

<https://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «POSIBLES»

Ópera y violencia virtual en los mundos ludoficcionales

Juan Pablo Fernández-Cortés

Universidad Autónoma de Madrid

Fecha de presentación: enero de 2023

Fecha de aceptación: enero de 2023

Fecha de publicación: enero de 2023

Cita recomendada

Fernández-Cortés, Juan Pablo. 2022. «Ópera y violencia virtual en los mundos ludoficcionales». En: Alsina, Pau (coord.). «Posibles». *Artnodes*, no. 31. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i31.411211>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Resumen

Este artículo se plantea investigar las relaciones entre el género operístico y la violencia virtual dentro del espacio videolúdico y su papel activo como elemento incorporado a las mecánicas del juego. A través de varios casos de estudio de videojuegos publicados entre 1998 y 2017, en los que la ópera juega un papel destacado –*Parasite Eve* (Squaresoft 1998), *No one lives forever* (Monolith Productions 2000), *Assassin's Creed III* (Ubisoft 2012) y *Nier: Automata* (Platinum Games 2017)–, se analizan las técnicas empleadas para introducir referencias operísticas, como la espectacularización del cuerpo y la voz femenina y la inserción de escenas del repertorio operístico con una trama de carácter violento. Asimismo, se estudia el modo en que estas técnicas se integran en la retórica procedimental del juego gracias a la interacción con las reglas que rigen los mundos ludoficcionales.

Palabras clave

videojuegos; ópera; violencia; voz; estética

Opera and virtual violence in fictional gaming worlds

Abstract

This article aims to study the relationships between the operatic genre and virtual violence within the videogaming sphere and their active role as an element incorporated into game mechanics. Through several case studies of videogames launched between 1998 and 2017 in which opera plays a noteworthy role – Parasite Eve (Squaresoft 1998), No one lives forever (Monolith Productions 2000), Assassin's Creed III (Ubisoft 2012) and NieR: Automata (Platinum Games 2017) – it analyses the techniques used to introduce operatic references, such as the spectacularization of the body and the female voice and the insertion of scenes from the operatic repertoire with a plot of a violent nature. It also studies the way in which said techniques are integrated into the procedural rhetoric of the game thanks to the interaction with the rules that govern fictional gaming worlds.

Keywords

videogames; opera; violence; voice; aesthetics

Introducción

La relación entre la violencia y las obras de arte ha estado regulada históricamente por códigos normativos tácitos. Sanguinarias batallas, ejecuciones, raptos o violaciones, escenas de crueldad y carnicería hechas apetecibles, incluso estéticamente agradables, fueron aceptadas dentro de un contexto doctrinal, religioso o político y se utilizaron invariablemente para servir a una agenda social positiva en el repertorio común del arte occidental hasta finales de la Edad Moderna. Desde el siglo XVIII, y especialmente tras el advenimiento del Romanticismo, la obra de arte comenzó a liberarse de las estructuras de la experiencia cotidiana y arrinconó el proceso imitativo o copia de la naturaleza (mímesis) en favor de la *poiesis*, como creación mental que permitía modificar los confines entre realidad y ficción, lo que favoreció una progresiva aceptación de lo violento con un carácter meramente artístico.

La confusión entre vida y arte será, además, una condición necesaria para generar la nueva estética de la violencia que se desarrollará a lo largo del siglo XX (Sheehan 2008, 83). En la actualidad, como refiere Valeriano Bozal, las producciones artísticas que incluyen manifestaciones de violencia plantean un horizonte ambiguo en el que resulta difícil establecer límites entre la estetización y la denuncia, especialmente cuando la recepción de la obra aparece condicionada por factores múltiples y la redundancia puede llegar a convertir la violencia en un fenómeno o acontecimiento familiar (Bozal 2005, 11) o a transformar su significado mediante un proceso de «reestetización» que surge de la convergencia entre las expresiones artísticas del pasado y las culturas audiovisuales contemporáneas. Como plantea Gerard Vilar, en la actualidad las imágenes y obras artísticas «que fueron, han sido o son creadas con otras finalidades y supuestos se convierten en presas de

procesos de estetización y acaban siendo poseídas por el carácter de estetizadas» (Vilar 2012, 15).

