

**CONSERVATORIO REGIONAL DE MÚSICA DEL NORTE
PÚBLICO**

“CARLOS VALDERRAMA”



TESIS

Análisis musical en la banda sonora del videojuego "The legend of Zelda: Ocarina of time"

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN MÚSICA
ESPECIALIDAD EJECUCIÓN INSTRUMENTAL CON MENCIÓN DEL
INSTRUMENTO SAXOFÓN**

AUTOR:

LEONARDO ALI SANDRO DAVALOS MOSQUEIRA

Línea de investigación

Música y aprendizaje

ASESORES:

Mg. SANTOS OSWALDO ORBEGOSO DÁVILA

EDWIN ALEJANDRO FERNANDEZ RODRIGUEZ

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mis hermanos Edgar y Jeancarlo, a mi viejo y sabio padre, Santos. A mis amigos más cercanos, los verdaderos héroes en los momentos difíciles: Gracias por las risas compartidas, las noches de estudio interminables y por ser mi red de apoyo. Esta tesis es un logro nuestro

LEONARDO

AGRADECIMIENTO

A mis increíbles hermanos, mi padre, mis amigos más cercanos, los verdaderos héroes en los momentos difíciles y a mi dedicado profesor de saxofón, gracias por inspirarme a alcanzar nuevas notas y por ser una guía en este viaje académico y musical. A usted y a todos los demás, esta tesis es un logro compartido.

LEONARDO

TESIS_LEONARDO_D_AVALOS_-_REPORTE_ANTIPLAGIO.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

22% INDICE DE SIMILITUD	21% FUENTES DE INTERNET	4% PUBLICACIONES	10% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	doku.pub Fuente de Internet	2%
4	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	1%
6	es.wikipedia.org Fuente de Internet	1%
7	elrincondejesus.com Fuente de Internet	1%
8	es.m.wikipedia.org Fuente de Internet	1%
9	upc.aws.openrepository.com Fuente de Internet	1%

PRESENTACIÓN

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO: De conformidad y en cumplimiento de las normas establecidas por el reglamento de grados y títulos del Conservatorio Regional de Música del Norte Público “Carlos Valderrama” de Trujillo, y con el fin de obtener el título profesional de Licenciado en Música, pongo en consideración el trabajo titulado: “Análisis musical de la banda sonora del videojuego “The legend of Zelda: Ocarina of time””.

Este trabajo de investigación, fruto de mi interés personal por la música en los videojuegos, da a conocer por medio de este análisis que la música en los videojuegos también puede ser tomada como objeto de estudio.

De lo expuesto, señores miembros del jurado, espero se sirva a dar su veredicto con la seguridad de su alto criterio profesional y ético, confié que reconozcan los esfuerzos realizados con dedicación para la culminación del presente trabajo de investigación; espero sus valiosas sugerencias para enriquecerlo, el cual me permita lograr los objetivos que se han plasmado en la presente tesis.

EL AUTOR

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Introducción	xi

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	14
1.1.1 Realidad problemática a nivel nacional peruano.....	14
1.1.2 Realidad problemática a nivel internacional.....	14
1.2. Formulación del problema.....	15
1.3. Justificación de la investigación.....	15
1.4. Antecedentes de estudio.....	16
1.5. Objetivos de la investigación.....	19

1.5.1. Objetivo General	19
1.5.2. Objetivos Específicos	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1- La música y los videojuegos.....	21
2.1.1- Definición de música.....	21
2.1.2- Definición de videojuegos.....	23
2.2- “The Legend of Zelda: Ocarina of Time”	24
2.2.1- Descripción y contexto del juego.....	24
2.2.2- Historia del videojuego.....	24
2.2.3- Compositor.....	25
2.3- Análisis musical de “ The legend of Zelda: Ocarina of time”.....	26
2.3.1- Selección y justificación de la muestra representativa.....	26
2.3.2- Análisis musical.....	27

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1-Hipótesis.....	31
3.2-Variables.	31
3.2.1- Definición conceptual	31
3.2.2. Definición operacional	32
3.3- Operacionalización de la variable	32
3.4- Diseño de investigación.....	32
3.5- Procedimientos.....	33
3.6- Técnica e instrumentos de recojo de datos.....	34
3.6.1- Técnicas.....	34
3.6.2- Instrumentos.....	34
3.7- Técnica de análisis del procesamiento de datos.....	34

CAPITULO IV

ANÁLISIS Y RESULTADOS

4.1- Title Screen.....	39
4.1.1- Parámetros analíticos de la melodía.....	39

4.1.2- Parámetros analíticos rítmico-métricos.....	43
4.1.3 Parámetros analíticos armónicos.....	48

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1 Conclusiones.....	53
Referencias bibliográficas.....	55
Anexos.....	56
Anexo A.....	56

RESUMEN

La tesis "Análisis Musical de la Banda Sonora del Videojuego 'The Legend of Zelda: Ocarina of Time'" aborda la riqueza musical única presente en el ámbito de los videojuegos. Basándose en la metodología del análisis musical de Lorenzo de Reizabal, la investigación se enfoca en las dimensiones rítmicas, melódicas y armónicas de la obra. Los resultados revelan un hábil uso de escalas tonales, cadencias y progresiones por parte de Koji Kondo, destacando su capacidad para fusionar influencias contemporáneas con elementos de períodos anteriores. La tesis logra cumplir con los objetivos establecidos, demostrando la viabilidad de explorar en profundidad las complejidades musicales en obras de duración limitada. Las contribuciones de este análisis amplían la comprensión del potencial artístico de la música en los videojuegos, marcando un hito significativo en la investigación musical contemporánea.

Palabras Clave: Análisis Musical, Banda Sonora, Videojuegos.

