

# LA COMPOSICIÓN MUSICAL EN LOS VIDEOJUEGOS DEL GÉNERO FANTÁSTICO. CASO PRÁCTICO "LA MÁGICA AVENTURA DE JANDRITO"

Memoria presentada por:

Tutor:

Co-Tutor:

Francisco Real Bes

Juan Manuel Sanchis Rico

Francisco De Zulueta Dorado



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA

MÁSTER  
UNIVERSITARIO  
EN MÚSICA



DCADHA

DPTO. DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
DOCUMENTACIÓN E HISTORIA DEL ARTE



## **AGRADECIMIENTOS**

*A mis padres, por llenar mi vida de oportunidades desde niño, y concederme un futuro. Por tener la confianza en mí como para darme la oportunidad de escoger. Gracias, por toda mi vida.*

*A mi hermano Alejandro, quien supone mis fuerzas para seguir adelante y mi felicidad. Gracias chiquitín, siempre serás mi hermano pequeño.*

*A Silvia Folguera Lacruz, profesora con quien tuve contacto en 2º de bachillerato, por su confianza en mí, y su gran apoyo. Gracias.*

*A mi hermano Víctor, mi compañero de viaje. Por su dureza, la cual me ha dado una inmensa fortaleza y resistencia para encarar diferentes etapas de duelo.*

*A los miembros más mayores de mi familia, mis abuelas, que han estado apoyándome desde que comencé, y por alentarme a no decaer en mis esfuerzos. Gracias.*

*A mi abuelo Francisco Bes Alepuz, por suponer un reto y alguien a quien alcanzar y superar.*

*A mi abuelo Juan, por ser un ejemplo de actitud ante aquellos que merecen la pena.*

*A los tutores de este trabajo por la dirección de este, y por brindarme su tiempo y sus capacidades para la construcción de este trabajo.*

## **RESUMEN**

La motivación a la que obedece este trabajo, reside en investigar cómo se comporta la música en el medio lúdico, siendo los videojuegos, el soporte más representativo de este, y si sigue los mismos mecanismos de formulación que en la cinematografía. Para la ilustración de este planteamiento, se recurrió a un caso práctico funcional, que constituye una demo de un videojuego original. Este proyecto fue lo que se utilizó como soporte para este trabajo.

Para ello se recurrió al análisis de composiciones ligadas al género fantástico de la industria cinematográfica, y posteriormente con la industria de los videojuegos, y tras esto se realizó una triangulación entre la música cinematográfica, la música presente en el medio lúdico, y música original, de forma que, utilizando ésta, creada en base a los análisis hechos previamente con las dos industrias anteriores, permita demostrar que la industria de los videojuegos comparte métodos de composición musical con la industria cinematográfica, en lo que respecta al género fantástico.

### **Palabras Clave**

Género fantástico, Cinematografía, Videojuego, Banda sonora, Composición musical

## **ABSTRACT**

The motivation to which this work obeys, resides in investigating how music behaves in the playful environment, being video games, the most representative support of this, and if it follows the same formulation mechanisms as in cinematography. For the illustration of this approach, a functional case was used, which is a demo of an original video game. This project was what was used as support for this work.

For this, we used the analysis of compositions related to the fantastic genre of the film industry, and later with the videogame industry, and after that a triangulation was made between the cinematographic music, the music present in the playful medium, and original music, so that, using this one, created on the basis of the analyzes previously done with the two previous industries, it allows to demonstrate that the videogame industry shares methods of musical composition with the cinematographic industry, with regard to the fantastic genre.

### **Keywords**

Fantastic genre, Cinematography, Videogame, Soundtrack, Musical composition

# SUMARIO

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>1.1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA .....</b>	<b>13</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1. EL GÉNERO FANTÁSTICO .....</b>	<b>15</b>
2.1.1. DEFINICIÓN .....	15
2.1.2. ORIGEN Y ANTECEDENTES .....	17
2.1.3. EL GÉNERO FANTÁSTICO Y LA TRADICIÓN LITERARIA.....	20
2.1.4. LA INFLUENCIA DE LA LITERATURA FANTÁSTICA EN LA MÚSICA SINFÓNICA DEL SIGLO XIX-XX .....	22
2.1.5. INFLUENCIA DE LA MÚSICA SINFÓNICA EN LA MÚSICA CINEMATOGRÁFICA ..	24
2.1.6. INFLUENCIA DE LA MÚSICA CINEMATOGRÁFICA EN LOS VIDEOJUEGOS .....	27
2.1.7. LA PROPUESTA PROPIA DE “FANTASÍA” FRENTE A LA DEFINICIÓN CONSOLIDADA.....	29
<b>2.2. LA INDUSTRIA CINEMATOGRÁFICA .....</b>	<b>31</b>
2.2.1. LA NATURALEZA DE LA CINEMATOGRAFÍA .....	31
2.2.2. CLASIFICACIÓN DE LOS DISTINTOS TIPOS DE GÉNEROS .....	34
2.2.4. RELACIÓN NARRATIVA ENTRE EL VIDEOJUEGO Y LA CINEMATOGRAFÍA: GÉNEROS DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS QUE SON NARRATIVOS .....	38
2.2.5. ESTÉTICA CINEMATOGRÁFICA: CORRECCIÓN DE COLOR Y PALETAS CROMÁTICAS EN EL GÉNERO FANTÁSTICO .....	41
<b>2.3. LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS .....</b>	<b>48</b>
2.3.1. LA NATURALEZA DEL VIDEOJUEGO.....	48
2.3.2. CATALOGACIÓN DE LOS DIFERENTES TIPOS DE GÉNEROS.....	50
2.3.3. DIFERENCIACIÓN ENTRE “GÉNERO NARRATIVO” Y “GENERO DENTRO DEL VIDEOJUEGO” .....	53
2.3.4. EL GÉNERO RPG: ELEMENTOS, NARRATIVA Y ESTÉTICA.....	56
2.3.5. CONSIDERACIONES SISTEMÁTICAS .....	65
<b>2.4. TEORÍA MUSICAL: EL CONCEPTO DE BANDA SONORA .....</b>	<b>70</b>
2.4.1. LA NATURALEZA DE LA MÚSICA EN SU PERCEPCIÓN DE BANDA SONORA: CONTEXTO, USOS Y CARACTERÍSTICAS .....	70
2.4.2. NOMENCLATURAS DE CREACIÓN .....	73
2.4.3. LA BANDA SONORA EN RELACIÓN A LA INDUSTRIA CINEMATOGRÁFICA .....	84
2.4.4. LA BANDA SONORA EN RELACIÓN A LA INDUSTRIA LÚDICA.....	87
2.4.5. EL PAPEL DE LA MÚSICA EN LOS VIDEOJUEGOS DE ROL.....	93
2.4.6. LA MÚSICA Y LA NARRATIVA EN EL GÉNERO FANTÁSTICO.....	97
2.4.7. LA MÚSICA DE GÉNERO EN RELACIÓN A LOS PERSONAJES.....	100
2.4.8. LA MÚSICA EN RELACIÓN A ESPACIOS LUGARES, ACCIONES, MOMENTOS Y SITUACIONES .....	102

<b>3. CASO PRÁCTICO .....</b>	<b>105</b>
<b>4. RESULTADOS.....</b>	<b>120</b>
<b>5. CONCLUSIONES.....</b>	<b>123</b>
<b>6. REFERENCIAS .....</b>	<b>125</b>
<b><u>ANEXOS.....</u></b>	<b><u>127</u></b>
<b>I.    GLOSARIO.....</b>	<b>127</b>
<b>II.   MATERIAL COMPLEMENTARIO.....</b>	<b>128</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

La consolidación de la industria de los videojuegos en la década de 1990, supuso para la práctica en cuanto a la realización de relatos de ficción, una alteración drástica en la mecánica de su elaboración, y el requerimiento de múltiples disciplinas artísticas, para efectuar un producto final de calidad.

Esto subyace como resultado del nacimiento y posterior evolución de la industria del cine a principios del siglo XX, que planteó nuevas formas de expresión, desarrollando géneros temáticos provenientes de otros ámbitos artísticos, principalmente de la literatura, ensalzando conceptos como la literatura de género o uno de los principales géneros literarios, como es el género narrativo, y en especial la épica.

Con el origen de la industria cinematográfica, se ha experimentado un crecimiento exponencial en lo que respecta a distintos formatos narrativos a lo largo del siglo XX, como el cómic, la fotografía, o la ya mencionada industria de los videojuegos. que desarrolla también sus propios géneros, clasificados según sus mecánicas (acción, disparos, estrategia, simulación, RPG, etc.).

Con el foco orientado hacia una perspectiva lúdica, presento especial interés en la narración, y en las distintas técnicas para hacer esta posible, particularmente en el formato musical y sus diferentes recursos, tomando como referencia la relación entre la música y la imagen.

Para ello se recurrirá a dos de los ámbitos más representativos de esta índole, y que a lo que respecta este trabajo, son los más adecuados para desarrollar el razonamiento que pretendo exponer a continuación, la industria de los videojuegos y la industria del cine. Sendas industrias comparten una relación muy estrecha y casi imprescindible con la música.

En la presente memoria, se pretende enfatizar en la dualidad que presentan ambas industrias en cuanto al desarrollo de la obra musical se refiere, esto define intrínsecamente al género de la banda sonora, consistente esencialmente en piezas musicales originales, compuestas específicamente para la obra audiovisual, con el propósito de acompañamiento, el realce de un momento concreto de la narración,

etc. Tradicionalmente son piezas orquestales, aunque esto puede ser sutilmente variable en función de la industria y el género narrativo que estemos tratando, ya que, con la evolución de ambas industrias, se han ido introduciendo elementos a lo largo del tiempo, que han contribuido al desarrollo de este ámbito, al mismo tiempo que han ido consolidándose paralelamente como disciplinas propias con identidad individual.

La problemática que se plantea, se establece principalmente en relación a la industria del videojuego y a la industria del cine, empleando la música como elemento vehicular de forma mediante la cual, la música originaria de ambas industrias permita comprender y poner en conocimiento, la naturaleza de la música como recurso narrativo en un relato de ficción correspondiente al ámbito audiovisual.

Fundamentalmente, la cuestión sobre la que se centra este ensayo es en cómo se comporta la música procedente de la industria de los videojuegos, y si posee el mismo tratamiento a la hora de ser compuesta que en la industria cinematográfica.

Ciertamente, la idea de trabajar sobre el concepto de la música en la industria de los videojuegos de forma, a priori, inexacta, puede resultar ambiguo, por esta razón es necesario especificar, establecer criterios que sean coherentes a la hora de abordar el objeto de estudio, y acotar la investigación para aportar precisión y sentido al análisis.

Principalmente el primer criterio que se debe señalar va de acuerdo al género que se va a tratar, ante todo es necesario establecer un límite dentro de este concepto, para ello se hará uso de la literatura, ya que posee géneros catalogados de forma muy precisa, y además detenta una estrecha relación con la clasificación cinematográfica.

Con ubicación en el marco de los tres principales géneros literarios, nos situaríamos en el género épico, actualmente asimilado al género narrativo. Dentro de este ámbito quisiera recalcar el concepto de "literatura de género", catalogación estrechamente ligada a la industria cinematográfica, y es aquí donde me gustaría enfatizar en el género fantástico, género que cuenta con una gran filmografía por

parte de la industria del cine, y una cantidad considerable de obras por parte de la industria de los videojuegos, de igual forma, posee una gran variedad de ejemplares tanto en la literatura como en la música.

Definir el género que se va a tratar a lo largo de este trabajo es de suma importancia, ya que, en el ámbito musical, de acuerdo a la narrativa, la obra es diametralmente diferente en función del género para la que está compuesta.

En otro orden de ideas, es igualmente esencial concretar que una pieza de música creada para el ámbito audiovisual, no depende únicamente del género para la que se componga, un factor que resulta muy relevante tener en consideración, es la industria a la que va a ser destinada esa pieza musical. Con el marco establecido en los dos ámbitos audiovisuales más consolidados en la actualidad, la industria del videojuego y la industria del cine, resulta fundamental señalar que existe diferenciación entre sendos aspectos.

En primer lugar, cabe destacar que una obra cinematográfica se percibe a través de la vista y el oído, sabiendo esto, se desarrolla un modelo de desarrollo para abordar la metodología de producción de la obra musical, sin embargo, el videojuego se desenvuelve acorde a una estructura distinta, focalizándose en otras variables, además de las anteriores, como es la interactividad, la kinestética, la lógica o la toma de decisiones, entre muchas otras. De esto se entiende que, en el videojuego, hay más factores que compiten por la atención del espectador, además de los ya mencionados por parte de la cinematografía, esto quiere decir que el hecho de que exista un mayor número de variables que coexisten de forma armónica, pero que al mismo tiempo litigan por atraer la inclinación del jugador, desemboca en un descenso de la importancia del resto de elementos, incluyendo una rebaja en la importancia de la imagen, y una reducción en la importancia del sonido, y por extensión de la música, con seguridad de forma circunstancial.

No obstante, el elemento de la banda sonora supone una pieza fundamental en lo que al videojuego respecta, pero llegados a este punto se desarrolla un dualismo entre componer música cinematográfica y música para videojuegos, ya que a pesar de que comparten numerosos mecanismos y recursos para su creación, su desarrollo se percibe de diferente forma, esto da entender que existen matices de

distinción en cuanto al enfoque entre componer para la industria cinematográfica y la industria lúdica, y analizar y desentrañar este fenómeno es uno de los principios fundamentales por los que este trabajo existe, ya que es esto lo que se pretende investigar.

Esto viene establecido por la evolución que ha sufrido la música en la industria de los videojuegos desde su creación, ya que, en el pasado, las restricciones que suponía la tecnología del momento limitaban la creación de piezas musicales en el ámbito del videojuego, fue a partir de esta problemática, donde tuvo su origen el concepto que recibe el nombre de “música retro”. Al mismo tiempo, y a raíz de lo anterior, la industria de los videojuegos ha pasado de la utilización de música en su mayoría electrónica a una música predominantemente orquestal, no obstante, para hacer una afirmación como esta es necesario concretar, y es que el tipo de música que se compone, pese a los matices que puedan surgir sobre la composición musical para ambas industrias, está estrechamente ligada al género lúdico que se trata.

Si bien es cierto, que el ámbito de la banda sonora en la industria del videojuego, sufrió una evolución que lo condujo paulatinamente a una concepción mayormente orquestal, en el videojuego se sigue preservando la utilización de la música electrónica de forma habitual, el hecho de que en múltiples títulos de la industria de los videojuegos, la banda sonora que se compone, haya padecido una alteración a lo largo del desarrollo de la industria, que ha llevado a ésta música a mostrar un planteamiento orquestal, es debido a cómo ha evolucionado el género a lo largo del tiempo, pero no desde una perspectiva literaria, factor proveniente del cine, y que también ha contribuido, sino que ésta variación se ha propiciado en función del género como elemento de clasificación dentro de la propia industria del videojuego.

Como ya ha sido mencionado anteriormente, la industria de los videojuegos goza de su propia catalogación, en cuanto a género se refiere, esto quiere decir, que la evolución por parte de esta industria no se reduce únicamente al progreso tecnológico, sino también al desarrollo del videojuego como una obra concebida, como obra artística en el ámbito audiovisual.

Una vez definido el contexto de los dos ámbitos que se van a investigar, y en función de cómo se ha orientado la perspectiva de esta memoria, se debe establecer un entorno en la industria de los videojuegos donde se dé una mayor práctica de la música orquestal, y en base a esta premisa, hay un género perteneciente a la industria de los videojuegos que cumple con exactitud estas características, y es el género RPG.

La principal característica del género RPG, y el hecho de que sea tan propenso a la adopción de la disciplina musical, debe su respuesta a la industria del cine, ya que el género RPG obedece numerosos recursos cinematográficos, y la naturaleza receptiva que posee para la música es uno de ellos. Además, el género RPG tiene la particularidad de producir generalmente obras de temática mitológica o perteneciente al género fantástico, si se enfatiza en este marco, esto le concede a un videojuego, una afinidad muy directa con los recursos cinematográficos.

