

Living like Giants:

‘League of Legends’ de la pantalla al escenario

Eulalia Febrer Coll

Conservatori Superior de Música de les Illes Balears

eulaliafebrer@conservatorisuperior.com

Data de recepció: 01-10-2020

Data d'acceptació: 30-10-2020

PALABRAS CLAVE: *ESPORTS* | *AUDIOVISUAL* | *ESCENARIO* | *RITUAL* | *LEAGUE OF LEGENDS*

KEY WORDS: *ESPORTS* | *AUDIOVISUAL* | *STAGE* | *RITUAL* | *LEAGUE OF LEGENDS*

RESUMEN

League of Legends se ha convertido en uno de los videojuegos en formato de deporte electrónico más populares de los últimos años. Con ello, las prácticas musicales que lo circundan han tomado cada vez más fuerza y relevancia, materializándose en configuraciones que se extienden más allá del campo de juego virtual. Junto con las posibilidades que brindan las tecnologías CGI (*Computer-Generated Imagery* [Imagen Generada por Ordenador]) sobre el escenario, la compañía desarrolladora Riot Games, lanza, cada año, espectáculos musicalizados destinados a abrir las Competiciones Mundiales del juego, que responden a la necesidad de formalización del evento competitivo.

En este artículo se contextualiza y revisa el espectáculo audiovisual de apertura de la Final Mundial de 2019 a través de un análisis de las tres piezas que lo conforman: *Awaken*, *Giants* y *Phoenix*. A través de su disposición como preparación del fenómeno central del evento, se pone de manifiesto la presencia de una estructura que aproxima el espectáculo de apertura a un formato ritual, con unos objetivos concretos y que permite reformularlo en términos de extraordinariedad. La música se presenta como un elemento aglutinador, que destaca la relevancia del elemento sonoro en y para la competición.

Finalmente, se realiza el alcance del ritual más allá del entorno físico en que tiene lugar gracias a su retransmisión en directo, que permite participar de él a un público mucho mayor del que cabría en las gradas de un estadio. El ritual y su música permiten, de esta forma, a presenciar y vivir el desarrollo del acontecimiento de forma deslocalizada a los seguidores del videojuego.

Durante los últimos años, las estructuras derivadas de la popularización de videojuegos competitivos alrededor del mundo han dado lugar a dinámicas que sitúan la música en un rol central para la socialización del ecosistema¹ creado desde marcas como Riot Games, Epic Games o Valve Corporation. Desde la creación de listas de reproducción en plataformas de audio hasta concursos temáticos, la música creada para ir de la mano de estas propuestas audiovisuales ha pasado a formar parte del universo de sus aficionados, a la par que los protagonistas de las aventuras gráficas que proponen.

El evento realizado para la Final Mundial de *League of Legends* (Riot Games, 2009) en noviembre de 2019 presentaba la culminación del potencial y las posibilidades creativas del equipo de realización de su empresa desarrolladora, a partir de la reinterpretación de personajes del juego en forma de cantantes sobre el escenario. Por ello, en este artículo se propone una aproximación al evento a partir de un análisis tanto contextual como propiamente musical, que desemboca en una lectura ritual del acontecimiento. Su confección como un espectáculo transgresor permite el alcance del espectáculo más allá del escenario presencial, de forma deslocalizada, creando dinámicas que beben tanto de factores analógicos como digitales.

Puesto que la propuesta audiovisual tratada en estas páginas no puede entenderse sin sus elementos circundantes, debemos empezar por definir el elemento catalizador de los acontecimientos, el videojuego en sí, en favor de las nuevas dinámicas musicales y sociales que provee. De esta forma, podremos acercarnos a los elementos específicos que definen la experiencia y que trascienden el contenido y el formato del espectáculo musical como tal. Para ello, es esencial prestar atención al aspecto ritual, que fundamenta la creación de estructuras sociales para determinar el cambio de estatus social de los participantes (Turner, 1997), y que se encuentra acompañado de un elemento intrínsecamente musical, en una forma que no se aleja de la descripción de Rouget (1985) por lo que hace a su papel socializador del conjunto. En este contexto, podemos entender el ritual desde el punto de vista de vangenepiano, que lo sitúa en la formalización de los procesos que lo rodean para la producción de un cambio en el reconocimiento social de un individuo o conjunto (Van Gennep, 1960) –en este caso, un equipo emergerá ganador del torneo. Las implicaciones religioso-sacras que ha implicado el término históricamente se reconfiguran en un sentido local (Cantón Delgado, 2009) y se ven materializadas en iconos, focos de veneración y propuestas sonoras con finalidades estructurales, que otorgan validación y transcendencia al evento.

1 El ecosistema social se refiere, aquí, al conjunto de individuos, prácticas y entornos que interactúan entre sí de forma intrínsecamente interconectada, moviéndose como un conjunto y no de forma aislada (Díez Nicolás, 2016; Hawley, 1986).

'League of Legends': el videojuego

Desde su creación en 2009 y en especial durante los últimos años, *League of Legends* ha sido uno de los videojuegos más populares dentro del ámbito competitivo internacional en cuanto a *esports* o deportes electrónicos se refiere. De forma escueta, *League of Legends* puede definirse como un MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* [Videojuego multijugador de arena de batalla en línea]) en el que dos equipos integrados por cinco jugadores se enfrentan en un mapa cerrado, para ser los primeros en destruir el nexo del enemigo y hacerse con la victoria (Ferrari, 2013). Con su formato de videojuego online, al que puede accederse de forma gratuita a partir de un ordenador personal, los jugadores pueden acceder a una partida de forma individual o en grupo. En su formato competitivo, la propuesta cuenta con roles definidos tanto dentro de la partida como fuera de ella: los jugadores y los avatares que se eligen en cada ocasión son el centro de la atención; pero más allá del escenario se cuenta con equipos que incluyen entrenadores, equipos de psicología, personal de *marketing* y organizadores de eventos, entre otros, que se asemejan a los existentes detrás de formatos deportivos tradicionales.