En el caso concreto de los videojuegos, el éxito de grandes series que se enmarcan en el género de disparos en primera persona o FPS (*First Personal Shooter*, en sus siglas en inglés) –como *Doom* (ID Software 1993-2019), *Halo* (Bungie et al. 2001-2017) *Call of Duty* (Infinity Ward et al. 2003-2022) o *BioShock* (Irrational Games 2007-2013)–, en las que las acciones agresivas forman parte tanto de la narrativa como de las mecánicas del juego, ha contribuido a la progresiva legitimación de nuevas formas de violencia ludificadas. Estas formas envuelven al jugador en un espacio en el que, al igual que sucede en otras expresiones artísticas contemporáneas con dimensión performativa, como las instalaciones, se difuminan los mecanismos de la mirada y el tiempo.

La violencia que se genera en los videojuegos o violencia virtual lúdica (*playful virtual violence*, según Bareither 2020) incorpora un proceso particular de encarnación a través del avatar, cuerpo virtual que, gracias al aprendizaje y a la familiarización, se convierte en una extensión del propio jugador, un cuerpo vicario con el que puede actuar como agente en un mundo ficticio (Klevjer 2022, 22). El uso de la interfaz tecnológica conlleva también para el jugador una transformación de su percepción sensorial y un dominio de las situaciones polisémicas que se proyectan sobre objetos culturales precedentes, e incluso se llegan a generar correspondencias entre expresiones estéticas aparentemente disímiles que constituyen la única razón de ser de las nuevas obras dentro de un complejo proceso en el que se reconfiguran y amplían sus capacidades comunicativas. Así sucede, por ejemplo, cuando en una escena de combate en un videojuego integramos fragmentos de obras musicales del repertorio sinfónico u operístico como parte de un dispositivo dinámico ante el cual el jugador debe reaccionar para lograr su objetivo.

Este artículo se propone identificar y analizar algunas técnicas y recursos que se emplean en las escenas de videojuegos donde aparecen citas, referencias o personajes relacionados con el mundo de la ópera en un contexto de violencia virtual lúdica. La hipótesis inicial toma como punto de partida la observación, a través de la experiencia directa como jugador, de que los elementos sonoros y visuales relacionados con la ópera que aparecen en varios videojuegos desde finales del siglo xx no se limitan a reflejar meros procesos de estetización de la violencia, sino que se incorporan como parte de las mecánicas y del *gameplay* e intervienen de forma decisiva en el contenido ficcional.

1. La ópera en los mundos ludoficcionales

El discurso eminentemente interactivo de los videojuegos ha dado lugar a nuevas formas de argumentación en las que la acción performativa se convierte en un elemento esencial para construir significados. Como ha teorizado Ian Bogost, al igual que existe una retórica visual, oral o textual, en los videojuegos se hace preciso considerar también una retórica procedimental (*procedural rhetoric*) que se plasma en un conjunto de reglas que permite al jugador convertirse en un participante activo para construir el argumento, en lugar de limitarse a ser un mero receptor pasivo de una propuesta elaborada y fundamentada por el remitente del mensaje, tal y como sucede en otros productos culturales (Bogost 2007, 35). De este modo, siguiendo a Planells, podemos considerar los videojuegos como «mundos ludoficcionales», entendidos estos como «un sistema de mundos posibles concatenados que genera un espacio de juego determinado por un contenido ficcional y unas reglas estrechamente relacionados», mundos que, si bien pueden absorber el legado de otros productos de ficción, como los precedentes del cine o la literatura, son «totalmente distintos en cuanto a su capacidad proactiva y transformativa en relación con el usuario» (Planells 2015, 97-98).

Cuando la ópera se introduce en estos mundos ludoficcionales no solo se produce, por tanto, una discordancia efectista con situaciones de emoción y acción que reclaman una similitud estética entre formas de arte aparentemente dispares, sino que también se genera una interacción con las características formales del nuevo medio a través de la retórica procedimental. Así sucede, por ejemplo, con la utilización del *leitmotiv*, una técnica empleada por el compositor Richard Wagner en sus últimas óperas que, a través del cine, se ha mudado al espacio videolúdico como una poderosa herramienta con la que generar breves identidades sonoras asociadas a los personajes, a sus sentimientos o a la propia narración. La flexibilidad que proporciona el uso de pequeñas unidades musicales que se relacionan con los eventos formales y narrativos resulta especialmente útil cuando se pretende generar una música no lineal cuya aparición en el juego viene condicionada por la duración y el orden preciso de determinadas acciones o eventos que, a diferencia de lo que sucede en una película, son difíciles de predecir

