

Arqueología de los videojuegos musicales

Israel V. Márquez

Universidad Complutense de Madrid

isravmarquez@ucm.es

Data de recepció: 1-10-2020

Data d'acceptació: 30-10-2020

PALABRAS CLAVE: ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS | NUEVOS MEDIOS | VIDEOJUEGOS MUSICALES | SONIDO | IMAGEN | NOVEDAD

KEY WORDS: MEDIA ARCHAEOLOGY | NEW MEDIA | MUSIC VIDEO GAMES | SOUND | IMAGE | NOVELTY

RESUMEN

Este artículo es una contribución al estudio de los videojuegos -y más concretamente, de los denominados “videojuegos musicales”- desde una perspectiva arqueológica. En los últimos años, la arqueología de los medios se ha convertido en un área de conocimiento que está suscitando gran interés entre los académicos, ya que permite construir historias alternativas de medios que han sido rechazados u olvidados, así como ofrecer resistencia a la retórica de lo digital y su énfasis en el cambio y la innovación. Los estudios sobre nuevos medios, entre ellos los dedicados a los videojuegos, a menudo comparten una desatención o indiferencia por el pasado (Huhtamo y Parikka, 2011, p. 1), algo que también se observa en géneros concretos como el de los videojuegos musicales. Partiendo de estas y otras premisas, el objetivo de este artículo es entender los videojuegos musicales desde una mirada arqueológica que nos permita ir más allá de la retórica del cambio y la novedad vinculada a las modernas versiones digitales y tridimensionales de este tipo de videojuegos.

Introducción

Hace ya algunos años que la denominada *media archaeology* o “arqueología de los medios” se ha consolidado como un área de conocimiento que, sobre todo en el ámbito anglosajón y centroeuropeo, y cada vez más en el de habla hispana, está suscitando un gran interés entre los académicos. La expresión, de inspiración foucaultiana, ha sido reivindicada en tiempos recientes por académicos como Friedrich Kittler (1999), Siegfried Zielinski (1999), Thomas Elsaesser (2004, 2018), Erkki Huhtamo (2004, 2007), Wolfgang Ernst (2018) o Jussi Parikka (2012), quienes han contribuido decisivamente a explicitar las bases teóricas y metodológicas de este nuevo campo de investigación. Todos estos investigadores coinciden en señalar que la arqueología de los medios permite la construcción de historias alternativas de medios que han sido suprimidos, rechazados, olvidados o considerados obsoletos, tomando en consideración invenciones que nunca llegaron a materializarse o investigaciones nunca legitimadas pero que, al ser revisadas, adquieren una nueva significación. Se trata, por tanto, de “invenciones e inventores/as que, sin aparentemente haber prosperado, pueden haber influido en el desarrollo de los media, y cuyo reconocimiento es inmensamente útil a la hora de complejizar la historia de los medios, y por ende la del arte” (Alsina et al, 2018, p. 2). Apostar por una mirada arqueológica en unos tiempos marcados por la retórica de la novedad, la evolución y la revolución tecnológicas, no deja de ser toda una declaración de principios y una forma de ofrecer resistencia al impulso innovador de lo digital y su cada vez más rápida obsolescencia programada. Así, “frente a la amnesia estratégica de la cultura digital y la industria de los nuevos medios, cabe oponer entonces la arqueología de los medios como una posibilidad para el recuerdo, y azote del olvido”, una forma de ver “lo viejo en lo nuevo” y “lo nuevo en lo viejo” (Alsina et al, 2018, p. 3). Esta mirada o “impulso” arqueológico de los medios (Ernst, 2018) ha sido aplicado especialmente al análisis cinematográfico, y es de hecho en el área de los estudios sobre cine donde aparece por primera vez el término “arqueológico”, con trabajos tan tempranos como el de Ceram (1965). Como reconoce Ernst (2018, p. 46), la arqueología de los medios “se siente fascinada con la cinematografía en términos de su mecanismo”, una fascinación que se ha traducido en una gran variedad de estudios de arqueología cinematográfica (Zielinski, 1999; Mannoni, 2000; Huhtamo, 2004; o Elsaesser, 2004; 2018). Otros medios audiovisuales, como los videojuegos, no han corrido la misma suerte, algo que se explicaría en parte por su condición de “nuevo medio”, ya que, como señalan Huhtamo y Parikka (2011, p. 1), los estudios sobre nuevos medios a menudo comparten una desatención o indiferencia por el pasado, pues si bien los desafíos que plantea la cultura mediática contemporánea son extremadamente complejos, “se ha considerado que el pasado tiene poco que contribuir a su desenredo. Los nuevos medios han sido tratados como un reino omnipresente y ‘atemporal’ que puede explicarse desde dentro”. Los estudios sobre videojuegos, señala Collins (2016), han ignorado a menudo los juegos no-digitales que influyeron en la historia y el diseño de los videojuegos.

