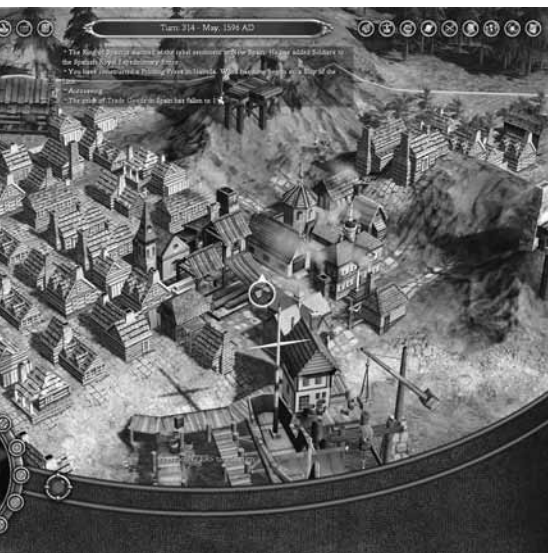


# La música de nuestros juegos

Pablo Martínez Lozada



Civilization IV y Rock band



## 1. De los ocho bits a la orquesta

Una instantánea triunfal para el lento proceso que ha llevado a hallar en la industria de los videojuegos una pieza clave en el mundo del entretenimiento fue el momento en el que se otorgó un Grammy 2011 al arreglo de una pieza de la banda sonora de *Civilization IV*: un aval institucional, y muy tardío (la pieza se escribió en 2005), para la composición, arreglo y ejecución de la música para juegos. No es por supuesto casual que esto haya coincidido con una época en la que los videojuegos se llevan una tajada mayúscula del pastel financiero de los medios de entretenimiento; las grandes industrias tienden a esperar los datos económicos para entender, mucho después que los usuarios, que el crecimiento en el alcance demográfico implica necesariamente una mayor importancia cultural.

Un síntoma anterior de este reconocimiento ha sido la serie de conciertos *Video games live*, que desde 2005 ha emprendido giras para tocar con una orquesta sinfónica música de videojuegos de diversas épocas. No comparto el entusiasmo de quienes piensan que esto ayudará a acercar a ciertos jóvenes a la música sinfónica, pero es sintomático que los organizadores hayan reconocido la existencia de un público nutrido que asocia recuerdos musicales con la experiencia valiosa de los videojuegos.

Si no creo en el potencial educativo de este proyecto es porque la música que en ellos se toca no pasa de ser música de fondo: las partituras para bandas sonoras están hechas para acompañar otra acción, no para ser escuchadas con atención. No obstante, y justamente por ello, las mejores piezas de acompañamiento tienen un gran potencial evocativo para

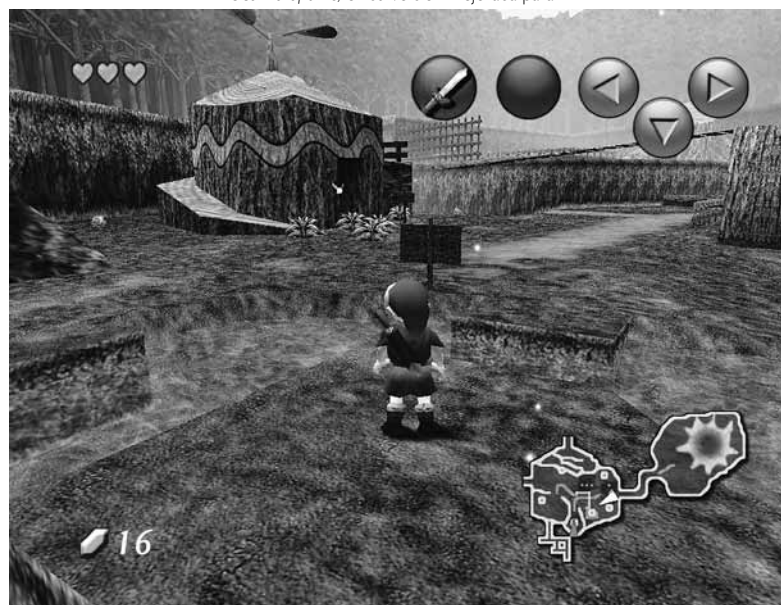
los que conocen su contexto original: quien se sienta a escuchar obras de Herrmann, Williams o algún compositor de videojuegos no lo hace para disfrutar un discurso musical coherente y suficiente, sino para recordar el asesinato de Janet Leigh, el pase de revista de Darth Vader o, ahora, la construcción de una base militar en *Warcraft II*. El éxito de *Video games live* prueba que quienes conocen la música de los videojuegos y la entienden como elemento importante de su vida dejaron de ser una minoría excéntrica: los juegos y su música tienen ya un valor cultural significativo.