En el paso a un formato competitivo, títulos como el que nos atañe pasan a incluir procesos ritualizados que se extienden hacia y desde el escenario para llegar a las gradas y, como veremos, a las pantallas de miles de aficionados alrededor del mundo. Al igual que otros videojuegos que han dado el salto a la arena profesional, *League of Legends* incluye más que un enfrentamiento entre dos equipos rivales: se extiende en el espacio físico y digital, al igual que lo han hecho grupos musicales, películas y series en otros ámbitos populares y audiovisuales, para incluir elementos que superan al evento específico.

Por ello, cuando hablamos de *League of Legends* no podemos centrarnos solamente en la idea de “videojuego” y en los aspectos sonoros que en él se incluyen, sino que debemos dar un paso más allá y prestar atención a los elementos que circundan lo audiovisual y lo complementan. De esta forma, en primer lugar, debemos poner énfasis sobre el concepto de *esport* y la problemática que conlleva su definición.

Más allá de la propuesta primeriza para el término que ofrecía Wagner (2006) —según el que estos se referían a (video)juegos competitivos organizados—, el debate entorno a la esencia del término sigue estando presente tanto en entornos académicos como extraacadémicos. En la reciente propuesta editada por Ryan Rogers, *Understanding Esports* (2019), se pone de manifiesto la tendencia a definir este tipo de competición a través de la visión del deporte tradicional y se hace pone énfasis sobre la necesidad de entender el elemento de interconectividad persona-computadora.

Sin embargo, e independientemente de la definición que se tome como referencia, es especialmente relevante observar la dinámica creada a partir del concepto en sí, en torno al “videojuego competitivo.” Su transformación en un (e)deporte implica, al fin y al cabo, la creación de estructuras circundantes que van desde equipos e instituciones profesionales, a semejanza de los deportes tradicionales, hasta formas culturales derivadas que sir-

ven funciones de creación identitaria o comunitaria, a la par que estrictamente comerciales. En este contexto, los aspectos socializadores que se proponen como producto adyacente, como es la música, se transforman en elementos clave dentro del universo del videojuego.

La combinación de las disciplinas implicadas en la creación de los eventos competitivos en que se traducen los *esports*, que se encuentra en el centro del vórtice, posibilita la creación de espectáculos y fórmulas audiovisuales que se extienden más allá del juego en sí, como en el caso del acto de apertura de las finales mundiales de *League of Legends*, en el pasado año 2019.

Según los datos de sus desarrolladores en Riot Games, en su décimo aniversario, *League of Legends* contaba con ocho millones de jugadores recurrentes (Takanashi, 2019) y miles de horas de visualización sólo en plataformas de creación de contenido (Gough, 2020). Todo esto, sin dejar de lado el *prize pool* [premios monetarios] de las finales mundiales de 2019, de más de dos millones de dólares, o las decenas de millones de espectadores que presenciaron el evento (Lolesports Staff, 2019). En estas finales mundiales se enfrentaban equipos pertenecientes a distintas zonas geográficas denominadas regiones, que cuentan con una estructura competitiva en la disciplina del videojuego. Para llegar al encuentro final, los equipos participantes pasan por una serie de fases eliminatorias (Gamedpedia, 2020):

- (1) Cada región escoge, a partir de competiciones propias por puntos, los cuatro equipos con mayor puntuación se enfrentan en los llamados
- (2) *Play in*, en los que se reparten las últimas plazas para entrar en
- (3) La fase de grupos, donde se enfrentan dieciséis equipos, repartidos en cuatro grupos, de los que los dos primeros de cada uno avanzan a
- (4) La fase de eliminación, en la que se enfrentan entre sí para llegar a la gran final, en un formato de tabla (cuartos, semifinal y final).

La presencia de un sistema complejo de clasificación es una muestra de la popularidad del juego, a la que se suman diferentes factores, entre los que se encuentra una comunidad activa y una ramificación en actividades artísticas, deportivas y participativas a escala mundial. La música, en esta ecuación, ha pasado a ser uno de los elementos clave del universo creado por la marca y uno de los puntos de referencia identitaria para muchos de los espectadores y jugadores asiduos.

Si bien es cierto que la música está presente dentro del videojuego para marcar momentos clave en su desarrollo, su rol no es definitorio en la forma en que puede serlo dentro de géneros del tipo aventura (Gasselseder, 2013). En *League of Legends*, encontramos dos posibles bandas sonoras para acompañar la partida, que se corresponden con una versión más antigua y otra más actualizada del juego. Mientras que la propuesta original proponía un

desarrollo musical en una única pieza, la propuesta actualizada consta de tres partes—inicio o *early*, medio o *mid* y final o *late*—, que se integran con el desarrollo de los sucesos, según la superación de obstáculos.²

A pesar de la propuesta musical que sustenta cada partida, los jugadores pueden configurar la prevalencia de los distintos sonidos inseridos en el juego según preferencia propia. Por ello, es recurrente encontrar jugadores que prefieren desactivar las opciones musicales y dejar únicamente activadas las que se corresponden a acciones en partida. Esto sucede, en gran medida, en favor de la introducción de otras músicas desde plataformas ajenas al videojuego, como Spotify³.

Durante los últimos años, el elemento sonoro y las propuestas audiovisuales han pasado a tener un peso más significativo dentro de Riot Games, más allá de la plataforma de juego, gracias al equipo de música de la empresa, radicado en Los Ángeles (California). Con su creciente presencia artística en la empresa, han hecho énfasis especialmente en la creación de canciones y grupos basados en personajes del propio juego, que siguen representándolo más allá de la pantalla.

Riot Music Groups: De guerreros a gigantes

Dentro de la empresa desarrolladora de *League of Legends*, Riot Games, encontramos una sección dedicada específicamente a la creación de contenido musical: Riot Music Group. Su trabajo se entrelaza, frecuentemente, con otras ramas audiovisuales dentro y fuera de la propia empresa, con las que han sustentado la creación de videoclips y espectáculos audiovisuales presenciales de gran envergadura (*League of Legends*, 2020; Zhang, 2019).

Desde 2013, cuando el grupo empezaba su trabajo con un solo compositor, Riot Music ha invertido en la contratación de diferentes participantes hasta ampliar su plantilla en una quincena personas. El líder del departamento, Toa Dunn, apunta a que gran parte de su crecimiento ha sido proporcionado por los éxitos que han ido sumando gracias a la resonancia que han encontrado sus propuestas con los fans del videojuego (Comunicación personal, T. Dunn, 4 septiembre 2020).

