

Mario, Wario y Rock & Roll

Article scanné dans le magazine Magazine 64 n°38 (Février 2001)

Sujet de l'article : Site

Mario y su música. ¿Peor que Leonardo Dantés?

Scans réalisés par les membres du site Nintendo64EVER, usage exclusivement destiné aux autres membres du site. Toute reproduction, partielle ou complète, ainsi que la diffusion de ce fichier est interdite. Les magazines originaux sont la propriété intellectuelle exclusive de leurs éditeurs respectifs, les scans regroupés dans ce fichier ont un but uniquement documentatif et informatif, aucune exploitation commerciale ne peut en être faite.

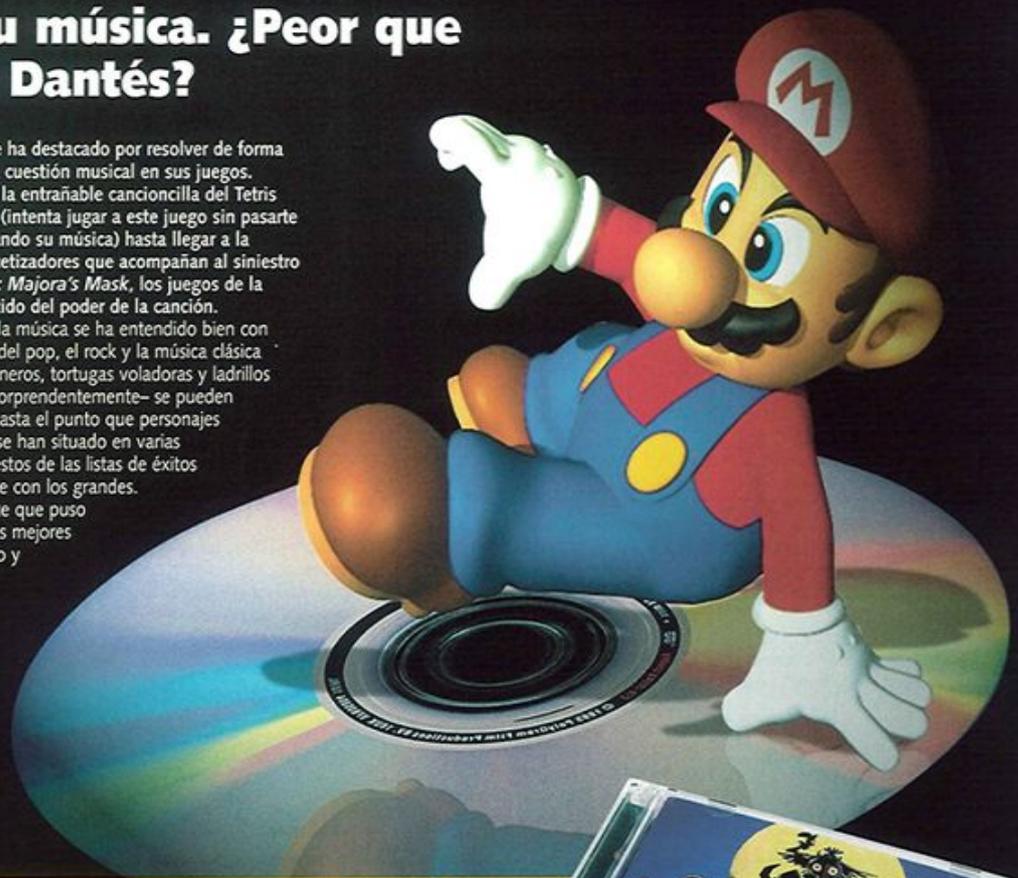
MARIO, WARIO Y ROCK & ROLL

Mario y su música. ¿Peor que Leonardo Dantés?

Nintendo siempre ha destacado por resolver de forma muy acertada la cuestión musical en sus juegos. Empezando por la entrañable cancioncilla del Tetris para Game Boy (intenta jugar a este juego sin pasarte tres días tarareando su música) hasta llegar a la amenazadora melodía de sintetizadores que acompañan al siniestro repique del carillón de *Zelda: Majora's Mask*, los juegos de la Gran N han sacado buen partido del poder de la canción.

Y, por lo general, también la música se ha entendido bien con Nintendo. Cuando el mundo del pop, el rock y la música clásica choca con una tierra de fontaneros, tortugas voladoras y ladrillos que se caen, los resultados —sorprendentemente— se pueden escuchar. Y lo es, de hecho, hasta el punto que personajes como Mario y Donkey Kong se han situado en varias ocasiones en los primeros puestos de las listas de éxitos de algunos países, codeándose con los grandes.

¿Queréis conocer a la gente que puso melodía y voz a algunas de las mejores canciones de Nintendo? Dicho y hecho...



