p>  <p>En la pantalla nos aparece la vida que tenemos representada con un número y con las letras al lado Hp. El número ira disminuyendo a medida que recibamos daño y si llega a cero, perderemos el juego, teniendo que comenzar desde el último punto que guardamos. En la pantalla también hay una barra que dice AT, que significa Active Time Bar o tiempo de ataque, que bajará cada vez que ejecutemos una acción, es decir, cada vez que disparemos, usemos un objeto de recuperación, o usemos la PE. Luego de esto se llenará paulatinamente, y no podremos ejecutar otro ataque hasta que se llene. PE significa energía parasito. Está representada por una barra verde que irá descendiendo a medida que usemos este poder. Estos poderes se van desbloqueando al subir de nivel. Al finalizar el combate exitosamente, aparecerá una pantalla que indicará los puntos de experiencia ganados y los ítems que sueltan los enemigos.</p>		
	inventario	<p>En el inventario podremos ver los objetos que hemos recogido, combinarlos, mejorarlos, mejorar nuestras estadísticas, usar objetos de curación, descartar objetos. El inventario tendrá un número limitado de almacenamiento de objetos, que podrá ir subiendo a medida que subamos de nivel.</p> 		
	Vida	<p>La vida irá bajando cuando recibimos daño por parte de los enemigos. Podremos recuperarla con pociones de vida que iremos encontrando en el mundo o la soltarán los enemigos al matarlos. Avanzando en el juego iremos encontrando pociones más poderosas.</p>		
	Modo de guardado	<p>El juego se podrá guardar cuando encontremos teléfonos dentro del mundo. Aya hablará por el e informará a la policía de su situación. Podremos guardar las veces que queramos.</p>		
	Modos de juego	Principal	Modo principal	Es el modo de juego principal
		Secundario	Juego EX	Es la historia principal, salvo que se desbloquea al terminar el juego. Tendremos los mismos objetos que cuando terminamos el




			juego, pero volveremos a nivel 1. También los enemigos son más poderosos y estarán disponibles nuevas áreas un jefe final diferente.
	Dificultad	Hay una sola dificultad para el modo principal.	
Compositor/es	Yoko Shimomura	Nacionalidad	Japonesa
		Tipo de música que compone	Música para videojuegos, música electrónica, música orquestal.
		Otros trabajos reconocidos	<ul style="list-style-type: none"> • Final Fantasy XV: Episode Ardyn- • Kingdom Hearts III • Final Fantasy XV • Mario & Luigi: Paper Jam • Kingdom Hearts HD 2.5 Remix • Kingdom Hearts HD 1.5 Remix • The 3rd Birthday • Kingdom Hearts II • Kingdom Hearts: Chain of Memories • Mario & Luigi RPG • Kingdom Heartse • Live a Live • Captain Commando • Street Fighter II: The World Warrior
		Lugar de formación	Osaka College of Music
		Premios/reconocimientos	Premio Pionera, Fun & Serious Game Festival (2019).
		Contexto de desarrollo	Este juego está basado y es una secuela de la novela del mismo nombre de Hideaki Sena. Muchos miembros del staff eran de nacionalidad japonesa y estadounidense, dado que el juego se desarrolla en Nueva York.
Historia del juego	Estructura narrativa	Lineal, la historia se cuenta en orden cronológico.	
	Temporalidad	El año es indefinido. Los eventos comienzan en víspera de navidad y transcurren en los seis días siguientes.	
	Resumen	<p>Es víspera de navidad en Nueva York y Aya Brea, una policía de NY, decide ir a la ópera junto a su cita. Cuando entra en escena Melissa, la cantante principal de la ópera, el público presente comienza a quemarse por combustión espontánea. Todos se queman menos Aya. Esta va tras la cantante, a quien cree responsable de lo sucedido, para detenerla y arrestarla. Tras un enfrentamiento con ésta, Aya la sigue hacia el backstage y luego por las alcantarillas. Durante el camino se topa con animales, como ratones o loros, que mutan en monstruos. Melissa también muta y ahora se identifica como Eva. Esta se enfrenta nuevamente a Aya, mencionando por primera vez a las mitocondrias. Eva logra escapar, y Aya, durante los seis días siguientes, recorre reconocidos lugares de Nueva York para detener a Eve. Aya durante el transcurso de estos días se enfrenta a innumerables criaturas monstruosas fabricadas por Eve, y descubre que esta es producto de una mutación en las mitocondrias de la célula. Estas se han rebelado tras años de permanecer dormidas, y comenzaron a atacar el núcleo, tomando control del huésped. El objetivo de estas es tomar control de toda la humanidad. Para esto, Eva trata encontrar la forma de dar vida a un ser avanzado y ultra poderoso al que denomina "el ser supremo" (Ultimate being).</p> <p>En su travesía por detenerla, Aya también descubre que ella es</p>	