(Summers 2016, 161). Por consiguiente, para analizar los procesos a través de los cuales se incorporan las referencias operísticas a los videojuegos, se hace necesario contemplar las relaciones que se generan dentro de los mundos ludoficcionales entre los recursos sonoros y visuales, el contenido ficcional y la jugabilidad, además de ampliar la visión de la música como un contenedor de complejas explosiones semióticas que se conectan también con las mecánicas del juego.

2. Violencia, cuerpos y voces femeninas operísticas en el espacio videolúdico

Gran parte de las protagonistas de las óperas del siglo xix y de inicios del siglo xx, interpretadas por extraordinarias voces de sopranos o *mezzosopranos*, son víctimas traumatizadas de la violencia de los hombres. Humilladas, enterradas en vida o asesinadas, personajes como Norma, Violeta o Lulú, entre otras muchas, aparecen caracterizados como mujeres delirantes en escenas de locura o rabia que dan pie a explotar los recursos vocales de las intérpretes para sorprender, deleitar u horrorizar al público. Los personajes femeninos parecen estar siempre sujetos a los condicionamientos de la tradición operística y, por mucho que intenten liberarse de sus ataduras, resulta inevitable que siempre se vean abocados a afrontar la muerte al final de la obra (Smart 1992, 125). La espectacularidad de la voz impostada y su potencial para maravillar o intimidar se han incorporado también al diseño videolúdico, no solo como un elemento narrativo, sino también como un recurso vinculado a las mecánicas del juego en escenas y secuencias violentas en las que participan mujeres enajenadas o fuera de control, tal y como veremos a continuación.

En el videojuego japonés *Parasite Eve* (Squaresoft 1998), que combina ópera, ciencia ficción y terror biológico en una compleja e insólita trama donde criaturas monstruosas se mueven entre las bambalinas de un teatro, mientras artistas y policías se enfrentan a situaciones insólitas, la voz operística femenina se emplea no solo como un medio para generar coherencia narrativa sino también como un arma de destrucción. La primera escena, que se desarrolla en una función del Carnegie Hall neoyorquino, presenta a cuatro personajes en una sala de un castillo con una ambientación pseudomedieval. En una cinemática con carácter recitativo, el príncipe heredero, Edward, ruega al rey, su padre, que le permita casarse con una mujer llamada Eva, una supuesta hechicera que tiene fama de seducir a los hombres hasta llevarlos a una muerte aterradora. El rey desatiende las súplicas de su hijo y decide condenar a Eva a morir en la hoguera como una bruja, como también le sucede a la madre ausente de la gitana Azucena en la ópera *Il Trovatore* de Giuseppe Verdi. Al conocer su inminente ejecución, Eva comienza a cantar un aria dramática. Su voz se transforma entonces en un elemento para generar el caos y la catástrofe. Los personajes que están en escena comienzan a arder de un modo espontáneo y, mientras

Eva sigue cantando su aria, las llamas se extienden también al patio de butacas y a los espectadores (figura 1).



Figura 1. Eva utiliza su voz como arma de destrucción
Fuente: *Parasite Eve* (Squaresoft 1998)

La secuencia operística en la que se desencadena el incendio del teatro en *Parasite Eve* adquiere además un valor de intensidad detenida, un momento que desafía la continuidad narrativa. A través de la voz, se genera un instante de epifanía placentera y estética que aparece potenciado por el carácter del tema musical compuesto por la compositora Yoko Shimomura, una melodía sencilla articulada en unidades breves con el fin de que, a lo largo del juego, se pueda transformar en el *leitmotiv* del personaje de Eva. Este elemento temático adquiere un valor de referencia y aporta coherencia narrativa, sobre todo cuando se confronta con la vivaz música electrónica que ilustra sonoramente las escenas de acción. Las limitaciones técnicas de la vocalización sintetizada, sin texto, restringen, sin embargo, la posibilidad de incrementar las emociones que transmite el resto de los contenidos videolúdicos. Conscientes de esta carencia, en la grabación que se realizó de la banda sonora del juego en formato de CD (*Parasite Eve* 1998) se completó el aria de Eva con un texto en italiano que, pese a su escasa calidad literaria, intenta acentuar el carácter dramático que la música posee en el mundo ludoficcional. Para ampliar la crueldad de la escena videolúdica, el texto relata una suerte de ritual de sacrificio, casi masoquista. A cambio de poder acercarse a la persona deseada, Eva está dispuesta a consentir cualquier tipo de castigo.¹