Bandas sonoras de Nintendo

En Japón hay millones de fanáticos de los videojuegos, más que en los Estados Unidos o Europa, así que el mercado de bandas sonoras es extenso. *Zelda: Majora's Mask* es el último lanzamiento: un doble CD con 112 temas del brillante juego. Además, en su momento también aparecieron grabaciones completas de *Ocarina of Time*, *Lylat Wars* ("Sound of Lylat"), *Yoshi's Story* e incluso *Super Mario 64*.



Super Mario, la canción del programa de Televisión



Dios mío. La canción del programa de los 80 Super Mario Bros ya era mala (véase a la derecha), pero no era nada en comparación con el baile improvisado de la estrella del show, Lou Albano, cuando salían los créditos de final del programa. Animando a todo el mundo a 'mover los brazos de lado a lado' y dar 'primero un paso y luego otra vez', el señor Albano procedía a hacer el estúpido él mismo 'bailando', entrando y saliendo del fondo, un desierto de dibujos animados, sin ningún sentido de la perspectiva. El ligero traspié cuando Lou pierde el equilibrio al final es de lejos lo más divertido que hemos visto nunca.



Eh, Chicos...

Aquí tenéis la traducción de la canción del programa

Somos los hermanos Mario,
nos va el rollo fontanero.
Y no somos como otros
que sólo van por el dinero.
Si te da jaqueca el baño,
llámanos para un apaño.
Somos más rápidos que los demás,
¡los hermanos Mario molan más!
¡Yeah! Enganchados a los Mario.
¡Vamos, vamos, vamos, vamos!
Esto va a ser fenomenal,
no te muevas del sofá.
Prepárate para aventuras
y para hazañas sin par.
Encontrarás los Koopas, los Troopas,
la Princesa y todo lo necesario.
Si vas con los fontaneros,
¡te engancharán los hermanos Mario!
¡Vamos allá! ¡Sí! ¡Sí!
¡enganchados con los Mario!



△ "¡Venga, todo el mundo a bailar!" No entendemos cómo nunca llegó a convertirse en la canción del verano.

Oh, lo estaba haciendo tan bien. Ver a Lou tropezar al final nos ha hecho reír como hienas cada vez que lo hemos visto.



La sinfonía de Hyrule, Nintendo

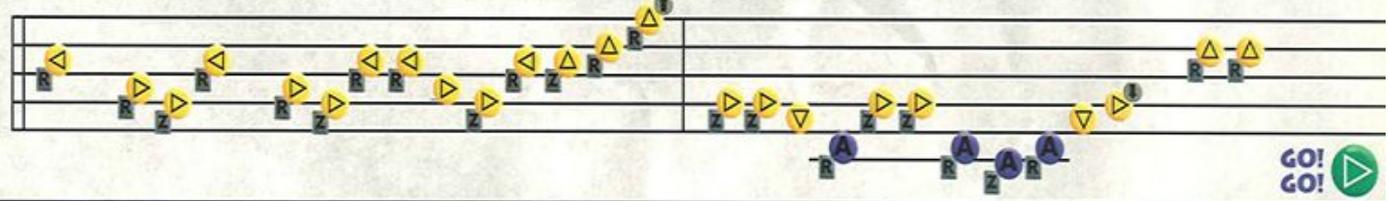


Las orquestas de cuerda son relativamente poco comunes en Japón, pero esto no evitó que Ryuichi Katsumata creara un arreglo para violín a partir de las melodías más conocidas de Ocarina of Time. Por lo general, es material de primera. A Valle de Gerudo le falta una guitarra, pero El Campo Hyrule y La Canción de Epona —completadas con la voz de una dama que imita a la perfección la armoniosa melodía de Malon— son maravillosamente épicas, acompañadas por un conjunto de cuerda. Hasta se incluye un mensaje de Miyamoto en las notas de la carátula.



TÓCALA

Usa la Ocarina de Zelda 64 para recrear la música de Super Mario Land.



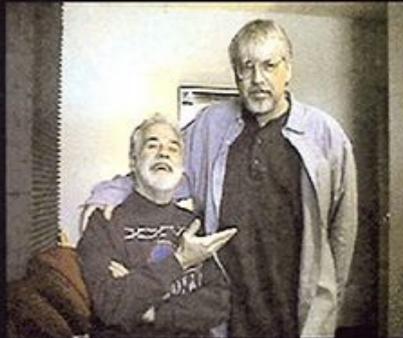
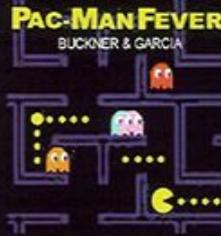
Música de Donkey Kong, Buckner-Garcia

¡Buckner-Garcia hablan!