A partir de la confección de canciones para presentar a nuevos personajes para el juego, fue evidente el éxito de la propuesta sonora, que se materializaba por primera vez con el tema *Get Jinxed* (2013), producido juntamente con el grupo de metal noruego Djerv. Sólo un año después de este lanzamiento aparecía, en las finales mundiales del juego, la colaboración de la empresa con la banda Imagine Dragons, cuya propuesta *Warriors* (2014) podría considerarse el inicio oficial del interés por la sección sonora de la marca.

2 La pieza completa que acompaña el juego, con sus diferentes fases, puede ser consultada en: League Of Music [username] (2014, Diciembre 14) *Updated Summoner's Rift - Complete Soundtrack* [YouTube Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=iy6YDd5iHB4&t=218s>.

3 Un ejemplo puede encontrarse en: https://open.spotify.com/playlist/o9fsTNqM1XoHpR7t43NH6k?si=79C-ioGbRzCNjhaih-_4og (Fiflipl1, s.f.).

Yo creo que cuando sacaron la de Imagine Dragons nadie se esperaba que Riot sacara una canción tan tocha (...) Creo que ya hay una expectativa, Riot no se puede permitir no sacar una buena canción, se han pegado un tiro en su propio pie en el hecho de que hay [sic.] tantas expectativas [con sus canciones] (Comunicación personal, J. Tejada, seguidor de *League of Legends*, 4 septiembre 2020)

La propuesta audiovisual, desde este momento, ha ido in *crescendo*, y el equipo de música, ha empezado a colaborar más estrechamente con los equipos de creación artística. De esta forma, gracias a la colaboración de los diversos grupos audiovisuales, desde 2014 han emergido una serie de bandas creadas desde la propia Riot que han pasado a formar parte del imaginario de todos sus aficionados.

La primera propuesta en formato de producción complementaria basada en personajes del videojuego fue materializada a través del grupo Pentakill (2014), con el que se dio voz musical a seis avatares, escogiendo para ello un estilo heavy metal⁴. Algunos de los temas más destacables producidos para este grupo son *Lightbringer* (2014) o *Mortal Reminder* (2017). En 2017, la compañía empezó a tantear la inclusión de tecnologías CGI en la final mundial, con la aparición de un dragón que, en pantalla, entraba al estadio y aterrizaba sobre el escenario con un rugido (LoL Esports, 2017), situándose entre los músicos y el público.

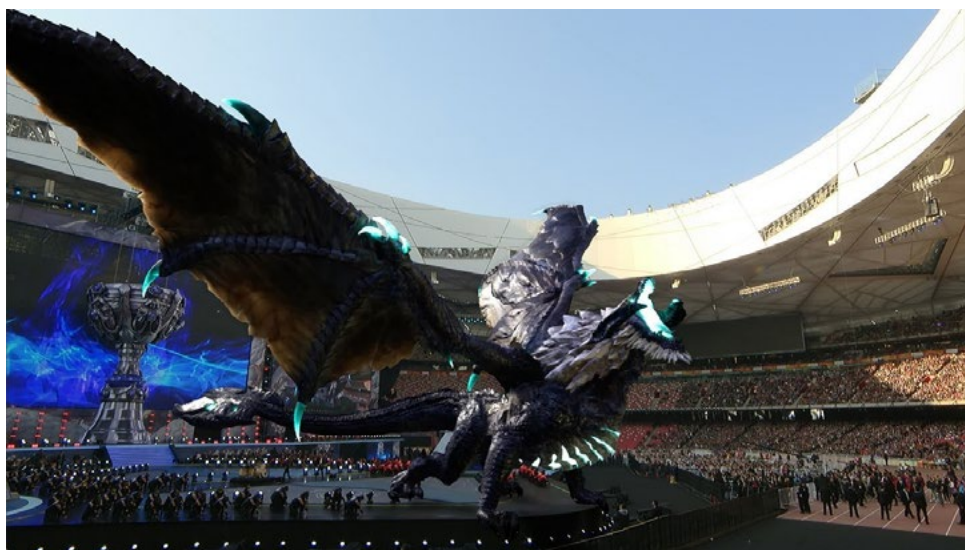


Figura 1. Dragon CGI sobre el escenario en la ceremonia de apertura de 2017 (LoL Esports, 2017, 10'04").

4 Los avatares o 'campeones' que el usuario puede escoger para jugar tienen diferentes habilidades o 'trucos mágicos' que los diferencian. Cada uno de estos avatares se deriva del llamado *lore* del videojuego, en las historias creadas para contextualizarlos, que sirven para describir su personalidad y sus motivaciones (Riot Games, 2017). El término *lore* es entendido aquí a partir de su definición en inglés, como el conocimiento tradicional e historias alrededor de un tema.

Poco después, y con el asentamiento de las tendencias K-Pop en Europa y América (Oh, 2013), se dio a conocer el grupo KD/A, inspirado, una vez más, en personajes del videojuego. K/DA consta de cuatro componentes femeninas digitales, detrás de las que se encuentran cuatro representantes de carne y hueso. Su canción y video debut *Pop-Stars*, además, fue la canción estrella en la ceremonia de apertura de los mundiales de *League of Legends* en 2018.

El espectáculo sobre el escenario se compaginaba, en ese momento, con la producción audiovisual sobre la imagen en pantalla, de tal forma que los asistentes a la ceremonia de apertura podían ver a las cantantes físicas, por una parte, y la superposición de las estrellas de *League of Legends* sobre las pantallas instaladas en el estadio por otra. Aquellos que visualizaban el evento desde casa podían asistir al espectáculo CGI y humano combinado directamente desde sus ordenadores o televisores.



Figura 2. K/DA en la ceremonia de apertura de 2018 (Riot Games, s.f.).

En 2019, el grupo True Damage, creado específicamente para las más recientes finales mundiales, se puso en escena a partir de la personificación de los avatares propuestos para formar la banda y representar las distintas procedencias de los aficionados. Para ello, se incluyeron figuras conocidas como Becky G, en representación de las comunidades hispanohablantes, la cantante Keke Palmer, el rapero norteamericano Thuthmose, el DJ Duckwrth, o la rapera surcoreana Soyeon. En esta ocasión, todos los componentes del *show* pudieron ser presenciados en vivo además de en streaming, gracias a la construcción de un sistema de proyección holográfica que usaba las pantallas supletorias como parte del planteamiento escénico (Stark, 2018; Webster, 2019).