Este hecho se demuestra a la hora de definir el propio género, ya que éstas siglas tienen como significado “Role Playing Game” cuya traducción es “Juego de Roles”, esto consiste en la interpretación de un papel por parte del jugador en un personaje de la narración que el juego nos ofrece. Los videojuegos RPG poseen en muchas ocasiones numerosas influencias literarias y cinematográficas ya que en muchos casos cuentan historias de temática fantástica o mitológica, cuya práctica los enlaza fuertemente a la industria del cine, ya que otra de las principales características de género RPG, es su gran énfasis en la narrativa, algo que casa perfectamente con la incorporación de la música, esto deriva en que recursos como la banda sonora, las cinemáticas, la estética, etc. obedezcan en multitud de ocasiones a influencias fílmicas.

Una vez establecidos los matices que existen entre el ámbito de los videojuegos y el ámbito fílmico en la práctica musical, existe un pretexto intrínseco el cual plantea una tesis de interés como es, qué herramientas o mecanismos hacen que una banda sonora funcione en un medio determinado, si es posible extrapolar el método a diferentes categorías, y si esto posibilita aplicarlo tanto a la industria cinematográfica como la industria de los videojuegos, esto es principalmente lo que mueve el interés de este trabajo, lo que seguidamente plantea la cuestión de

descifrar la incógnita de cuáles son los elementos que resultan imprescindibles para que una banda sonora sea un éxito.

Ciertamente, esta premisa se aplica como una cuestión para ambos ámbitos, tanto la industria de los videojuegos como la industria cinematográfica.

Esto muestra una visión realmente interesante a nivel técnico, el hecho de intentar desentrañar los recursos y mecanismos de una composición musical profesional, con el propósito de adquirir herramientas para así garantizar el éxito funcional en una obra, es algo que despierta mi curiosidad.

Uno de los aspectos que ha incidido de forma indirecta, pero que, aun así, se encuentra muy presente, es el concepto del estudio de la banda sonora como elemento individual y al mismo tiempo como componente dentro de una obra audiovisual, esto resulta algo que capta irremediablemente mi atención, y, asimismo, seguramente pueda aportar un acercamiento más enfático a la comprensión del género de la banda sonora.

Para proceder íntegramente lo mencionado en este trabajo, se va a recurrir a una metodología determinada para abordar los planteamientos formulados a lo largo de este trabajo para realizar la investigación.

Como ya ha sido expuesto anteriormente, la tesis principal que expone esta memoria, radica en el comportamiento de la música en el ámbito lúdico, y la comprobación, en caso de que exista relación, de si responde a la misma mecánica de formulación, respecto al género que se trata, que resulta la industria cinematográfica.

En lo que respecta a la composición musical pensada para la industria de los videojuegos, existen dos fórmulas para su elaboración. La primera de estas, responde a un proceso de composición tradicional, donde se integra música producida previamente. La segunda se corresponde para la realización de la composición desde una concepción procedural, que implica la codificación, esto se detallará de manera más rigurosa en el apartado de la metodología.

Primeramente, para efectuar el progreso del planteamiento establecido anteriormente, es necesario establecer unos criterios muy estrictos, en relación a la

selección de los recursos que serán utilizados como herramientas para el correcto desarrollo de la tesis planteada. Simultáneamente, es menester indicar que la selección cuidadosa de una metodología apropiada, coherente y concisa es realmente significativa para garantizar el éxito de la utilidad de este trabajo y que la investigación desarrolle un sentido lógico.

Ante todo, para poner en práctica la metodología que se ha confeccionado, se realizará una investigación en cuanto a la música de la industria cinematográfica, recurriendo al análisis de obras célebres por parte de la industria, siempre estableciendo un criterio de renombre cultural, y teniendo presente el género fantástico, ejemplarizando los conceptos que así lo requieran. Esto proporcionará conocimiento en lo referente al entendimiento de los recursos del carácter fílmico por parte del estudio de Hollywood, ya que se hará énfasis en la identidad estadounidense, tanto cinematográficamente como musicalmente.

Posteriormente, se procederá a un examen de la industria de los videojuegos, mediante una selección de títulos procedentes de esta industria, que cumplan los principios establecidos en el marco que se ha definido, y que gocen de prestigio en el ámbito lúdico, ejemplificando las cuestiones que lo exijan, con intención de aportar un grado de comprensión sobre el tratamiento musical de obras conmemorativas en lo que respecta a esta industria.

Desde otra perspectiva, resulta imperativo señalar que, debido a la naturaleza del objeto de estudio, como es el ámbito musical en relación a la industria de los videojuegos, es lo propio contar con un videojuego como herramienta, a ser posible original, por supuesto, en cumplimiento de los criterios instaurados. Esta herramienta se ajusta a la perfección como medio para ilustrar lo que se pretende demostrar en esta investigación, y jugará un papel sumamente relevante, durante la ejecución de la metodología, que supondrá uno de los elementos fundamentales de este trabajo.

La metodología empleada para desenvolver la tesis que se plantea, se desarrollará acorde a criterios específicos, procediendo a la explicación, estos criterios constan de, una vez realizados los análisis de las obras pertenecientes a los ámbitos que aquí se tratan, seguidamente se procederá a la creación en el marco de la

composición musical y su posterior post-producción. Esto permitirá una observación directa, mediante la herramienta descrita anteriormente, consistente en un videojuego RPG de género fantástico original, sobre el encaje de la música en función de los datos recabados, permitiendo así, la comprobación de forma inmediata de los resultados.

### **1.1. Objetivos y metodología**

El objetivo de lo mencionado con anterioridad, es constatar que la concepción de la música en la industria de los videojuegos responde a los mismos mecanismos de género que en la industria cinematográfica, ello requiere definir principios específicos para la labor de investigación, recurriendo a la relación que posee el ámbito de la música con el género que se está tratando en el ámbito audiovisual, aplicado tanto a la industria de los videojuegos como a la industria cinematográfica, de forma que la composición de música original, sea utilizada como recurso para ilustrar que el planteamiento que aquí se expone es coherente, esto determina principalmente, el objetivo fundamental de la investigación.

Esencialmente, la metodología se organizará en dos etapas, donde la primera constituirá una fase de análisis donde se analizarán obras musicales ligadas a títulos célebres pertenecientes al género fantástico, propias de la industria cinematográfica, y posteriormente, se repetirá el procedimiento ejecutado anteriormente con la industria lúdica como principio fundamental del análisis, y, a continuación, se instará a la composición de música original. Una vez establecidos los criterios, técnicas, y las herramientas que serán utilizadas como recurso, se procederá a ejecutar un método comparativo mediante la triangulación entre los elementos presentes de los que se dispone en la investigación, como son, la música de la industria cinematográfica, la música de la industria lúdica, ambas en función del método analítico, y, la composición y producción musical original, mediante la praxis, de forma que, la utilización de esta música original, elaborada en función a las investigaciones realizadas previamente por parte de los dos ámbitos anteriores, permita la demostración de que la industria de los videojuegos

comparte métodos de composición musical con la industria cinematográfica, en relación al género que se aplica .

Un factor de importancia que posee una presencia fundamental, consiste en el género fantástico, lo que nos predispone a generar una definición concreta de lo que se entiende como concepto de género fantástico, recurriendo a la consideración ofrecida por autores estudiosos de este género, además de por la cultura popular y memoria colectiva. Lo que nos obligará a efectuar un recorrido por la industria cinematográfica, con largometrajes propios de este ámbito, en base a la ejemplificación, en la misma medida en cuanto a la industria de los videojuegos, y referentes de este género en relación al ámbito musical, señalando sus obras relevantes

Como un objetivo más específico y en relación al crecimiento profesional, recorro a la búsqueda del desarrollo de un método de composición musical, para la industria del videojuego, en cuanto a género fantástico se refiere. Esto conlleva intrínsecamente a una finalidad en lo que respecta a esta memoria, como es que el método que se desarrolle en este trabajo, sea extrapolable a otros géneros, no solo al fantástico, a saber, en cuanto a este trabajo, las variables, herramientas, y recursos utilizados, se encontrarán definidos en el marco del género fantástico, pero, los aspectos técnicos, que se hallan fundamentados por la metodología, cómo pueden ser el análisis de una composición musical, y en base a estos datos la realización de una posterior composición y producción de música original, para el género para que se está tratando, tiene la intención de ser extrapolable a otros géneros, cómo lo son el género de terror, la ciencia ficción, etc., para de esta forma servir de contribución a otros compositores de la industria lúdica, a la creación de sus piezas.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. El género fantástico**

#### **2.1.1. Definición**

A la hora de presentar una definición concreta sobre lo que se conoce como género fantástico, es necesario en primer lugar, focalizar en un término que haga posible un examen de la raíz de esta problemática, y el término que posibilita esta práctica para una comprensión fundamental respecto a esta cuestión, es el concepto de fantasía.

En base a esto, se plantea una pregunta de cierta ambigüedad, como es, qué define el concepto fantasía, que enlaza intrínsecamente con otra pregunta, como es, que es necesario para qué una obra sea considerada como un producto perteneciente al género fantástico.

Para dar respuesta a esta cuestión, es necesario recurrir a uno de los autores más representativos de lo que constituye el estudio del género fantástico desde una perspectiva narrativa, quien es Tzvetan Todorov, ya que sus teorías, no solamente han establecido fundamentos críticos en lo que respecta a la fantasía como elemento partícipe de la épica, sino que además ha cimentado gran parte de la obra moderna de esta temática, consolidándola como género individual, creando una comunidad propia, admiradora de esta categoría, puesto que no pocas producciones, ya sean literarias, musicales o audiovisuales, se han nutrido de estos cánones, pese a que es necesario añadir, que la fantasía, como género ha transitado su propia senda, y debido a esto, ha sufrido una evolución a lo largo del tiempo, es por esto por lo que es necesario matizar ciertos aspectos, que serán tratados posteriormente.

El concepto de fantasía en lo que respecta a Todorov, se expone de forma muy característica, ya que escoge la vacilación del espectador como impulsor argumental de aquello que se lee, mediante el origen de diferentes posibilidades

en el destinatario, que posteriormente, serán o no, plausibles, siendo esto la causa de diferentes razonamientos, debido a que la vacilación genera expectativa.

Esto convertiría intrínsecamente a la fantasía en un acto, y relvaría a este fenómeno a la duración de ese mismo acto, que sería resultado de la reafirmación de la expectativa generada por la vacilación, dando como resultado el hecho de que la fantasía no sería un elemento narrativo en sí, si no la reacción que provoca su aparición.

En esencia, lo que expone Todorov, sugiere que la vacilación del lector ante un elemento sobrenatural o similar constituye la primera condición de lo fantástico. La reflexión que se origina ante esta definición establece una perspectiva de suma relevancia, que se citará textualmente debido a su importancia.

“Llegamos así al corazón de lo fantástico. en un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sílfides, ni vampiros se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar. El que percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de imaginación, y las leyes del mundo siguen siendo lo que son, o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte integrante de la realidad, y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos. O bien el diablo es una ilusión, un ser imaginario, o bien existe realmente, como los demás seres, con la diferencia de que rara vez se lo encuentra. Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre. En cuanto se elige una de las dos respuestas, se deja el terreno de lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso. Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural. (Todorov. 1980: 18-19)”

Asimismo, Todorov desarrolla todavía más esta teoría forjando una nomenclatura concreta, que, a modo de catalogación, describe los diferentes tipos de literatura fantástica en función de sus elementos, que resultan en los siguientes (Todorov. 1980: 33-40):

- **Extraño-puro:** Se relatan acontecimientos que pueden explicarse perfectamente por las leyes de la razón, pero que son, de una u otra manera, increíbles, extraordinarios, chocantes, singulares, inquietantes,

insólitos y que, por esta razón, provocan en el personaje y el lector una reacción semejante a la que los textos fantásticos nos volvió familiar.

- **Fantástico-extraño:** Los acontecimientos que a lo largo del relato parecen sobrenaturales, reciben, finalmente, una explicación racional. El carácter insólito de esos acontecimientos es lo que permitió que durante largo tiempo el personaje y el lector creyesen en la intervención de lo sobrenatural.
- **Fantástico-maravilloso:** [se corresponden a]relatos que se presentan como fantásticos y que terminan con la aceptación de lo sobrenatural. Estos relatos son los que más se acercan a lo fantástico puro, pues éste, por el hecho mismo de quedar inexplicado, no racionalizado, nos sugiere, en efecto, la existencia de lo sobrenatural.
- **Maravilloso-puro:** [son relatos donde] los elementos sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular ni en los personajes, ni en el lector implícito. La característica de lo maravilloso no es una actitud, hacia los acontecimientos relatados sino la naturaleza misma de esos acontecimientos.
- A partir de estos escritos, que podríamos catalogar como una guía de máximas, es posible generar un escenario esencial de lo que se está buscando, debido a que, para componer música en relación a un género narrativo específico, se ha de conocer la naturaleza del mismo, y posteriormente proceder a evaluar los contextos a los que se dirige de forma más específica, que según cuales sean, serán tratados de diferente forma.

### 2.1.2. Origen y antecedentes

En lo que respecta al género fantástico, es sabido que se trata de una vertiente que ha bebido de diferentes géneros hasta conformarse como una presencia individual, sin embargo, todo tiene un origen, y el género fantástico no es la excepción.

En base a esta premisa, es destacable el *Poema de Gilgamesh*, debido a la antigüedad que alcanza, esta pieza, es una narración Acadia en verso donde se relatan las andanzas del rey *Gilgamesh*, que, junto a su amigo *Enkidu*, realiza un viaje en busca de aventuras. Este relato se basa en cinco poemas independientes sumerios, que constituyen la obra épica más antigua de la que se tiene conocimiento.

Siguiendo en esta línea, cuando se hace referencia a mitos sumerios y babilónicos, estamos hablando de algo de difícil acceso, debido a que en ocasiones son textos que se encuentran fraccionados en lo que respecta a sus componentes, como en este caso, y es que se da el hecho de que existen tablillas perdidas en lo que constituye la versión babilónica de esta epopeya, añadiendo el hecho de ser textos muy especializados, como es por ejemplo el poema de *Enûma Elish* (1200 a.c.), donde se narra míticamente, el origen de la creación.

No obstante, en relación a la narrativa fantástica, en lo que concierne a este ámbito, reúne gran cantidad de referencias y menciones a ritos, ceremonias o dioses de origen sumerio, aunque esto, también es empleado por otras disciplinas, como es el cómic o la cinematografía con obras como, *Gilgamesh el inmortal* (1969 Lucho de Rivera).

En lo que atañe al género fantástico, como ya se ha visto, existen tanto autores que se encuentran en la categoría de realizadores de relatos, y desde otra perspectiva existen los teóricos de este género de la literatura, sin embargo el género fantástico como ya se ha indicado anteriormente se ha nutrido de otros géneros hasta conformar lo que es hoy, en este orden de ideas el género fantástico ha servido de inspiración no solamente a textos literarios, sino que también ha enriquecido a otras disciplinas, cómo son la pintura, la escultura, y en menor medida la arquitectura, y de forma más adepta, la música y la danza, ya que en estos ámbitos se muestra un acompañamiento histórico, ejemplos de ello son obras como *Eros y Psique*, reproducida tanto de forma pictórica (de título *El rapto de Psique*, como una de las obras que se conocen sobre este episodio mitológico) como escultórica, *Lacoonte y sus hijos*, obra perteneciente al ámbito de la

escultura, o el gran número de representaciones de la diosa *Afrodita*, conocidas como las *Venus*, que ocupan tanto la pintura, como la escultura.

Sin embargo, en un ámbito, como es el de la música, el género fantástico parece ser que adopta un camino menos mitológico y más cercano a lo maravilloso, pues en lo que respecta a la música, el género fantástico ha trazado una ruta estrechamente unida a la categoría de los cuentos de hadas, pues es en este ámbito, es donde el género fantástico ha cobrado una presencia muy notoria, adoptando además, múltiples formas de representación, véase en la disciplina de la ópera, con obras como *La flauta mágica* (W.A. Mozart. 1791), en un formato típicamente orquestal, o desde una perspectiva más dramática, mediante el ballet de repertorio, cómo lo son, *El Lago de los Cisnes* (1877), *La Bella Durmiente* (1890) o *El Cascanueces* (1892), cuyo autor, Tchaikovsky, es reconocido internacionalmente por despuntar en esta temática.