		<p>inmune a las mitocondrias de Eve, ya que las suyas propias también han mutado, pero estas en vez de volverse malignas, le ayudan y protegen el núcleo de sus células. Esto le da poderes sobrehumanos</p> <p>Eve causa muerte y caos toda Nueva York, provocando su evacuación. Aya recorre icónicos lugares de esta ciudad tratando de detenerla, y en el camino conocemos a Maeda, un científico japonés que viaja a NY, ya que conoce acerca de las mitocondrias. Él nos menciona que en Japón hace algunos años, un evento similar ocurrió, pero en menor escala.</p> <p>Casi finalizando el juego, Maeda descubre el origen de la mutación. Él nos revela que Melissa, cuando era pequeña, recibió un trasplante de riñón. Este fue donado por la hermana de Aya, Maya, quien falleció en un accidente junto a su madre. Maya poseía la mitocondria mutada original, y al ser trasplantada se la paso a Melissa. Esta tenía que tomar medicamentos inmunosupresores para debilitar el sistema inmune y evitar que rechace el órgano donante. Al no ir querer ir a un doctor porque estaba obsesionada con tener el papel principal de la ópera, tomo este medicamento en exceso sin darse cuenta que eso la debilitaba, provocando que la mitocondria tome control de su cuerpo y se transformara en Eve.</p> <p>En el día cinco y pese a los esfuerzos de Aya, Eve eventualmente llega a un banco de esperma en el hospital y consigue quedar embarazada.</p> <p>En el día seis, finalmente logramos enfrentarnos a Eva y logramos vencerla. Sin embargo, cuando pensamos que lo peor había pasado, nace el ser supremo, teniendo que enfrentarnos a él también. Tiene múltiples evoluciones, y para acabar completamente con él Aya tiene que destruir el portaaviones en el que tiene lugar la batalla. Al terminar la batalla, Maeda le revela una última cosa, y es que Aya, cuando era pequeña, también había recibido un órgano por parte de Maya: su cornea, ya que esta presentaba problemas a la vista. Esto significaba que poseía la misma mitocondria mutada que Eve, salvo que estas viven en estado de simbiosis con sus células.</p> <p>Luego de esto, en el epílogo, Aya va a la ópera junto a Daniel (compañero de NYPD), su hijo y Maeda. Es la misma ópera del principio del juego, pero es otra la cantante principal. Durante el canto, Aya se pone de pie y sus ojos se vuelven rojos, y paulatinamente los ojos de toda la audiencia se vuelven rojos, terminando el juego.</p>
	Escenarios	<p>Nueva York</p> <p>Es la ciudad donde transcurren los hechos del juego. Estos toman lugar durante el invierno, cerca de navidad, por lo que en los escenarios exteriores habrá nieve y/o adornos navideños. Todos los lugares existen en la vida real y son reconocidas zonas de esta ciudad.</p>












			
		Carnegie Hall	<p>Es una sala de conciertos bastante grande y espaciosa. Es el primer escenario del juego, donde encontraremos a Eve, quien quema a casi todos los presentes en la obra excepto a Aya. Esta le revela a Aya su poder oculto. Nos enfrentaremos a esta y a los monstruos mitocondriales por primera vez. Podremos acceder al backstage y luego a las alcantarillas.</p> 
		Alcantarillas	<p>Llegamos aquí persiguiendo a Eva. Aquí nos enfrentaremos a un cocodrilo mutado, para luego llegar a un camino sin salida. Aya se devuelve a la entrada de Carnegie Hall, donde se encuentra con Daniel.</p> 
		NYPD	<p>Es el depto. de policía de NY. Llegamos aquí al día siguiente de los hechos en el Carnegie Hall. Consta de tres pisos y varios salones designados a diferentes cosas cada uno. Cuando vamos por primera vez, Aya da una conferencia de prensa comentando lo sucedido en Carnegie Hall. También está lleno de policías con los que podremos interactuar. Podremos almacenar objetos y mejorar armas. Luego de esto, Aya y Daniel se van en busca de información sobre las mitocondrias en el museo de historia natural. A lo largo del juego podremos venir varias veces, pero en el día cuatro, Eve ataca la comisaría, asesinando a muchos oficiales.</p>

			
		<p>Museo Historia Natural-</p>	<p>Es un museo en estados unidos. Es de gran tamaño, con muchas habitaciones con diferentes tipos de exposiciones. Tiene cuatro pisos, pero la primera vez que lo visitamos solo podremos recorrer una pequeña parte, ya que vamos en búsqueda del Dr. Klamp, quien se especializa en las mitocondrias. La última vez que lo visitamos es en el día cinco, en busca de Klamp nuevamente. Esta vez teniendo conocimiento de la involucración de Klamp con los sucesos. Aquí podremos recorrer todo el extenso museo. Nos enfrentaremos a dinosaurios reanimados por Eve.</p> 
		<p>Central Park</p>	<p>Es un parque reconocido de NY, en Estados unidos. Está cubierto de nieve y es de gran tamaño, resultando muy fácil perderse. Aya y Daniel van allí durante la noche en el día dos para detener a Eva. Melissa, el huésped de Eva, tenía un concierto programado. Eve se aprovecharía de esto planeando repetir una masacre similar a la de Carnegie Hall. Aya llega muy tarde y Eva logra convertir a los espectadores en una especie de gelatina Marrón. El hijo de Daniel, quien tenía tickets para ese concierto, se fue antes que sucediera esto. Aya se enfrenta nuevamente a Eva, pero termina inconsciente.</p> 
		<p>Soho</p>	<p>Es un barrio marginal de Estados Unidos. Durante el juego se encuentra abandonado ya que habían</p>