Una notable excepción es el trabajo de Erkki Huhtamo, uno de los primeros investigadores en destacar la importancia del enfoque arqueológico para el estudio de los videojuegos. Según Huhtamo (2007), una “arqueología del juego” resulta enormemente necesaria puesto que los videojuegos no aparecieron de la nada, tienen unos antecedentes históricos que hay que “excavar”, y su condición de medio interactivo puede incluso remontarse al tiempo de las revoluciones industriales del siglo XIX y principios del XX. Para este autor, el videojuego, en tanto ejemplo paradigmático de “nuevo medio”, ha sido tradicionalmente representado como algo sin precedentes, “un fenómeno único que presagia una transición inminente a una cultura de interactividad” (Huhtamo, 2007, p. 59), lo que hace que se olvide toda una historia de aparatos protointeractivos públicos y privados que, aunque fueran simples mecánicamente (al menos para los estándares del siglo XXI) y limitados en su potencial interactivo, prepararon el terreno para aplicaciones del futuro como los juegos de salón electrónicos (*arcade games*) o los actuales juegos interactivos digitales. Para Huhtamo, el enfoque arqueológico permite hacernos ver que el origen del videojuego como medio interactivo no puede atribuirse a una única fuente, sino que más bien “aparece de una compleja red de múltiples hilos y nodos culturales de lento desarrollo” que empezó a desarrollarse mucho antes de que los denominados “medios interactivos digitales” existieran.

Sin embargo, excepto trabajos como los de Huhtamo y otros autores como Parikka y Suominen (2006), lo cierto es que los estudios de videojuegos han prestado poca atención al pasado y han tendido a explicar la historia del medio “de un modo especialmente uniforme, construida alrededor de los mismos hitos, avances y padres creadores (¡y ni una palabra sobre las madres!)” (Huhtamo, 2007, p. 46). Si esto ha sido así para los videojuegos en general, también lo ha sido en el caso específico del sonido y la música de videojuegos, como ha señalado una de las grandes especialistas en el tema, la investigadora canadiense Karen Collins. En su importante artículo *Game Sound in the Mechanical Arcades: An Audio Archaeology*, Collins reconocía abiertamente que los enfoques históricos sobre el sonido de videojuegos, incluido el suyo propio (2008), han comenzado precisamente con el análisis de los videojuegos, ignorando el importante papel de sus predecesores mecánicos y electromecánicos en la configuración del diseño y la funcionalidad y en el establecimiento de parámetros estéticos (Collins, 2016).

Partiendo de este tipo de advertencias, el objetivo de este artículo es entender los denominados “videojuegos musicales” desde un enfoque arqueológico que nos permita ir más allá de sus modernas versiones digitales y tridimensionales. El trabajo pretende ubicar este particular género de videojuegos en una red más extensa que empieza a desarrollarse antes de la emergencia de los títulos más emblemáticos del género, lo cual nos permitirá, de acuerdo a la lógica arqueológica, descubrir lo que resulta o se presenta como “nuevo” en la cultura videolúdica excavando en lo aparentemente viejo y obsoleto.