La Final Mundial de 2019: *League of Legends* sobre el escenario

La propuesta audiovisual presentada en las finales mundiales de *League of Legends* en 2019 introduce lo que, hasta día de hoy, puede entenderse como la culminación del espectáculo musical dentro de un campo donde, a pesar de todo, el elemento sonoro se sitúa aparentemente en una posición complementaria. El día 10 de noviembre de 2019, en Accorhotels Arena en París, se encontraron más de veinte mil aficionados, medios de comunicación y participantes, dispuestos a presenciar el enfrentamiento del equipo español G2 Esports y el club chino FunPlus Phoenix. Aunque los resultados no llegaron a satisfacer las expectativas de los asistentes europeos con la derrota de G2, el evento se coronó como el acontecimiento de *esports* con más espectadores conectados en directo hasta el momento (Redacción eSports, 2019).

Los eventos previos a la entrada en las partidas se establecieron para crear un entorno de anticipación para los asistentes y para todos aquellos que, desde sus casas, accedieron al evento virtualmente. Con la presentación audiovisual y habiendo proporcionado a los aficionados un anticipo de los contenidos del *show*, a partir del lanzamiento del tema *Phoenix* (Sauzin, 2019), las expectativas se elevaban tanto para los partidos en sí como para la propuesta antecedente, que podría entenderse en términos de preliminares (Turner, 1997).

Desde el *opening* del dragón entrando en el escenario, que fue con realidad aumentada (...) teníamos dos cosas: primero una alta expectativa sobre el *opening*, pero a la vez un poco de miedo sobre todo de la parte visual, que si era con realidad aumentada no la fuésemos a poder disfrutar. Pero teníamos casi más ganas del *opening* que del partido en sí, porque el partido, bueno, está muy bien y ojalá hubieran sido cinco partidas, pero íbamos con un hype de la leche. (Comunicación personal, J. Tejada, 3 septiembre 2020)

Desde Riot Music se propuso llevar los videos musicales producidos hasta el momento sobre el escenario y crear un espectáculo que apelara a la imaginación y a la magia (League of Legends, 2020). Para ello, el equipo creativo tuvo que incluir a especialistas de diversos campos que, apoyados por marcas como Axe o Louis Vuitton, hicieron posible la materialización de las habilidades de los personajes sobre el escenario o la inclusión participativa del público.

[Los organizadores repartían] una pulsera [proporcionada por Axe] que según el momento de la canción que fuese se iluminaba de un color o de otro (...) Cuando miraba a cualquier parte del estadio veía a toda la parte del público de ese color, estaba súper bien hecho. (Comunicación personal, A. Crugeira, seguidor de *League of Legends*, 4 septiembre 2020)

Uno de los elementos clave para proporcionar una experiencia unificada se encontraba, precisamente, en la elección de los personajes y su entrada en escena. Igual que en el caso

de bandas anteriores propuestas por Riot, los integrantes de True Damage representaban avatares concretos, escogidos para encajar en el espectáculo y el género musical planteado, en este caso a caballo entre el hip hop y el pop.

Queremos ser fieles al verdadero centro de quién es era cada personaje en *League of Legends*, porqué los estamos reimaginando de una forma totalmente nueva, una forma moderna (...) Esto es antes de pensar en músicos o vocalistas, pensamos en quién de *League of Legends* podría ser parte de la banda, y una vez hacemos eso, vamos descubriéndolo: de acuerdo, Ekko es el rapero, Qiyana tiene también algunos *flows*, pero también puede cantar, después está Senna, que realmente puede chillar... Y así empezamos a escribir la canción y a producirla. Después vemos quién, según su personalidad, podría ser un buen rapero, y ahí es cuando encontramos a Duc-kwrth y demás. (Comunicación personal, T. Dunn, 4 septiembre 2020, traducción propia)

La caracterización de los personajes a través de su *alter ego* musical, sumado a la propuesta visual proporcionada por los hologramas —la cara más identificable de los avatares—, proporcionó un elemento clave para la creación de una complicidad intersubjetiva indirecta entre los espectadores, en cuanto al desarrollo escénico se refiere.



Figura 3. True Damage y efectos holográficos (Riot Games, s.f.).

Junto con el elemento musical en la base de la performance y como indicaba Judith Becker en referencia a eventos rituales con un foco de atención compartido, “los grupos de personas que están centradas en un evento común y que comparten una historia común de ese evento, actúan, reaccionan, y hasta cierto punto piensan en concierto, sin sacrificar sus identidades personales compartidas” (2010, p. 145). Durante el evento, el público presencial y deslocalizado se convertía, de esta forma, en uno solo.

La ceremonia de apertura a través de su desarrollo tonal y temático

La ceremonia de apertura se inició con un fundido a negro y una puesta en escena basada en un espectáculo enraizado en el uso de proyecciones holográficas, pantallas de 360 grados y una combinación de estilos pop, hip hop, electrónicos y orquestales, que alzaron a los asistentes en ovación al entrar en escena los jugadores de la final (League of Legends, 2019b).

Por lo que hace a la construcción musical de la performance, que conforma el esqueleto del espectáculo, encontramos tres canciones consecutivas: *Awaken*, *Giants* y *Phoenix*. Cada una de ellas presenta un desarrollo literario, musical y visual consecuente para la creación de una narrativa conjunta.⁵

Las tres piezas se presentan en una relación tonal que, en gran medida, se fundamenta en dinámicas propias del hip hop, incluyendo cromatismos e inflexiones vocales que aportan modulaciones de intervalos pequeños. La intervención de partes recitadas es fundamental para el progresivo ascenso que se traza de inicio a fin, desde la menor hasta si \flat menor, pasando por diversos relativos y tonalidades secundarias.

1. Awaken	
	La m
	Correlaciones <i>la-do</i> y <i>la-fa</i>
	Primer rap: <i>si-re(-fa)</i>
	Segundo rap: <i>fa-do</i>
2. Giants	Transición: <i>fa-do#</i>
	Re \flat M (= enharmonía de do#)
	Tercer rap: <i>fa</i> a <i>sol (fa# VII)</i>
3. Phoenix	Transición: <i>fa#-fa</i>
	Si \flat m

Tabla 1. Desarrollo tonal del espectáculo de apertura.