			<p>ordenado una evacuación de la ciudad. Esta área es pequeña a comparación con las otras del juego. Aya despierta en el día tres en este lugar, junto a Daniel y Maeda, un científico de japon interesado en el caso de las mitocondrias. Luego de esto se van al museo de historia natural.</p> 
		Hospital	<p>Consta de tres pisos, un subterráneo y el techo. Vendremos aquí en busca de Eve para impedir que llegue al banco de esperma. Encontraremos supervivientes que iremos ayudando. En el techo tendrá lugar la batalla contra la mujer araña. Luego de esto hablaremos con Eve y tendremos que escapar antes de que se estrellen unos jets enviado por los militares, ya que Eve mató a sus pilotos a distancia haciéndolos explotar</p> 
		Chinatown	<p>Es una zona en NY, EEUU. A través de este lugar pasaremos a las alcantarillas, siguiendo el rastro de Eve.</p> 
		Alcantarillas 2	<p>La segunda vez que visitamos las alcantarillas, es en el día cinco, en busca de Eve. Aquí descubrimos que la masa gelatinosa en la que se convirtió la gente de Central Park, busca contaminar el suministro de agua para infectar a la gente de la ciudad. A través de las alcantarillas conectamos con el metro</p>

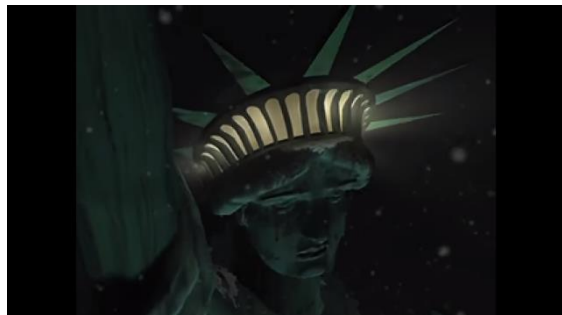

			
		<p>Metro</p>	<p>Es el metro de NY.</p> 
		<p>Almacén</p>	<p>Es un almacén en la ciudad de NY. Está abandonado y en mal estado. Este escenario es opcional.</p> 
<p>Personajes y Descripción</p>	<p>Aya Brea</p>		 <p>Después de perder a su madre en un accidente cuando era niña, Aya creció determinada en convertirse en detective. Ella ha estado en el NYPD desde hace seis meses. Aunque tranquila por fuera, puede ser muy terca e inflexible. Ella y su compañero, Daniel, son llamados el “equipo padre e hija”. Ocasionalmente se encuentra en discusiones debido a su naturaleza terca (descripción oficial manual del juego).</p>
		<p>Daniel “BO” Dollis</p>	<p>Un detective veterano del distrito 17 de NYPD. Aunque tiene 20 años de experiencia, él cree que “un detective tiene que estar en el campo”, y no pretende conseguir un aumento de momento. Él y su esposa, Lorraine, se divorciaron el año pasado, de modo que Daniel cría a su hijo de ocho años, Ben,</p>





			 <p>él solo. Él es el superior de Aya, a la vez que su compañero y figura paterna (descripción oficial manual del juego).</p>
	Melissa Pearce	 <p>Una cantante de ópera al alza. Su deseo más esperado de interpretar el rol principal se hace realidad en una ópera que se llevará a cabo en la víspera de navidad. Aunque es introvertida y se enfermaba constantemente cuando niña, empezó a aspirar a convertirse en actriz cuando aprendió acerca de la ópera. Ocasionalmente visita el hospital incluso ahora, y siempre lleva consigo su medicación (descripción oficial manual del juego).</p>	
	Kunihiko Maeda	 <p>Un científico que reside en el departamento farmacológico en una universidad de Japón. Después de un incidente que sucedió hace muchos años atrás, se ha dedicado al estudio de la mitocondria. Aunque es un científico muy competente, es completamente indiferente a todo lo demás. Sus ropas están desarregladas, y su pelo perpetuamente sin peinar. Naturalmente, no tiene suerte con las mujeres (descripción oficial manual del juego).</p>	
	Douglas Baker	 <p>Es el jefe de policía. Es estricto y mandón. Solía ser amigo de Daniel.</p>	
	Hanz Klamp	 <p>Es un doctor conocido por sus estudios acerca de la mitocondria. Se descubre que él es en parte responsable por los incidentes con la mitocondria.</p>	
	Torres Owens	 <p>Es el encargado de las armas del NYPD. Le tiene gran respeto a las armas, ya que su hija murió a causa de éstas.</p>	