En esta línea existen adaptaciones musicales de obras de la narrativa fantástica, donde en tierra anglosajona son primeras en su aparición, que llegan de la mano del rock, obras como *El Señor de los Anillos* o *El Hobbit*, siendo Led Zeppelin la primera formación musical en entrar en contacto con este fenómeno. En lo que respecta a las adaptaciones musicales de obras de la narrativa fantástica, representan un rumbo fortuito, pues no solo se limitan autores pertenecientes estrictamente a este género. Así pues, en 1977, surge *The King of Elfland's Daughter* (La Hija del Rey del País de los Elfos), adaptación de la novela con el mismo nombre, de la mano de Lord Dunsany como autor de la novela, y Bob Johnson y Peter Knight como compositores de dicha adaptación, considerada disco de culto, esto sin embargo son solo algunos ejemplos, pues existe mucho más material sobre este hecho, álbumes que adaptan las obras de Tolkien, Discos de Led Zeppelin, Rush, Deep Purple o Iron Maiden, que posee temas como “Moonchild”, “Seventh Son of the Seventh Son” o “The Prophecy”, grupos como Hawkwind, quienes se inspiran en la obra de Moorcock, o en España, grupos como Leño, Asfalto o Ñu, intentando imitar el estilo extranjero, o Disney, con largometrajes como *fantasía* y *fantasía 2000*, donde se adaptan cortometrajes de animación abstractos y narrativos de temática fantástica, en función de música

preexistente, son solo algunos ejemplos de todo lo que abarca el género fantástico en relación a la música con respecto a sus precedentes.

### **2.1.3. El género fantástico y la tradición literaria**

Un elemento que respalda al género fantástico de manera ininterrumpida, y a colación con sus orígenes, resulta el hecho de que este, cuenta con una concepción tradicionalista. La tradición literaria origina en el género al que se acoge, un corpus literario que determina una obra definida. Esta obra, en lo que respecta al género fantástico, a priori parte del concepto de la narrativa como una extensión del cuento, esto implica de forma intrínseca, la asociación de este, a un tipo determinado de lector, que puede ser considerado infantil o juvenil, pero es sabida la existencia de obras que obedecen a un tono de concepción más madura, lo que indica que el género fantástico posee un colectivo heterogéneo en lo que atañe a sus lectores debido a la variedad de los temas que trata, planteando, asimismo, distintas problemáticas. *Canción de hielo y fuego* resulta un ejemplo óptimo de obra receptiva para cualquier público, ya sea juvenil o adulto.

Algo a lo que se ha hecho mención anteriormente es a que los cuentos de hadas son una fuente relevante de la narrativa fantástica, o al menos, de una parte significativa de esta, en contraste existen autores como Propp, dónde en su obra *Transformaciones de los cuentos maravillosos* (1974), niega la posibilidad del nexo entre los elementos de los cuentos maravillosos con aquellos propiamente literarios, problemática que la narrativa fantástica supera, ya que incorpora estos elementos, originando una gran variedad de soluciones de carácter novelesco, debido a que en los cuentos, las cuestiones sintácticas (personajes, planteamientos, estructuras, escenarios, etc.) poseen un tratamiento diferente, que influye directamente en su duración, sin embargo, pese a las notorias diferencias estructurales, es cierto que el cuento resulta referente a la hora la concepción de estos textos, donde así lo reconocen autores como Poul Anderson, Terry Pratchett, Robin Hobb, Diane Duane, Douglas A. Anderson, Orson Scott Card, entre otros en la obra, *La Tierra Media: reflexiones y comentarios* (2003), coincidiendo con Tolkien en la inspiración que para ellos supuso los cuentos.

La tradición literaria es un recorrido histórico, en lo que respecta a las obras, y en lo que atañe al género fantástico, se origina desde el cuento, no obstante, adopta un aspecto más complejo con planteamientos que ofrecen mayor profundidad en lo que respecta a sus estructuras y elementos literarios. Este hecho evade la percepción de los cuentos tradicionales, incluso en las obras más cercanas al público infantil como son, *La princesa y los trasgos* de George MacDonald o *El león, la bruja y el armario* de C. S. Lewis, y agrega complejidad a los textos, incluyendo obras de una proyección dirigida a otro tipo de espectador, como, *Historia de la Llanura Esplendente* (1891) de William Morris, *La Hija del Rey del País de los Elfos* (1924) de Lord Dunsany o *La Serpiente Uróboros* (1926) de Eric Rücker Eddison. Entonces es necesario destacar que la narrativa fantástica se inspira en el cuento, pero no resulta una extensión más duradera que esta, ya que, además del cuento, el género fantástico, posee diferencias argumentales notorias, y se provee de fuentes de mayor variedad y riqueza, siendo estas no solo mitológicas, sino que integra elementos de otros géneros o subgéneros, como la novela de terror, la ciencia ficción, etc.

Diferentes autores situados en el género fantástico, sitúan a Tolkien, autor de *El Señor de los Anillos*, y *El hobbit*, como una figura representativa de la narrativa fantástica. Si bien es notable en este autor la inclinación hacia la narrativa de los cuentos de hadas, como sugiere en su ensayo *Sobre los cuentos de hadas*, donde realiza un análisis de los elementos de estos textos, destaca por la calidad que ofrecen sus obras fruto de seguir los preceptos propios de la narrativa fantástica, que, a su vez, integran elementos del cuento. Asimismo, el prestigio que ostentan sus obras más célebres lo sitúan en una posición reputada desde una perspectiva tradicionalista, originando que escritores como William Morris, Robert E. Howard y E. R. Eddison precedieron a Tolkien en el género fantástico con obras como *Conan el Bárbaro*, lo consideren como un referente relevante en este género.

Sin embargo, a pesar de que el cuento represente una pequeña porción de las fuentes del género fantástico, existe la posibilidad de generar cierto grado de complejidad, ya que en los cuentos siempre subyace la alegoría. Este recurso puede formar parte de un corpus mucho más complejo, y deja entrever la posibilidad del establecimiento de una relación entre relatos, utilizando a un

personaje como nexo entre estos, siendo uno de los ejemplos más llamativos la obra, *Las Mil y Una Noches* (S.X), texto que encaja de forma muy precisa con una postura tradicionalista, debido a su naturaleza, que recurre al cuento de una forma llamativa y en cierto modo particular.

Esta obra niega en cierta medida, la mecánica popular que se asocia a la perspectiva tradicionalista de la reparación de un mal mediante la figura del héroe, recurso que es aplicable a gran variedad de géneros. Tanto los cuentos tradicionales, como los maravillosos y los de hadas, así como sus desarrollos posteriores (sendas versiones de Alicia, *El Maravilloso Mago de Oz*, etc.) presentan cierta predisposición al uso de alegorías que se les adjudica históricamente, en contraposición, a la narrativa fantástica que busca planteamientos más complejos, como *La Hija del Rey del País de los Elfos*, o *Don Quijote de la mancha*.

#### **2.1.4. La influencia de la literatura fantástica en la música sinfónica del siglo XIX-XX**

Debido a la condición tradicionalista que proyecta el género fantástico, este influyó en diferentes aspectos y disciplinas artísticas, donde la música ocupó una posición relevante, y cuya presencia supuso un origen en la influencia de posteriores formas de arte. Desde esta perspectiva, es relevante el termino conocido como música programática. En este ámbito y a colación con lo anterior, se origina el surgimiento de dos corrientes, siendo uno la contraparte del otro: la música absoluta y los poemas sinfónicos.

Debido a su carga conceptual y su relación con la literatura, son destacables los poemas sinfónicos. Un poema sinfónico es una obra de carácter musical que muestra una relación poética y literaria, cuyo propósito es evocar sentimientos concretos y despertar determinadas sensaciones, o la descripción de una escena mediante la música. Genéricamente está escrito para orquesta, asimismo, puede estar escrito para piano o para formaciones instrumentales sencillas. Esta terminología fue acuñada en primera instancia por Franz Liszt, quien escribió

trece composiciones en este género. El compositor optó por la música descriptiva como medio óptimo para la transmisión de obras literarias, independientemente de su carácter, ya fuese religioso, épico, heroico, fantástico, etc. pero fue con el empleo del poema sinfónico, donde su obra encontró su forma de expresión más característica. En cuanto a este género musical, el poema sinfónico permite la concepción como obra en sí misma, o como pieza de un ciclo de poemas sinfónicos a modo de suite. lo que convierte a la música absoluta en lo opuesto a un poema sinfónico, la cual no se basa en asociaciones sino en el propio concepto de música. Está determinada por algo externo a la música que se define como idea extramusical, pudiendo ser descriptiva o poética. Su objetivo es mostrar musicalmente esa idea o poema.

En lo que respecta a la autoría, debe acudirse a Franz Liszt, compositor austro-húngaro perteneciente al romanticismo, quien fue considerado como el creador del género. Su obra es extensamente rica, pero destaca la invención de los ya mencionados poemas sinfónicos, donde trabaja sobre la noción de la modulación temática como parte de la experimentación a nivel de forma musical, y la realización de desviaciones fundamentales en la armonía.

Igualmente, en lo que atañe a esta disciplina musical, es destacable la figura de Hector Berlioz, quien es percibido como el precursor de este género musical, donde su obra *Sinfonía fantástica*, estrenada en 1830, que consta de cinco movimientos, ocupa una posición relevante en lo que respecta a la consolidación del género, y resulta destacable por su relación con el género fantástico, donde el propio Franz Liszt realizó una transcripción para piano de la sinfonía en 1833 (S. 470).

Asimismo, un autor como es Serguéi Rajmáninov, destaca por ser considerado uno de los pianistas más influyentes del siglo XX, en cuyas obras son apreciables influencias de Tchaikovsky, Rimsky-Korsakov, Balakirev, Mussorgsky y otros compositores rusos de prestigio, confiriéndole un estilo caracterizado por la riqueza cromática orquestal. En su repertorio resalta en relación al poema sinfónico, su composición *Danzas sinfónicas* que resulta una suite orquestal en tres movimientos. En términos representativos es motivo recalable la utilización

del modo locrio en ciertas de sus ejecuciones, modo el cual resulta difícil su encuentro en piezas modernas.

En el poema sinfónico es muy común observar composiciones de carácter descriptivo de obras pictóricas o literarias, donde coinciden en la temática que se trata, ejemplos de esto son los poemas sinfónicos *Les Préludes* (1848), *Prometheus* (1850) o *Mazeppa* (1851), basado en el poema homónimo de Victor Hugo, entre otros, de Franz Liszt, *Danza macabra* de Camille Saint-Saëns, *Prélude à l'après-midi d'un faune*, o el *Claro de luna* de Debussy, y un largo etcétera. Las temáticas en lo que respecta a este género abarcan una gran diversidad, es posible encontrar obras de temática mitológica como *Orpheus* (1853–1854) de Franz Liszt, *Hunnenschlacht*, basado en la pintura de Wilhelm von Kaulbach, también del mismo autor, o *Hamlet*, poema sinfónico, cuyo autor, Tchaikovski toma como referencia la obra literaria del escritor William Shakespeare.

El poema sinfónico, en esencia, resulta el enlace de una idea determinada a la música, la cual actúa como herramienta vehicular de transmisión de esta idea. El carácter de esta idea es libre, y no tiene por qué estar sujeto a un elemento específico. Es posible que esta, represente una obra pictórica, literaria, etc. Este género supuso, entre de otras fuentes, la emersión de la música cinematográfica.

### **2.1.5. Influencia de la música sinfónica en la música cinematográfica**

La cinematografía data su origen en un periodo concreto dentro de la historia de la música, conocido como el postromanticismo, caracterizado por recurrir a la búsqueda de nuevas maneras expresivas, es de esta idea de donde se originan dos vertientes contrapuestas, que juegan un papel relevante en el desarrollo del pensamiento musical moderno, ya mencionadas con anterioridad, que resultan la música programática y la música absoluta.

La música programática o de programa, emerge del concepto de la representación de una idea externa a la música, ergo supone la contraparte de la música absoluta, cuyo sentido abarca a la música como elemento propiamente dicho y libre de toda

referencia externa. En lo que respecta a la música programática, esta resulta íntimamente relacionada con un elemento extra musical, al cual representa, que interviene como contenido de la obra. Este elemento externo puede tratarse de una idea, un acontecimiento, una imagen, una acción dramática, etc. Este hecho conlleva al entendimiento de la obra musical como motivo o modelo de seguimiento en el desarrollo de la composición.

Esto supuso un cambio del rol de la música respecto a su naturaleza acompañante. La música de origen cinematográfico, la cual ejercía una función de aspecto paródico de la acción dramática, resultaría en la conversión de un componente fílmico individual. La música programática toma su máxima forma de expresión con el poema sinfónico, cuya naturaleza responde a la reafirmación de la instrumentación musical, el uso de contrastes para la estimulación emocional, presencia de frases melódicas con el propósito de evocar personajes, sucesos, ideas, etc. y una característica libertad estructural. Estas propiedades convierten a la música en un recurso capaz de generar un discurso narrativo.

Sin embargo, el poema sinfónico no presenta la ausencia de forma, ya que, pese a que a priori la narración resulte lo contrario a la forma, ya que la narración resulta lineal, mientras que la música, acude a recursos como la repetición. El poema sinfónico responde a un equilibrio entre estos dos aspectos.

Esencialmente, el poema sinfónico muestra el propósito de narrar mediante la música, que pretende que la melodía posea un significado y su corpus constituya su propia forma. Esto origina como resultado aspectos fundamentales como son, el enaltecimiento de la instrumentación musical, como signo expresivo, y el motivo extramusical, que responde a un concepto externo que la obra intenta describir, pese a su naturaleza abstracta, de la cual se pretende generar un discurso narrativo.

No obstante, existe una diferenciación entre el poema sinfónico, que representa el antecedente directo a la música cinematográfica, y la técnica del Mickey-Mousing cinematográfico, ya que el Mickey-Mousing, responde a una ejecución de formas musicales que exigen la máxima exactitud, donde cada elemento musical corresponde a diferentes acciones en la escena, mientras que la música

cinematográfica o banda sonora, posee un pretexto que presenta más profundidad, un contenido o valor retórico o literario.

Como ya se ha mencionado, la música programática posee un elemento vertebral, que reside en una idea extramusical, pero debido a que la música, carece de imagen por sí misma, debe, para su correcto entendimiento dentro del discurso narrativo, recurrir a la representación simbólica, mediante la apropiada selección de los recursos sonoros de los que dispone el compositor, de forma que es él quien realiza la construcción narrativa desde su conocimiento musical y su retórica, con el propósito de generar profundidad y contenido en la obra. Desde estos preceptos, el oyente no interpreta el contenido como una imagen, sino como una idea representativa. Es aquí cuando se produce la transición del poema sinfónico a la música cinematográfica, ya que es aquí donde el valor musical queda enlazado a la escena, y esta resulta necesaria para su entendimiento, y donde será necesaria la implicación de diferentes disciplinas artísticas.

La función informativa de la música juega un papel fundamental en lo que respecta a la música cinematográfica y particularmente en la música de género, cuya característica fundamental reside en la ilustración de un concepto, idea, atmósfera, etc., que es capaz de generar un arquetipo, originado por el código, que en función de su utilización posibilita la creación de estereotipos o clichés, de forma conclusiva lo que se aprecia, en la música cinematográfica, es su capacidad para establecer un lenguaje propio que interactúa con el espectador, de donde surgen recursos como el leitmotiv, el Mickey-Mousing, etc.

Estas características originan la creación de una identidad cinematográfica, caracterizada musicalmente por la utilización de temas fijos, que resultan en múltiples ocasiones frases melódicas cuya función reside en aportar valor de conjunto y sensación de cohesión fílmica, que resultan receptivos a la alteración, ya sea mediante la adición o la sustracción de elementos como formas musicales, la modificación de timbres, la alternancia rítmica, etc. esto permite lo conocido variaciones temáticas, que resulta un recurso altamente rentable a la hora de aportar cierto grado de complejidad en el discurso narrativo, que además posee una idea extramusical como elemento incitador, algo que resulta intrínseco en el

ámbito de la música cinematográfica, donde todo aquello que se compone es destinado a un fin narrativo, y que se predispone a la reiteración, ya que a lo largo del metraje, es posible oír un tema concreto en varias ocasiones.

La naturaleza de la música cinematográfica, responde a un carácter evolutivo, ya que esta posee un carácter complementario en lugar de único o principal, que dependerá de la estructura fílmica y el desarrollo del metraje. Asimismo, es destacable en compositores como Bernard Herrmann, la modulación como método de composición musical.