La primera y segunda piezas son las que se encuentran interconectadas de forma más compleja, puesto que *Phoenix* se presenta como un tema ligeramente separado, aunque presentado en una tonalidad afín. El espectáculo se inicia con *Awaken*, sobre la menor, mientras que *Giants* se encontrará mayormente anclada sobre re \flat mayor. Su interconexión se introduce a partir de una referencia común sobre *fa*, que será la nota clave que conecte la totalidad de la propuesta sonora. Entre la pieza inicial y la segunda, al igual que en pequeños

⁵ La puesta en escena puede consultarse en League of Legends [username] (2019, Noviembre, 10) *Opening Ceremony Presented by Mastercard | 2019 World Championship Finals*. [YouTube Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=6QDWbKnwRcc&t=516s>

fragmentos de esta, encontramos intervenciones rapeadas que sirven precisamente a este enlace, así como a la creación de pequeños puentes que hacen virar la atención de la tonalidad menor a la mayor, otorgando a *Giants* la luminosidad y potencia que la convierte en la estrella del espectáculo.

Al situarse sobre la menor, *Awaken* muestra correlaciones melódicas y armónicas entre *la-do* y *la-fa* de forma consistente, que permiten que la transición al primer rap se sustente sobre *fa*. Aún así, la primera sección rapeada se introduce a través de una tercera *si-re*, que da un nuevo sentido a la nota común a entre las piezas, a la vez que augura un cambio de enfoque temático. Una vez sobre *fa*, el salto hacia *do* se produce de forma orgánica, enlazando el tema una vez más con la primera pieza (*la-do*). Es solo al final de la intervención rapeada cuando se propone un salto al tritono, a *do#*, creando, por una parte, una enarmonía con *re \flat* que dará pie a *Giants* y, por otra, una rotura con sonoridades más tradicionales.

La segunda sección con rap aparece seguida de la intervención de Keke Palmer y Becky G. La intervención de la cantante latina incluye un texto que apela directamente a la comunidad hispanohablante de *League of Legends* –“Nadie nos puede parar” (League of Legends, 2019b, 3’05”)–, igual que lo hace el rap de Soyeon, apelando a la comunidad coreana con el uso de la lengua propia.

Con la vuelta del tercer y último rap, en transición hacia a la tonalidad principal, el *fa* que enlazaba las secciones anteriores es traspuesto a *sol*, proporcionando otro escalón armónico ascendente, con *fa#* en su séptimo grado. Para volver a la tonalidad principal del tema, la séptima deberá descender a la tercera de la tonalidad principal, *re \flat* mayor, lo que será posible a través de la nota más aguda del fragmento (*fa \natural*), además de a través del sentido de “retorno” que otorga el descenso semitonal.

Desde aquí, la pausa y entrada de *Phoenix* en *si \flat* menor se crea una vez más de forma orgánica, presentando al público una culminación que aparece no sólo a partir de la evolución desde la hasta *si \flat* menor, sino también al presentar el tema conocido por la audiencia en última posición.

Yo no pude quedarme sentado, la verdad, me fui para abajo a las vallas a cantar la de *Phoenix*. Porqué claro, la de *Giants* no sabíamos [que estaría], pero la de *Phoenix* me bajé abajo a gritar y bueno, la verdad es que [fue] increíble. Lo viví como un niño pequeño. (Comunicación personal, D. Fraile, seguidor de *League of Legends*, 3 septiembre 2020)

Durante esta última intervención, es especialmente relevante el descubrimiento del trofeo, el verdadero icono de veneración del evento, que es presentado por un solo de cuerda, acompañado de notas tendidas y un ritmo insistente de timbales. Se presenta un progresivo incremento en intensidad a partir de la superposición de capas instrumentales, la introducción de una melodía ascendente y una clásica parada con una (re)entrada sincopada de la voz, que da pie a la vuelta del estribillo, por última vez, acompañada de una ex-

plosión visual. Es en este momento cuando, además, se revela la presencia de los jugadores finalistas sobre el escenario.

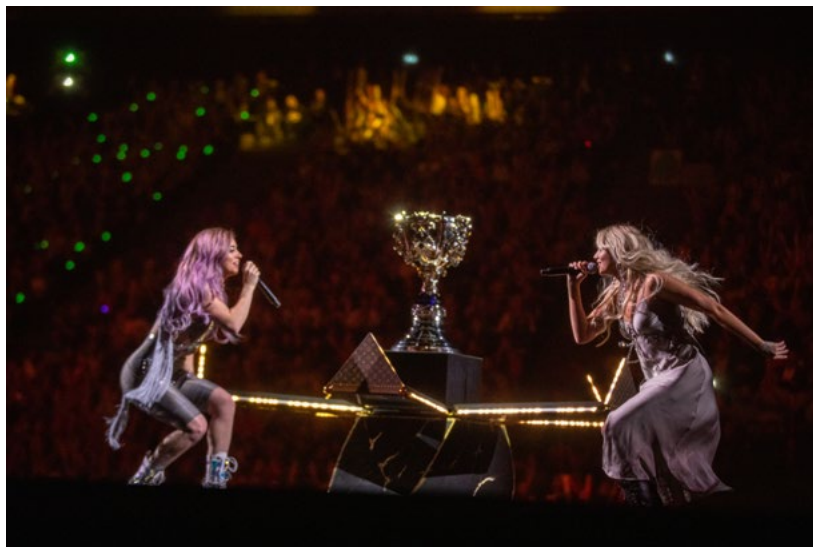


Figura 4. Revelación de la copa durante *Phoenix* (Riot Games, s.f.).

Así, más allá de los aspectos tonales, es esencial la continuación temática de las tres piezas, que aparecen fundamentadas en una orquestación combinada con elementos electrónicos, una reverberación pronunciada de las voces, coros introducidos estratégicamente o vocales sostenidas que sirven como bordones. Estos recursos se hacen evidentes desde la entrada en la performance con *Awaken*, con un carácter ominoso sustentado en coros vocales de notas largas y pequeñas intervenciones motivicas, sólo rotas por silencios dramáticos combinados con espectaculares recursos escénicos.