Los videojuegos han explotado también los estereotipos de la soprano operística como un ser traumatizado e irritable sobre el que el jugador, mediante su versión corporeizada como avatar, puede ejercer la violencia para conseguir sus objetivos. Un ejemplo de ello es Inge

Wagner, personaje secundario en *The Operative: No one lives forever* (Monolith Productions 2000), propietaria de *Das Einsame Valkyrie* (*La Valkiria Solitaria*), un club nocturno de Hamburgo. En este juego, que puede clasificarse como FPS con algunas mecánicas de juego de sigilo, Inge se nos presenta, a través de recursos paródicos, como una extravagante y neurótica soprano con sobrepeso, traumatizada y sin talento suficiente para ganarse la vida en una profesión que habían elegido por ella, ya que por una remota filiación con el compositor Richard Wagner fue obligada desde su infancia a formarse como cantante lírica a pesar de carecer de la más mínima predisposición para ello.

La espectacularización del cuerpo y la voz se emplean en este caso para conformar el cliché paródico de la mujer histérica. El estridente y desafinado canto de Inge Wagner es un modo de autodefensa que en el juego adquiere un valor de arma para protegerse ante las acusaciones que la vinculan a organizaciones criminales. Por ejemplo, cuando sus colaboradores acceden de mala gana a escuchar sus interpretaciones vocales lo hacen solo para evitar escucharla y soportar sus ataques de ira. La voz se interpreta también como un instrumento destructivo en *A Tenous Lead*, la quinta misión del juego, cuando uno de los marineros que acude al club afirma que, con su canto desafinado, Inge Wagner parece querer exterminar a la audiencia.²



Figura 2. Escena de lucha entre Inge Wagner caracterizada como una valquiria y Cate Archer
Fuente: *The Operative: No one lives forever* (Monolith Productions 2000)

Lo corporal se suma asimismo al *gameplay* en una escena en la que el jugador controla al personaje de Cate Archer, quien debe luchar violentamente contra la soprano, ahora caracterizada como la valquiria Brunilda. La parodia videolúdica se centra en este caso en el cuerpo de Inge, a la que vemos disfrazada con una armadura mientras ensaya una pieza musical que emula la conocida *Cabalgata, Walkürenritt* o *Ritt der Walküren* del acto tercero de la ópera *Die Walküre* de Richard Wagner. El famoso canto de las valquirias wagnerianas (*Hojotoho! Heiaha! Heiaha*) se transforma en el espacio videolúdico en un arma disuasoria y se incorpora también a la mecánica del juego. Los discordantes

1. Los últimos versos del aria en la versión discográfica confirman el carácter autodestructivo del aria: «Anche se nessuno mi crede / Se il mio amore stà vincino (sic.) a me / Volentieri riceverò qualsiasi punizione» (*Parasite Eve* 1998).

2. Marinero 2: «What made it truly painful wasn't that it was completely out of key, although that was certainly unpleasant. It was that it was so... vicious. Like she was trying to kill the audience with her voice» (*The Operative: No one lives forever, A Tenous Lead*).

gritos de Inge Wagner y su agresiva expresión corporal sirven para amenazar al jugador. La música instrumental con la que se acompaña esta secuencia procede de un equipo de reproducción de audio que se incorpora como un elemento sonoro diegético e interactivo. Durante su enfrentamiento con Inge, el jugador puede intentar apagar la música, aunque la soprano tratará de encenderla de nuevo para poder continuar con su interpretación. En un instante de lucha y frenesí, el jugador tiene además la posibilidad de apretar de nuevo el interruptor para intentar electrocutar a Inge y aniquilarla (figura 2).