¿Qué tipo de videojuegos son los videojuegos musicales?

Cuando pensamos en videojuegos de música o videojuegos musicales, determinados títulos vienen inmediatamente a la cabeza: *Dance Dance Revolution* (Konami 1998), *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005), o *Rock Band* (Harmonix Music Systems, 2007). Se trata de videojuegos en los que la temática y la jugabilidad están orientadas a la interacción del jugador con la música a través del uso de dispositivos periféricos que simulan o recrean pistas de baile o instrumentos musicales reales, desde guitarras eléctricas hasta baterías. El objetivo de este tipo de videojuegos es hacer que los jugadores ejecuten correctamente una canción determinada a medida que esta va siendo reproducida en la pantalla. Su mecánica, por tanto, no es muy diferente a la de los primeros videojuegos “de disparos” o “de batalla”, los denominados videojuegos *twitch*, los cuales requerían “un alto grado de concentración, de coordinación mano-ojo y de rapidez de reflejos” (Darley, 2002, p. 51). En los videojuegos musicales, esta rapidez de reflejos y habilidad en el manejo de los controles no está orientado a la eliminación de marcianitos (como en el popular *Space Invaders* (1978), el prototipo de los videojuegos de disparos de aquella época), sino a la correcta ejecución de las notas musicales o los pasos de baile que se van desplegando sucesivamente en la pantalla y que el jugador o jugadora tiene que reproducir haciendo uso de su mando-instrumento o de su propio cuerpo. En este sentido, los videojuegos musicales responden al tipo de videojuegos que Jesper Juul caracteriza como videojuegos con “interfaz mimética”, esto es, videojuegos en los que la actividad física del jugador imita la actividad del juego en la pantalla (Juul, 2010).

Este tipo de videojuegos se hicieron enormemente populares durante la primera década del siglo XXI. El éxito comercial de franquicias como *Guitar Hero* hizo que durante algún tiempo disfrutaran de una gran atención pública, incluidas críticas relacionadas con el tipo de experiencia musical que este “nuevo” tipo de videojuegos estaba promoviendo. La crítica más común se refería al temor de que los instrumentos “falsos” y una comprensión superficial podrían reemplazar el compromiso real con la práctica musical, una crítica muy similar a la que tiempo atrás recibieron instrumentos como la pianola o *player piano*, del que también se cuestionó su valor como instrumento “real” al pretender acercar la interpretación musical a personas que no son músicos (Roquer, 2015). Sin embargo, varios investigadores han respondido que videojuegos como *Guitar Hero* y similares han hecho más bien todo lo contrario: cultivar un nuevo interés por la música. Por ejemplo, en un estudio realizado en el año 2008 en el Reino Unido, más de la mitad de los jóvenes reconoció haber jugado a videojuegos musicales, y una quinta parte afirmó haber tocado un instrumento real después de que este tipo de videojuegos despertaran su interés por la música (Bogost, 2011). Es más, la experiencia vivida y acumulada tocando los instrumentos “falsos” de este tipo de videojuegos musicales puede ser muy valiosa a la hora de enfrentarse a instrumentos reales, pues, como ha señalado la etnomusicóloga Kiri Miller (2008), aprender a usar el mando de una consola se parece mucho a aprender a tocar un instrumento musical, más