ABSTRAC

The thesis "Musical Analysis of the Soundtrack of the Video Game 'The Legend of Zelda: Ocarina of Time'" delves into the unique musical richness found within the realm of video games. Employing Lorenzo de Reizabal's musical analysis methodology, the research focuses on the rhythmic, melodic, and harmonic dimensions of the work. Results unveil Koji Kondo's adept use of tonal scales, cadences, and progressions, showcasing his ability to blend contemporary influences with elements from earlier periods. The thesis successfully achieves its set objectives, demonstrating the feasibility of in-depth exploration of musical complexities in limited-duration works. Contributions from this analysis expand the understanding of the artistic potential of music in video games, marking a significant milestone in contemporary musical research.

Keywords: Musical Analysis, Soundtrack, Video Games.

INTRODUCCIÓN

La música en los videojuegos ha emergido como una forma de expresión artística y narrativa, desempeñando un papel crucial en la experiencia del jugador. En este contexto, la presente investigación se centra en el análisis detallado de la banda sonora del videojuego "The Legend of Zelda: Ocarina of Time". La relevancia de abordar este estudio radica en la consideración de la música en los videojuegos como una manifestación artística legítima y valiosa en el ámbito del entretenimiento interactivo contemporáneo.

El primer capítulo establece el marco conceptual y contextual de la investigación, destacando la importancia de explorar a fondo la música en los videojuegos como una disciplina artística integral. Se plantea la necesidad de comprender la evolución de la música en este medio y su influencia en la experiencia del jugador.

En el segundo capítulo, se aborda la metodología de investigación, delineando el enfoque descriptivo simple utilizado para analizar con precisión la música de "The Legend of Zelda: Ocarina of Time". La elección de este diseño de investigación se fundamenta en la búsqueda y recopilación de información contemporánea, centrándose en aspectos específicos de la composición musical.

El tercer capítulo presenta la formulación de la hipótesis y la definición conceptual y operacional de las variables. Se establece que la música del videojuego es la variable independiente, mientras que los parámetros musicales constituyen la variable dependiente. Este capítulo sienta las bases para el análisis detallado que seguirá.

En el cuarto capítulo, se lleva a cabo un minucioso análisis de la música, centrándose en la pantalla de inicio del juego. Se exploran parámetros melódicos, rítmico-métricos y armónicos, proporcionando una comprensión profunda de la complejidad musical presente en esta composición.

Finalmente, el quinto capítulo extrae conclusiones significativas de los hallazgos obtenidos durante el análisis de la banda sonora. Se destaca la maestría de Koji Kondo al fusionar influencias contemporáneas con elementos de períodos anteriores. Además, se plantean sugerencias para futuras investigaciones, reconociendo las limitaciones enfrentadas y proponiendo un enfoque más amplio y receptivo a nuevas propuestas musicales en el contexto de la música de videojuegos. En conjunto, esta investigación busca contribuir al entendimiento y apreciación de la música en los videojuegos como una forma de arte única y significativa.

CAPITULO I

PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1- Descripción de la realidad problemática:

1.1.1- Realidad problemática a nivel nacional peruano:

En el ámbito cultural y educativo del Perú, se observa una falta de reconocimiento y valoración de la música en los videojuegos como una forma de expresión artística y narrativa. A pesar de contar con una rica historia musical y ser el país de origen de diversos géneros musicales, la música en los videojuegos no ha sido objeto de un estudio y promoción adecuados. Esto se traduce en una falta de incentivos para compositores y músicos interesados en trabajar en la industria de los videojuegos, así como en una ausencia de espacios de formación y difusión para esta forma de arte. Esta situación limita el potencial de la música en los videojuegos para enriquecer la identidad cultural del país y para contribuir al desarrollo de la industria del entretenimiento digital en el Perú.

1.1.2- Realidad problemática a nivel internacional:

A nivel mundial, hay una gran disparidad en la comprensión y valoración de la música en los videojuegos como una disciplina creativa y artística. La música que acompaña a los videojuegos a menudo no recibe la misma atención que otras manifestaciones artísticas, a pesar del crecimiento exponencial de la industria de los videojuegos en los últimos años y del reconocimiento de los videojuegos como una forma de arte. Los compositores y músicos pueden encontrar dificultades para ser considerados como artistas y profesionales debido a esta falta de reconocimiento, lo que puede limitar

sus posibilidades de desarrollar su talento en este ámbito. Asimismo, la falta de visibilidad y apoyo a la música en los videojuegos puede afectar negativamente la calidad de las producciones y la experiencia de los jugadores, ya que la falta de énfasis en la composición musical puede impedir que los jugadores disfruten de experiencias inmersivas y emocionalmente impactantes.

En ambos niveles, tanto nacional como internacional, es fundamental abordar estas realidades problemáticas y promover el reconocimiento y valoración de la música en los videojuegos como un arte genuino y valioso. Esto no solo beneficiaría a los compositores y músicos involucrados, sino que también enriquecería la experiencia de los jugadores y contribuiría al desarrollo cultural y artístico en el contexto de los videojuegos y el entretenimiento interactivo.

1.2- Formulación del problema:

¿Cuáles son los elementos musicales e instrumentos presentes en la banda sonora del videojuego "The Legend of Zelda: Ocarina of Time"?

1.3- Justificación de la investigación:

El presente estudio de análisis musical en la banda sonora del videojuego "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" se fundamenta en la necesidad de

comprender y valorar la música en el contexto de los videojuegos como una forma de expresión artística y narrativa relevante. A través de este análisis, se busca llenar un vacío en la investigación académica y cultural, tanto a nivel nacional peruano como internacional, donde la música en los videojuegos aún no ha sido objeto de un estudio detallado y sistemático.

La justificación radica en la necesidad de reconocer y valorar la música en los videojuegos como una disciplina artística y creativa legítima. Aunque la industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento exponencial y se ha establecido como una forma de entretenimiento ampliamente aceptada, la música que acompaña a estos juegos no siempre ha recibido el mismo reconocimiento que otras formas de arte. Mediante este análisis, se busca contribuir al reconocimiento de los compositores y músicos involucrados en la creación de estas bandas sonoras.