La violencia de la escena precedente se legitima en el *core gameplay* o núcleo del juego según la definición de Frans Mäyrä, espacio donde los aspectos visuales, sonoros y narrativos se ponen en relación con los parámetros básicos de operación, los objetivos, obstáculos y posibilidades del videojugador para llevar a cabo las acciones (Mäyrä 2008, 17-18). En este contexto, la parodia operística del personaje de Inge Wagner resulta una herramienta efectiva no solo para la mecánica del juego, sino también para la estetización de lo violento, como forma crítica de compromiso con el pasado a través de la cual puede ponerse bajo escrutinio lo contemporáneo. Asumir las consecuencias ideológicas que se derivan de aceptar la violencia que se ejerce sobre un personaje femenino atormentado, que se vincula narrativamente a la tradición de la ópera alemana del siglo XIX; supone, por tanto, comprender la implicación de los agentes concededores de los códigos (codificador/diseñador y decodificador/jugador) y también admitir una distancia crítica que, por medio de lo irreverente, contribuye a deconstruir el referente operístico y transformarlo en un mecanismo más del mundo ludoficcional.

Cuerpo y voz son también elementos que se emplean para crear el personaje de la diva robotizada Simone en *NieR: Automata* (PlatinumGames 2017), un videojuego de rol y acción impregnado de existencialismo que se desarrolla en un ambiente distópico posapocalíptico, en el que se enfrentan máquinas alienígenas con androides al servicio de los humanos. Simone –también conocida como Beauvoir en algunas versiones del juego no anglosajonas–, obsesionada con la belleza y el amor, emplea también su voluminoso cuerpo y su vocalidad operística como arma. Los androides 2B y 9S, controlados por el jugador, deben enfrentarse a esta autómatas en un teatro abandonado situado en un antiguo parque de atracciones. La violencia llega a su momento álgido en la batalla que se desencadena entre los androides y Simone, donde la música, además de subrayar las emociones, adquiere un papel crucial como parte de la mecánica del juego para marcar las pautas rítmicas y la velocidad que el jugador debe emplear en el combate. Con su estridente voz, que se escucha mezclada con cuerdas y efectos corales en el principio de la lucha, Simone trata de demostrar que, a través de la música, puede alcanzar su anhelo de humanización y su deseo de agradar a un robot masculino llamado Sartre (Jean Paul).

La negación sonora protagoniza, en cambio, una breve secuencia introspectiva que se desarrolla en un espacio abstracto que simboliza el pensamiento de la diva robotizada. Por un instante, el cerebro artificial del androide 2B es pirateado y experimenta en forma de analepsis el mundo interior de la robot cantante. En su anhelo por conseguir la belleza idealizada, Simone trata de construir una feminidad humanizada con adornos y vestidos que perpetúan los accesorios icónicos relacionados con la pasividad y la sensualidad asociadas al «eterno femenino», construcción patriarcal esencialista que articula el pensamiento feminista de Simone de Beauvoir (Beauvoir 1949). Tras la íntima secuencia silente, cuando la lucha se reanuda, la voz cantada de la diva robotizada, de carácter extradiegético, recupera el protagonismo. Continúa siendo un arma, pero en este caso se convierte en el arma de seducción de Simone en su anhelo de asimilarse a la feminidad humana. En un monólogo final, que se presenta en formato de aventura conversacional, Simone narra cómo para intentar humanizarse trató de aprender a interpretar una canción y conseguir despertar así sentimientos en los demás seres y llamar también la atención de Sartre, el robot masculino objeto de su deseo, inmutable e inmovible incluso ante los efectos emocionales de la música.

3. Ópera de repertorio escenificada y violencia

Los videojuegos han contribuido a establecer también nuevas conexiones entre los elementos musicales y la violencia, especialmente a partir de las complejas relaciones que se generan en los mundos ludoficcionales. Introducir una escena operística verosímil vinculada al repertorio dramático-musical como parte del *gameplay* puede ser un recurso útil no solo para intensificar la coherencia histórica, sino también para justificar y dar verosimilitud narrativa a las acciones violentas que debe ejercer el jugador para avanzar en el juego. Uno de los ejemplos más logrados de esta relación se localiza al comienzo del videojuego *Assassin's Creed III* (Ubisoft 2012). El jugador es invitado a introducirse en la sala de la Royal Opera House, o Covent Garden, donde tiene lugar, en 1754, una representación de *The Beggar's Opera*, la famosa ópera-balada con libreto de John Gay y música de Johann Christoph Pepusch, basada en la vida del ladrón y fugitivo Jack Sheppard. Esta ácida sátira, que critica la corrupción de la sociedad, sirve para enmarcar el ambiente delictivo en el que se desenvuelve gran parte de la acción del juego. Haytham Kenway, maestro de la Orden de los Templarios, debe encontrarse en el patio de butacas con su amigo Reginald Birch, para conocer la misión que debe llevar a cabo en el teatro. Cuando ambos se reúnen, comienza a sonar en escena el aria *Through all the employments of life*, en la que se ironiza sobre cómo la corrupción afecta a todas las capas de la sociedad.