Con este desarrollo, el público está listo, los jugadores están listos y la copa espera a ser alzada: las tres canciones van ascendiendo de forma cromática, hasta culminar en una pieza familiar para los asistentes, creando lo que podemos considerar un desarrollo sonoro que apela a la creación de estados de conciencia específicos dentro de un contexto cultural delimitado (Clarke, 2005). En otras palabras, la asociación de una escalada cromática junto con la puesta escena y la presentación de una pieza reconocible al final del proceso, sitúa a los asistentes en el margen del limen, en un momento que anticipa el cruce del umbral –del antes y el después– que representa la gran final.

Ritual, transgresión y recepción del evento

Tras el recorrido musical revisado, aparecen elementos referentes a la confección del evento que aparecen desencadenados en gran medida a través del discurso sonoro. A partir de ellos, podemos ofrecer un debate de los elementos musical y socialmente trazados.

La propuesta escénica y lo recurrente del evento, desde las primeras finales mundiales de *League of Legends* en 2011, lo acercan a otros contextos estudiados desde entornos de per-

formance musical (Löbert, 2012; Moberg, 2012). El establecimiento de convenciones y focos de atención en términos de ordinariedad y extra-ordinariedad apelan, de esta forma, a una lectura ritual que podría llegar a extrapolarse a términos religiosos, si nos referimos a la obra de musicólogos como Hutson (1999) o St John (2007). Este sentido sacro o extraordinario es dado, de acuerdo con lo delineado por Robin Sylvan, en tanto que los fenómenos desarrollados bajo el prisma de la música popular no se refieren en ningún caso a “religión en el sentido de la forma tradicional enraizada en un contexto cultural estable, expresando alguna cualidad definitoria esencial” (2002, p. 4), sino a una forma de subcultura generalizada encajada en la posmodernidad.

El mismo concepto ha sido subrayado por diversos autores en referencia a eventos que se acercan más al formato de caso de estudio presentado aquí, como es la Super Bowl americana (Cottingham, 2012). El paralelismo no escapó tampoco a la percepción de algunas asistentes al evento, en París:

Creo que en los últimos años (...) Riot siempre ha intentado hacer esa diferenciación, o acercarse más a los grandes eventos de deportes tradicionales como puede ser la SuperBowl, la final de la Champions, el AllStar... con una actuación bastante impresionante. Es más, incluso la propia Becky G nos dijo [en la entrevista realizada desde Movistar] que estas actuaciones eran incluso más importantes que la SuperBowl, eso dijo ella. (Comunicación personal, P. Municio, seguidor de *League of Legends* y reportero en Movistar, 4 septiembre 2019)

A través del fenómeno social y de reafirmación identitaria que representa la creación de unas finales presenciales alrededor de un escenario, y que se expanden más allá de la pantalla, aparecen elementos como los definidos por Sylvan, casi veinte años atrás, en su publicación *Traces of the Spirit* (2002). Entre ellos, se encuentran tres pilares fundamentales:

(1) la actividad ritual y la ceremonia colectiva con experiencias prácticas concretas; (2) una visión del mundo que tiene sentido para estas experiencias y las transforma en una forma de vida diaria; y (3) la creación de una identidad cultural, una estructura social y un sentido de pertenecer a una comunidad.

Si desgranamos estos elementos, por otra parte, podemos encontrar paralelismos que van desde la veneración de los iconos representados por los jugadores finalistas o la copa, ensalzados a partir del input sonoro, hasta la situación del público alrededor de un centro de referencia, ambos en términos extra-ordinarios, permitiéndonos reafirmar la definición ritual del contexto, de acuerdo a lo expuesto al inicio de estas páginas.

Cuando se abrió la caja de Louis Vuitton [en la que se encontraba la copa] me acuerdo de que subí corriendo y le dije a Juanjo (...), le cogí el brazo y le dije “¡que se está abriendo la copa! ¡que

se está abriendo la caja!” . Con los pelos del revés, llorando... Ese momento estaba en una nube, él también porque lleva jugando desde la *Season 1*, entonces imagínate. (Comunicación personal, D. Fraile, seguidor de *League of Legends*, 3 septiembre 2020).

El aspecto de creación identitaria y sentido de comunidad que van de la mano de este concepto se encuentran enraizados, por otra parte, en los afectos a los que se apela de forma directa a través de la música, y que se empiezan a dibujar desde la propia de los propios desarrolladores del evento (Webster, 2019). Así, no solamente encontramos una *musicación* del evento social en términos rituales (Small, 1999), sino una propuesta prediseñada que alude a la construcción de un desarrollo sonoro edificado a partir de la cognición del público, referente a elementos contruidos sobre una base cultural intersubjetiva, y un punto de atención físico común (Clarke, 2005).

En la presencia de un fenómeno que parte de unos valores transversales, encontramos el sentimiento de pertenencia creado a través de la experiencia del tiempo compartido, el acuerdo intersubjetivo de los significados planteados y la capacidad de verse reflejada en otras personas, haciendo evidente el vínculo formado desde estructuras sociales preexistentes (Born, 2012). La propuesta audiovisual funciona, en este caso y como apuntaba Partridge en base a la referente obra de DeNora (2000), como una tecnología prostética que permite “manipular, habilitar y restringir a las personas” (2014, p. 51), que influye el estado anímico y contribuye así a la construcción de una perspectiva afectiva para los participantes en el evento. La experiencia que se construye apunta a la creación de un entorno temporalmente definido en términos de “extra-ordinariedad”, que transforman el estadio en un templo donde compartir una experiencia única, expandida hasta los hogares de los asistentes virtuales.