Además, esta investigación también busca enriquecer el campo de la música en los videojuegos al ofrecer un análisis exhaustivo y detallado de la banda sonora de un videojuego icónico como "The Legend of Zelda: Ocarina of Time".

En última instancia, la justificación de este estudio reside en su potencial para contribuir a la apreciación y comprensión de la música en los videojuegos como una forma de arte con un impacto significativo en la experiencia del jugador y como un medio para enriquecer la cultura y la creatividad en el mundo del entretenimiento interactivo. Al brindar un análisis riguroso y completo de esta banda sonora, se espera abrir puertas para futuras investigaciones y promover el reconocimiento de la música en los videojuegos como una manifestación artística relevante y digna de estudio y aprecio.

1.4- Antecedentes de estudio:

La investigación realizada por Moreira (2004) titulada “La música de los videojuegos: Modalidades de uso y su relación con el imaginario social. Un estudio sobre la banda sonora del juego ‘Final Fantasy VI’”, investigación realizada para obtener el grado de Magister en musicología en la Escuela de postgrado de la facultad de artes en la Universidad de Chile, con diseño de investigación mixto que combina el análisis musicológico y el análisis cualitativo de contenido para abordar el tema de la música en los videojuegos y su relación con el imaginario social. En su trabajo se concluye con un estudio detallado y significativo sobre la música de los videojuegos, centrándose en la banda sonora del juego 'Final Fantasy VI'. Los hallazgos destacan la relevancia de la música en el imaginario social y su capacidad para enriquecer la experiencia de juego y construir identidades virtuales.

La investigación realizada por Terré y Zampa (2020) titulada “El sonido y la música en los videojuegos de la década de 2010”, investigación realizada para obtener la Licenciatura en música en la Universidad nacional de Rosario facultad de humanidades y artes Escuela de Música, con diseño de investigación analítica y ejemplificación a través de casos seleccionados. este trabajo concluye destacando la búsqueda constante de novedades en el medio de los videojuegos, tanto en términos jugables como en otros aspectos. A medida que pasen los años, la necesidad de contar nuevas historias y generar interacciones innovadoras entre el jugador y el videojuego seguirá impulsando el uso del sonido de nuevas maneras. Mirando hacia el pasado y buscando la innovación, el tiempo ofrecerá nuevas propuestas que merecerán nuestra atención.

La investigación realizada por Pérez y Valdivieso (2023) titulada “El uso de técnicas de composición musical para bandas sonoras de videojuegos de aventura”, investigación realizada para obtener la Licenciatura en música en la Universidad peruana de ciencias aplicadas, con diseño de investigación analítica y ejemplificación a través de casos seleccionados. Este trabajo concluye que, a largo de los años, las técnicas de composición en las bandas sonoras de videojuegos de aventura se han adaptado a la evolución tecnológica y narrativa, incorporando recursos del film scoring y explorando géneros estilísticos para lograr bandas sonoras más complejas y cohesivas.

La investigación realizada por Percca (2020) titulada “El uso de la música pregrabada en los videojuegos (1990-2018) -”, investigación realizada para obtener el grado de bachiller en música con especialidad en ejecución en la Universidad peruana de ciencias aplicadas, con diseño de investigación empírica. Este trabajo concluye que la música para videojuegos ha evolucionado desde el chiptune hasta la incorporación de música pregrabada y diversos estilos musicales. Tanto el chiptune como la música pregrabada tienen su lugar en la industria, y ambas pueden seguir siendo utilizadas para crear una experiencia inmersiva y única en los videojuegos.

La investigación realizada por Sayán y Eduardo (2022) titulada “La influencia del chiptune en la musicalización de videojuegos indie”, investigación realizada para obtener el título profesional de licenciado en música en la Universidad peruana de ciencias aplicadas, con diseño de investigación cualitativa, mediante los instrumentos de recolección de datos como análisis musical, audición y transcripción de bandas sonoras, y análisis comparativos. Este trabajo concluye que las influencias musicales

de la era 8 y 16-bit y su estética chiptune han dejado una huella significativa en la música de videojuegos indie, y que el análisis de estas influencias es importante para el desarrollo artístico del medio. La música de videojuegos continúa evolucionando y mostrando su potencial como forma de expresión artística en crecimiento.

1.5- Objetivos de la investigación:

1.5.1. Objetivo general:

Identificar y analizar los elementos musicales presentes en la banda sonora del videojuego 'The legend of Zelda: Ocarina of Time'.

1.5.2. Objetivos específicos:

- Seleccionar y justificar una muestra representativa de pistas de la banda sonora de "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" para un análisis musical detallado
- Analizar el aspecto melódico de la banda sonora del videojuego 'The legend of Zelda: Ocarina of Time'
- Analizar el aspecto rítmico de la banda sonora del videojuego 'The legend of Zelda: Ocarina of Time'
- Analizar el aspecto armónico de la banda sonora del videojuego 'The legend of Zelda: Ocarina of Time'

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1- La música y los videojuegos:

2.1.1- Definición de música:

Según Ulrich (198) el término "música" proviene de la palabra griega "musiké" (uovo izn, que contiene el término "musa"), que en la Antigüedad griega se entendía inicialmente como una combinación de las artes de las musas, incluyendo poesía, música y danza, y posteriormente como el arte de los sonidos en particular. Las relaciones de la música con la lengua y la danza han cambiado a lo largo de la historia (canción, ballet, ópera, etc.). A diferencia de la música programática, la música instructiva se convirtió en un fenómeno musical independiente, ya que no se relaciona directamente con eventos extra musicales. El material acústico y la idea intelectual son los dos componentes que componen la música. En la música, ambos no se encuentran yuxtapuestos como forma y contenido, sino que se combinan para formar una imagen unitaria. El material acústico se prepara previamente mediante un proceso de selección y ordenamiento: se seleccionan sonidos de entre una variedad de sonidos naturales para convertirse en vehículo de la idea intelectual. La escala de sonidos armónicos, que es la estructura del sonido, ya exhibe un ordenamiento que la predestina para ser el vehículo de la intención intelectual. Los sonidos se organizan en intervalos, sistemas tonales, escalas prácticas, etc. para obtener una comprensión general previa y así adquieren características particulares. En el siglo XX, la incorporación de material acústico ampliado, como los ruidos, ocasionó problemas de información debido a la falta de un sistema previo de comprensión aceptable. Además, el sonido conecta la música con el tiempo, con

el presente. Nuevos principios de ordenamiento y posibilidades de composición se derivan de la duración de los sonidos, el tiempo, el ritmo, etc.