La falsa consagración de la orquesta sinfónica también está presente en el Grammy mencionado: aunque la música de viejos clásicos como *Summer games* o *Super Mario Bros.* es tan competente y memorable como la de juegos más modernos, el sonido patentemente electrónico y con pocos canales de los sistemas de ocho y dieciséis bits, con el cual casi todo mundo asocia los videojuegos, difícilmente hubiera llevado al reconocimiento por parte de academias que se consideran serias: tenía que existir primero la tecnología que permitiera incluir una banda sonora de calidad comparable a la del cine. No obstante, el “sonido de videojuegos” por excelencia acabó por obtener su revancha, como veremos más adelante.

## II. La melodía como interfaz

Si bien hablar de videojuegos “musicales” remite hoy de inmediato (ya veremos con cuánta razón) a simuladores como *Guitar hero*, *Rock band* y *DJ hero*, hay antecedentes en los que un elemento musical resultaba clave para la estructura del juego. Quizás el más fácil de recordar (por su popularidad) sea *The legend of Zelda: Ocarina of time*, producido para el Nintendo 64 en 1998. En un momento del juego el héroe aventurero Link recibe una ocarina mágica, con la que el jugador debe tocar diversas melodías para solucionar problemas y viajar a diferentes sitios. De acuerdo con *The New York times*, el éxito del juego llevó a un aumento inusual en la venta de ocarinas (que, supongo, fueron abandonadas

Ocarina of time, en su versión mejorada para Wii



dos semanas después de su compra en los cajones de cientos de adolescentes y adultos).<sup>1</sup>

Menos conocido, pero más audaz en su realización, es *Loom*, publicado en 1990 por Lucasfilm Games. El juego se desarrolla en un mundo de fantasía construido con una lógica a veces intransitable en el que el joven huérfano Bobbin, patito feo del gremio de tejedores, recibe ciertos poderes mágicos del telar sagrado que nutre a la comunidad. Lo interesante es que esos poderes, controlados mediante un cayado, se expresan mediante melodías. A medida que avanza el juego, Bobbin va aprendiendo a tocar más notas hasta que el cayado mágico alcanza un registro de una octava completa; también va conociendo diversos hechizos melódicos cada vez más complejos que le sirven para resolver acertijos. Algunos de ellos son ingeniosos, porque para obtener el resultado inverso del hechizo original hay que realizar un proceso natural para las mentes musicales: tocar la melodía al revés (o tocar su retrógrada,

<sup>1</sup> [bit.ly/ikgM13](http://bit.ly/ikgM13).

para decirlo en términos más técnicos). Por ejemplo, si al encontrar un tornado el protagonista aprende un hechizo cuya melodía es re-mi-fa-do, entonces la misma melodía puede usarse para enroscar la espada de un adversario y dejarla inservible, mientras que para convertir una escalera de caracol en una pasarela recta hay que tocar do-fa-mi-re.

Hay que señalar que los protagonistas de estos dos juegos no son compositores ni ejecutantes, ni es su mundo tampoco precisamente musical: los elementos melódicos son sólo una forma equivalente a los sistemas de combinación de letras o colores que emplean otros juegos para plantear problemas al jugador. No obstante, el caso particular de *Loom* obliga a reconocer, una vez más, lo que muchos detractores de los videojuegos se obstinan en negarles: la manera como apelan a las habilidades reales del jugador, y en cierto modo premian su mejor entrenamiento y desarrollo. En el máximo nivel de dificultad no se muestran los nombres de las notas sobre el cayado, de modo que para tocarlas hay que recurrir a la memoria auditiva y tocar, literalmente, de oído. Ganar el juego en esta dificultad permite ver una escena final distinta: un bonito reconocimiento a la capacidad, no tan común, de reproducir una melodía sin que nos proporcionen la partitura.

### III. Del instrumento a la interfaz

Al menos un amigo músico ha proferido una queja que sospecho muy difundida, respecto de *Rock band* o *Guitar hero*: “Dejen de perder el tiempo jugando y mejor aprendan a tocar”. En estos juegos un control especial funciona como instrumento musical simulado: se pulsan unos botones para tocar en el momento correcto notas de una guitarra o se golpea un par de superficies que fungen como batería.