#### **2.1.6. Influencia de la música cinematográfica en los videojuegos**

Desde la consolidación del videojuego como medio de masas, esta industria y la industria cinematográfica han mantenido una relación entre sí de forma vinculante, de la que ambas industrias se han enriquecido, y que en diferentes ocasiones ha resultado en una simbiosis, de la cual sendas industrias han compartido o heredado recursos y procedimientos entre ellas. Desde ese entonces, la evolución de la industria de los videojuegos ha inspirado múltiples adaptaciones fílmicas de base lúdica. Son ilustrativos, ejemplos como la saga de metrajes de *Indiana Jones*, la cual cuenta con diferentes entregas lúdicas, el gran número de títulos procedentes de la saga de largometrajes de *Star Wars*, los diferentes títulos basados en metrajes de la compañía de Disney, *Los Goonies*, y un largo etcétera. Es aquí, donde ambas industrias convergen y se retroalimentan en diferentes aspectos, y es que a pesar de que, en numerosos casos, el videojuego ha integrado elementos cinematográficos en sus entregas, como el uso de cinemáticas, o la narrativa interactiva, presente en títulos como *Beyond two souls* o *Heavy rain*. Esto se ha dado, asimismo, a la inversa, con largometrajes que han incorporado un estilo lúdico en el lenguaje de Hollywood, con el que han impregnado diferentes producciones, como es el caso de *Tomb Rider*, *Prince of Persia*, o el archiconocido metraje de *Matrix*, cuya producción presenta influencias procedentes de la animación japonesa y una remarcada estética lúdica, que presentaba una particular puesta en escena, que supuso un gran éxito.

A nivel musical, esto también sucede, pero plantea una problemática. A pesar de que la composición musical cinematográfica y la composición musical para un proyecto de ámbito lúdico posean elementos en común, no debe ignorarse la idea de que ambas industrias responden a medios diferentes, que producen productos distintos, y que por tanto exigen un tratamiento específico. La problemática principal reside en las diferencias en cuanto al medio de transmisión, ya que, si se habla de la cinematografía, el compositor posee una trama sólida e inalterable, de una duración media aproximada de dos horas, cuyo consumo no va a mostrarse recurrente en un corto periodo de tiempo. Mientras que, en comparación, los videojuegos resultan un medio de narración interactiva, ergo ofrecen numerosas posibilidades y resultados, que dependen de las acciones del jugador, lo que en esencia significa que a cada intento la experiencia resulta diferente, además de su larga duración. Esto obligó al videojuego a desarrollar su propio lenguaje a nivel musical, ya que desde sus inicios el videojuego había establecido un sistema de composición musical basado en la concepción cinematográfica, centrada en el acompañamiento de la imagen, y la percepción contemplativa, donde el género RPG fue un usuario habilidoso de esta práctica, pero se observan vestigios de un lenguaje propio a una temprana edad en la industria de los videojuegos, y que alcanzó un reconocimiento sumamente relevante mediante la entrega *Journey* (2012), la cual gozó de un gran éxito a nivel internacional, y cuya banda sonora fue receptora de numerosos méritos, y que resulta en una solución a la problemática que presenta la composición de la música para los videojuegos, siendo lo conocido como música adaptativa, definida como aquella música que se adecúa a los diferentes o específicos eventos presentes en el juego, que resultan desde recursos simples hasta ejecuciones altamente sofisticadas.

Pero es posible el encuentro de este tipo de práctica en proyectos procedentes de los inicios de la industria, presentándose como el primer caso de música adaptativa, el juego *Frogger* (1981), donde se producía una alteración absoluta de la música al interactuar con una zona específica, siendo esta una zona segura, o aludiendo a otro de los ejemplos más primitivos de esta industria, en el juego de *Super Mario Bros*, donde la música que suena depende del lugar en el que se encuentra el jugador, se obtiene un objeto específico o se completa un nivel.

La composición musical para la industria de los videojuegos posee varias maneras de ser concebida, y en determinadas de estas formas, la mentalidad cinematográfica juega un papel notable en su creación. La composición musical para los videojuegos ha preservado diferentes elementos presentes en la música cinematográfica, que utiliza según el contexto, cómo son el leitmotiv, las frases melódicas, las piezas individuales o incluso el Mickey-Mousing, pero también ha sido capaz de generar recursos propios, que muestran su origen desde la música adaptativa, como la resecuenciación horizontal, el branching, los stingers, la remezcla vertical, o la música procedural.

### **2.1.7. La propuesta propia de “fantasía” frente a la definición consolidada**

Como ya se ha mostrado, teóricos como Todorov acercan una definición sobre lo que podríamos considerar fantasía, pero llegados a este punto, se plantea una problemática.

Como ya se ha visto anteriormente, el género fantástico generalmente se nutre de los cuentos maravillosos y relatos mitológicos, y particularmente, de lo conocido como los cuentos de hadas, sin embargo, su estructura se desarrolla de la forma en que lo haría una novela moderna, esto implica un abandono de la configuración que se cierne al cuento tradicional, lo que implica una mayor complejidad y profundidad en cuanto al nivel de la trama, que intrínsecamente demanda una cota más exigente en cuanto a la configuración de sus personajes. Esto supone la elaboración de un examen introspectivo de lo que entraña el término.

Si se recurre a una revisión histórica del término en función de la tradición literaria que ha recibido el calificativo de “fantástica” o “maravillosa”, lo que se encuentra es un discurso con aspectos enfrentados: primeramente, existe un listado de críticos de origen francés (Pierre Georges Castex, Louis Vax, Roger Caillois, entre otros) que sostienen que aquello conocido como fantástico responde a un elemento irreal, sobrenatural o terrorífico presente en los relatos de terror.

Al mismo tiempo, desde otros ámbitos, siendo estos la psicología y diferentes estudios literarios, que refieren que aquello que es maravilloso responde al resultado de una serie de elementos mágicos, ergo irreales.

Y posteriormente se encuentra Todorov quién define el término fantástico, como un elemento perteneciente a la realidad, propio del mismo relato, que, correspondiente a un periodo momentáneo de tiempo, es interpretado como irreal por el espectador.

Estas posturas tienen en común una máxima y es el factor de lo irreal, ya que lo que unifica estos casos, es el hecho de que se acude a un elemento que escapa de la realidad contrastando con la realidad objetiva, Todorov, sin embargo, matiza este concepto sosteniendo que aquello que se percibe como fantástico es en realidad un engaño.

Y es aquí donde se muestra verdadero interés, puesto que existe un fenómeno que no cabe a interpretación, y es que, en el ámbito de la fantasía, lo que es innegable, es que van a intervenir elementos ajenos a la realidad objetiva, que deben su aparición a la imaginación del autor, nacen de ella, y que al mismo tiempo, interactúan activa o pasivamente en función del contexto, independientemente de que éste sea verosímil o ficticio, ya que un contexto concreto que se respalda en un mundo, ya sea real o ficticio, pero que indistintamente de esto, contenga en su haber, elementos sobrenaturales, que sobrepasan la realidad objetiva, que escapan de las leyes naturales o que pertenecen a una índole mística, sin ser necesario un sentimiento externo de vacilación, es abogar por un medio fantástico después de todo.

Las teorías de Todorov, resultan altamente útiles a la hora de realizar una catalogación, sin embargo, a la hora de materializarlas ante una situación práctica, cómo puede ser la elaboración de un producto audiovisual, o relativos, resultan un tanto restrictivas en lo que respecta a la libertad creativa, y dejan entrever la posible existencia de un problema terminológico a lo que a “fantasía” se refiere.

Todorov describe el concepto de fantasía abordándolo desde una perspectiva con tintes procedentes de la filosofía, aportando un tono reflexivo, en lo que atañe al

género fantástico, ya que, desde la perspectiva del crítico, la fantasía responde al sentimiento de vacilación, lo que supondría de manera intrínseca, que el fenómeno durase tanto, como se corroborase la expectativa, y la problemática que conlleva el sentimiento de vacilación quedase resuelta. Esto convertiría a la fantasía en algo puramente anecdótico, y obligado a recurrir a la repetición, ya que sería visto como un fenómeno que ocurre circunstancialmente. Sin embargo, esto aplicado a una disciplina como lo es la audiovisual, o en la propia literatura, resulta en ciertos casos discordante, ya que debido a la poca duración que implicaría el hecho, podría poner en duda la condición de fantasía, es por ello que numerosos contextos obligan enfocar la fantasía, en lugar de como un sentimiento de vacilación que espera a ser corroborado o no, como un elemento en sí, ya que el caso anterior, posibilita que la narrativa pierda la condición de aquello que la define, que es la fantasía, debido a que, en cuanto el espectador normalizase esta práctica, este inevitablemente caería en la premisa que conlleva la búsqueda de una solución que se ajustara a las leyes que rigen la realidad objetiva, privando así a la obra, de su naturaleza, de aquello que la define como obra de género fantástico, al final esta paradoja resulta una cuestión de perspectiva.

## **2.2. La industria cinematográfica**

### **2.2.1. La naturaleza de la cinematografía**

Algo que es innegable cuando se habla de la cinematografía, es que la premisa básica de la que hace gala esta, es que tiene como fin el ser representado ante el espectador, donde existen pocas excepciones, es decir, la naturaleza primaria de la cinematografía es que debe su origen a una idea, es sabido que las ideas constituyen una pieza fundamental presente en un proceso creativo, ya que en una disciplina como es la cinematografía, todo producto nace de una idea, fundamentado a grandes rasgos en este esquema: se origina la idea de hacer un metraje, se piensa en una temática, se escribe un guion, se rueda, y finalmente, se elabora un producto consumible por la audiencia. Ese resulta ser el fin último de

una idea, materializarla. Esto quedará condicionado en función de la disciplina que ocupe, y en caso de que se hable de un medio alcanzable por las bellas artes, para que sea posible la materialización de la idea en cuestión, se acude a una forma de representación, que es en lo que se fundamentan las artes, en representar aquello que se desea, ergo el arte, es un sistema de representación, un lenguaje, que posibilita numerosas combinaciones, porque en caso contrario, una idea por sí sola es improductiva, y esto es fácilmente comprobable si se revierte el proceso, esto ofrecería como resultado un proceso creativo que se iniciase desde lo material, y su fin último fuese una idea, esto, resulta impracticable, deriva en una incoherencia, por tanto cuando se habla de la cinematografía y de las artes en general, se habla de algo que tiene como fin materializar una idea, y es en esto en lo que radica principalmente la esencia del cine, tal es su naturaleza.

Y esto se propone como su principal rasgo en lo que respecta a su naturaleza, no como algo seleccionado de manera arbitraria, sino como resultado de la reflexión lógica, que surge fruto de su revisión histórica, y es que, en lo que atañe a la actualidad, la cinematografía responde a una industria resultado de la progresión histórica sufrida a lo largo del siglo XX, esta progresión logró situar al cine como el séptimo arte en el ámbito de las bellas artes.

En este sentido, como ya se ha mencionado, la cinematografía, experimentó una evolución, debido a que, a lo largo del siglo XX, esta pasó a ser un mero sistema de reproducción, a usarse como recurso, utilizado para la narración de historias, es decir, se le dotó de un sentido, se le confirió un discurso, un trasfondo. Y es esto, lo que lo anexionó a la posibilidad de crítica, al reconocimiento y al hecho de que merezca la pena su valoración, de la misma forma en que se tiene en consideración al resto de las bellas artes, siendo capaz de crear su propia industria, y generar escuela, añadiendo a esto la conformación que conllevan sus diferentes vertientes, como puede verse a la hora impartir enseñanzas como son, la música cinematográfica, el guion cinematográfico, la estructura de montaje, y un largo etcétera.

Siguiendo en este orden de ideas, se llega a la conclusión de que la cinematografía en la actualidad, tiene como máxima común el contar historias, o suscitar

reflexiones a través de ellas, pero siempre será necesario un contexto narrativo a pesar de ello. Entonces podríamos concluir que el cine obedece, o debe su naturaleza a la narración de sucesos o historias, es decir, a la expresión de una idea, concepto que se enlaza perfectamente con lo comentado anteriormente. Es entonces cuando podemos plantear, que la cinematografía obedece a una naturaleza fundamental que resulta ser tanto representativa como narrativa, sin embargo a pesar de que el cine cumple con ambas premisas, puede verse que una prima sobre la otra, como es el hecho querer representar antes que narrar, esto convierte al cine en un medio representativo antes que narrativo, y es que como se ha mencionado con anterioridad, esto no es el resultado de una concepción arbitraria, sino de un ejercicio de lógica procedente de la revisión histórica de esta disciplina, ya que primeramente, se busca la materialización de una idea, y posteriormente emerge la narrativa, algo fácilmente comprobable si se recurre a la elaboración de un guion, o a un estudio que documente esta práctica, como un *making of*, ya que si se acude a esto, lo primero a lo que se recurre para la elaboración de un guion, es a una lluvia de ideas o *brainstorming*. Y si se acude a los antecedentes históricos, puede comprobarse que antes de obedecer a una intención narrativa, primeramente, se documentaban sucesos de forma representativa con intención plasmar una idea y que quedase registrada, ejemplo de ello son metrajés históricos como *El regador regado* (1895) o *Salvamento en un incendio* (1902), algo que a día de hoy se sigue practicando con la realización de documentales, vertiente que debe su origen a la cinematografía.

Es entonces para finalizar que podemos concluir con lo siguiente, como es que, en primer lugar, el cine debe su naturaleza a la materialización de una idea como fundamento principal, y posteriormente, a una construcción narrativa, y que esto lo convierte en un sistema de representación, dándole un discurso, que lo convierte en una disciplina artística, siendo capaz de reflejar la personalidad de sus creadores, como hacen el resto de las artes, haciendo posible la creación de un estilo, tanto interpretativo con actores como Johnny Depp, como directivo con directores como Tim Burton, sin dejar de lado disciplinas como la música, el guion, el montaje etc. Ya que estos ámbitos también son capaces de mostrar el estilo de quien los elabora, y esto da como resultado que la cinematografía tenga

la capacidad de mostrar una cualidad inherente en la totalidad de las bellas artes, la estética.

### 2.2.2. Clasificación de los distintos tipos de géneros

En lo que respecta a la cinematografía, se puede apreciar que existe una catalogación en lo que atañe a este ámbito, es lo que se denominan géneros cinematográficos, que se agrupan en función de sus temáticas, estilos, o formatos, aquí lo que nos interesa es su catalogación en función de su estilo, ya que es la que está más estrechamente ligada a la literatura de género, que es de donde más se ha influenciado el cine a lo largo de su historia, ya que buena parte de sus obras están producidas en base a libros, aunque bien es cierto que a la hora de trasladar la catalogación de géneros en base a la literatura a otra expresión de las artes como es el cine, nos encontramos con ciertas diferencias respecto al número de géneros que salen, debido a que el cine obedece a la imagen en movimiento, que se percibe desde el medio audiovisual, por tanto es natural que existan ciertos matices a la hora de configurar una catalogación en lo que respecta a diferentes géneros, sin embargo, lo que es seguro es que la literatura ha influenciado en gran medida la conformación de esta catalogación, en base a esto, un género cinematográfico no es más que el tema genérico de un metraje que desempeña su clasificación,

Estos son, en base a la literatura y por definición (Altman, 2000):

- **Acción:** Cuyo argumento implica un enfrentamiento muy pronunciado entre protagonistas y antagonistas, característico por resultar muy dinámico, llamativo y estimulante, acudiendo normalmente a situaciones límite.
- **Ciencia ficción:** Enfoca su premisa desde un futuro cercano o muy lejano, donde es posible contemplar un avance de la tecnología muy elevado, formando parte de la idiosincrasia del universo de la trama, y como se ejecuta este en la historia.