Según Hormigos (2012) La música es una forma de expresión artística que utiliza sonidos organizados y estructurados de manera significativa para transmitir emociones, contar historias y comunicar mensajes. Es un medio para percibir el mundo y un poderoso instrumento de conocimiento. Desde tiempos remotos, la música ha sido parte esencial de la vida cotidiana y ha desempeñado un papel trascendental en el desarrollo de la sociedad humana. Es una experiencia colectiva que se inserta profundamente en la colectividad humana y crea nuevas relaciones entre las personas. La música es una actividad social que está determinada por la sociedad en la que se crea, y sus funciones y significados están relacionados íntimamente con el tejido cultural que la produce. Cada cultura musical tiene sus propias peculiaridades y procedimientos para validar la música y crear etiquetas para su interpretación y clasificación.

En conclusión, la música es una expresión artística y cultural que ha sido parte esencial de la humanidad desde tiempos antiguos. Ha evolucionado a lo largo de la historia, incorporando nuevos elementos acústicos y estructurales, y ha sido moldeada por las sociedades y culturas en las que se ha desarrollado. Es un poderoso medio para transmitir emociones, contar historias y comunicar mensajes, y su función como experiencia colectiva conecta a las personas y crea nuevas relaciones entre ellas. La música es una manifestación compleja y multifacética que sigue evolucionando y desempeñando un papel trascendental en el desarrollo de la humanidad.

2.1.2- Definición de videojuegos:

- Frasca (2001), menciona “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”
- Zyda (2005), propone como concepto; “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.”
- Para Juul (2005), cuando hablamos de videojuego “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos”.
- Aarseth (2007), resalta: “consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético”

Por último, los videojuegos son una forma de entretenimiento interactivo que ha evolucionado y se ha adaptado en una amplia gama de plataformas y experiencias. Su contenido artístico y cultural, su naturaleza lúdica y la variedad de dispositivos con los que se pueden disfrutar los convierten en una expresión rica y multifacética que abarca aspectos recreativos y estéticos. Los videojuegos son un ejemplo de innovación y creatividad tecnológica, y su papel en la sociedad moderna sigue creciendo en importancia y relevancia.

2.2- "The Legend of Zelda: Ocarina Of time":

2.2.1- Descripción y contexto del juego:

"The Legend of Zelda: Ocarina of Time" es considerado uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos y se lanzó para la consola Nintendo 64 en 1998. Fue desarrollado por Nintendo EAD y dirigido por el reconocido diseñador de juegos Shigeru Miyamoto. El juego sigue a Link, el héroe de la serie, en su empeño por evitar que el malvado Ganondorf obtenga la Trifuerza y domine el mundo. El videojuego ofrece un amplio mundo abierto con mundos completamente diferentes para explorar. El jugador debe resolver acertijos y luchar contra enemigos a lo largo del camino, adquiriendo herramientas y habilidades para avanzar en la historia. El juego también cuenta una banda sonora icónica con melodías que se han vuelto legendarias en la cultura pop.

2.2.2- Historia del videojuego:

El juego sigue la historia de Link, un joven que vive en el Bosque Kokiri y es elegido por el Gran Árbol Deku para emprender una misión épica y detener a Ganondorf, un malvado rey Gerudo que busca obtener la Trifuerza para gobernar el reino de Hyrule.

A medida que Link crece, adquiere la Espada Maestra y viaja entre dos líneas temporales utilizando la Ocarina del Tiempo para alterar eventos pasados y futuros. Durante su búsqueda, Link despierta a los Sabios y recoge

las Seis Sutilezas del Tiempo para obtener poderes mágicos y enfrentar a Ganondorf.

El jugador debe resolver acertijos y superar desafíos en mazmorras y entornos amplios, como el Bosque Perdido, el Templo del Fuego, el Templo del Agua y muchos más. Link también interactúa con personajes inolvidables, como la Princesa Zelda, Impa, Nabooru y Rauru, mientras se enfrenta a criaturas malévolas y obstáculos.

Finalmente, Link se enfrenta a Ganondorf en una batalla final en el Castillo de Ganon para evitar que obtenga la Trifuerza y amenace la paz en Hyrule. Gracias a la valentía y determinación de Link, logra derrotar a Ganondorf y sellarlo en el Reino del Crepúsculo, restaurando la paz en Hyrule.

2.2.3- Compositor:

Koji Kondo nació en Nagoya, Japón, el 13 de agosto de 1961. Es un famoso compositor de música para videojuegos y uno de los principales compositores de las bandas sonoras icónicas de Nintendo. Se mostró interesado en la música y el piano desde muy joven, lo que lo llevó a estudiar en la Universidad de Artes de Osaka y se graduó en composición musical. Kondo se unió a Nintendo en 1984 y comenzó a componer para sus juegos arcade y de consola. En 1985, tuvo la oportunidad de ser el compositor principal del videojuego "Super Mario Bros." que fue un gran éxito y estableció las bases de la música de videojuegos. Durante su carrera, Koji

Kondo ha creado música para varias de las franquicias más populares de Nintendo, como "The Legend of Zelda". En particular, su trabajo en "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" recibió elogios tanto de la crítica como de los fanáticos. Kondo es famoso por crear melodías pegadizas y memorables que se ajustan perfectamente a la jugabilidad y la narrativa de los videojuegos. Sus composiciones han sido cruciales para mejorar la experiencia del jugador y agregar profundidad emocional a las aventuras virtuales. Hasta la fecha, Koji Kondo sigue siendo una figura importante en la industria de los videojuegos, y su legado musical sigue inspirando a compositores y amantes de los videojuegos en todo el mundo.