aún si el mando emula al propio instrumento, como ocurre en este tipo de videojuegos. Sin embargo, aunque estos videojuegos puedan estimular la práctica musical real, siguen siendo muy diferentes a esta, sobre todo en aspectos como la creatividad, la improvisación y la originalidad, los cuales resultan fundamentales en géneros como el rock. Como señala Bogost (2011), la verdadera estética y experiencia de este tipo de videojuegos no es la de la creación musical sino la de la respuesta musical. Las canciones no se agrupan por género o periodo sino por nivel de dificultad, pero la experiencia de tocar una canción una y otra vez a niveles cada vez más complejos no conduce al jugador a un mayor dominio como músico sino a una mayor comprensión como oyente. Así mismo, en su etnografía sobre jugadores de *Guitar Hero* y *Rock Band*, Kiri Miller recoge algunas respuestas negativas sobre la cuestión de la creatividad musical en este tipo de juegos. Una de sus informantes señala que “*Guitar Hero* es más una cuestión de presionar la secuencia correcta de botones en el momento adecuado. No existe la libertad de improvisar nada”, mientras que otro reconoce que “no hay ninguna creación involucrada en tocar *Guitar Hero*. Es esencialmente el mismo ejercicio que jugar a *Simon Says*” (Miller, 2012, p. 115). Como señala Miller, existe un desajuste fundamental entre la mecánica de producción musical de este tipo de videojuegos y la estética musical que los guía, ya que los músicos de rock no actúan desde la lógica de la notación, y la figura del “guitar hero” es un “‘ícono representativo de la expresión creativa musical’ cuyo estatus de genio musical se basa en una aparente originalidad y espontaneidad” (Waksman, 2001, p. 124; Miller, 2012, p. 114). Como señala otro de sus informantes: “cuando vas a ver actuar a un músico real (...), si consigues al músico perfecto, interpretarán algo diferente cada vez, y será increíble cada vez. Pero si consigues al jugador perfecto de *Rock Band*, será lo mismo”. Según Miller, ese tipo de perfeccionismo conformista es la antítesis del rock auténtico y de la misma figura del *guitar hero*, y hace que este tipo de videojuegos queden reducidos a la lógica de “presionar botones a tiempo”. Los jugadores (y potenciales músicos) de este tipo de videojuegos estarían más cerca de los músicos orquestales que de los músicos y héroes del rock mitificados en títulos como *Guitar Hero*, pues, como señala Miller citando a Cottrell, muchos músicos de orquesta reconocen que “ciertos aspectos de lo que hacen no son, de hecho, muy creativos, y simplemente les exigen reproducir información musical de la manera más sencilla posible, sin que sea filtrada... por sus propias ideas interpretativas” (Cottrell, 2004, p. 120; citado en Miller, 2012, p. 116).

Este tipo de argumentos ponen de manifiesto la dificultad de pensar el género de los videojuegos musicales en términos de improvisación, autenticidad, originalidad y creatividad, puesto que en la mayoría de casos se basan en escuchar sonidos (*Guitar Hero*, *Rock Band*) o visualizar pasos de baile (*Dance Dance Revolution*) producidos por otros con el objetivo de repetir el patrón de forma correcta, un tipo de experiencia y jugabilidad que, sin embargo, no comienza con estos títulos.

Arqueología de los videojuegos musicales

Los diferentes estudios y reportajes sobre videojuegos musicales tienden a asociar este género con el éxito comercial de las franquicias *Dance Dance Revolution* y *Guitar Hero*, que pronto se encumbraron como los dos títulos paradigmáticos del género. En algunos casos se citan precedentes como *PaRappa the Rapper* (Nana On-Sha, Sony, 1996), el cual ha sido considerado por algunos autores como el responsable de haber creado una “industria dentro de la industria” (Horowitz, 2016) ya que fue de los primeros videojuegos en promover el tipo de experiencia rítmica interactiva que años después normalizarían títulos como *Guitar Hero*. Este videojuego, lanzado en el año 1996 en Japón y un año más tarde en Estados Unidos y Europa, seguía las aventuras de un perro llamado PaRappa, el cual debía perfeccionar sus habilidades como rapero para impresionar a Sunny Funny, una chica con forma de flor de la que PaRappa está enamorado. El jugador debía pulsar una combinación de botones siguiendo el ritmo de la música de modo que la secuencia se correspondiera con la serie previamente desplegada en la pantalla, un sistema similar al de los videojuegos musicales posteriores. El título también destacó por su aspecto gráfico, pues formaba un original universo de dibujos animados y estética hip hop renderizado en *Technicolor* en el que se mezclaba un decorado en tres dimensiones con personajes bidimensionales del grosor de un papel, de forma que al girarse podía verse claramente que eran recortes. De hecho, PaRappa significa “‘plano’ o ‘fino como el papel’ en japonés. Así que todo el juego parece un libro emergente alucinante que cobra vida” (Herz, 1998). Todo ello destaca el carácter multisemiótico de este videojuego, capaz de aunar en un mismo producto signos, procesos y estéticas del mundo del libro, los dibujos animados, la música rap y la cultura hip hop.