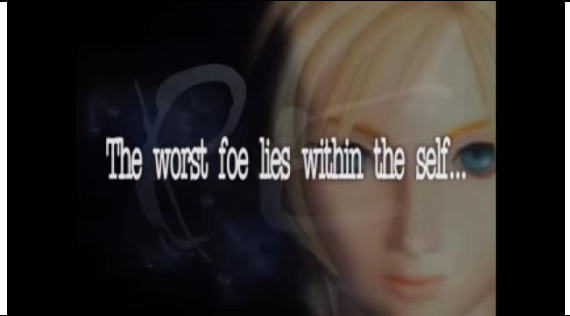
	Wayne García	 <p>Wayne</p>	Oficial de NYPD. Puede guardar nuestros objetos y más adelante mejorar nuestras armas. Tiene una personalidad alegre y jovial. A menudo tiene conflictos con Owens, ya que a él le fascinan las armas.
	Ben Dollis		Es el hijo de Daniel. Tiene una personalidad alegre e inquisitiva.
	Maya Brea		Es la hermana gemela de Aya Brea. Falleció junto a su madre en un accidente cuando Maya era pequeña. Durante el juego Aya tiene visiones de su hermana.
Enemigos	Mitocondria Eve		<p>Es el enemigo principal del juego. Al principio tiene apariencia de mujer, pero a lo largo de la historia va mutando cada vez más, atacándonos de diferentes formas. Su ataque más común es una especie de rayo láser. Eve es una mitocondria que tomó el control de su huésped (Melissa), consiguiendo una cantidad enorme de poder. Puede quemar y hacer explotar a la gente si se acercan mucho a ella. Su objetivo es dar a luz al ser supremo o "Ultimate being". Eve es asesinada por Aya antes de que naciera, pero a pesar de su muerte U.B igualmente logra nacer.</p>
	criaturas neo-mitocondriales		<p>Son criaturas creadas con el poder de Eve de controlar sus mitocondrias. Corresponden principalmente a animales, plantas u otras criaturas mutadas. Durante los diferentes escenarios del juego encontraremos ratas, loros, armadillos, murciélagos, osos, gatos, ciempiés, camaleones, cuervos, hombres perros, hombres mosca, ranas, hombre-mezclado, topos, monos, plantas, pterodáctilos, hombres rata, arañas escorpiones, ardillas, serpientes y troodones. Cada uno con diferentes niveles de vida y ataques.</p>







			
		Cocodrilos	 <p>Es un cocodrilo mutado. A este jefe lo encontramos en la zona de las alcantarillas en el día uno. También pelearémos con él en Chinatown y en las alcantarillas nuevamente la segunda vez que la visitamos.</p>
		Gusano gigante	 <p>Es el jefe del área de Central Park. Nos enfrentamos a cuatro de ellos a la vez.</p>
		Kerberos	 <p>Es la perra policial Sheeva después de que mutara su mitocondria. Nos enfrentamos a él en la estación de policía en el día tres, teniendo que rescatar a Ben.</p>
		Mujer araña	 <p>Es una mutación que asemeja a una araña gigante combinada con una mujer y de gran tamaño. Nos enfrentamos a ella en el techo del hospital en el día cuatro.</p>
		Cangrejo	 <p>Es un cangrejo gigante que encontramos en el almacén. Este jefe es opcional.</p>
		Triceratops	 <p>Es un fósil de triceratops reanimado por Eve. Nos encontraremos con este jefe en el Museo de Historia Natural.</p>
		T-Rex	 <p>Es un fósil de tiranosaurio reanimado por Eve. Nos enfrentamos a él en el Museo de Historia Natural.</p>
		U.B (<i>ultimate being</i> o ser supremo).	 <p>Es el último enemigo del juego. Esta criatura fue dada a luz por Eve ya estaba muerta en el día seis. Esta batalla ocurre en un portaaviones militar. Al principio tiene forma de un bebé monstruoso, pero a medida que va recibiendo daño, muta a formas más adultas, siendo niño, adolescente y finalmente adulto.</p>
Aporte/importancia para el género.	Este juego innovó en el sistema de combate, ya que incorporó elementos de los juegos de rol. Tuvo una secuela para PlayStation y años más tarde tendría otra parte para PSP.		