Dentro del espacio ludoficcional, la diegésis musical se convierte en un potente recurso para generar significados asociados a los actos violentos que suceden en el videojuego. Tras la entrada de los personajes, la misión inicial del juego (*A Deadly Performance*) se inicia con la representación de *If Any Wench Venus's Girdle Wear*, número solista que canta el personaje de Mrs. Peachum, arquetipo de la esposa osca y desabrida. Esta aria permite introducir una subtrama de la ópera que argumenta y trata de justificar la crueldad de las acciones del juego. La escena original en *The Beggar's Opera* se inicia en el momento en que Mrs. Peachum interrumpe a su marido, cuando está leyendo un listado con los nombres de los delincuentes a los que se enviará a la horca. Al escuchar entre ellos el del ladrón Robin of Bagshot, Mrs. Peachum se muestra reacia a participar en la ejecución de uno de sus clientes favoritos, al que considera un valiente. La melodía de la canción popular escocesa *Cold and Raw*—una tonada galante en la que una joven exalta la belleza de aquello que desea— se emplea aquí para intentar aliviar la anunciada ejecución del malhechor. Cuando el aria de Mrs. Peachum aparece en la primera misión de *Assassin's Creed III*, el número musical adquiere el valor de un subtexto que actualiza el complejo marco semiótico ya que, al igual que sucede en la ópera, también se emplea para enaltecer estéticamente una escena de muerte violenta.

El carácter diegético de la música es un elemento crucial en gran parte de la misión que Haytham Kenway debe desarrollar en el interior del teatro. Durante la representación de la ópera tiene que abrirse camino desde su asiento, pasar entre bambalinas y saltar a la escenografía suspendida. La interpretación en el escenario de *If Any Wench Venus's Girdle Wear* se hace coincidir con el momento en que el personaje al que debe matar Kenway se percata de que este se ha introducido en su palco para ejecutarlo. La música continúa escuchándose durante la breve conversación que se produce entre ambos personajes y permanece aún cuando el jugador decide presionar el botón para que su avatar perpetre el crimen. El valor semiótico de la pieza musical se consolida a través de la diégesis. Cuando Kenway sale del palco y comienza a huir apresuradamente, el motor del juego provoca que la pista musical se desvanezca progresivamente hasta confundirse con el alboroto y los gritos de los espectadores que alertan del asesinato que se ha cometido.

Con un giro narrativo autorreferencial, el desenlace violento de esta escena se presagia asimismo en *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft 2013), precuela del juego anterior. Puesto que la saga propone que la totalidad de la memoria de nuestros antepasados se encuentra presente en el código genético, en el final del juego los personajes regresan a las representaciones de la ópera que tuvieron lugar en el Covent Garden hacia 1733. El pequeño Haytham Kenway asiste acompañado por su padre y su hermanastra a una función de la irreverente

The Beggar's Opera, que anticipa el lance patético que años después Kenway deberá perpetrar en ese mismo lugar.

La violencia implícita en la ópera de John Gay se refuerza también con los peritextos narrativos del videojuego, en los que se explica que la obra representada se sitúa originalmente en la cárcel de Newgate y que sus protagonistas son delincuentes que emulan a personajes distinguidos. La información refiere, asimismo, que además de desvirtuar el estilo operístico italiano *The Beggar's Opera* fue también muy criticada en su época por causar un incremento de la criminalidad. Concluye con una reflexión irónica autorreferencial sobre cómo, a lo largo del tiempo, determinadas expresiones artísticas han sido acusadas de corromper a los jóvenes. Si en la Inglaterra del siglo XVIII el objetivo de las críticas se centró en óperas como esta, en nuestros días se culpabiliza, en cambio, al cine y los videojuegos.³

