

---

# Más allá de la nostalgia: Subversión de la temporalidad, música tradicional y medievalismos en la escena Homebrew. Dos casos de estudio.

Iván García\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidad de Valladolid – España

## Resumen

Gran parte de los enfoques historiográficos sobre la música y el sonido en los videojuegos se han desarrollado desde perspectivas deterministas y/o evolucionistas, en estrecha relación de causalidad con los avances tecnológicos. Los discursos resultantes han tendido a fragmentar la historia en etapas comerciales sucesivas o generaciones de sistemas computacionales -domésticos, principalmente- que contemplan a las manifestaciones musicales previas como el mero fruto del ingenio o la lucha de los compositores por sobreponerse a las limitaciones técnicas. Esta lógica, vinculada a la normatividad cronológica impuesta por la sociedad capitalista, a menudo ha marginado a los fenómenos artísticos disidentes o los ha reinterpretado incluyéndolos en categorías anacrónicas asentadas en la noción de nostalgia, como ocurre con lo "retro". En el ámbito de los videojuegos, este ha sido el caso la escena *homebrew*, un campo fértil y en plena ebullición que cada año genera decenas de juegos nuevos desarrollados para sistemas antiguos, con propuestas musicales que aprovechan las capacidades de piezas de *hardware* discontinuadas para introducir nuevas técnicas compositivas, convenciones y significados. Esta comunicación se centrará, por un lado, en la exploración de la escena *homebrew* y sus productos musicales a través de los conceptos de "crononormatividad" y "temporal-drag" de Elizabeth Freeman. Por otro lado, se presentarán dos estudios de caso que destacan por el empleo de melodías populares y recursos compositivos que remiten a la música tradicional del norte de España: *Los amores de Brunilda* (RetroWorks/Bitvision, 2019) y *Glory Hunters* (2think, sf.), desarrollados para MSX2 y Game Boy, respectivamente. Dichas remisiones se identifican como "medievalismos" que se imbrican y entran en conflicto con algunas convenciones estilísticas asociadas a las obras canónicas que inspiraron su desarrollo.

**Contraseña:** Crononormatividad, Temporal, Drag, Homebrew, Música y Sonido, Videojuegos.

---

\*Ponente