Pistas más representativas	1. Primal Eyes	compositor	Yoko Shimomura
		Contexto de aparición en el juego	En el avance al empezar el juego.
		Instrumentación	Sintetizador, piano, guitarra eléctrica, batería, bajo, caja.
		Tonalidad	Cm, se mantiene durante un tiempo. Luego tiene un pasaje en el que modula momentáneamente para volver a Cm.
		Armonía	Cm, Fm, Ebm, F#, Bm, Dm.
		Métrica	9/8, 4/4
		Texturas	Polifónica. Poli rítmica
		Melodía	La melodía principal consta de un arpeggio en el piano, a modo de ostinato, en un registro agudo. El arpeggio se repite con algunas variaciones, pasando por diferentes acordes.
		Tempo	El tempo varía a lo largo de la canción. Al principio parte lento, pero después acelera (<i>accelerando</i>) hasta llegar a 145 bpm. Aprox.
		Rol que cumple en el juego	Es la música del avance del videojuego.
		Sentido anímico	Acción, enfrentamiento, ansiedad
		Duración	2 min. 22 seg.
		Descripción de escena	<p>En la pantalla aparece el nombre de la compañía, para luego mostrar una secuencia de escenas del videojuego. Primero mostrando la ciudad de Nueva York.</p>  <p>Luego las escenas pasan a tener más acción y movimiento.</p>  <p>En ocasiones aparece el nombre de los capítulos que tiene el juego, siendo un total de seis (uno para cada día en el que transcurre la historia).</p>


			 <p>En estas secuencias también se pueden ver a ciertos enemigos o jefes que enfrentaremos en el juego.</p>  <p>En cierta parte podremos ver un ritmo más pausado de las escenas. Aquí se muestran organismos microscópicos y ciertas partes clave del videojuego.</p>  <p>Luego cambian nuevamente a un ritmo más acelerado, mostrando escenas de acción y explosiones.</p>  <p>Al final en la pantalla dice “Los peores enemigos se encuentran dentro de uno”, y aparece el nombre del juego.</p>
--	--	--	---



			
		Relación de la música con la imagen	<p>La música calza con el ritmo de las transiciones de las escenas y con el carácter de acción que estas tienen, ya que el tempo es relativamente acelerado. El riff de la guitarra haciendo acordes de quinta le da esa dureza e intensidad a la música, complementando las imágenes mostradas. El ritmo de la batería también ayuda a esto.</p> <p>En la segunda parte, súbitamente dejan de sonar varios instrumentos excepto el piano, que hace un arpeggio a modo de ostinato, cambiando de tonalidad. La transición de las imágenes se vuelve más lenta, mostrando algunos escenarios y escenas clave del juego.</p> <p>Luego de estas escenas más pausadas, se vuelve nuevamente a la acción, al igual que la música.</p>
4. Se il Mio Amore Sta Vincino		compositor	Yoko Shimomura
		Contexto de aparición en el juego	Al comienzo del juego, cuando la protagonista está viendo la ópera en el Carnegie Hall y canta la actriz principal.
		Instrumentación	Voz femenina, Harpa, Sección de cuerdas, trombón.
		Tonalidad	Fm
		Armonía	Ab, Eb, Fm, Db, C7
		Métrica	3/4
		Texturas	Melodía acompañada.
		Melodía	<p>La melodía está presente en la voz. No hay letra, por lo que solo canta pronunciando "Ah".</p> <p>Hay un motivo que es recurrente en el tema. Está acompañada principalmente de un arpeggio en el harpa, y de la sección de cuerdas haciendo notas largas.</p> <p>La primera parte la melodía comienza en F, repitiendo el mismo motivo, pero descendiendo y con algunas variaciones cada vez. Luego se queda en C que es la tónica de la dominante de Fm, para después comenzar de nuevo, esta vez en una tercera menor más arriba en Ab y resolviendo en F. En la segunda parte, el canto es más libre y melismático. La melodía termina en Ab.</p>
	Tempo	82 bpm. Aprox.	


		Rol que cumple en el juego	Música diegética (dentro del juego) en una escena de video.
		Tono emotivo	Melancolía, tristeza, belleza,
		Duración	2 min. 8 seg.
		Descripción de escena	<p>La cantante principal de la ópera (Melissa) comienza a cantar frente al público en el Carnegie Hall.</p>  <p>Luego, entre el público hace contacto visual con Aya Brea y sus ojos cambian de color marrón a verde.</p>  <p>Los otros tres actores arriba del escenario comienzan a quemarse espontáneamente, y después parte del público.</p>  <p>La gente sale corriendo del lugar despavorida, mientras que Aya esquiva un hombre cayendo del Palco incendiándose.</p> <p>Todo mientras Melissa sigue cantando. Lo último que vemos es el escenario con Melissa todavía arriba, terminado de cantar, y las cortinas del escenario quemándose.</p>