Es muy emocionante estar *in situ*, pero creo que la persona que lo ve en *streaming* vive la experiencia de una manera diferente y visualmente creo que de mejor manera. (...) [En el evento había] muchísima gente gritando al unísono con sus pulseritas que brillaban, etcétera, y eso ya le da muchísima emoción. Pero por otro lado, creo que la gente de casa lo pudo apreciar muchísimo mejor (Comunicación personal, M. Mac-swiney, gerente de comunicaciones en *Riot Games* España, 10 septiembre 2020)

La presencia de una percusión procesada electrónicamente en combinación y contraste con los elementos orquestales presenta un elemento transgresor que, junto con la propuesta de corte urbana/hip hop, rápidamente capta la atención del público. Este elemento puede ser leído en términos de antropología social si lo interpretamos como “una forma de experiencia que rompe con las barreras de lo cotidiano” (Kahn-Harris y Moberg, 2012, p. 90). La propuesta musical realizada por Riot muestra la unión de lo clásico y lo urbano, de lo analógico y lo electrónico, situándose en un campo intermedio, rompiendo así las barreras

de lo preestablecido. Este intento, de acuerdo con Kahn-Harris y Moberg (2012), sería similar al de la trascendencia en su desafío a los sistemas de pensamiento, barreras y relaciones de poder dentro del mundo, que tienen lugar de forma implícita.

Si bien la música popular tiene que ver con la trascendencia en lo cotidiano, es prácticamente inevitable que esté interconectada con un elemento transgresor desde un punto de vista tanto estético como conceptual. El espectáculo de apertura, con True Damage al centro, rompe, además, varias barreras espaciales a través de su aparición en el contexto ritualizado. Por una parte, se desdibujan las barreras referentes a *dentro/fuera* del juego, proporcionando una experiencia extraordinaria para los jugadores asiduos, que pudieron ver a los campeones de *League of Legends* personificados encima del escenario, a través de sus alter egos. Por otra parte, encontramos la *capacidad de deslocalización* del evento a través de una propuesta audiovisual que se extiende más allá del espacio predefinido para su desarrollo físico, siempre a través de la mediación musical.

Gracias a la retransmisión del evento y su alcance a nivel planetario, en salones y habitaciones en rincones de todo el mundo, podemos hablar por primera vez de rituales definidos musicalmente que no sólo crean un contexto ritual presencial, pero que lo sobrepasan y hacen accesible a e-asistentes —o asistentes electrónicos. En este caso, a diferencia de ocasiones precedentes y con la introducción de tecnologías holográficas que no dependen de fuentes terciarias, se crea una experiencia paralela para los presentes físicos y los virtuales.

Conclusiones

Desde las primeras propuestas musicales para las finales presenciales de *League of Legends*, creadas desde Riot Music, se ha visto una evolución de la presencia e influencia del elemento musical dentro del universo de la marca. Desde las primeras propuestas relacionadas con los personajes del MOBA, con *Get Jinxed* (2013), hasta la creación de espectáculos audiovisuales donde los campeones son los performers del espectáculo, el elemento sonoro ha ido tomando un rol cada vez más central, tanto por su capacidad de socialización de la comunidad como por la participación de profesionales y aficionados que se mueven a su alrededor.

Con el desarrollo de las tecnologías CGI, que los desarrolladores de los espectáculos comenzaron a introducir en 2017, Riot Games ha conseguido subir los niveles de expectativa de las aperturas (casi) al nivel del propio videojuego. En su última propuesta hasta la fecha, en 2019, consiguieron unir a los asistentes físicos y deslocalizados bajo una única experiencia audiovisual que, si bien se diferenciaba por aquellos que lo presenciaron en vivo, contribuyó a crear las bases para formatos adaptados a contextos digitalizados en el futuro.

El aspecto ritual creado por elementos como la recurrencia del acontecimiento, la creación de roles o los iconos de veneración, se vio embastada en un desarrollo musical transgresor que proporcionaba una experiencia trascendente para los espectadores. A partir de la crea-

ción de un discurso musical basado en la progresiva ascensión semitonal de las piezas propuestas y la introducción de un género urbano que chocaba con elementos de corte tradicional, pop y orquestales, el evento consiguió uno de sus mayores logros hasta la fecha en cuanto a reto audiovisual se refiere.

A pocas semanas de la propuesta de apertura para la Final Mundial de 2020, definida en gran parte por la situación sanitaria actual, sólo podemos preguntarnos si el formato ritualizado, subirá el escalón definitivo para consolidarse deslocalizadamente, de la mano de una propuesta musical que lo socialice y lo aglutine.

Agradecimientos

Todas las imágenes reproducidas en este artículo han sido cedidas por Riot Games. Requieren una mención especial Toa Dunn, líder del departamento de música de la empresa, y Maye Mac-Swiney, gerente de comunicaciones de marketing en España, por su colaboración en el desarrollo de estas páginas.