- **Comedia:** Películas realizadas con una intención humorística, que busca generar la risa en el espectador.
- **Drama:** De acuerdo a la cinematografía, se constituyen como películas que se centran principalmente en el desarrollo de un conflicto entre los protagonistas, o del protagonista con su entorno o consigo mismo.
- **Fantasía:** En múltiples ocasiones es definida como, lo contrario a la ciencia ficción, aunque esto no es correcto. El pretexto en el que se fundamenta este género es en la existencia de fenómenos sobrenaturales y sucesos que no atienden a una explicación racional, y que como en la ciencia ficción, forman parte de la idiosincrasia del universo en el que se desarrolla la trama. Debido a que, en numerosos casos, los entornos de este género se atienden a la inexistencia de la tecnología, y que por tanto se da a entender que sucede en un tiempo pasado, siendo común en esto la estética de corte medieval se puede aportar cierta confusión, pero existen metrajes que se desarrollan en una época moderna (no medieval) y son de género fantástico, siendo el caso de *Harry Potter*, *Transformers*, o *Thor: Ragnarok*. Genéricamente presentan un cromatismo de alta saturación y muy luminoso. La magia y animales mitológicos, seres que escapan de la realidad o sucesos sin una explicación lógica forman parte de este mundo.
- **Melodrama:** Tiene una carga emocional o sentimental muy potente o incluso exagerada, atendiendo a situaciones en gran medida comprometidas, desde cierta perspectiva complementa el género del drama.
- **Musical:** Poseen interrupciones en su desarrollo, para dar un breve receso por medio de un fragmento musical cantado o acompañados de una coreografía, que conforma pausas que aportan un sentido dinámico a la trama, que sirve de reposo al espectador.
- **Romance:** Trama que describe un desarrollo romántico o amoroso entre dos personas, y que plantea diferentes problemáticas en cuanto al desarrollo de los personajes a lo largo del metraje.
- **Suspense:** Realizadas con la intención de generar en tensión en el espectador, buscando la sorpresa o la inquietud de este a través de la

intriga y el desconocimiento. También suele utilizarse la palabra thriller para designar películas de este tipo, aunque hay sutiles diferencias.

- **Terror:** Realizadas con la intención de despertar un sentimiento de tensión, pánico y/o el sobresalto en la audiencia, a través de diferentes recursos narrativos, generalmente con la creación de atmósferas aisladas, cromatismos apagados y lóbregos y elementos pertenecientes al ámbito de lo desconocido que resultan una amenaza activa para los protagonistas, y en ciertos casos acudiéndose a fenómenos sobrenaturales.

### **2.2.3. Técnicas musicales de narración cinematográfica: El Mickey-Mousing**

Dentro de lo que se conoce como las técnicas cinematográficas, existen múltiples aspectos que influyen en la construcción de una trama, donde se observa una clasificación en función de su carácter. En lo que respecta a las diferentes técnicas, estas ocupan numerosos ámbitos, existen técnicas relativas al movimiento, a la iluminación, a la edición, al montaje, a los efectos especiales, al sonido y a la música, sin embargo, el carácter musical, conocido como la banda sonora, destaca por el hecho de que las técnicas que pertenecen a su idiosincrasia, tienen la capacidad de enriquecer este recurso, debido a la naturaleza que posee, que radica en el acompañamiento de la imagen.

Además de la banda sonora, el ámbito sonoro de la cinematografía responde de forma similar al acompañamiento de la imagen, que como consecuencia origina la característica denominada diégesis, en la que se distingue el sonido diegético y el sonido extradiegético, donde ambos poseen diferencias en función de su naturaleza, ya mencionadas anteriormente. Procediendo en este aspecto, es posible observar el recurso cinematográfico conocido como los efectos de sonido.

Un efecto de sonido, es aquella articulación que es grabada utilizada con el propósito de enriquecer un instante narrativo con la intención de generar un mayor realismo o profundidad en el desarrollo de una escena o un momento concreto de la narración. La creación de estos efectos viene habitualmente acompañada de procesos de postproducción digital sonora, los cuales incrementan la calidad de los sonidos escuchados.

Existen múltiples procedimientos y métodos para la generación de estos recursos, como puede ser la utilización de instrumentos específicos creados con este propósito, o desde una práctica distinta, la existencia de los efectos de sala o sonidos de foley, estos efectos son grabados de forma muy técnica y precisa, seleccionando cuidadosamente diferentes materiales para su elaboración, donde mediante el método de ensayo y error, aquellos que se ajusten de forma más adecuada a la escena del metraje, serán los que resulten seleccionados, y posteriormente los que procederán a ser utilizados para la grabación de estos efectos.

Desde esta perspectiva, un recurso que comparte de forma similar, la naturaleza de lo denominado como efectos de sonido o efectos sonoros, y que representa uno de los más destacables en lo que respecta el carácter musical es la técnica del Mickey-Mousing. Esta técnica consiste en acompañar de manera milimétrica aquello que describe la escena, enriqueciendo así el discurso narrativo, de forma que la orquesta acompaña a modo de onomatopeya diferentes acciones o sucesos que ocurran en pantalla, generando un movimiento orquestal cada vez que se muestre una acción por parte de los personajes.

El Mickey-Mousing está intrínsecamente ligado con una de las funciones de la música, que resulta la sincronía, ya que una de sus características más notables, es la precisión con la que acompaña a las acciones dentro de una escena. El Mickey-Mousing y la sincronía contribuyen a estructurar la experiencia visual, con la intención de indicar que eventos deben ser significativos para el espectador y al mismo tiempo para proporcionar información que no esté presente en la pantalla, la técnica permite una participación de forma indirecta de la música, que es utilizada como recurso dentro del discurso narrativo anexionándose con el resto de elementos, abandonado el sentido estético como el único propósito para su existencia, logrando una determinada interpretación, y la intensificación de la experiencia de la escena del espectador. Asimismo, la técnica del Mickey-Mousing puede generar humor no intencional o enternecer la escena, y usarse en parodia o auto-referencia.

El Mickey-Mousing debe su nombre y origen a los dibujos animados, donde es posible observar la utilización de múltiples recursos musicales, como la selección de la instrumentación o el pizzicato, entre otros. El primer ejemplo de Mickey-Mousing se observó en el año 1928 en el cortometraje de animación de Walt Disney *Steamboat Willie*, donde existen numerosos usos de esta técnica a lo largo de todo el metraje, puntuando los gestos de los personajes y enfatizando sus acciones. Desde ese entonces, el Mickey-Mousing se convirtió en un recurso al que se acudía de forma frecuente en el ámbito de la animación, hasta el punto de ser considerado una técnica originaria del ámbito de la animación, definiéndose como técnica, esta sufrió un progreso, a medida que la cinematografía experimentaba su evolución, hasta que finalmente se incorporó a esta en los largometrajes, de la misma forma que se desarrolló en el ámbito del que procedía.

#### **2.2.4. Relación narrativa entre el videojuego y la cinematografía: géneros de la industria de los videojuegos que son narrativos**

Como ya es sabido, tanto el cine como el videojuego poseen una clasificación propia en función de sus temáticas o materias, sin embargo, no significa que ambas industrias no compartan similitudes en cuanto a mecanismos de elaboración, y esto ocurre por una razón determinada, y es que tanto la industria cinematográfica como la industria de los videojuegos ofrecen productos que se fundamentan sobre principios narrativos, resultado de sus influencias literarias, sin embargo el videojuego presenta matices específicos que deben ser contemplados a la hora de establecer una relación reglamentaria entre sendas industrias, y es que, si bien es cierto que el videojuego elabora productos cuya carga narrativa refleja una enorme riqueza, sin embargo, este ámbito destaca por la amplia variedad que ofrece su producción, ya que como se ha mencionado anteriormente en el apartado donde se referencia su clasificación, existen videojuegos de género como el de disparos, simulación, carreras o deportes donde la narrativa, a priori es inexistente, ya que el foco subyace en sus mecánicas, es decir, en la interactividad, sin embargo también existen videojuegos donde la narrativa ocupa la totalidad del proyecto o una parte considerable de él, como son

el género de aventura, de rol o *RPG*, y en múltiples ocasiones los videojuegos del género de acción, es entonces cuando deben diferenciarse dentro de la industria de los videojuegos, los géneros a priori narrativos, con el enfoque situado en el argumento, y no narrativos o mecánicos, orientados hacia la interactividad, y es aquí donde irrumpe su clasificación, sus géneros, ya que, situando la mirada en la industria cinematográfica la nomenclatura se rige por conceptos más evidentes, como son teatrales, como la comedia y el drama, literarios o provocativos, pero el videojuego cuenta con, además de estos conceptos, con su propia clasificación basada en la interacción y el sistema de juego, por lo que su catalogación se vuelve más compleja, ejemplo de ello se da en el caso donde, desde una perspectiva cinematográfica existe el cine de terror, sin embargo, en lo que respecta al videojuego, también existe, y con un enfoque narrativo de gran intensidad, sin embargo si se recurre a la catalogación por géneros, no se encuentran videojuegos exclusivamente de terror, es obvio que los hay, pero la catalogación propuesta por esta industria, nos ofrece esta temática de forma diferente, para dar con ella se debe situar la búsqueda, en el género de aventura, que a su vez siguiendo esta vía , lleva al subgénero de acción-aventura, donde finalmente sitúa este rastreo, en lo conocido como *survival-horror*, que es lo correspondiente a lo que se conoce como el género de terror en la cinematografía.

Como puede observarse, la clasificación por géneros en lo que respecta a la industria de los videojuegos resulta más compleja debido a que depende de más variables, ya que en lo que atañe a la cinematografía, las consignas son claras, debido a que generalmente responde a un propósito narrativo, sin embargo, el videojuego reparte su contenido entre la interacción y la narrativa al mismo tiempo, por lo que se requiere una catalogación más exhaustiva, ya que en lo referente a la narrativa, el videojuego posee el recurso de la interacción, de forma que ofrece una perspectiva más propia, ya que, gracias a la interactividad, se le permite al espectador sumergirse de forma más intensa en la trama que se le ofrece, una cualidad únicamente presente en el videojuego y que permite explorar muchas posibilidades, y explotar de forma más personal el ámbito de la narración, pues en numerosos videojuegos que sustentan una carga narrativa significativa, exprimen considerablemente la capacidad que les brinda la interactividad,

originando que existan tramas y sub-tramas o sub-historias, dentro de la trama principal en los videojuegos que posibilitan diferentes rutas de elección, que resultan en diferentes finales donde se le permite al espectador moldear la historia en función de sus decisiones, algo que enriquece sumamente la narrativa de un producto, y esto es exclusivo del videojuego, aunque en la literatura se ha intentado, pero de forma más fugaz, pero donde sobresale esta característica, es en el videojuego, del mismo modo siendo posible un enfoque narrativo lineal, donde la interactividad refleja un rostro diferente, desarrollando otros aspectos, como la exploración del entorno, o la crianza de los personajes, y un largo etcétera.

En este sentido, como se ha señalado, existen géneros en el videojuego que se muestran en gran medida narrativos, y otros que dirigen su enfoque hacia la interactividad, aquellos que se presentan como narrativos resultan ser, principalmente, de aventura y rol o RPG, siendo estos los más narrativos, y más concretamente el género RPG, y en numerosas ocasiones, el género de acción, y con un enfoque más cercano a la interactividad, es posible encontrar no pocos videojuegos del género de estrategia con tintes narrativos o incluso con una carga narrativa sumamente intensa, aunque en múltiples ocasiones, se muestran acompañados de un sistema RPG. Estos serían principalmente los géneros se presentarían con un enfoque narrativo, pese a que géneros como el de acción, o estrategia, no tienen por qué cumplir estrictamente el ser narrativos, ya que tienen la posibilidad de enfocarse únicamente en el sistema de juego y sus mecánicas, aunque existe una numerosa variedad de videojuegos de estos géneros que hacen gala de una potente narrativa y que enriquece la obra, mientras que los géneros que restan como son, el de disparos, simulación, deportes y carreras, dirigen sus intereses hacia la interacción y sus mecánicas.

De los géneros en el ámbito del videojuego que destacan por su condición narrativa, el género que predomina, no solo por enfocarse casi exclusivamente en la carga narrativa, si no por casi depender de esta, es el género RPG, este género recoge en su repertorio, innumerables recursos tanto narrativos como literarios, poéticos, conceptuales y un largo etcétera, que desarrolla muy conjuntamente con la cinematografía, lo que le da la característica de ser el género dentro del ámbito del videojuego que comparte más similitudes con la industria cinematográfica, y

en este sentido, y a colación con el marco sobre el género fantástico en la literatura y el cine, se observa el hecho de que en el ámbito del videojuego la fantasía despunta de forma muy sugerente en el género RPG, esto ocurre por una razón que resulta evidente, y es la predisposición que presenta el género RPG, correspondiente al videojuego, a la narración de historias de una forma tan visual, llamativa e interactiva, que favorece y se adapta perfectamente como medio de expresión, al género fantástico, perteneciente a la cinematografía, debido principalmente, a su sistema de juego, sus mecánicas y por la forma en que está concebido, que será matizada más adelante, lo que lo convierte en el género dentro de la industria de los videojuegos que más insiste en la complejidad que envuelve a la narración de historias.

#### **2.2.5. Estética cinematográfica: corrección de color y paletas cromáticas en el género fantástico**

Algo que resulta imprescindible en las artes gráficas, es la elaboración y el estudio cromático previo a la hora de proceder a la ejecución de una obra, en este ámbito, disciplinas como la pintura o la arquitectura, y en ocasiones la escultura, acuden frecuentemente a esta práctica, de forma que se establece una estética cromática que refleja su influencia en el mensaje que transmite la obra, originando aspectos temáticos, estéticos, narrativos, metalingüísticos, simbólicos y un largo etcétera. Esta práctica resulta un medio sumamente útil, para un determinado fin, como es lograr mayor definición de una idea, en la transmisión del mensaje, en lo que atañe a la cinematografía, esto puede sofisticarse a unos niveles altísimos, de forma que puede incluso retorcerse, un ejemplo de esto sería, a grandes rasgos, la utilización de una paleta cromática dentro de una gama de colores pastel, para la representación de un villano, esto iría acorde con un discurso narrativo determinado, y originaría un contraste de cara al receptor, que resultaría en un fin temático o no, pero siempre desde un criterio, que puede volverse tan complejo como se desee, añadiendo a esto la intervención de otros factores como el diseño, o el guion, que caracterizaría a este villano de forma específica, pero esto no es

aplicable únicamente a personajes, es posible aplicarlo de igual forma a lugares, ambientes o incluso situaciones.

Como ya se ha mencionado anteriormente, disciplinas como la arquitectónica o la pictórica, hacen uso de esta praxis, pero estas artes corresponden a un tipo de obra, que se define como estática por naturaleza, cuyo discurso se percibe en base a la dinámica que constituye la captación de un momento específico, y a partir de esto, el espectador se ve obligado a generar la construcción de la escena, pero no son las únicas, ya que los medios audiovisuales como la cinematografía o los videojuegos, acuden asimismo a esta práctica de forma asidua.

Los seres humanos percibimos el mundo en color, el color forma parte de nuestro entorno, nuestra cultura, y de nuestras formas de expresión visual, en las que se incluyen tanto el cine como los videojuegos. El color ha constituido un vehículo de expresión en la cinematografía desde que la tecnología permitió el cine en color, y realmente, desde antes, ya que en la época del cine mudo los cineastas ya mostraban el uso del color mediante el coloreado a mano de cada uno de los fotogramas pertenecientes al metraje, con el propósito de incluir el color como un elemento fílmico y expresivo.

En lo que respecta a las artes, el color posee múltiples fines, consecuencias, razones, y significados, que la cinematografía ha adquirido como herencia, mientras que ha ido experimentando un progreso como consecuencia de su evolución, de forma que se ha establecido como un elemento fundamental dentro del discurso narrativo, su elección, presencia o ausencia, nunca resultan casuales, y su empleo siempre obedece a algún propósito específico.

Asimismo, el color, ocupa un campo destacado a la par que llamativo en lo que respecta al ámbito de las ciencias, conocido como la óptica, fundamentada en el estudio del comportamiento de la luz, que varía en función de la longitud de onda, dando como resultado el espectro de colores, de forma similar a como ocurre en la música, donde el oído humano es capaz de distinguir las diferentes frecuencias, conocidas como notas musicales, es en esta rama donde puede apreciarse un estrecho vínculo entre las artes y las ciencias. El primer círculo cromático fue creado por Newton, quién realizó la primera división cromática, incluyendo en

esta, los colores que separó en su espectro de luz, y posteriormente, Johann Wolfgang von Goethe, elaboró a partir de los datos de Newton, el disco cromático que hoy en día se conoce.

En este círculo cromático, se clasifican los colores como primarios, secundarios y terciarios. Los colores primarios resultan colores puros, los colores secundarios se originan como consecuencia de la mezcla de dos colores primarios, y finalmente los colores terciarios, que son el resultado de la combinación de un color primario y uno de sus secundarios.

Un tono cromático concreto, posee tres atributos fundamentales, que son el matiz, la saturación y la luminosidad.