			
		Relación de la música con la imagen	<p>La música es diegética, es decir, está dentro del mundo del videojuego. Es la ópera que canta Melissa. Esta tiene un tempo relativamente lento, y es de carácter más bien melancólico. Esto ciertamente se contradice con las imágenes que aparecen en el video, que son de caos, descontrol y muerte. Melissa (o Eva) al seguir cantando como si nada pasara, demuestra que ella disfruta con las muertes y el caos que está provocando. Es como si ella lo viera como una especie de performance artística, lo cual deja ver lo retorcido que es el personaje.</p> <p>La música también le da un aire de majestuosidad a la escena, sobre todo el ultimo plano done las cortinas se queman.</p>
6. Gloom and Doom		compositor	Yoko Shimomura
		Contexto de aparición en el juego	En Carnegie Hall, cuando saltamos por el agujero en el suelo y llegamos al Backstage, después de ver a una niña correr y desvanecerse
		Instrumentación	Sección de cuerdas, sintetizador, percusión, piano.
		Tonalidad	Podría estar en Cm, por la nota pedal que se mantiene en C, pero ocupa notas no diatónicas.
		Armonía	Ocupa principalmente disonancias. Es difícil de distinguir bien, pero las cuerdas podrían estar haciendo Cadd9b5(omit3), que cambia a Cadd9(omit3).
		Métrica	Puede ser 5/4, ya que el bombo o el sonido percusivo que se escucha de fondo marca 4 negras y después un silencio de negra.
		Texturas	Textura no melódica.
		Melodía	No tiene melodía.
		Tempo	50 bpm. Aprox.
		Rol que cumple en el juego	Música de fondo. Música interactiva.
		Tono emotivo	Tensión, suspenso, acecho.
		Duración	2 min. 41. Seg.
	Descripción de escena	Estamos en el backstage de Carnegie Hall. Aya acaba de ver a una niña pequeña y rubia correr y	

			<p>desvanecerse. Tomamos control del personaje y se ve que en este sector hay un largo pasillo con muchas puertas. Podemos entrar a algunas, pero otras están cerradas. Cuando vamos por la mitad del pasillo la pantalla se va a negro para dar paso a una escena de video.</p> 
		Relación de la música con la imagen	<p>Esta música aparece por primera vez después de ver a la niña desaparecer, siendo lo primero que escuchamos los sonidos graves, haciendo una nota pedal. Es la primera vez que vemos un indicativo de peligro por parte del juego. Un sonido percusivo, un sintetizador, marcas negras a tiempo, intentando replicar los latidos del corazón. Este tiene un tempo pausado, denotando una tranquilidad extraña e inquietante. Esto coincide con el escenario, ya que no vemos nada fuera de lo común, pero sabemos que hay algo, ya que la música nos dice que algo no anda bien (por los bajos, las tensiones y disonancias que se escuchan en las cuerdas haciendo notas largas). También se escucha de vez en cuando un piano en registro grave, y otros sonidos como un sintetizador con efecto de pad. Estos parecen ser aleatorios, produciendo confusión en el jugador.</p>
	9. Arise Within You	compositor	Yoko Shimomura
		Contexto de aparición en el juego	Comienza por primera vez en el segundo encuentro con monstruos mitocondriales (ratas mutadas). Luego de esto aparece cada vez que nos enfrentamos a estos durante el juego, excepto en algunas batallas de jefes.
		Instrumentación	Sintetizadores (pad, percusivos), batería electrónica, bajo.
		Tonalidad	Tiene una sensación tonal ambigua. Pero posiblemente ocupe la escala de Fm dorio. Esto debido a la escala que ocupa el ostinato del bajo y los pads.
		Armonía	No se puede identificar acordes.
		Métrica	4/4
		Texturas	Melodía acompañada
		Melodía	La melodía del bajo está muy presente. Este hace un ostinato melódico, el cual es rápido y se repite. También está la melodía de los pads en registro agudo. Estos hacen notas de la escala de Fm.
		Tempo	136 bpm. Aprox.

		Rol que cumple en el juego	Música de fondo. Música interactiva.
		Tono emotivo	Acción, agitación, planificación.
		Duración	2 min. 6 seg.
		Descripción de escena	<p>Durante las batallas con los enemigos tendremos disponible el menú de batalla, donde podremos atacar a los enemigos y/o recibir daño por parte de estos. Podremos morir si no somos cuidadosos y recibimos mucho daño.</p> 
		Relación de la música con la imagen	<p>Esta música al tener una batería en un tempo acelerado denota que estamos en un contexto de acción, y que tenemos que actuar rápido para que los monstruos no nos maten. Esta música es además ambigua debido a que no posee acordes y la melodía ocupa notas fuera de la tonalidad. Esto crea cierta sensación de tensión, pero al estar los pads en un registro medio, esta es controlada. Dentro de este juego, el combate tiene que ser inteligente, ya que hay que saber administrar la energía que tenemos, atacando solo cuando sabemos que no nos harán daño. Por esto la música evoca a que el jugador piense de manera rápida, pero calculadora, sumado a la naturaleza misma del combate, el cual es pausado y planificado.</p>
	4. U.B	Compositor	Yoko Shimomura.
		Contexto de aparición en el juego	Aparece durante el enfrentamiento contra U.B, al final del juego
		Instrumentación	Voces masculinas, piano, sintetizador, batería, percusiones (timbales), trombón.
		Tonalidad	Fm, pero ligeramente desviado de la afinación estándar, sonando un poco más grave. sin embargo, los pads que se suman más adelante si parecen estar afinados.
		Armonía	Fm y C
		Métrica	4/4
		Texturas	Polifónica, melodía acompañada.