2.3- Análisis musical de “The Legend of Zelda: Ocarina of time”:

2.3.1- Selección y justificación de la muestra representativa:

Se ha elegido una composición de todas las que conforman la banda sonora de "The Legend of Zelda: Ocarina of Time". Esta pieza musical fue seleccionada minuciosamente con el fin de capturar los momentos más significativos del juego, aquellos en los que la música alcanza su máxima expresión.

- **Title Theme:** La elección del "Title Theme" se basa en su función primordial como introducción al juego. Este análisis permitirá desentrañar cómo la música establece, desde el inicio, la atmósfera y el

tono del juego, preparando así a los jugadores para la experiencia inmersiva que aguarda.

La importancia narrativa de esta pieza, su variada contribución al panorama musical del juego, su influencia en la vivencia del jugador y su relevancia en la construcción emocional de "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" son los criterios que respaldan la elección de esta composición. Véase (**Anexo I**)

2.5.2- Análisis musical:

- Según la RAE (2021), el análisis es la distinción y separación de las partes de algo para conocer su composición.
- Según Lorenzo (2004), nos dice que el análisis es una piedra angular en el estudio de la música, debido fundamentalmente a las aportaciones que puede realizar desde las distintas dimensiones o perspectivas musicales: morfología, sintaxis estructura formal, estilo y estética.
- Salzer (1962), menciona que el análisis implica revelar las relaciones tonales, las tensiones y resoluciones, y la organización global de una obra musical. En este contexto, el análisis no se limita a la mera descripción de elementos musicales, sino que busca comprender la coherencia tonal que da forma y significado a la composición.

En resumen, diversas perspectivas académicas y teóricas concuerdan en definir el análisis musical como el proceso de distinguir y desglosar las partes de una composición con el propósito de comprender su estructura, composición y estilo. La relevancia de este enfoque en la investigación musical se subraya desde la óptica de Lorenzo, quien aborda elementos como morfología, sintaxis, estructura formal, estilo y estética. Salzer, por su parte, resalta la importancia de revelar relaciones tonales y comprender la coherencia tonal, aspectos esenciales para el análisis que trascienden la simple descripción, permitiendo desentrañar la organización integral de una obra musical. Estas definiciones enfatizan el papel fundamental del análisis musical en la apreciación y comprensión de la música.

A) Análisis melódico: En su obra "Structural Hearing: Tonal Coherence in Music", Felix Salzer incorpora el análisis melódico como un componente fundamental del análisis musical en general. Aunque Salzer se centra principalmente en la estructura tonal y la coherencia musical, proporciona herramientas y conceptos que son aplicables al análisis melódico. Es importante destacar que Salzer no aborda el análisis melódico de manera aislada; en cambio, explora la interacción de los elementos melódicos con la estructura tonal y otros aspectos musicales.

B) Análisis rítmico: Según Reizabal (2004), Analizar el ritmo musical se centra en comprenderlo como un componente autónomo e indispensable para otorgar significado a la melodía y la armonía. A diferencia de la

construcción vertical de acordes, el ritmo puede manifestarse a través de sonidos próximos en el tiempo. Este análisis busca identificar los elementos clave y pasajeros en una melodía para reflexionar sobre su disposición rítmica. El ritmo, que estructura los elementos sonoros temporalmente, impregna tanto la horizontalidad como la verticalidad musical. La métrica, derivada de la poesía griega, representa la medida del movimiento expresada en compases, mientras que la teoría del ritmo analiza las relaciones entre sonidos según su duración. En resumen, la comprensión de la estructura temporal de la música se apoya en el entendimiento del ritmo y la métrica.

C) Análisis armónico: Según Reizabal (2004) En el ámbito musical, el análisis armónico conlleva la tarea de investigar y comprender la disposición y las relaciones entre los acordes que configuran una obra. Es crucial resaltar que la armonía no se circunscribe únicamente a la presentación simultánea vertical de acordes, como es común en los ejercicios de armonía convencionales, sino que también puede expresarse mediante la acumulación de sonidos cercanos en el tiempo. El propósito fundamental del análisis armónico radica en la identificación y comprensión de las armonías subyacentes en una melodía, diferenciando entre los sonidos clave y los sonidos pasajeros, y estructurando jerárquicamente la disposición de los sonidos para alcanzar una comprensión integral de la estructura armónica de la obra. En síntesis, el análisis armónico facilita una comprensión más profunda de cómo los

acordes están organizados e interconectados en una composición musical.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1- Hipótesis:

Considerando la relevancia y el impacto de la música en los videojuegos como una forma de expresión artística y narrativa, se plantea la hipótesis de que el análisis musical en la banda sonora del videojuego "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" revelará la presencia de elementos técnicos y compositivos sofisticados como también influencias culturales significativas. La comprensión profunda de estos aspectos permitirá apreciar la música en los videojuegos como una manifestación artística legítima y valiosa en el contexto del entretenimiento interactivo contemporáneo.

3.2- Variables:

Variable independiente: La música del videojuego

Variable dependiente: Los parámetros musicales

3.2.1 Definición conceptual:

A) La música del videojuego The Legend of Zelda: Ocarina of time:

La música del videojuego The Legend of Zelda: Ocarina of time está constituido por cada canción que acompaña en la aventura del jugador.