Una charla con los autores de Do The Donkey Kong



En América, un dúo llamado Buckner and Garcia llegaron a lo más alto de las listas a principios de los 80 con Pacman Fever, una pegadiza melodía pop con la sintonía de la bola amarilla de fondo. El segundo single del álbum fue Do The Donkey Kong, una alegre canción con la voz de un hombre que te insta a seguir unos pasos que acaban siendo imposibles ("sube por la escalera rápido y entonces date la vuelta/ golpéate el pecho y sube al ascensor"). Vendió bien, pero no fue tan exitoso como el tema de Pacman.



Estrofas y detalles

¡Da, da-da, da, daaaa! DK se sube a las vigas.

"¡Venga, venga! ¡Haz el Donkey Kong!", canta el hombre.

Un bajo y un teclado Casio puramente ochentón.

"¡Venga, tú puedes hacer el Donkey Kong!"

P. ¿Cómo compusisteis la canción?

Simplemente fuimos a una galería comercial, observamos a la gente que jugaba y anotamos lo que vimos. Entonces nos fuimos a casa y escribimos la canción. Tuvimos que grabar los efectos de sonido con un magnetófono portátil; si escuchas Pacman Fever con atención, podrás oír a alguien pidiendo un bocadillo en una cafetería.

P. Conseguir los derechos de la canción tiene que haber significado un gran esfuerzo.

Teníamos un abogado que se encargaba de eso. Se necesitaron 39 contratos por separado. Eso fue una verdadera pesadilla.

P. ¿Cómo os probó el éxito?

Fue todo una locura. Las tiendas dedicaron estantes enteros al álbum. La gente quería que nos retásemos con los mejores jugadores de Pacman del país. Y siempre nos ganaban.

P. ¿Qué fue lo siguiente?

Una balada llamada ET I love you, una canción donde salía Mr T del Equipo A, y ahora se está hablando de una película de Buckner-Garcia. También estamos pensando en relanzar un disco loco que hicimos juntos en los 80; creemos que es el primer tema rap.

Ambassadors of Funk

Una charla con los autores de Super Mario Land

SuperMarioLand, Ambassadors of Funk

P. ¿Fue difícil conseguir el visto bueno de Nintendo?

En realidad, Nintendo GB no existía en esos tiempos, y tampoco podíamos sacar mucho en claro de Nintendo América. Así que, inocentemente, nos montamos en un avión, volamos hasta Japón, y pedimos una cita con Shiggy. Por suerte, ¡a él le encantó!

P. ¿Qué es lo que desencadenó el éxito del single?

La promoción que se le dio. La canción sonó en muchas emisoras de radio y los locutores empezaron a hacerla conocida.

P. ¿Hicisteis algún video clip?

No, pero se usaron imágenes de algunos estudiantes bailando con un tipo vestido de Mario. Nunca nos gustó.

P. ¿Qué fue lo siguiente?

Un single de Street Fighter 2 que no llegó a ninguna parte. Sin embargo, será mejor que estéis al tanto, pretendemos volver con un nuevo hit...

La mejor adaptación occidental de un tema de Nintendo con diferencia. Super Mario Land tomó prestada la melodía principal de la primera entrega de Mario para Game Boy y le insertó una pegadiza baseailable. El disco incluía un rap cantado por 'M.C. Mario' (un seudónimo de un cantante rap real) con una letra curiosa: "Hasta mi madre cree que estoy loco ¡pero tengo que salvar a Daisy!". Esta banda sonora se colocó en los primeros puestos de las listas de venta inglesas en 1992.



Estrofas y detalles

"Bienvenido seas y ponte en el centro..." Empieza el rap.

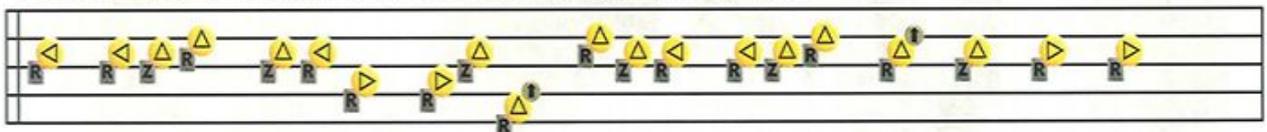
Hace su aparición el bip-bip del tema de Super Mario Land.

Bowser dice algo así como "¡Mira qué tonto!"

Hay una referencia al Mago de Oz.

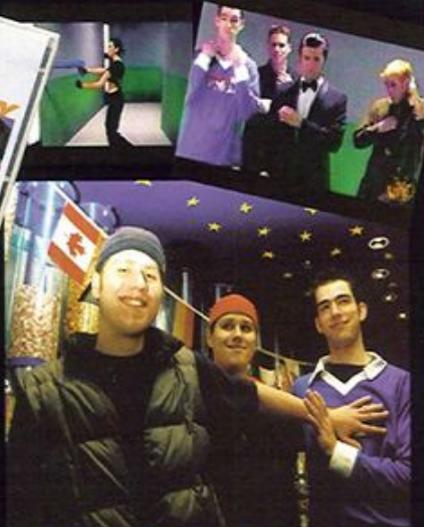
TÓCALA

Usa la Ocarina de Zelda 64 para recrear la música de Tetris.