	Melodía	La melodía al principio aparece en el coro masculino, similar al canto gregoriano. Después en la segunda parte que es más bien rítmica, aparece un pad en registro agudo haciendo notas largas, y de fondo se siguen escuchando las voces, generando una textura polifónica. La melodía que hacen los pads incluyen notas que están fuera de la escala.
	Tempo	50 bpm, 145 bpm.
	Rol que cumple en el juego	Música de escena de video, música interactiva.
	Duración	4 min. 55 seg.
	Descripción de escena	<p>Estamos en un portaaviones militar, cerca del final del juego. La gente del barco ya había evacuado, ya que los barcos se estaban prendiendo en llamas por el poder de U.B (<i>Ultimate being</i> o ser supremo), quien había recién nacido en el mar. Este se sube al porta aviones donde estaba Aya, dejando ver su forma similar a un bebé, pero monstruoso ya que tiene cola y alas.</p>  <p>Aya le apunta y se pregunta quién sería el que sobreviviría a la batalla, si ella o él. Luego tomamos control del personaje y peleamos contra U.B. Después de hacerle daño, este irá evolucionando, haciéndose cada vez más poderoso.</p>  <p>Tiene un total de cuatro evoluciones, siendo la última la más difícil, ya que no podremos hacerle casi nada de daño. Luego de esto aparece otra escena de video.</p>

			
		<p>Relación de la música con la imagen</p>	<p>La música nos está señalando que esta batalla será épica y por lo tanto difícil, ya que estamos enfrentado al ser supremo, el pináculo de la evolución de las mitocondrias. Pero nuestro personaje, Aya, también es muy poderoso, he ahí lo épico. Este ser es el producto de millones de años de evolución, y ha llegado a exterminar la raza humana, es por esto que la música también ayuda a agregarle a ese dramatismo y majestuosidad. Cuando logramos hacerle un poco de daño a la criatura, este evoluciona y la música añade más capaz de instrumentos, como la batería y pads, por sobre los cantos. Esto puede denotar el hecho de que la batalla apenas comienza. Los tempos parecen no coincidir entre los cantos y las capas de instrumentos que se agregan. Tampoco las afinaciones, provocando que se escuche un poco caótico, coincidiendo con el carácter de la pelea. Nuevamente, cuando el enemigo muta a su forma de adolescente, la música añade aún más capaz de instrumentos, sonando más caótica y agitada. Sin embargo, cuando U.B muta a su última etapa, la música vuelve a coro masculino solamente. Aquí no le podremos hacer nada de daño al enemigo ya que es demasiado poderoso. La música nos hace sentir esa inquietud y el pánico de estar enfrentándonos a un ser casi inmortal. Por esto el canto gregoriano, al tener relación con cantos religiosos, puede ayudar a darle ese carácter de estar enfrentándonos a un ser superior.</p>

7. Referencias:

Aarseth, Aspen. (1997). *“Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature”* (*Cibertexto: Perspectivas en la literatura Ergódica*). The Johns Hopkins University Press.

Aska, A. (2017). *“Chapter 6: Terminology and Concepts in Music for Interactive Media”* (*Capítulo 6: Terminología y conceptos en la música para medios interactivos*). En *“Introduction to the Study of Video Game Music”* (2.ª ed., pp. 70-86).

Belli, S., & Lopez, C. (2013) *“A brief history of videogames”* (*Una breve historia de videojuegos*). Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social.

Blanco, L. (2010). *“Música para el cine”*. *Trama y fondo: revista de cultura*, 29, 46-59. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3709014> el 24/07/2020.

Brown, E., & Cairns, P. (2004) *“A grounded investigation on videogame immersion”* (*Una investigación fundamentada en la inmersión de videojuegos*). London, United Kingdom: University College London Interaction Centre.

Brownrigg, M. (2003). *“Film Music and Film Genre”* (*La música del film y géneros del film*). University of Stirling.

Cheng, W. (2012) *“Technologies of Transgression and Musical Play in Video Game Cultures”* (*Tecnologías de transgresión y reproducción musical en cultura de videojuegos*). Harvard library, office for scholarly communication.

Chion, M. (1993). *“L’audio-vision”* (*La audiovisión*) (1.ª ed., Vol. 53). PAIDOS Comunicación.

Cisneros, A. (2005). *“La música en el cine: Géneros y compositores”*. *Lienzo*, (26), (pp. 59-104). Recuperado de <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/lienzo/article/view/1106/1059> el 5/07/2020.

Collins, K. (2004) *“An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio” (Una introducción a los aspectos participativos y no lineales del audio de videojuegos)*. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/b6df/39d9d90f82f25c1ce8a78cdbe52dfbdcdf34.pdf> el 30/10/2019.

Collins, K. (2007). *“Video Games Killed the Cinema Star: It’s Time for a Change in Studies of Music and the Moving Image” (Los videojuegos mataron a la estrella del cine: E tiempo de un cambio en los estudios de música e imagen en movimiento)*. *Music, Sound, and the Moving Image*, 1, (pp. 15-19). Recuperado de <https://www.muse.jhu.edu/article/268995>. el 10/12/2019.