El matiz constituye la tonalidad, y es constituido por la longitud de onda de luz dominante, la saturación, resulta el grado de pureza o intensidad cromática, cuanto menos saturado resulte un color, más neutro, y por tanto más cerca del gris se encontrará, y finalmente, la luminosidad describe la claridad del color, cuanto menos luminoso sea este, más oscuro será, ergo más cerca del negro se encontrará, y cuanto más luminoso sea dicho color, más cercano al blanco se hallará, esta propiedad concreta define lo que se conoce como tonalidades pastel, utilizadas en múltiples ocasiones, en largometrajes de género fantástico, en la animación o incluso en vídeos musicales.

Mediante la manipulación de estos tres parámetros, pueden obtenerse los diferentes gradientes de cada color de forma plural, que a su vez presentan diferentes efectos e impresiones, especialmente cuando se elaboran estructuras organizadas para obtener esquemas o paletas de color específicas con el propósito de conformar una estética determinada que acompañe al discurso narrativo.

La estética presente en un metraje y el uso de las diferentes tonalidades cromáticas, dependen muy estrechamente en función de su relación con el resto de colores presentes en la paleta cromática seleccionada, cuál sea el color predominante, o qué colores estén ausentes. Existen diferentes posibilidades en cuanto a esquemas de color, el equipo a cargo del metraje selecciona cuidadosamente, junto con sus diferentes departamentos, la paleta cromática que

se utilizará, y que establecerá de forma altamente proporcional el tono del metraje a través de su estética visual, es entonces cuándo se hace posible la oportunidad de la creación de atmósferas.

La atmósfera de un metraje audiovisual es originada gracias a lo conocido como armonías de color o armonías cromáticas, estas armonías constituyen un catálogo de recursos en función de su uso. En lo que respecta a este repertorio pueden encontrarse la armonía de color monocromática, que consiste en la utilización de un solo tono de color que predominará en la escena, la armonía de colores adyacentes, consistente en la utilización de una relación de proximidad tonal o familia de colores cercanos entre sí, en el círculo cromático, que dota el metraje de una estética equilibrada y estable, que resulta altamente útil dada su característica de evitar estridencias, y del mismo modo la armonía que involucra colores complementarios, que constituyen parejas de colores cuya posición en el círculo cromático resulta opuesta, originando así un contraste cromático armónico, el cual uno de los más utilizados resulta el ya clásico contraste entre las tonalidades de azules y naranjas, debido a la teoría de que el principal componente cromático presente en la piel humana es el naranja, y por tanto el uso de fondos de tonalidad azulada, logran el resalte de la figura humana, lo que como consecuencia origina que este binomio de colores sea uno de los más utilizados en el ámbito de la cinematografía, pero existen otras combinaciones destacables, como el contraste de la gama de amarillos y púrpuras, y especialmente el contraste originado por las gamas de rojos y verdes, ya sea de forma suave o intensa, siendo *Vértigo* (1958) y *Amélie* (2001), dos de los largometrajes con los que más destreza se hace uso de este contraste cromático, según la crítica. Asimismo, es frecuente la utilización de más de dos colores, que constituyen las triadas cromáticas o triadas de color, que conjuntan tres colores equidistantes entre sí en el círculo cromático, estas armonías resultan muy llamativas, y son muy utilizados en los metrajes de temática de superhéroes o en el género de la animación, pero al mismo tiempo son más difíciles de equilibrar, por lo que habitualmente se enfoca su uso desde un color predominante y los dos restantes como secundarios.

Desde la introducción del color en la industria cinematográfica, este ha sido objeto de análisis y numerosos debates en lo que respecta a sus usos y su

naturaleza dentro de esta industria. Diferentes cineastas recurren a la utilización del color de forma distinta pero una conclusión destacable es que su presencia constituye un recurso sensorial fundamental, que puede servir a propósitos narrativos, diferentes colores sugieren diferentes impresiones, o evocan distinta simbología.

De forma similar a como ocurre en la música, el color también posee una función emocional, esto significa que los valores simbólicos a los que está sujeto el color, varían en función del código, por lo que es posible asociar más de uno o diferentes efectos a un determinado cromatismo, lo que origina numerosas posibilidades tanto a la hora de usar el color como en el momento de interpretarlo, lo que ocasiona que un determinado cromatismo posea múltiples significados, que se manifestarán en función de cómo se utilice.

Una de las maneras más notables de la utilización del color en la cinematografía es la conocida como la colorización o corrección de color, todo largometraje posee un grado de color propio, que modifica los tonos generales de secuencias concretas o de la producción en su conjunto, esta práctica data su origen en los inicios del cine mudo, siendo mediante el coloreado del rollo de película, el uso de filtros o el procesado químico del negativo, actualmente esta práctica se realiza digitalmente, donde la primera película que recurrió a la colorización digital fue *O Brother, Where Art Thou?* (2000) de los hermanos Coen.

Asimismo, el color puede ser utilizado para llamar la atención del espectador, ya sea para dirigir la mirada del receptor en una dirección concreta dentro del plano, o llamar la atención sobre un punto, elemento u objeto que posea una especial importancia en la trama por un motivo concreto, o simplemente por sentido estético, mediante el uso de un color llamativo respecto al resto del esquema presente, o acudiendo a la oposición cromática.

Una tonalidad determinada puede de la misma forma asociarse a una idea o a un concepto concreto, y poseer entonces una fuerte carga simbólica o narrativa, pudiendo representar un elemento que se desea destacar visualmente, obedeciendo a propósitos determinados como la distinción del protagonista y el villano, esto crea, de forma similar a la música, una asociación leitmotivica, pero mediante la

utilización del cromatismo, de forma que también es posible la asociación de un color o una paleta cromática específica a un concepto, un personaje o una cualidad de este, un ejemplo de esto podría considerarse en *El Padrino*, donde el color naranja es utilizado para la representación de la muerte, esto sirve a diferentes propósitos, como la introducción de personajes o la narración de sucesos, y del mismo modo también es posible este uso mediante su ausencia, debido a que nada hace destacar más el color y el elemento que representa cómo prescindir de él hasta el momento adecuado, como sucede en el largometraje *Dune* (1984) con las tonalidades de azul.

Así como el uso del color puede asociarse a un concepto concreto, el cambio del color utilizado puede significar una transición importante en la trama o en los personajes, siendo *Up* (2009) un ejemplo de esto, en la que el metraje presenta una paleta cromática saturada, que cambia a una paleta cromática neutra, expresando visualmente la transición de buenos tiempos a tiempos trágicos, o en el largometraje de *Whiplash* (2014) donde se narra la evolución del protagonista a través de los cambios en su vestuario, o en el metraje de *El Último Emperador* (1987) que resulta un ejemplo óptimo de coloración transitoria, donde a medida que el personaje principal crece y descubre el mundo que le rodea, el cromatismo cambia en función de esta evolución, mostrando un cromatismo en tonos rojizos, durante el principio, transitando a tonalidades anaranjadas, posteriormente a tonalidades de amarillo, y finalmente ofreciendo un cromatismo de gamas tonales de verde, esto supone un desplazamiento cromático consecutivo en el círculo cromático que no es casual, ya que este fenómeno supone la creación de un arco narrativo complejo que responde al viaje y evolución que realiza el protagonista.

El medio audiovisual permite la variación de cromatismo gracias al montaje, este fenómeno es capaz de alterar la gama cromática que muestra la secuencia, en función del discurso de la escena, esto proporciona la capacidad de generar diferentes perspectivas narrativas en función de lo que requiera la situación.

En lo que respecta al género fantástico, el cromatismo suele originar dos vertientes, donde cada una de ellas presenta unas características determinadas, en función de la estética cromática que presenta. La primera de estas, constituiría lo

que se conoce como género fantástico desde una perspectiva clásica, esta visión responde a la elaboración de paletas cromáticas que recurren a una alta saturación, una selección altamente luminosa de colores y a la claridad cromática, incluso logrando alcanzar tonalidades comprendidas dentro de la gama cromática de los colores pastel. Este tipo de elaboraciones cromáticas son muy utilizadas mayormente en el ámbito de la animación, siendo ejemplos de esto compañías como *Disney Pixar* o *Studio Ghibli*, cuyas obras se caracterizan por la presencia de tintas saturadas y muy brillantes, sin embargo, es posible encontrar metrajes, donde se hace uso de la interpretación actuarial, que acuden a la utilización de este cromatismo, como es la saga de largometrajes de *El Señor de los Anillos*.

Por el contrario, existe una segunda faceta de este fenómeno, que acude a la elaboración de un cromatismo oscuro, que recurre a gamas tonales frías, que genera como consecuencia un determinado tipo de atmósferas, que a su vez originan una estética que destaca por su aspecto lóbrego, estas paletas cromáticas suelen apreciarse en metrajes de género fantástico correspondientes a la vertiente situada dentro de este, conocida como fantasía oscura, conocida por las características que presentan sus ambientes y atmósferas, dando una visión enigmática y misteriosa. Ejemplo de esto, son largometrajes conocidos que cumplen con estas características, las sagas de metrajes de *Harry Potter* y *Piratas del Caribe*.

Finalmente, en lo que atañe a la música, esta posee conceptos similares a los que presenta el color. Desde esta perspectiva destaca el compositor, músico y ornitólogo de origen francés Olivier Messiaen (1908-1992) quien sostenía que la música y el color poseen un vínculo, hasta el punto de relacionar notas musicales, con determinadas tonalidades cromáticas, ya que, para él, conceptos como «tonal», «modal» o «serial» suponían términos analíticos indeterminados. En algunas de sus partituras, Messiaen anotó los colores de la música con el propósito de ayudar al director en la interpretación. La importancia del color está muy presente en la obra de Messiaen y supone una concepción de suma importancia en lo que respecta a su producción, ya que, para él no había composiciones modales, tonales o seriales, solamente música con color y música

sin color. Para Messiaen, Monteverdi, Mozart, Chopin, Wagner, Mussorgsky o Stravinsky, todos ellos escribieron música fuertemente coloreada.

## **2.3. La industria de los videojuegos**

### **2.3.1. La naturaleza del videojuego**

Siguiendo a colación con el apartado donde se consideran los fundamentos que responden a la naturaleza del cine, nos encontramos en un mundo totalmente diferente, o al menos en gran medida, ya que la problemática que compete resulta ser diametralmente distinta, y es que para empezar, el videojuego se mueve en un ámbito distinto en lo que respecta a sus géneros, pues la catalogación de estos, presenta grandes diferencias con respecto a su contraparte audiovisual, como es la industria cinematográfica, ya que las premisas que se valoran son esencialmente diferentes, sin embargo, como se verá posteriormente, el videojuego, al tratarse de un producto audiovisual, responde en gran medida, a marcadas similitudes relacionadas con la industria cinematográfica, como es su relación con la literatura, ya que al tratarse de un producto que nació tras consolidarse la industria del cine, se habla de un producto que proyecta en el cine un antecesor, ergo responde a influencias perceptibles e intereses fílmicos pertenecientes a su predecesor, especialmente si se habla de géneros narrativos procedentes de la literatura de género, que el videojuego comparte de manera casi estricta con la cinematografía, pero es necesario matizar este concepto.

Asimismo resultaría imprudente afirmar que el videojuego obedece exactamente a los mismos mecanismos que el cine, ya que pese a que comparte semejanzas, no debe olvidarse de que se trata de una disciplina que ha creado una corriente, y se ha consolidado como industria, siendo cierto que en parte ha sido gracias al cine, industria de la que es innegable que ha bebido y se ha influenciado, pero de la que desde sus inicios ha intentado diferenciarse y separarse, trazando su propio camino, y confluyendo de forma más procedural después, pero al mismo tiempo

señalando su individualidad, dando como resultado un producto drásticamente diferente, y que debido a esto sigue sus propias directrices.

Es entonces a partir de este punto, dónde se debe reflexionar qué es lo que diferencia un producto como es el videojuego de un fenómeno como la cinematografía, y es aquí donde se construye el pilar fundamental que sienta las bases respecto al videojuego, y que le otorga su condición, y que como consecuencia, consigue que se diferencie diametralmente de la industria cinematográfica, y es que el concepto principal en torno al que gira el videojuego es la interactividad, ya que lo que caracteriza un producto como el videojuego es el hecho de que tiene como objetivo principal que el espectador interactúe con el entorno que el medio propone, esta interacción puede adoptar múltiples formas, qué son denominadas mecánicas, y que dan como resultado la kinestética.

Estas mecánicas pueden variar o mantenerse inalterables a lo largo de todo el juego, y resultan diferentes según el género que se esté tratando, cuándo se hace referencia a algo como la mecánica respecto al videojuego, se habla de algo exclusivo de este medio, ya que esta condición solo está presente en este ámbito y que nace del concepto de interactividad, lo que refleja una naturaleza muy particular únicamente presente en este ámbito, y que tiene como objetivo poner a prueba al espectador.

Llegados a este punto se plantea una nueva problemática que subyace a colación de la anterior, y es que debido a la naturaleza interactiva que posee el videojuego, este se ve en la necesidad de recurrir a la exploración del medio continuamente, y a una experimentación constante con las herramientas que ofrece este ámbito, que acude a una búsqueda continua de nuevas mecánicas y nuevos enfoques interactivos, al mismo tiempo que establece como objetivo la regeneración incesante de los recursos de los que dispone, fijándose a sí mismo, como medio y como industria, una cota ininterrumpida, pero que al mismo tiempo preserva numerosas influencias fílmicas, dependiendo del género que se esté tratando, lo que lo convierte en un producto industrial que pretende ser original, novedoso y sorprendente, pero que juega con estereotipos debido a que como se ha mencionado anteriormente es muy literario a causa de la cinematografía,

influenciada a su vez por la literatura, y que debido a esto, dota al videojuego de una naturaleza compleja que ha construido un producto individual, sosteniendo su propia industria, concediéndose un discurso propio, y siendo capaz de generar una estética.

### 2.3.2. Catalogación de los diferentes tipos de géneros

Algo que resulta recalable y a tener en cuenta cuando se acude a la catalogación de los diferentes géneros dentro de la industria de los videojuegos, es que estos, A diferencia de la cinematografía, están clasificados en función de sus mecánicas de juego. Otros factores, como la estética o la temática, son contemplados en un grado mucho menor, de forma que un videojuego responde a un género según sus mecánicas, y su argumento es clasificado, en función de parámetros cinematográficos.

A lo largo de la historia de los videojuegos, tanto la comunidad, como los profesionales del sector, han originado una amplia variedad sujeta a las distintas plataformas disponibles. Estos géneros han evolucionado y conformándose en torno a características como, la representación gráfica, la clase de interacción o su sistema de juego, siendo este último el criterio más significativo a tener en cuenta. Es destacable el hecho de que cada vez es más frecuente que un videojuego contenga elementos de diversos géneros, pero siempre poseerá un eje vertebral que definirá de forma aproximada sus mecánicas. Un buen ejemplo de este fenómeno son los videojuegos de la serie *The Legend of Zelda*, que contienen a la vez elementos de acción, aventura y rol. Esta fusión de géneros crea a su vez subgéneros, como es el de rol-acción o el de acción-aventura.

Estos son, en base sus mecánicas y en función del tipo de interacción (Crawford, 1997):

- **Acción:** Los videojuegos de acción exigen que el jugador haga uso de sus reflejos, destreza y habilidad, habitualmente en un contexto de combate o de superación de obstáculos, para lograr alcanzar las metas que el juego propone. El tipo de obstáculos puede diferir en función del videojuego,

mediante la recreación de combates, la acción rápida, interacción grupal, el sorteo de obstáculos físicos, etc.