Bring Me Down, Shyne Factory

El último single de Shyne Factory, la joven y prometedora banda canadiense, Bring Me Down, es una pegadiza canción tipo grunge metal a lo Foo Fighters. Pero aún mejor que la canción es el vídeo, en el que se ve a los descarados miembros del grupo representando de forma intachable una partida de GoldenEye. Se reproducen a la perfección las paredes de dos tonos del búnker, personajes como Xenia, Baron Samedi y Oddjob merodean por la pantalla partida con los brazos estirados y arma en mano, y los actores hasta se deslizan sobre sus rodillas para reproducir el hilarante estilo con el que se arrojan los personajes en GoldenEye. Fantástico.



Juega a GoldenEye como los Shyne Factory

Ésta es la configuración de la partida que aparece en el vídeo.



Estrofas y detalles

- Bond, Oddjob, Xenia y Samedi empiezan la partida.
- La actriz que hace de Xenia recorre medio pasillo con un estilo impecable.
- Hay una hilarante lucha entre Bond y Oddjob.
- Shyne Factory aparece investigando en la sala GoldenEye.

¡Shyne Factory al habla!

Pasamos un rato con el cantante y guitarrista Mike Fredrick Johnson

P. ¿Cuándo descubristeis GoldenEye?
Justo cuando acababa de salir. ¡Nos encantó la posibilidad de podernos disparar el uno al otro! Acabamos unos diez tios apilados rodeando la consola, disparando sin parar. Usar Lanza Granadas en el Templo es nuestro juego preferido.

P. ¿Cómo se rodó el vídeo?
El director escogió a un grupo de actores que él pensó que encajaban con los personajes del juego, entonces nos hizo volar a Toronto y nos lo hizo pasar bien. Los actores no estaban familiarizados del todo con GoldenEye, así que trajimos una N64 y se lo enseñamos. ¡Enseguida le pillaron el truco!

P. ¿Cuál ha sido la reacción ante el vídeo?
Increible. Cierta página web que mencionó nuestro nombre recibió 4.000 visitas en dos días. Pero lo mejor es que la gente ha elogiado la música tanto como el vídeo.

P. ¿Podemos esperar más cameos con videojuegos?

Creo que sí. Últimamente hemos disfrutado mucho con Perfect Dark. Lógicamente, el aspecto de una partida de PD es mucho menos primitivo que el de una de GoldenEye, así que sería más difícil de parodiar. Esta vez nos tendremos que esforzar más.

P. Finalmente, ¿son precisos los radares de la partida que aparecen en el vídeo?

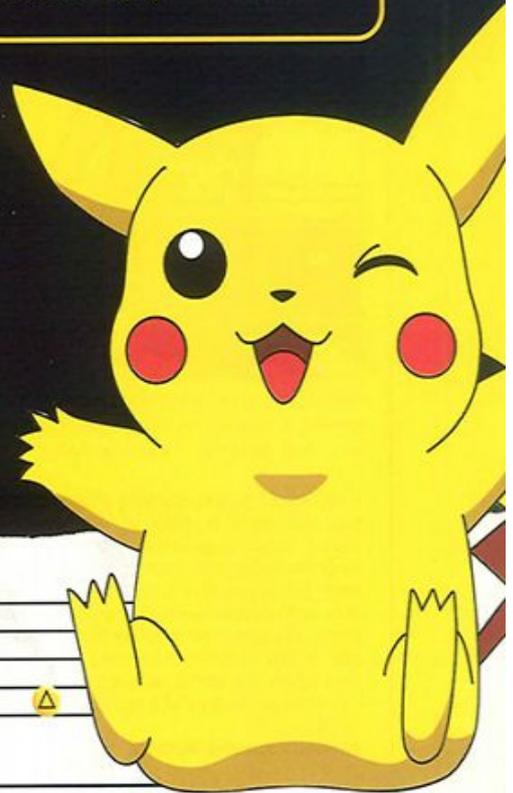
Mmh, no estoy muy seguro. Pero conociendo al director diría que probablemente sí.



Música de Tetris, Dr Spin



Dr Spin realizó una versión bailable (bastante mala, por cierto) de la fabulosa música del Tetris de Game Boy. El grupo contó con alguien con un acento soviético hilarantemente poco creíble que gritaba cosas como 'Sé que esto os va a chiflar', y '¡Oh, sí!'. Inexplicablemente, superó a Super Mario Land en las listas de éxitos inglesas, llegando al número seis en el 92.



TÓCALA

Usa la Ocarina de Zelda 64 para recrear Bring Me Down.