Sin embargo, antes que *Parappa the Rapper* o cualquier otro videojuego interactivo digital que pueda citarse como precedente del género de los videojuegos musicales, encontramos algunas máquinas que ya promovían una experiencia parecida varios años antes. La primera que podría citarse es *Touch Me*, un juego de arcade lanzado por Atari en el año 1974. Por aquellas fechas, Atari era pionera en los juegos de máquinas recreativas y decidió sacar un juego basado en la memorización y repetición de sonidos. El jugador debía observar una fila de luces que se iluminaban y generaban sonidos y repetir la secuencia en el mismo orden en que se había producido. El diseño de *Touch Me* era simple y tosco: no tenía pantalla y básicamente consistía en un mueble de arcade, de menor tamaño que las medidas estándar, compuesto por cuatro botones circulares grandes del mismo color. El juego no tuvo éxito en su época porque las máquinas de *pinball* y los videojuegos resultaron más atractivos que presionar botones iluminados en un mueble sin pantalla. A pesar de su fracaso, *Touch Me* sentó las bases del tipo de experiencia básica que, según autores como Bogost (2011), promueve el género de los videojuegos musicales: la respuesta musical.

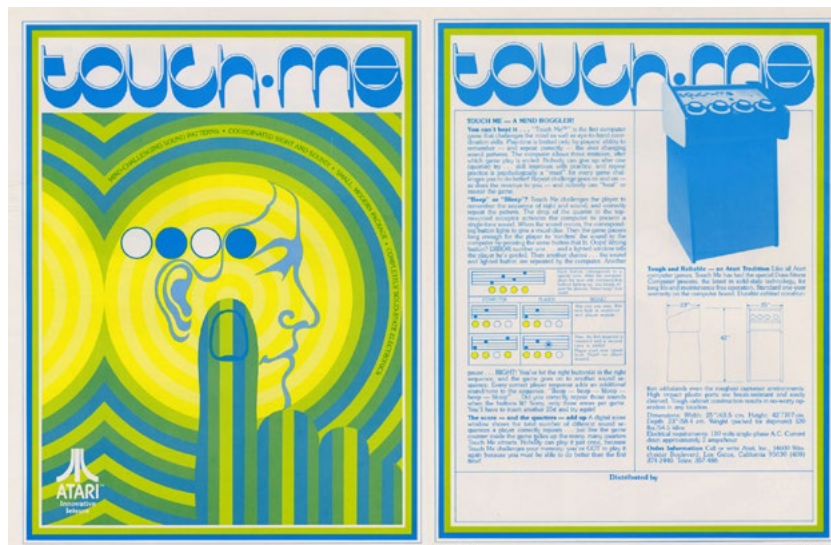


Figura 1. Flyer promocional del arcade Touch Me. Imagen cedida por The International Arcade Museum®

Touch Me, sin embargo, llamó la atención de algunos desarrolladores de la época, entre ellos Ralph H. Baer, creador del primer sistema casero de videojuegos: la Magnavox Odyssey. Baer conoció *Touch Me* durante la celebración del “Music Operators of America” en noviembre de 1976, donde pudo ver y probar la máquina fabricada por Atari. A Baer le gustó el concepto de un juego de memoria musical, pero le horrorizó el diseño y el sonido de la máquina. Según él, la máquina emitía sonidos “verdaderamente horribles y estridentes”, además de ser “visualmente aburrida” (citado en Knoblauch, 2016, p. 29), por lo que Baer decidió apropiarse de *Touch Me* con la intención de mejorar el juego y hacerlo más atractivo visual y musicalmente, una decisión que se entiende mejor en el contexto de sus conflictos con Nolan Bushnell, fundador de Atari. Como explica Kent:

En 1975, Magnavox presentó una demanda contra Atari, alegando que Nolan Bushnell asistió a una demostración de la videoconsola Odyssey en Burlingame, California, y robó el concepto de tenis de mesa electrónico de Ralph Baer. En un giro irónico, Baer asistió a una feria comercial de 1976 y le robó una idea a Bushnell para un juego portátil (Kent, 2001, p. 201).

Baer empezó a trabajar rápidamente en su versión mejorada de *Touch Me* y presentó su prototipo a Milton Bradley Company, la famosa empresa estadounidense de juegos de mesa. A los responsables de la compañía les gustó el prototipo, pero sugirieron algunos cambios (Knoblauch, 2016). Primero, cambiar el nombre con el que Baer lo presentó, *Feedback*, por el de *SIMON*, abreviatura del popular juego infantil *Simon Says*. Segundo, añadir más funciones al juego con el objetivo de aumentar su dificultad y extender así el valor de la repetición. Y tercero, cambiar el diseño cuadrado presentado inicialmente por Baer por un diseño liso y redondeado en forma de disco o platillo compuesto por cuatro grandes botones de color rojo, azul, verde y amarillo. Nació así, inspirado en el *Touch Me*

de Atari, el popular *SIMON*, un juego que desde su lanzamiento en el año 1978 alcanzaría todo el éxito y popularidad que la máquina de Atari nunca tuvo. Baer (con la ayuda de Milton Bradley) lograría así su objetivo de mejorar el concepto de “juego de memoria musical” no sólo convirtiendo a *SIMON* en un juego más atractivo visual y musicalmente que *Touch Me*, sino incorporando además un sistema de niveles de dificultad que pronto se convirtió en unas de las características definitorias del juego y uno de los motivos de su éxito. A pesar del éxito de *SIMON*, Atari no demandó a Baer ni a Milton Bradley por copiarles su idea, algo que el propio Baer explicaba de la siguiente manera: “Primero, no creo que él [Bushnell] tuviera una patente. Segundo, creo que el esquema que había implementado era un esquema antiguo que seguía una luz secuencial. El motivo de la fama de *Simon* fue la asociación de sonidos discretos con cada luz” (citado en Kent, 2001, p. 202). El éxito de *SIMON* provocó el surgimiento de varios juegos que imitaban el modelo, entre ellos una versión portátil del *Touch Me* de Atari (1978) cuyo diseño y sonido eran notablemente similares a los de *SIMON*. Este modelo portátil calcaba los botones de colores de *SIMON*, producía sonidos armónicos entre sí, y contaba con las mismas variaciones de juego y niveles de dificultad que el juego desarrollado por Baer. La única diferencia con respecto a *SIMON* era su tamaño, similar al de una calculadora de bolsillo, y la inclusión de una minipantalla *LED* donde poder ir viendo las puntuaciones. Otro ejemplo de juego basado en *SIMON* fue *Follow Me*, lanzado por Sears en el año 1979 con la promesa de ofrecer una experiencia similar a la de *SIMON* pero a mitad de precio. También en 1979, Tiger Electronics lanzó su propia versión de *SIMON* con el acertado nombre de *Copycat*, pues eso es básicamente lo que era, una copia de *SIMON* cuya única diferencia con respecto al juego original de Baer y Milton Bradley era el diseño octogonal del disco. Para hacer frente a estas y otras imitaciones (como por ejemplo los juegos *Einstein*, de Castle Toy, y *Maniac*, de Ideal Toy Company, lanzados también en el año 1979), Milton Bradley decidió ir desarrollando y lanzando diferentes versiones de su juego actualizando la electrónica del aparato, incorporando más y mejores efectos visuales y sonoros, y añadiendo también más botones y colores más allá de los cuatro originales. Por ejemplo, *Super SIMON*, la primera de estas actualizaciones, ofrecía una versión multijugador del juego original doblando el número de botones, lo que se traducía en más horas y modalidades de juego, como rezaba el eslogan de la propia caja del juego: “5 juegos diferentes con más de 20 formas de jugar”. Desde entonces, el juego de Baer ha sufrido diferentes modificaciones y variaciones, pero conservando siempre su concepto original: ser un juego de memoria y repetición musical.