- **Disparos:** Considerados en ocasiones como una gran subcategoría dentro del género de acción, en los videojuegos de disparos (también conocidos como shooters) el protagonista hace un uso continuo de armas de fuego para abrirse paso por los diferentes entornos que posee el juego. Estos pueden alterar su perspectiva en función de su categoría. Existen videojuegos de disparos en primera persona, videojuegos de disparos en tercera persona o el shoot 'em up siendo este un tipo de juego de disparos con perspectiva en dos dimensiones, genéricamente desde una vista cenital, conocido popularmente como “matamarcianos”, aunque también es posible el encuentro de la vista lateral.
- **Estrategia:** Es característico en esta clase de videojuegos, la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos, haciendo uso de la lógica, la planificación y la toma de decisiones, para lograr alcanzar los objetivos propuestos por el juego. Aunque la mayoría de estos juegos resultan fundamentalmente de temática bélica, los hay también de estrategia económica, empresarial o social.
- **Simulación:** Este género se caracteriza por la recreación situacional de la realidad dejando al jugador total libertad en el entorno propuesto por el juego. En ocasiones la simulación pretende un alto grado de verosimilitud, que conlleva la aparición de un gran número de opciones e interacciones. Los tipos de simulación más populares son los de manejo de vehículos, los de construcción, o los de vida.
- **Deporte:** Los videojuegos de deportes son aquellos que simulan deportes del mundo real. Entre ellos encontramos golf, tenis, fútbol, hockey, juegos olímpicos, etc. Las mecánicas de juego resultan las mismas que en el deporte original, aunque en ocasiones incorpore algunos añadidos con el propósito de enriquecer la kinestésica. Pueden subdividirse en los tipos, arcade, simulador, mánager y RPG deportivo.
- **Carreras:** En ocasiones estos son considerados como una subcategoría dentro de los videojuegos de deportes o los de simulación. Los

videojuegos de carreras o de conducción sitúan al jugador en un itinerario en el que debe llegar a una meta antes que sus oponentes o dentro de un límite de tiempo. Genéricamente el jugador le es otorgado el control de un vehículo a motor, generalmente un vehículo de carácter automovilístico, aunque existen otras posibilidades. Ciertos de estos juegos recrean circuitos de competición ya existentes, ya sea de Fórmula 1, motociclismo, etc. Según el nivel de fidelidad a lo que es la conducción realmente, dentro de este género se suelen distinguir dos variantes: arcade y simuladores.

- **Aventura:** Son videojuegos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos. la naturaleza de las interacciones ocupa un espectro altamente amplio, ya que, de forma similar al género de simulación, la interactividad se define por el número y la clase de acciones que es capaz de generar el juego, estas responden a múltiples mecánicas. Existen dentro de este género, subcategorías como, aventura conversacional, Aventura gráfica y Acción-aventura, donde en esta última también existe una subdivisión, que resulta en survival horror, correspondiente al género narrativo de terror, sigilo, cuya aparición es relativamente reciente, y cuyo proyecto representativo, la saga *Metal Gear*, demoró su consolidación hasta la salida de *Metal Gear Solid*, en 1998, y Battle Royale, subgénero de videojuegos que combina los elementos de un videojuego de supervivencia con la jugabilidad de la acción grupal, hasta la supervivencia de uno de los miembros.
- **Rol:** También conocidos como RPG, estos videojuegos, vinculados en ciertos aspectos con los videojuegos de aventura, se caracterizan por la interpretación de un personaje o un rol concreto, una historia profunda y compleja, y una evolución de los personajes a medida que se produce la progresión del argumento avanza. Para lograr la evolución generalmente se conforma un entorno donde el jugador se desenvolverá en una aventura en la cual irá conociendo nuevos personajes, explorando el mundo para ir reuniendo armas, acumulando experiencia que se traducirá en una mejora estadística, aliados e incluso magia. Es común, desde la aparición del CD-ROM, la inclusión de cinemáticas durante el juego, que enriquecen la

narración de la historia de manera complementaria y acuden a una experiencia en parte cinematográfica. Los RPG clásicos, inspirados en los juegos de tablero, realizan las batallas por turnos, es decir, el jugador usa sus características y habilidades aprendidas para atacar mediante una serie de comandos y después debe quedar en espera y recibir la respuesta del otro jugador o CPU, que, según la normativa del juego, este, como el jugador, puede fracasar al efectuar una réplica, utilizar su turno para recuperarse, etc. El ejemplo más representativo de esto es *Final Fantasy*, *Dungeons & Dragons* y *Pokémon*. Además de las mecánicas clásicas, los juegos de rol actuales presentan el combate en tiempo real. En cuanto a la temática, aunque numerosos juegos de rol son de fantasía medieval, son populares también los de ambientación futurista o distópica (*Star Wars*, *Mass Effect* o *Fallout*). Dentro de la categoría de los videojuegos de rol se pueden destacar los siguientes subgéneros, como son, los videojuegos de rol puro, que a su vez se distinguen según la vista en tercera persona o la vista en primera persona, los videojuegos de rol-acción, los videojuegos MMORPG o los Videojuegos de rol tácticos.

### **2.3.3. Diferenciación entre “género narrativo” y “genero dentro del videojuego”**

Siguiendo en el perímetro que acoge la idiosincrasia tanto del cine como del videojuego, se plantea un dilema respecto a su catalogación en función de los géneros que ofrecen ambas industrias, ya que a priori existe una laguna en relación a toda la congregación erigida que documenta la catalogación en base a las temáticas que posibilitan su clasificación, y es que, el surgimiento de la laguna en cuestión procedería de forma que a priori el videojuego responde a mecanismos de elaboración, no solo desde una perspectiva narratológica, sino también musical y literaria, que resultan altamente similares, y que se muestran sumamente rentables a la hora de producir los diferentes proyectos que la industria exige, sin embargo, al mismo tiempo existen en esta taxonomía,

diferentes géneros que no responden en absoluto a estas medidas como se ha visto anteriormente.

El hecho de que existan géneros como el género de disparos, estrategia o simulación, entre otros, crea una discordancia significativa, puesto que rompe con la estructura preestablecida por la industria cinematográfica, y es aquí donde surge una parálisis, debido a que se genera una cuestión resultado de la polarización, que plantea que el videojuego sigue mecanismos procedentes de la industria cinematográfica, pero al mismo tiempo no los sigue, esta dualidad se produce de forma intrínseca, al realizar un análisis superficial de ambas disciplinas, pero que alberga su respuesta, que resulta accesible, si se recurre al análisis de la naturaleza de ambas industrias realizado anteriormente, de donde se extrae la siguiente conclusión, y es que, ante todo existen dos industrias por antonomasia en el ámbito audiovisual, que resultan en la cinematografía y el videojuego, ambas pertenecientes al ámbito del entretenimiento, sendas industrias destacan por seguir sus propias máximas y estar diferenciadas, pero confluyen en una cuestión, que es la narratológica, y que desde esta perspectiva resultan similares, pero que al mismo tiempo se separan cuando se alejan de esta, ejemplificando este fenómeno tenemos videojuegos como *Los Sims*, videojuego perteneciente al género de la simulación, donde dicho juego está exento de algún tipo de carga narrativa, ya que la mecánica principal consiste en una simulación de la vida real, o desde el ámbito cinematográfico, numerosos casos correspondientes al contexto del cine independiente, es entonces cuando se repara en que aquello que une ambas industrias el concepto narratológico, capaz de asociar ambas industrias, tanto narrativa, musical como literariamente, todo ello con el fin de narrar una historia, lo que nos exige un análisis de lo que corresponde a lo que se conoce como género en cada uno de los dos ámbitos con el propósito de hacer una diferenciación.

Si se focaliza en la industria cinematográfica, se presenta que algo como lo es la cuestión narratológica, es inherente a este ámbito, esto convierte, por consiguiente, a la industria cinematográfica en un ámbito que responde única y exclusivamente a cuestiones narrativas, ergo su clasificación por géneros, obedecerá solamente a esta máxima, en bases altamente similares a la literatura, y

a colación con esta premisa, todos los recursos que se produzcan o aquellos con los que se experimente, poseerán como eje central un trasfondo narratológico, que no escapa de excepciones, pero que a priori responderán a un enfoque narrativo.

Sin embargo, desde la perspectiva que atañe al videojuego, la situación presenta mayor complicación, pues en lo que respecta a la industria de los videojuegos, se dispone de una catalogación que no se ciñe únicamente a cuestiones narrativas, sino que ésta, actúa en función del tipo de interacción que el medio ofrece, pero como ya se ha mencionado anteriormente, existen ciertos géneros en particular, correspondientes al ámbito de los videojuegos que cumplen con la premisa de ser únicamente narrativos, por tanto la clasificación ofrecida por el cine resulta válida, pero solamente en estos casos.

Por esta razón se puede deducir entonces que el videojuego debe su parecido al cine en función de las mecánicas que este adopte, o de la misma forma, en función de cómo se desarrolle su sistema de juego, así pues, mientras que, en la industria cinematográfica, la clasificación que se ofrece, existe en base a cuestiones narrativas, en el videojuego obedecen a cuestiones interactivas, lo que explica la diferenciación en cuanto a su nomenclatura en ciertos aspectos, lo que reduciría la catalogación compartida por el cine y el videojuego procedente de la literatura, a algo que solamente pudiese encajar en videojuegos con tintes narrativos, por tanto, en lo que respecta a la cuestión sobre si la catalogación de la que hace gala el cine es compatible con el videojuego, la respuesta es sí, pero con ciertas condiciones, ya que a priori y si se habla del videojuego, géneros como el de disparos, simulación, estrategia, deportes o carreras, no responden a cuestiones narrativas por tanto no sería necesario valorarlos en función de estos motivos, pese a que esta afirmación no está exenta de excepciones, sin embargo, aquellos videojuegos que poseen un componente narrativo potencialmente presente, o que incluso deban su existencia a su argumento, sí que seguirán estas directrices y será posible valorarlos en función de las mismas.

Esto incluso es comprobable mediante el análisis musical de la banda sonora de un videojuego, ya que, puede verse en la práctica que, a la hora de componer música, en lo que respecta a los géneros más narrativos, la música es propensa a

componerse de forma más leitmotivica, mientras que en géneros donde prima la interacción, y se presta más atención a las mecánicas antes que a la trama, la música funciona por aires.

Llegados a este punto, una vez explorado el género fantástico y aclarada la cuestión que envuelve a la cinematografía y a los videojuegos en relación a su clasificación por géneros, solamente falta por analizar aquel género correspondiente a la industria de los videojuegos donde la fantasía logra su apogeo, que por los elementos que recoge de la cinematografía, y que destaca por ser el que, a priori, más incide en cuestiones narratológicas, no es otro que el género RPG.

#### **2.3.4. El género RPG: Elementos, narrativa y estética**

Como ya se ha señalado anteriormente, el género RPG es un género situado dentro de la industria de los videojuegos, que obedece principalmente a cuestiones narrativas debido a su jugabilidad, lo que lo hace altamente receptivo para la realización de relatos de ficción, característica, asimismo, muy presente en ámbito de la cinematografía.

Ahora bien, el género RPG ostenta características muy particulares que se detallaran a continuación. Usualmente el género RPG también llamado “de rol” se caracteriza principalmente por ofrecerle al jugador el control de las acciones de uno o varios personajes, inmersos en un mundo concreto desarrollado por el autor. Este género debe sus orígenes a los juegos de rol de sobremesa, donde un gran número de ellos conservan la misma terminología y mecánicas de juego. Estos juegos, ya sea en formato de sobremesa o formato digital obedecen a características en gran medida similares, condicionadas únicamente por el formato en que se encuentre dicho juego, como son, un gran desarrollo del argumento y sus elementos narrativos, el crecimiento progresivo del personaje o personajes relativos al jugador, y una avanzada complejidad del escenario, así como también se caracteriza por la capacidad de rejugabilidad, y una intensa actitud inmersiva.

En lo que respecta al formato de sobremesa se requiere la presencia de un director de juego que actúa de guía e intérprete para el resto de jugadores, sin embargo, el medio electrónico elimina esta opción, ya que, en este caso no resulta necesaria, esto se debe a que, en el formato electrónico, la totalidad del contexto está sujeta a la codificación programada por los desarrolladores, característica que juega en favor del medio, ya que como consecuencia, se produce un incremento de la velocidad de resolución de combate.

El término RPG, resulta las siglas de un anglicismo, siendo este “Role-Playing Game”, que se traduce como “Juego de Interpretación de Roles”, que, como su nombre indica, consiste en la interpretación de un determinado papel, siendo este el personaje, por parte del jugador. Los juegos de rol como género en la industria de los videojuegos han desarrollado una amplia variedad de sistemas y estilos de juego, y compartiendo múltiples características entre sí, cómo son el desarrollo estadístico de personajes, originario en su momento en el formato de sobremesa, y que asimismo, se ha extrapolado de manera muy extensa a otros géneros de la industria de los videojuegos, como el género de los videojuegos de deportes, que utiliza esta característica en numerosas ocasiones, o del mismo modo, su sistema de batalla, pese a que existe un debate interno sobre esta terminología.

Como ya se ha aludido anteriormente, el género RPG nace de los juegos de rol de sobremesa, siendo el primer antecedente, el juego: *Dungeons and Dragons*, traducido como “Dragones y Mazmorras”, que data de los años 70, cuyo año de publicación fecha en 1974, por la editorial TSR. Inc. Y al mismo tiempo, el ámbito de la novela fantástica, cuya presencia estuvo intensamente ligada a la posterior conformación del género, posteriormente la progresión del género supuso la evolución de este, hacia diferentes plataformas exigían proyectos más ambiciosos, como *Ultima* o *Wizardry*, elaborados para ordenadores personales, y es entonces cuando finalmente se produjo el salto histórico que consiguió definirlo como género, siendo esto la adhesión al formato electrónico, dominado por las consolas, siendo la Atari 2600 en el año 1982 la primera consola en generar un juego correspondiente a este ámbito, y posteriormente el desarrollo de toda la idiosincrasia en lo que respecta a este género dónde en el medio electrónico guiado por la figura de las consolas, logro su máximo apogeo,

ofreciendo títulos y sagas de culto como *The Legend of Zelda*, desarrollado por Nintendo, *Final Fantasy* y *Kingdom Hearts* de la mano de, en aquel entonces el estudio Square, destacando la saga *Final Fantasy* como un producto revolucionario en el género RPG de la industria de los videojuegos, ya que fue este, el responsable de la introducción del sistema de batalla de vista lateral situando a los jugadores en la parte derecha, y a los enemigos en la parte izquierda, elemento que se volvió normativo para numerosos RPGs de consola. En 1987 fue lanzado *Zelda II: the Adventure of Link* para la Famicom Disk System, siendo este uno de los primeros videojuegos de rol de acción, que desarrollaba conjuntamente elementos del juego de acción-aventura, resultado de la influencia que su predecesor *The Legend of Zelda* con elementos característicos de un RPG original, cómo son las mecánicas basadas en turnos, donde como ya se ha señalado anteriormente, la saga *Final Fantasy* revolucionó la estética, y en 1988 se introdujo un sistema de progresivo de personajes que permitía el jugador modificar las características de los personajes durante el transcurso del juego, asimismo otra de las innovaciones que se introdujeron en este género fue el recurso del tiempo cíclico, dónde juego distinguía entre el día y la noche, que dio como resultado que ciertos objetivos fuesen solo accesibles en franjas concretas de este ciclo, y en 1989 se estableció una distinción de personajes por sexo, enfatizando drásticamente en la narrativa que envolvía los personajes, donde se abordaban cuestiones significativamente más serias, de la mano de *Phantasy Star II* para la Genesis.

Todo este conjunto de elementos, derivó en el distanciamiento por parte del fenómeno de las consolas, de la plataforma de ordenador, es lo que el género RPG respecta, algo que evolucionó de nuevo con la aparición de los discos ópticos en la quinta generación de consolas, dónde las implicaciones que esto supuso para el género RPG la industria de los videojuegos resultaron en una complejidad mucho mayor, objetivos con mayor grado de dificultad, mejora significativa del audio, y algo de suma importancia como es la introducción de cinemáticas mediante animación CGI, quedando demostrado ante el evidente éxito del videojuego *Final Fantasy VII* en el año 1997, considerado desde entonces videojuego de culto en el género RPG de la industria de los videojuegos, y uno de los más influyentes de la

historia, introduciendo en su repertorio de recursos, la inmensidad de un mundo explorable y denso, desafíos de mayor duración, numerosos retos secundarios, múltiples minijuegos, y un presupuesto de producción mucho mayor, lo que originó la posibilidad de utilizar personajes en 3D y entornos pre-renderizados, mayor riqueza visual en el sistema de juego incluyendo el sistema de batalla, posibilitando vistas desde muchos más ángulos, y como ya se ha mencionado, la introducción de cinemáticas mediante animación CGI y completamente integradas en el juego, donde posteriormente fue exportado a PC logrando un tremendo éxito, difuminando en pequeñas dosis el distanciamiento originado entre el RPG de ordenador y el RPG de consola.

Tras el éxito del género en la industria, se observa una clasificación en dos vertientes diferenciadas por razones culturales, siendo estas, videojuegos de rol occidentales (WRPG) y videojuegos de rol orientales (JRPG).