B) Los parámetros musicales:

Los parámetros musicales son los puntos (Melodía, armonía, ritmo) que exige el análisis que se realizará en el videojuego.

3.2.2- Definición operacional.

A) La música del videojuego **The Legend of Zelda: Ocarina of time:**

Se realizará un análisis de los parámetros musicales de la música del videojuego.

B) Los parámetros musicales:

Se realizará el análisis en base al método de Lorenzo Reizabal.

3.3- Operacionalización de las variables:

VARIABLE	SUB VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTO
ANÁLISIS MUSICAL DE LA BANDA SONORA DEL VIDEOJUEGO “THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME”	Análisis Teórico	Análisis melódico	<ul style="list-style-type: none"> • Intervalos melódicos • Contorno melódico • Frases melódicas • Uso de la ornamentación • Rango melódico • Énfasis en ciertos grados tonales 	Ficha de Análisis
		Análisis Rítmico	<ul style="list-style-type: none"> • Compás y pulso rítmico • Frases y motivos 	

			<ul style="list-style-type: none"> • Estructura rítmico métrica • Aspectos interpretativos 	
		Análisis Armónico	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de acordes • Las cadencias • Las modulaciones • Las progresiones • Las notas de adorno • El ritmo armónico • Ritmo armónico e interpretación • Armonía y direccionalidad • Algunas consideraciones Estético - Estilísticas 	

3.4- Diseño de investigación:

El diseño de investigación a utilizar con la finalidad de lograr un análisis exacto y detallado para poder comprobar nuestra hipótesis, será el descriptivo simple.

Estos diseños se caracterizan por la búsqueda y recojo de información contemporánea con respecto a una situación previamente determinada. Como solamente nos centraremos en un análisis musical nos centraremos en cada parámetro para determinar sus características.

El esquema es el siguiente:

G-----O

Donde:

G: Es la variable con la cual se realizará la investigación, que en nuestro caso lo constituye la música del videojuego The legend of Zelda: Ocarina of time.

O: Es el análisis que se realizará profundizando en cada aspecto musical, como las posibles influencias que ha tenido cada canción.

3.5- Procedimiento:

- 1) En la realización de la presente investigación, se seguirá el siguiente procedimiento:
- 2) Recopilación de las partituras y canciones del videojuego The legend of Zelda: Ocarina of time.
- 3) Formulación de las hipótesis respectivas.
- 4) Revisión de investigaciones previas con respecto a nuestro tema de investigación.
- 5) Revisión de información teórica existente con respecto a nuestras variables de estudio.

- 6) Redacción del marco teórico.
- 7) Determinación de la metodología de investigación.
- 8) Realizar el análisis de los diferentes parámetros musicales.
- 9) Elaboración de informe final.

3.6- Técnica e instrumentos de recojo de datos:

3.6.1- Técnicas:

- **Tabla de observación:** Con el propósito de recoger información sobre análisis musical

3.6.2- Instrumentos:

- **Ficha de análisis musical:** ficha de análisis musical teórico

3.7- Técnica de análisis del procesamiento de datos.

La metodología de análisis adoptada se basa en el enfoque propuesto por Lorenzo Reizabal, centrando la atención en las dimensiones fundamentales de armonía, melodía y ritmo. El procedimiento abarca las siguientes etapas:

- **Selección de obras musicales:** Identificación y elección de composiciones específicas de "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" que constituirán el objeto de análisis.
- **Análisis armónico:** Exploración de progresiones de acordes, identificación de tensiones y resoluciones, y evaluación general de la armonía en cada obra.

- **Análisis melódico:** Evaluación de líneas melódicas, intervalos y estructuras melódicas empleadas en cada composición.
- **Análisis rítmico:** Examen de patrones rítmicos, subdivisiones del tiempo y el uso de elementos percusivos en las piezas.

Esta metodología proporcionará un marco integral para el análisis detallado y comprensión de los elementos musicales presentes en la banda sonora del videojuego. Este enfoque permitirá una interpretación precisa de la contribución musical al universo de "The Legend of Zelda: Ocarina of Time", respaldando así el objetivo de la presente investigación.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y RESULTADOS

4.1 Title Screen:

4.1.1 Parámetros Analíticos de la Melodía

A) Intervalos Melódicos:

Contamos con intervalos ascendentes y descendentes, de 2M, 2m, 3M, 3m, 4J, 9M y 7m. la melodía consta de dos secciones, en la primera predomina los intervalos de segunda mayor y séptima menor, y en la segunda sección predominan tanto intervalos de segunda mayor como de cuarta justa.

Title Theme

Adagio

10

B) Contorno Melódico:

El contorno melódico se presenta tanto ascendente como descendente, ya que podemos observar un salto de séptima para luego comenzar a descender, tal cual como se muestra en el gráfico.

Title Theme

Adagio

10

C) Frases Melódicas:

Con respecto a las frases melódicas podemos observar una frase que inicia en el tercer tiempo del cuarto compás y termina en el tercer tiempo del sexto compás y vuelve a repetir con la diferencia que cambia las dos primeras figuras reduciéndolas a corcheas y variando con el final, y de esta forma se repita por cuatro veces, lo que varía es el segundo motivo. En el cambio de sección en donde solo usa frases de dos compases compuesta por dos motivos.

Title Theme

Adagio

Frase 1 Variación Variación

Variación Frase 2 Variación Repetición frase 2 Variación

0

D) Uso de la Ornamentación:

La melodía carece de ornamentación melódica y la única que usa son las notas de paso, en la frase de la primera sección.

Title Theme

Adagio

10

E) Rango Melódico:

El rango melódico abarca desde un “D5” hasta un “E6” en la primera sección, el salto de ascendente de séptima menor genera una tensión que luego producirá una relajación en forma descendente. Para la segunda sección el rango melódico abarca desde un “B3” hasta un “C5”, la melodía pasa a un juego de pregunta y respuesta y se puede notar en los finales de cada motivo.