Conclusiones

La incorporación de recursos y referencias operísticas en los videojuegos contribuye a que la crudeza de las acciones violentas, características de géneros como los juegos de disparos en primera persona (FPS), se difuminen en el campo perceptivo y adquieran un valor eminentemente lúdico. Tal y como se ha demostrado a través de los casos de estudio analizados, recursos como la espectacularidad estereotipada del cuerpo y la voz operística femenina pueden ser aprovechados más allá su valor performativo para incorporarse como un elemento de las mecánicas del juego. Asimismo, gracias a la retórica procedimental y mediante la interacción con las reglas del juego, la inclusión de escenas del repertorio operístico con una trama de carácter violento, imbricadas en la narrativa lúdica, facilita la inmersión del jugador como un agente activo en la construcción del contenido ficcional. Las acciones y decisiones adoptadas dentro del espacio videolúdico contribuyen, asimismo, a que las formas sensibles —visuales y sonoras— del repertorio operístico «reesteticen» la violencia virtual y la transformen en una experiencia atractiva y placentera que solo alcanza su razón de ser cuando el jugador se ve inmerso en la vivencia persuasiva que caracteriza a los mundos ludoficcionales.

Bibliografía

- Bareither, Christoph. *Playful Virtual Violence: An Ethnography of Emotional Practices in Video Games*. Cambridge: Cambridge University Press, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781108873079>
- Beauvoir, Simone. *Le Deuxième Sexe*. Paris: Gallimard, 1949.

3. «*The Beggar's Opera* was accused of being a “base form of entertainment” and — because its main characters were criminals — accused of causing increase in crime. It's nice to see that criticism isn't just for movies and video games. Bloody opera — corrupting our kids...».

- Bogost, Ian. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
- Bozal, Valeriano. *Imágenes de la violencia en el arte contemporáneo*. Boadilla del Monte (Madrid): Antonio Machado Libros, 2005.
- Klevjer, Rune. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783839445792>
- Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Londres: SAGE, 2008. DOI: <https://doi.org/10.4135/9781446214572>
- Planells de la Maza, Antonio J. *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra, 2013.
- Sheehan, Paul. *Modernism, Narrative and Humanism*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.
- Shimomura, Yōko. 1998. *Parasite Eve Original Soundtrack*. Digicube SSCX 10020, 1998, compact disc.
- Smart, Mary Ann. «The Silencing of Lucia». *Cambridge Opera Journal*, vol. 4, no. 2 (1992): 119-141. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0954586700003694>
- Summers, Tim. «Opera Scenes in Video Games: Hitmen, Divas and Wagner's Werewolves». *Cambridge Opera Journal*, vol. 29, no. 3 (2016): 253-286. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0954586718000046>
- Vilar, Gerard. «La estetización violenta de la imagen del arte contemporáneo». En: Ana García Varas (ed.). *Filosofía e(n) imágenes Interpretaciones desde el arte y el pensamiento contemporáneo*, (2012): 7-22. Zaragoza: Institución Fernando el Católico.

CV



Juan Pablo Fernández-Cortés

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Madrid
juanpablo.fernandez@uam.es

Investigador y profesor en el Departamento de Música de la Universidad Autónoma de Madrid, donde imparte, entre otras, varias asignaturas relacionadas con el patrimonio musical digital y las nuevas culturas audiovisuales. Doctor en Historia y Ciencias de la Música (UGR), máster en Métodos y Técnicas Avanzadas en Investigación Histórica, Artística y Geográfica (UNED) y licenciado en Historia del Arte (UAM). Durante un largo periodo compatibilizó su actividad académica e investigadora con trabajos de asesor y productor musical para destacadas empresas e instituciones nacionales e internacionales del sector audiovisual. Fue presidente y miembro de la Junta Directiva de la Sociedad Española de Musicología. Desde 2013 dedica gran parte de sus investigaciones al desarrollo y promoción de la ludomusicología, subdisciplina centrada en el estudio académico de la música de los videojuegos. Ha sido investigador posdoctoral y profesor en la Universidad Carlos III de Madrid y, entre 2013 y 2019, fue profesor de Fundamentos de Música y Diseño de Sonido en U-tad: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (Universidad Camilo José Cela), donde implantó y desarrolló un programa de enseñanzas especializadas para la música de videojuegos y la animación digital.