Conclusiones

Este artículo ha tratado de aplicar una mirada arqueológica al estudio de los denominados videojuegos musicales, un tipo particular de videojuegos en los que la temática y la jugabilidad están orientadas a la interacción del jugador con la música. Si bien este tipo

de videojuegos se suele relacionar con el éxito comercial y popular de franquicias como *Dance Dance Revolution* o *Guitar Hero*, el enfoque arqueológico nos permite trascender la retórica del cambio y la novedad que acompañó su lanzamiento para ubicar este género de videojuegos en una red más extensa que empieza a desarrollarse mucho antes de la aparición, entre finales del siglo XX y principios del XXI, de estos y otros títulos. La retórica entusiasta, revolucionaria y futurista que suele acompañar los discursos sobre videojuegos (y muy especialmente aquellos dedicados al lanzamiento de nuevos títulos o dispositivos), genera la impresión de que “el pasado funciona únicamente como algo peor o menos sofisticado, algo que hay que dejar atrás y prácticamente olvidar” (Parikka y Suominen, 2006).

La novedad que suponen los videojuegos musicales modernos en términos de diseño, mecánica y jugabilidad se encuentra ya en máquinas tan antiguas como el *Touch Me* de Atari o el *SIMON* de Milton Bradley, dos juegos que sentaron las bases del tipo de experiencia que define a este género particular de videojuegos: la respuesta musical basada en la memorización y repetición de sonidos. Se trata de una experiencia basada fundamentalmente en la denominada “escucha retentiva” (Huron, 2002; Collins, 2013), aquella que se produce cuando tratamos de recordar lo que se escucha, generalmente con el propósito de repetirlo. Collins ilustra precisamente este tipo de escucha con el ejemplo de *SIMON*, pues la esencia de este juego es que los jugadores recuerden secuencias simples de tonos y sean capaces de repetirlas, de modo que escuchan con la intención de retener el patrón de tonos (Collins, 2013, p. 6).

El enfoque arqueológico aplicado al estudio de los videojuegos musicales permite observar que los numerosos títulos musicales lanzados en los últimos años no han hecho sino reproducir con más o menos variaciones el modelo iniciado décadas atrás por máquinas como *Touch Me* o *SIMON*. Si bien es cierto que las imágenes y los sonidos de los modernos videojuegos musicales tienen un aspecto más sofisticado y avanzado que aquellos juegos de los años 70, todavía se basan en las convenciones de diseño, jugabilidad y dificultad implantadas por estos, en especial aquellas establecidas por *SIMON*, del que los modernos videojuegos musicales han tomado prestado varios elementos, como, por ejemplo, los colores de los botones o los diferentes niveles de dificultad (Knoblauch 2016). Como señala Miller (2017, pp. 7-8), *SIMON* consiguió unir en un mismo aparato las habilidades motoras específicas de la interfaz, la participación audiovisual, y los desafíos a la memoria y a la capacidad de atención, características que pueden resultar comunes a la mayoría de videojuegos. Sin embargo, el énfasis de *SIMON* en escuchar, repetir y vincular las pulsaciones de botones a las salidas de audio lo convierte en un juego claramente musical y en el modelo sobre el que se han basado la mayoría de videojuegos musicales posteriores, cuyos diseñadores fueron integrando más estilos de danza y música popular contemporánea a sus juegos, lo que ayudó a que fueran más accesibles conceptualmente y más complejos afectivamente.