F) Énfasis en Ciertos Grados Tonales:

Por el discurso melódico que tenemos llegamos a la conclusión que la melodía pertenece a la escala de “C” y esto hace énfasis y resalta cada vez que termina una frase en la primera sección. Y en la segunda sección observamos que la melodía quiere resolver y no es hasta al compás 19 y 20 que la conducción de las notas “F” y “G” nos fuerza a resolver en “C” no obstante, Koji kondo nos sorprende dejando esta conducción inconclusa.

Title Theme

Adagio

Frase 1 Variación Variación

Variación Frase 2 Variación Repetición frase 2 Variación

4.1.2 PARÁMETROS ANALÍTICOS RÍTMICO-MÉTRICOS:

A) COMPÁS Y PULSO RÍTMICO:

Se emplea un compás binario de 4/4 mientras que el pulso rítmico es de negra.

Adagio ♩ = 72

B) FRASES Y MOTIVOS:

El motivo rítmico que se repite durante toda la primera sección consta de dos corcheas, seguido de una negra con puntillo a la cual le siguen 2 semicorcheas. Y en la segunda sección. Tenemos un patrón rítmico repitiéndose el cual es negra primer tiempo, blanca con puntillo segundo tiempo.

Title Theme

Adagio

Title Theme

Adagio

10

b) ISORRITMOS E ISOPERÍODOS:

- La secuencia rítmica más repetitiva es del primer motivo más la ornamentación de notas de paso en semicorcheas. En la segunda sección contamos con un solo patrón rítmico que sería de negra y blanca con puntillo.

Title Theme

Adagio

10

c) HEMIOLIAS:

- Este tema no cuenta con hemiolias.

d) SUPRACOMPASES:

- De la misma forma “Title Screen” no cuenta con supra compases.

e) COMBINACIONES RÍTMICO-MÉTRICAS:

La obra cuenta con poliritmias por parte de la melodía principal y el acompañamiento, ya que el acompañamiento. Usa arpeggios con corcheas en el primer tiempo un tresillo de corcheas en el segundo y una blanca para el tercer tiempo. Este patrón rítmico va contrastando con las figuras de la melodía principal. Para la segunda sección se simplifica a solo hacer corcheas en el primer tiempo y una blanca con puntillo en el segundo mientras que la melodía principal realiza una negra seguido de una blanca con puntillo.

D). ASPECTOS INTERPRETATIVOS:

a) COMPÁS ESCRITO Y COMPÁS REAL:

Comparación: Compara cómo se escriben los compases en la partitura con la percepción real durante la interpretación. Los compases están escritos en 4/4 a un tempo “Adagio” la percepción no varía en este aspecto.

b) CAMBIOS DE ACENTUACIÓN Y CARÁCTER:

A pesar de contar con síncopas, “Title Screen” no presenta variaciones en su acento y siempre estará en sus tiempos fuertes.

c) CRESCENDOS Y DIMINUENDOS RÍTMICOS:

Al ser una banda sonora del año 1998 debido a las limitaciones de la tecnología el uso de reguladores es casi nulo, “Title Screen” no presenta el uso de reguladores.

d) EL RITMO Y LA ELECCIÓN DEL TEMPO:

“Title Screen” cuenta con un tempo “Adagio” esta velocidad nos genera un ambiente más calmado, a esto se le suma el uso de ritmos irregulares como tresillos, y un cambio a notas largas de blancas con puntillo. Bajo el contexto del videojuego “Title Screen” es el tema con el que inicia la aventura, se podría decir que la visión de Koji kondo era transmitir un ambiente calmado por medio de estos recursos musicales.

4.1.3 PARÁMETROS ANALÍTICOS ARMÓNICOS:

A) TIPOS DE ACORDES:

Presenta los acordes en triadas y cuatriadas, en los dos primeros compases se nos muestra los acordes “Fmaj7(add13)” y “Cmaj7” en

disposición abierta y esto genera reposo a pesar que el acorde de “C” lleva una disonancia de séptima mayor.

Desde el compás 3 hasta el compás 12 observamos los mismos acordes con la diferencia que ahora pasa a ser un arpeggio ascendente pero la progresión sigue siendo la misma.

Para la segunda sección cambia usando los acordes “Fmaj7” y “G” generando tensión y en los compases 19 y 20 utiliza los acordes “Ab” y “Bb” generando más tensión.

"Title Screen"

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Composed by Koji Kondo

Arranged by The Deku Trombonist

Adagio ♩ = 72

Piano *mp*

Chord symbols and markings in the score:

- Measures 1-5: *Ped.* Fmaj7(add13) IV7 (add13), * *Ped.* Cmaj9 Imaj9, * *Ped.* Fmaj7(add13) IV7 (add13), * *Ped.* Cmaj9 Imaj9, * *Ped.* Fmaj7(add13) IV7 (add13), *
- Measures 6-10: *Ped.* Cmaj9 Imaj9, * *Ped.* Fmaj7(add13) IV7 (add13), * *Ped.* Cmaj9 Imaj9, * *Ped.* Fmaj7(add13) IV7 (add13), *
- Measures 11-15: *Ped.* Cmaj9 Imaj9, * *Ped.* Fmaj7(add13) IV7 (add13), * *Ped.* Cmaj9 Imaj9, * *Ped.* Fmaj7 V7maj7, * *Ped.* G V, *
- Measures 16-20: *Ped.* Fmaj7 V7maj7, * *Ped.* G V, * *Ped.* Fmaj7 V7maj7, * *Ped.* G V, * *Ped.* Abmaj7 bV7, * *Ped.* Bb6 V 6 5, *

Nintendo © 1998
<http://www.ninsheetm.us/>

B) LAS CADENCIAS:

En su primera sección presenta solamente cadencia plagal (IV – I).