La clave de estos juegos no está en el valor musical *per se*, sino en la viabilidad de una simulación que remita a circunstancias conocidas y reconocibles: nuevamente, al carácter evocativo de una melodía. El chiste está en las licencias de cientos de canciones obtenidas por los fabricantes, que permiten jugar a interpretar piezas de los Beatles, Iron Maiden o Dr. Dre; y jugar a ser estrella de rock o de rap es casi lo mismo que jugar a ser superhéroes.

Más allá de la fantasía del estrellato, me parece claro que estos juegos cumplen asimismo una función social que también el karaoke alimenta desde hace años. Si la decadencia de la educación musical, la desaparición de los instrumentos de la lista de enseres familiares básicos y las facilidades brindadas por la radiodifusión, grabación y reproducción de sonido han mermado notablemente la tradición de hacer música en casa (excepción hecha de ese amigo que todos tenemos, que arruina nuestras fiestas cuando saca la guitarra para cantar a Silvio Rodríguez o cosas peores), el karaoke y los simuladores musicales, toda proporción guardada, han reemplazado varias de las recompensas de dicha tradición. Por supuesto que no incluyen la satisfacción del talento musical que permite tocar *bien* una pieza determinada, pero sí están dirigidos, por un lado, a convivir de manera ligera en la reproducción de una obra musical que debe ser conocida por todos, de modo que puedan participar o al menos gozar de la “ejecución”, y, por el otro, a resaltar el aspecto lúdico, tan presente en la actividad estética y, en particular, la musical (*play, jouer, spielen*, todos verbos que significan tanto “jugar” como “tocar un instrumento”), sin que



Una primera melodía en *Loom*

importe tanto la calidad interpretativa como el aspecto colectivo del acto.

Es inútil desear que todos los que gozan de *Guitar hero* se pongan a estudiar guitarra; como en el caso del karaoke, al desplazar el contexto ritual de la ejecución de las obras para llevarlo al plano puramente social, el videojuego de simulación musical elimina el requerimiento estético y técnico de la música y la vuelve mero pretexto para el favorecimiento de lazos afectivos. *Guitar hero* no es un juego musical: es un juego que se vale de la música para competir con los amigos. Y más allá del movimiento financiero que implica comprar licencias de las canciones, está claro que tocar “una que todos se sepan” vuelve sin duda más placentero el jugar a que somos roqueritos.

#### IV. Los bits como instrumento

Bajo los nombres de *chiptunes* o *chip music* se agrupa un fenómeno curioso en la música electrónica: músicos que adaptan consolas portátiles o viejos sistemas de computadoras personales (Gameboy, Commodore 64) de modo que sus chips de sonido sirvan de materia prima sonora.<sup>2</sup>

Aunque tal vez algunos de sus practicantes así lo quisieran, el proceso no tiene, por sí solo, mucho de revolucionario: es análogo al desarrollo de cualquier instrumento o proceso sonoro nuevo. Además, como he dicho en otra ocasión, el laudero no hace al requinto: así como la incorporación de cintas grabadas en el discurso musical clásico no significa nada sin las obras de Varèse, Harvey o Nono, está por verse si esta tendencia producirá obras memorables; varios aficionados sabrán más que yo de música electrónica y lo podrán juzgar.

Lo importante de este desarrollo, para mí, es el empleo del sonido con el que identificamos de inmediato un Gameboy. Nuevamente nos encontramos con el poder evocativo del sonido (del timbre, en este caso) y con el reconocimiento del valor cultural de una actividad que se vuelve insoslayable merced al peso

<sup>2</sup> Un documental en siete capítulos se puede ver aquí: [bit.ly/cNATWc](http://bit.ly/cNATWc).

**CHIPTUNE VII**

BRIGHT PRIMATE  
FOREST WORLD  
OK IKUMI  
MACHINERY OF NATURE  
VICKYSBOOTIES  
THE ATTIC BITS

Tues, May 18th, TT The Bears Place  
10 Brookline St., Cambridge, MA  
8pm Doors, 7 Dollars, 18 Plus

Cartel del festival Chiptune VII

demográfico de sus aficionados. Aunque quizá sea una excentricidad aún, esta tendencia habla de una serie de generaciones que ya recuerdan poco o nada una época en la que no existían consolas de uso casero ni maquinitas en la farmacia de la esquina, una generación que ha interiorizado el discurso sonoro (y, por qué no, a veces también musical) que ya es inherente al acto de jugar videojuegos. Una vez más, el aspecto sonoro y musical es una de las aristas que nos muestran que la industria, dado el tamaño de su clientela (y por ende de su valor monetario), ha experimentado ya un proceso de normalización e institucionalización como jugador con voto en la macroindustria del entretenimiento. El crecimiento es ya irreversible: somos legión, y por las tonadas de Mario nos conoceréis. **AAA**