Deutsch, S. (2008). *“The soundtrack: Putting Music in its Place” (El soundtrack: poniendo a la música en su lugar)*. Intellect Press. Bermouth University.

Dinis, A. (2012, 27 julio). *Promise (Reprise)* [Partitura]. Musescore. <https://musescore.com/user/39455/scores/57518>.

Donnelly, K. (2007). *“The Spectre of Sound: music in film and television” (El espectro del sonido: la música del fil y la televisión)*.

Douglas, Y., Hardagon, A. (2000). *“The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow” (El principio del placer: inmersión, compromiso y flow)*. University of Florida.

Enns, M. (2015). *“Game Scoring: Towards a Broader Theory” (Música para videojuegos: Hacia una teoría más amplia)*. The School of Graduate and Postdoctoral Studies. The University of Western Ontario London, Ontario, Canada.

Entertainment software association. (2019, mayo). *“ESSENTIAL FACTS About the Computer and Video Game Industry” (Hechos esenciales acerca de la industria de computadores y videojuegos)*. Recuperado de <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/> el 20/08/2020.

Fraile, T. (2004). *“FUNCIONES DE LA MÚSICA EN EL CINE”*. Universidad de Salamanca.

King, G., & Krzywinska, T. (2002). *“Screenplay: Cinema/videogames/interfaces” (Guión: Cine/videojuegos/interfaces)*. En F. Mäyrä (Ed.), *“Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference”* (pp. 141-153). Tampere University Press.

Lerner, N. (2009). *“The Strange Case of Rouben Mamoulian Sound’s Stew: The Unanny Soundtrack in Dr. Jekyll (1931) an Mr. Hyde” (El extraño caso del guiso de Rouben Mamoulian: El extraño soundtrack en Dr. Jekyll y Mr. Hyde)*. En *“Music in the Horror Film: Listening to Fear”* (pp. 54-79). Routledge.

Magdalene. (2018, 13 julio). [Partitura]. Musescore.
<https://musescore.com/user/5249271/scores/5162636>

Mata, L. (2019, 28 mayo). *“El enfoque cualitativo de investigación”*. Investigalia.
<https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/>

McMahan, Alison. (2003). *“Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games” (Inmersión, compromiso y presencia: Un método para analizar videojuegos 3D)*. The Video Game Theory Reader. (pp. 67-86)

Michailidis, L., Ballester, E., He, X. (2018) *“Flow and immersion in video games: the aftermath of a conceptual challenge” (Inmersión y flow en videojuegos: el resultado de un desafío conceptual)*. Bournemouth, United Kingdom: 1 Bournemouth University, Centre for Digital Entertainment, Department of Media and Communication.

Murray, J. (2017). *“Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace” (Hamlet en la Holocubierta, el future de una narrative en el ciberespacio)* (Revisado ed.). The Free Press.

Oxford University Press (OUP). (2020). *“survival horror”*. Lexico.com. Recuperado de https://www.lexico.com/definicion/survival_horror el 10/08/2020

Perron, B. (2005). *“Coming to Play at Frightening yourself: Welcome to the World of Horror Video Games” (Jugando a asustarse uno mismo: Bienvenido al mundo de videojuegos de horror)*. Bergen, Norway: the Aesthetics of Play conference.

Perron, B. (2006). *“The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror” (El círculo heurístico del Gameplay: El caso el Survival Horror)*. En *“GAMING REALITIES: A challenge for digital culture”* (pp. 62-69). FOURNOS. Centre for the Digital Culture.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. Recuperado de <<https://dle.rae.es>> el 10/01/2020.

Rouse, R. (2009). *“Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games” (Compatibilidad hecha en el infierno: El éxito inevitable del género de horror en videojuegos)*. En B. Perron (Ed.), *“Essays on the Fusion of Fear and Play”* (pp. 15-25). McFarland & Company.

Summers, T. (2011). *“Playing the Tune: Video Game Music, Gamers, and Genre” (Tocando la melodía: La música de videojuegos, jugadores, y género)*. ACT – Zeitschrift für Musik & Performance, 1-27. Recuperado de http://www.act.uni-bayreuth.de/en/archiv/2011-02/04_Summers_Playing_the_Tune/index.html el 15/08/2020.

Tinwell, A., Grimshaw, M. (2010). *“Running head: SURVIVAL HORROR GAMES – AN UNCANNY MODALITY” (Adelantándose: juegos de survival horror – una modalidad extraña)*. The University of Bolton, School of Games Computing & Creative Technologies.

Velasco, P. (2014) *“La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill”*. Life play, revista académica internacional sobre videojuegos.

Wahlen, Z. (2004) *“Play along: an aproach to videogame music”(Sigue la corriente: un acercamiento a la música de videojuego)*. Game studies. Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/> el 10/09/2019.

Zhang, J., & Fu, X. (2015) *“The Influence of Background Music of Video Games on Immersion” (La influencia de la música de fondo de videojuegos en la inmersión)*. Chongqing, China: School of Psychology, Southwest University.