Para su segunda sección presenta semicadencias usando los grados “IV – V” y en los compases 19 y 20 realiza una semicadencia alterando el sexto y séptimo grado (VIb, VIIb) quitándoles medio tono y volviéndolos mayores, con el fin de generar más tensión.

The image shows a musical score snippet with two staves. The top staff contains two measures of chords: a triad of G4, B4, D5 in the first measure, and a triad of G4, B4, D5 in the second measure. The bottom staff contains two measures of a descending eighth-note line: G4, F4, E4, D4 in the first measure, and G4, F4, E4, D4 in the second measure. Below the staves, there are three asterisks marking specific points. The first asterisk is under the first measure of the top staff, with the text "Ped." and "Abmaj7 bVI7" below it. The second asterisk is under the first measure of the bottom staff, with the text "Ped." and "Bb6 V 6 5" below it. The third asterisk is under the second measure of the bottom staff.

C) LAS MODULACIONES:

La canción no presenta modulaciones.

D) LAS PROGRESIONES:

El tema cuenta con progresiones unitónicas en sus dos secciones.

E) LAS NOTAS DE ADORNO:

El tema cuenta con notas de paso en la primera sección, exactamente en los compases 5;7;9;11. Utilizados en el acorde de “Fmaj7” estas notas de paso le generan más color al acorde.

F) EL RITMO ARMÓNICO

El ritmo armónico solo es de una redonda por compás, de inicio a fin.

G) RITMO ARMÓNICO E INTERPRETACIÓN

El tema cuenta con un ritmo armónico que solo cambia para la segunda sección donde cambia el valor irregular del tresillo, por una blanca con puntillo lo que genera una sensación de calma en la canción

H) ARMONÍA Y DIRECCIONALIDAD

“Title Screen” cuenta con acordes activos y pasivos, los cuales le van dando la sensación y reposo a excepción de la segunda sección donde se centra en la tensión que no va a resolver.

I) ALGUNAS CONSIDERACIONES ESTÉTICO-ESTILÍSTICAS

Al ser una armonía contemporánea a pesar de usar disonancias se sigue sintiendo la tensión de reposo e utiliza progresiones y cadencias más actuales como la alteración de algunos grados, pero a pesar de esto podemos ver algunas influencias como del periodo romántico al momento de realizar la interpretación usando valores irregulares.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1- Conclusiones:

- El análisis detallado de la banda sonora de "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" permitió concluir que la música en los videojuegos constituye una forma de expresión artística y narrativa altamente sofisticada. Los elementos técnicos y compositivos presentes en esta obra evidencian un nivel de complejidad comparable al de otras formas musicales reconocidas.
- En cuanto a las dimensiones melódicas, el análisis reveló que la música del juego utiliza motivos repetitivos y variaciones temáticas que refuerzan la narrativa. Estos elementos melódicos no solo enriquecen la calidad artística de la banda sonora, sino que también destacan la habilidad del compositor Koji Kondo para crear una conexión emocional a través de la música.
- A nivel rítmico, se concluye que la banda sonora emplea una variedad de patrones rítmicos y métricos que aportan dinamismo y coherencia a las composiciones. Esta diversidad rítmica es un testimonio del uso estratégico de la música para intensificar la narrativa del juego.
- En términos armónicos, el análisis identificó el uso de progresiones armónicas complejas y modulaciones que aportan profundidad y riqueza a la música del juego. Estos elementos armónicos no solo realzan la calidad estética de la banda sonora, sino que también demuestran la maestría del compositor en la integración de influencias culturales diversas.

5.2- Sugerencias:

- A los compositores de música para videojuegos, se les sugiere continuar explorando y aplicando técnicas compositivas avanzadas y variadas influencias culturales. Esto contribuirá a la evolución de la música en los videojuegos como una forma de arte legítima y valiosa, tal como se destaca en la investigación de Pérez y Valdivieso (2023) sobre técnicas de composición musical.
- A los investigadores en el campo de la musicología y los estudios de videojuegos, se les recomienda profundizar en el análisis de bandas sonoras de videojuegos, comparando diferentes obras y estilos. Esto permitirá un entendimiento más amplio de las tendencias y técnicas compositivas empleadas en la industria, alineándose con las conclusiones de Moreira (2004) sobre la relevancia de la música en el imaginario social de los videojuegos.
- A los educadores y estudiantes de música, se les anima a investigar y estudiar la música de videojuegos como una disciplina artística. Comprender las técnicas y estilos utilizados en la composición de bandas sonoras para videojuegos puede ampliar las perspectivas y habilidades de los músicos en formación, apoyándose en los hallazgos de Percca (2020) sobre la evolución de la música para videojuegos.

IV- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Percca Carbajal, R. A. (2020). *El uso de la música pregrabada en los videojuegos (1990 – 2018)*.

Arias Merino, G. F. (2020). *Influencia de los métodos de composición de música para cine en música para videojuegos peruanos del 2014 al 2019*.

Sayán Domínguez, L. E. (2022). *La influencia del chiptune en la musicalización de videojuegos indies (2010-2020)*.

Pérez Marroquín, N. A., & Valdivieso López, J. R. (2023). *El uso de técnicas de composición musical para bandas sonoras de videojuegos de aventura (1985-2022)*.

Nintendo EAD. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Nintendo, 1998. Videojuego.

Kohler, C. (2018). *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Dover Publications.

Schreier, J. (2019). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Creating a Champion*. Dark Horse Books

Lorenzo Reizabal (2004). *Análisis musical. Claves para entender e interpretar la música*.

IV- ANEXOS

- ANEXO A

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
ANÁLISIS MUSICAL DE LA BANDA SONORA DEL VIDEOJUEGO “THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME”	Análisis melódico	“Title Theme”
	Análisis Rítmico	“Title Theme”
	Análisis Armónico	“Title Theme”