Pero no olvidemos que el origen de *SIMON* está en *Touch Me*, una máquina olvidada, rechazada, que resultó un completo fracaso comercial y que fue incluso objeto de burla por parte de Baer, quien no dudó en copiar el modelo para crear su propio juego de memoria musical. En el fracaso de *Touch Me* y en sus limitaciones sonoras, visuales e interactivas están sin embargo los primeros hilos y nodos culturales que empiezan a tejer la compleja red de los videojuegos musicales; y todo ello, mucho antes de que el género ni siquiera existiera.

Referencias

- Alsina, P., Rodríguez, A., & Hofman, V. Y. (2018). "El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías", *Artnodes*, No. 21: 1-10.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Ceram, C. W. (1965). *Archaeology of the Cinema*. Harcourt, Brace & World.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Collins, K. (2013) *Playing with Sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Collins, K. (2016). "Game Sound in the Mechanical Arcades: An Audio Archaeology", *Game Studies*, Vol. 16, Issue 1.
- Cottrell, S. (2004). *Professional Music-Making in London: Ethnography and Experience*. Burlington, VT: Ashgate.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Elsaesser, Th. (2004). "The New Film History as Media Archaeology", *Cinemas*, 14, No. 2-3: 75-117.
- Elsaesser, Th. (2018). *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Ernst, W. (2018). "Arqueología de los medios radical (su epistemología, su estética y algunos estudios de casos)", *Artnodes*, n.º 21: 44-53.
- Herz, J. C. (1998, marzo 12). "GAME THEORY; The Japanese Embrace Hip-Hop, and Parappa Is Born", *The New York Times*. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/1998/03/12/technology/game-theory-the-japanese-embrace-hip-hop-and-parappa-is-born.html>
- Horowitz, S. J. (2016, septiembre 1). How 'Parappa The Rapper' Became Hip-Hop's First Video Game, *Genius*. Recuperado de: <https://genius.com/a/how-parappa-the-rapper-became-hip-hops-first-video-game>
- Huhtamo, E. (2004). "Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen", *Iconics: International Studies of the Modern Image*, 7: 31-82.
- ___ (2007). "Máquinas de diversión, máquinas de problemas. Una arqueología de los juegos de salón", *Artnodes*, No. 7: 46-64.
- Huhtamo, E. & Parikka, J. (2011). Introduction. In E. Huhtamo, J. Parikka (Eds.) *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implication*. (pp. 1-24) Berkeley: University of California Press.
- Huron, D. (2002). "Listening Styles and Listening Strategies". Paper presented at the Society for Music Theory 2002 Conference, Columbus, OH, November 1. Recuperado de: <http://www.musiccog.ohio-state.edu/Huron/Talks/SMT.2002/handout.html>
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.
- Kittler, F. (1999). *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Knoblauch, W. (2016). "SIMON: The Prelude to Modern Music Video Games". In Michael Austin (ed.), *Music Video Games: Performance, Politics, and Play*, New York: Bloomsbury.
- Mannoni, L. (2000). *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema*. Exeter: University of Exeter Press.
- Miller, K. (2008). "The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto." *Game Studies*, Vol. 8, Issue 1.
- Miller, K. (2012). *Playing Along: Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*. New York: Oxford University Press.
- Miller, K. (2017). *Playable Bodies: Dance Games and Intimate Media*. New York: Oxford University Press.
- Parikka, J. (2012). *What Is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press.
- Parikka, J. & Suominen, J. (2006). "Victorian Snakes? Towards a Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement", *Game Studies*, Vol. 6, Issue 1.
- Roquer, J. (2015). "Del Player Piano al Guitar Hero: Música, sociedad y virtuosismo virtual", en *Música y Cultura Audiovisual: Horizontes*, Murcia: Universidad de Murcia, pp. 81-95.
- Waksman, S. (2001). "Into the Arena: Edward Van Halen and the Cultural Contradictions of the Guitar Hero." In A. Bennett & K. Dawe (eds.), *Guitar Cultures*. New York: Berg.
- Zielinski, S. (1999). *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press.