Referencias

- Abbas, M. (2018). K/DA's debut music video "POP/STARS" hits 13 million views in less than 48 hours. *Dot Esports*. Recuperado de <https://dotesports.com/league-of-legends/news/k-das-debut-music-video-pop-stars-hits-13-million-views-in-less-than-48-hours>.
- Becker, J. (2010). Exploring the Habitus of Listening: Anthropological Perspectives. En Juslin, P. N. y Sloboda, J. *Handbook of Handbook of Music and Emotion: Theory, Research, Applications*. Oxford: Oxford University Press, 127–148.
- Billings, A. C. y Hou, J. (2019). The Origins of Esport: A Half Century History of "Overnight" Success, en Rogers, R. (Ed.). *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon*. London: Lexington Books, 31–44.
- Born, G. (2011). Music and the materialization of identities. *Journal of Material Culture*, 16(4), 376–388.
- Cantón Delgado, M. (2001). *La razón hechizada*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Clarke, E. F. (2005). *Ways of Listening: An Ecological Approach to the Perception of Musical Meaning*. Nueva York: Oxford University Press.
- Cottingham, M. D. (2012). Interaction Ritual Theory and Sports Fans: Emotion, Symbols, and Solidarity. *Sociology of Sport Journal*, 29(2), 168–185.
- DeNora, T. (2000). *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Díez Nicolás, J. (2016). Teoría sociológica y realidad social. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 143, 7-24.
- Escabias, M. (2017). La historia de los eSports (1962-2017). *Full Esports*. Recuperado de <https://www.fullesports.com/la-historia-de-los-esports/>.
- Ferrari, S. (2017). From Generative to Conventional Play: MOBA and *League of Legends*. En M. Consalvo (Presidencia). *DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. Congreso llevado a cabo en Atlanta, Estados Unidos. Recuperado de: https://e-channel.med.utah.edu/wp-content/uploads/2016/04/digra-2013-paper_230.pdf.
- Fifflp1. (s.f.). League of Legends Gaming Music, *Spotify*. Recuperado de: https://open.spotify.com/playlist/09fsTNqM1XoHpR7t43NH6k?si=79C-i0GbRzCNjhaih_40g.
- Gamepedia (2019). *Worlds 2019*. Recuperado de: https://lol.gamepedia.com/2019_Season_World_Championship.
- Gasseleder, H. P. (2013). Re-orchestrating Game Drama: The Immersive Experience of Dynamic Music in Video Games. *Electronic Visualisation and the Arts*. Recuperado de <https://www.scienceopen.com/hosted-document?doi=10.14236/ewic/EVA2013.58>.
- Gough, C. (2020). Average viewers of League of Legends on Twitch worldwide from January 2018 to September 2020. *Statista*. Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/1108953/league-of-legends-number-viewers/>.
- Hawley, A. H. (1986). *Human Ecology: A Theoretical Essay*. Chicago: Chicago University Press.
- League of Legends [username] (2018, noviembre 3). *Opening Ceremony Presented by Mastercard | Finals | 2018 World Championship* [YouTube Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WYSJloehGq0&t=1s>.
- League of Legends [username] (2019a, noviembre 10). *True Damage - GIANTS (con Becky G, Keke Palmer, SOYEON de (G)I-DLE, DUCKWRTH y Thutmose)*. [YouTube Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=sVZpHFxjFJw>.
- League of Legends [username] (2020, abril 28). *Mundial 2019: 10 meses, 10 minutos* [YouTube Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HyX6MRs506M&t=614s>.
- League of Music [username] (2014, 14 de diciembre). *Updated Summoner's Rift – Complete Soundtrack* [YouTube Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=iy6YDd5iHB4&t=218s>.
- Löbert, A. (2012). Fandom as a religious form: on the reception of pop music by Cliff Richard fans in Liverpool. *Popular Music*, 31, 125-141.
- Lolesports. (2019). 2019 World Championship Hits Record Viewership. *Riot Games*. Recuperado de <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2019/12/2019-world-championship-hits-record-viewership/>.
- LoL Esports [username] (2017, noviembre 4). *Opening Ceremony | Finals | 2017 World Championship* [YouTube video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fn5kSCj-VNM>.
- Majeed, F. (s.f.). Welcome to Mood.gg for League of Legends. Recuperado de <https://mood.gg>.
- Millea, Timothy A. and Wakefield, Jonathan P. (2010) Automating the Composition of Popular Music: The Search For a Hit. In: *EvoPhD (EvoStar 2010)*, 7-9 April 2010, Istanbul Technical University, Istanbul, Turkey.
- Millea, T. y Wakefield, J. P. (2010). Automating the Composition of Popular Music: The Search For a Hit. En *EvoPhD (EvoStar 2010)*, 7-10 de abril de 2010, Istanbul Technical University, Turquía.
- Moberg, M. (2012). Religion in Popular Music or Popular Music as Religion? A Critical Review of Scholarly Writing on the Place of Religion in Metal Music and Culture. *Popular Music and Society*, 35:1, 113–130.

- Oh, I. (2013). The Globalization of K-pop: Korea's Place in the Global Music industry. *Korea Observer*, 44(3), 389–409.
- Partridge, C. (2014). *The Lyre of Orpheus: Popular Music, the Sacred, and the Profane*. Nueva York: Oxford University Press.
- Riot Games. (2017). *Pentakill: Grasp of the Undying*. Recuperado de https://pentakill.leagueoflegends.com/en_US/.
- Riot Games (s.f.). LoL Esports Photos, *Flickr* [archivo fotográfico]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/lolesports/albums/with/72157711718262492>.
- Redacción eSports. (2019). Worlds 2019 es el evento más visto de la historia de los esports. *Marca*. Recuperado de: <https://www.marca.com/esports/league-of-legends/2019/11/16/5dcfb9fc22601d64378b4619.html>.
- Rogers, R. (Ed.) (2019). *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon*. London: Lexington Books.
- Rouget, G. (1985). *Music and trance: A theory of the relations between music and possession*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sauzin, T. (2019). LoL – The 2019 World's Song is finally here, and it's called "Phoenix". *Millenium.gg*. Recuperado de <https://www.millenium.gg/news/6834.html>.
- Small, C. (1999). El Musicar: Un ritual en el Espacio Social. En Sociedad Ibérica de Etnomusicología, *III Congreso de la Sociedad Ibérica de Etnomusicología*, 25 de mayo de 1997, Benicàssim.
- Stark, A. (2018). *Virtual pop: gender, ethnicity, and identity in virtual bands and vocaloid* (Tesis doctoral). Cardiff University School of Music, Cardiff, Reino Unido.
- Takanashi, D. (2019). Riot Games says 10-year-old League of Legends hits 8 million concurrent players daily. *GamesBeat*. Recuperado de: <https://venturebeat.com/2019/09/17/riot-games-says-10-year-old-league-of-legends-hits-8-million-concurrent-players-every-day/>.
- Tough, D. (2013). Teaching Modern Production and Songwriting Techniques: What Makes a Hit Song? *Journal of the Music and Entertainment Industry Educators Association*, 13(1), 97-124.
- Turner, V. (1997). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Nueva York: Aldine de Gruyter.
- Van Gennep, A. (1960) *The rites of passage*. Chicago: University of Chicago Press.
- Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSport. En Arreymbi, J., Clincy, V.A., Droegehorn, O.L., Joan, S., Ashu, M.G., Ware, J.A., Zabir, s. y Arabnia, H.R. (Eds.), *Proceedings of the 2006 International conference on Internet computing and conference on Computer Game Development*. Las Vegas: CSREA Press, 437–440.
- Webster, A. (2019). Designing League of Legends' Stunning Holographic Worlds Opening Ceremony. *The Verge*. Recuperado de <https://www.theverge.com/2019/11/11/20959206/league-of-legends-worlds-2019-opening-ceremony-holograms-holonet>.
- Zhang, C. (2019). 'League of Legends' Preps 2019 Worlds Opening Ceremony with Virtual Hip-Hop Group. *Hypebeast*. Recuperado de <https://hypebeast.com/2019/10/league-of-legends-worlds-opening-ceremony-true-damage-gaming-information>.