En un sentido estricto, ambos subgéneros comparten características fundamentales, ya que responden al mismo origen, pero en función de estos, existen cualidades opuestas que los definen técnica y estilísticamente.

Los WRPG tienden a componerse y una estética más lóbrega, con gráficos más oscuros, personajes más maduros, siendo en numerosos casos de apariencia anciana, cumpliendo con una estética de rasgos vetustos, y focalizando la atención en la libertad del jugador, un realismo de tintes académicos y las mecánicas de juego.

En antítesis de esto los JRPG se caracterizan por la posesión de una estética más luminosa y unos gráficos más brillantes, personajes que destacan por su juventud o incluso de apariencia infantil, o directamente presentar niños como protagonistas, prestando especial atención en argumentos que se desenvuelven de forma más lineal con tramas más intrincadas.

Al mismo tiempo algo común en los WRPG, es la posibilidad de personalización del protagonista, permitiendo así al jugador crear su propio personaje, y que el entorno generado por los desarrolladores mantenga una estructura de diálogos que permite al jugador tomar sus propias decisiones, y desarrollar el transcurso de la

historia por sí mismo, permitiendo incluso la posibilidad de ejecución de diferentes finales mediante un árbol de diálogos desencadenantes de distintas circunstancias en función del desarrollo de la trama, pero en detrimento de esto, el argumento adquiere tintes más impersonales, ocasionados desde la relación entre personajes, determinados segmentos argumentales, diferentes situaciones funcionales, y un largo etcétera.

En contraposición, los JRPG ofrecen un argumento sumamente elaborado, de forma que los personajes adquieren un trasfondo altísimamente desarrollado, presentando tramas y subtramas en relación al carácter del protagonista, al mismo tiempo que a sus compañeros si los tiene y sus respectivas relaciones fraternas, su pasado, tanto del protagonista como de sus compañeros en caso de que los haya, su entorno y el contexto donde se desarrollan los hechos, la motivación antagonica que mueve a sus adversarios, los detonantes que hacen que la rama principal de la trama se desarrolle y avance con cohesión, los elementos que consiguen que la historia que se muestra sea fascinante y un largo etcétera, de forma que todo resulte perfectamente orquestado para concluir en un argumento de un nivel de excelencia, y principalmente dando especial importancia a conceder respuestas a todas las incógnitas y enigmas de forma coherente y razonada, que ha desencadenado la totalidad de la idiosincrasia argumental.

No obstante, esto supone limitar al jugador la confección del personaje a su voluntad, de forma que no se contempla la opción de crear uno propio, y del mismo modo la toma de decisiones respecto a la trama, de forma que se recurre a un argumento secuencial, fruto de un guion, algo que al mismo tiempo, encarna al jugador de forma total y absoluta en el personaje, integrando al jugador de forma fidedigna en el papel protagónico o co-protagónico desarrollado, logrando así, la inserción de un rol por parte del personaje hacia el jugador, esto supone la esencia misma de lo que significa el género RPG, ya que si se recurre al origen de la terminología del género, este se traduce a nuestro idioma como “juego de interpretación de roles”. Siguiendo desde esta perspectiva, cabe destacar que a principios de la década de 1990, el género RPG originario de Japón se consideraba muy cercano a las novelas de fantasía, en lo que respecta a la industria de los videojuegos, sin embargo, a medida que el final de la década se

volvía cada vez más cercano, se observa que el género se presentaba más cinematográfico, evolucionando hacia estructuras mucho más cinematográficas, mientras que su contraparte occidental, obedecía a estructuras más similares a las novelas. A finales del año 2000, los WRPG adoptaron del mismo modo, un estilo más cinematográfico.

Viendo los tintes de este trabajo, esto es lo que suscita el foco de interés, para el posterior desarrollo de una banda sonora, ya que, observando los antecedentes del JRPG, se plantea un modelo que cumple con estructuras muy similares respecto al prototipo que se utilizará como recurso para finalizar la investigación, debido a que el prototipo en cuestión, al que recurre este trabajo, presenta características en gran medida semejantes, como es, el empleo del género fantástico como directriz de desarrollo del contexto y la trama desde elementos que se apoyan en las novelas de fantasía, y al mismo tiempo, una fuerte estructura cinematográfica que respalde la narrativa.

En cualquier caso, los motivos de la existencia de esta división pertenecientes a este género responden a una razón cultural, y es que numerosos de los primeros videojuegos JRPG se percibían desde un formato que se ofrecía como el cómic japonés conocido como “manga”, de manera interactiva, o en su defecto, animación japonesa envuelta en sistemas reglamentarios occidentales, añadiendo además la influencia de las novelas visuales, producto que goza de gran popularidad en ese país.

Consecuencia de esto los JRPG correspondientes al ámbito de las consolas abordaban cuestiones que los diferenciaban, con un énfasis mayor en la narrativa y el drama acompañados de una jugabilidad desarrollada de forma más lineal. En lo que respecta a los últimos años, estos procedimientos se muestran adoptados por ciertos WRPG, que han empezado a enfatizar en narrativas visiblemente más complejas y estructuradas, perfilando además sus mecánicas, recurriendo a la modificación de sus reglas en favor de una jugabilidad más dinámica y ágil, que recuerda a los juegos de acción. Cabe destacar, que numerosos desarrolladores de videojuegos independientes originarios de Occidente, elaboran videojuegos que son considerados JRPG, especialmente aquellos relativos de la cuarta generación

de consolas, o era de 16 bits, algo que también se debe a la herramienta de desarrollo RPG Maker, cuyo prototipo de juego utilizado como recurso en este trabajo, ha sido desarrollado con esta.

Como ya se ha mencionado anteriormente, una de las características que difieren entre sendos subgéneros es la construcción de sus personajes, siendo en los JRPG personajes jóvenes, pudiendo incluso resultar ser niños, mientras que en los WRPG se muestran más maduros, e incluso ser relativos a la vejez, esto desemboca en una nueva característica que diferencia ambos subgéneros, que radica en la estética de los personajes, y es que en los países de origen oriental, y más concretamente en Japón, se muestra un gusto por lo “tierno” y lo “adorable”, este fenómeno es conocido como *kawaisa*, presente en diferentes partes del mundo, pero desarrollándose de la forma más potente en Japón, hasta el punto de dicho fenómeno formar parte de la identidad cultural del país, y cuya terminología es originaria del idioma del mismo.

Esto explica el porqué de la confección, los atributos y la estética seleccionados en la elaboración de personajes en los videojuegos de rol de origen japonés en contraposición con su contraparte occidental, los cuales tienden a mantener una atmósfera de tonalidad seria y reservada, cuyos protagonistas acostumbran a ser masculinos exhibiendo características físicas y rasgos de personalidad considerados masculinos, dados a cierta indiferencia por la belleza estética en lo que respecta al personaje, ofreciéndole el atractivo a los personajes a través de sus acciones a través de la alteración de diferentes arquetipos cómo es confeccionar al protagonista mediante acciones antiheroicas o recursos similares, esto viene propiciado por el hecho de que los WRPG frecuentan la acepción de tintes medievales . Al mismo tiempo en lo que atañe a los personajes de los JRPG se sucede el fenómeno contrario, en este ámbito los personajes habitúan a ser diseñados con un énfasis en la belleza estética, recurriendo a paletas de color muy características y altamente saturadas, pudiéndose encontrar incluso personajes masculinos con rasgos andróginos, y relativos al termino *bishōnen* en lo que respecta a su apariencia.

Este hecho resulta algo esencial para el entendimiento del género RPG perteneciente a la industria de los videojuegos, ya que este subgénero presenta una estética muy cercana a los cuentos maravillosos mencionados anteriormente, algo que encaja perfectamente con el modelo y los antecedentes de este trabajo, recurriendo a paletas de color que reflejan una gran riqueza cromática, de alta saturación y visualmente muy luminosas y brillantes, recurriendo incluso en algunos casos al empleo de tonalidades pastel.

Estas diferencias en cuanto al estilo deben su origen, en numerosas ocasiones, a la audiencia destinataria, ya que los WRPG es frecuente que estén enfocados a un público masculino adolescente o adulto, mientras que en los JRPG es habitual hallar la percepción desde una perspectiva centrada en una demografía mucho más amplia, que incluye un público femenino, demostrándose de forma explícita mediante el ejemplo de los *Otome Games* o Juegos *Otome* (Juegos para mujeres,) siendo la mecánica principal la toma de decisiones, donde el protagonista se encarna en una mujer que debe ejercer diferentes preferencias, y, en función de esto y de la trama, la historia se desarrollara de una forma u otra, forjándose diferentes rutas de elección, con diferentes alternativas de actuación, y cada una con un final diferente, obedeciendo a una estética animesca. Ciertamente, pese a la terminología pensada originalmente, estos juegos cuentan con público masculino.

Resulta frecuente en los juegos RPG japoneses modernos que se muestre un sistema de batalla basado en turnos, a diferencia de los RPG occidentales modernos, los cuales presentan un sistema de batalla de acción en tiempo real. En sus inicios se origina el fenómeno contrario, siendo el sistema de batalla de acción en tiempo real una mecánica habitual entre los RPG de consola japoneses en contraposición de los RPG de ordenador occidentales, ya que los controles físicos (gamepads), estaban mejor preparados y diseñados expresamente para este tipo de interacción, al contrario que los teclados de ordenador, sin embargo, existen excepciones como *Shin Megami Tensei: Devil Summoner* (1995) y *Final Fantasy XII* (2006), ambos videojuegos RPG orientales modernos que poseen un sistema de batalla en tiempo real, y *The Temple of Elemental Evil* (2003), un videojuego RPG occidental moderno que presenta un sistema de batalla basado en turnos.

Una de las principales características que busca la audiencia admiradora de esta clase de videojuego, reside en la jugabilidad del sistema de batalla, de apariencia realista en ciertos aspectos, cómo son los movimientos y rasgos humanos que reflejan una estética naturalista, y al mismo tiempo, el recurrir a la lógica y a la estrategia para lograr superar los desafíos que se proponen en el juego, los bienes virtuales que se poseen (tales como armas, habilidades físicas o mágicas, las cuales construyen la progresión que se hace notable en el juego favoreciendo la kinestética, o que simplemente, se presumen, los diferentes tipos de ítems, y toda la idiosincrasia que envuelve los elementos del juego o props), el detallismo que se muestra en las estadísticas que incita a la progresión del jugador y a la crianza de personajes, la técnica, tanto en la elaboración de mecánicas, como en el apartado artístico, musical y de guion, y a la elaboración de estrategias, y el reconocimiento el tiempo invertido en el videojuego (niveles de las habilidades alcanzados, que define la respetabilidad del jugador ante los otros aficionados).

En cuanto a la cuestión narrativa, el género RPG se caracteriza por la posesión de una guionística muy elaborada, para la máxima experiencia lúdica del jugador. Como consecuencia, algo por lo que se caracteriza el género RPG, es por la extensa duración de las tramas que conforman la historia, llegando en muchos casos a estar divididas en arcos o incluso logrando producir múltiples entregas, lo que exige un tiempo de dedicación considerable, este puede resultar dispar en gran medida para su finalización por parte del usuario promedio. La estimación es altamente variable, pero de manera genérica, si el ritmo de juego es moderado y detallista, no es raro observar un periodo de varios meses e inclusive superar el año, esto dependerá de la entrega por parte del jugador ha dicho videojuego y si lo abandona por periodos.

Para finalizar, cabe destacar que el género RPG está abierto a diferentes combinaciones con otros géneros de la industria, como son el género de aventura, o el género de estrategia, Algo que convierte al género RPG en un desafío táctico, a diferencia de los juegos de acción. los videojuegos de rol implican decisiones no relacionadas directamente con la acción principal, ejemplo de esto sería, la gestión de un inventario, la elección de las diferentes opciones de diálogo, que acarrearía diferentes consecuencias respecto a la trama, el libre albedrío que se le permite al

jugador, aunque resulte en su justa medida, la libertad que posibilita la preparación del jugador para los diferentes desafíos que el juego propone, y a colación con esto último, la compraventa de objetos e ítems, originándose de este modo, mecánicas y productos muy atractivos e interesantes, que, incorporando la cuidada y detallada historia, de la que goza el género RPG, surgen obras de un alto nivel de realización, que al mismo tiempo ocasiona diferentes subgéneros relacionados, como son, el RPG de Acción (Videojuego de rol de acción), el RPG Táctico (Videojuego de rol táctico) y el MMORPG (Videojuego de rol multijugador masivo en línea), que, pese a compartir aspectos fundamentales, difieren en determinadas características, respecto a las mecánicas, enfoques narrativos e interactivos o incluso en el apartado artístico, seguramente de forma anecdótica, inducidas por la perspectiva de en función de a que publico va dirigido.

### **2.3.5. Consideraciones sistemáticas**

En lo que respecta a la idiosincrasia que envuelve al género RPG, esta posee numerosos elementos sistemáticos característicos que definen este género. Si se habla de la industria de los videojuegos, el sistema resulta una pieza fundamental para el desarrollo de un proyecto de esta índole, ya que constituye la estructura sobre la que se organiza el código del proyecto y que al mismo tiempo definirá el reglamento del juego.

En función del género al que pertenezca el videojuego, el sistema resulta diametralmente diferente, cada género responde a una clase de sistema concreto, esto es debido al enfoque interactivo, que varía en función de a que genero pertenezca el proyecto. Es entonces cuando se observa, la pertenencia de diferentes características propias y específicas en lo que respecta a cada género, que construyen una experiencia de juego diferente, denominadas, mecánicas de juego.

El sistema de un videojuego RPG se compone de múltiples factores, donde cada uno desempeña una función específica, que cumple con intenciones determinadas,

y que son nombrados por categorías, ya sea la interacción con los diferentes enemigos, la interacción con personajes no jugables (PNJ) o NPC (no playable character), la adquisición de objetos, la moneda del juego, etc. estos conceptos poseen una nomenclatura propia, correspondiente a cada concepto, desarrollándose de manera individual, de forma que se crea un sistema de batalla, un sistema de diálogos, un sistema de acciones, etc.

Todos estos sistemas obedecen a un propósito concreto, que en conjunto conforman el sistema en su totalidad, que da sentido al juego, estableciendo una normativa, que el jugador deberá entender y dominar para su progresión en el juego.

Un sistema RPG, posee numerosos componentes que posibilitan la progresión del videojuego, estos pueden responder a propósitos narrativos, o interactivos. Los recursos narrativos corresponden al apartado perteneciente al guion del videojuego, pero es necesario transcribirlos a un lenguaje que el videojuego tolere, y que por tanto pueda expresar.

En los videojuegos RPG, recursos como el uso de escenas filmadas y digitalizadas, resultan necesarios, este tipo de elementos constituyen la exposición de un panorama general e introductorio relacionado con el carácter narrativo del juego. Esto conforma una sinopsis cuyo propósito es ubicar al jugador en el contexto en el que deberá efectuar su interacción mediante acciones. Esto posibilita la presentación de los diferentes personajes principales, la atmósfera del juego y las circunstancias que definen el planteamiento del argumento. Al mismo tiempo, es habitual el desarrollo de una pequeña escena interactiva a modo de tutorial, en el que se enseña al jugador las mecánicas básicas de juego, tales como la interacción con objetos, los enfrentamientos, etc., y al mismo tiempo se procede a la introducción de la premisa que originará el detonante para la movilización de la historia.

Posteriormente a la presentación de los datos técnicos, y ahora ya con imágenes gráficas, es posible el comienzo de la interacción. Genéricamente, al comienzo de la historia el jugador adopta una actitud de exploración, y es frecuente en este arco, dotar a este de diferentes recursos que le ayudarán a lo largo del juego, el

tiempo es libre la acción consiste en una interacción direccional mediante teclas o botones siendo los más frecuentes: arriba, abajo, izquierda y derecha. Este procedimiento resulta básico y constante durante todo el recorrido.

Además de esto, también existen diferentes momentos donde ocurren, de manera inesperada, situaciones inevitables que requieren de enfrentamientos. En un género como el RPG, estos acontecimientos resultan altamente frecuentes y requieren de un variado número de operaciones inmediatas en un corto espacio de tiempo, pues, en caso contrario, un personaje imprescindible puede resultar eliminado, y si esto alcanza su grado máximo, se propiciará la derrota del jugador. Esto define un objetivo narrativo a la vez que interactivo y obliga a desarrollar acciones que sirvan al propósito de la eliminación de enemigos, de esta manera se crea un sistema metodológico de progresión para el jugador, ya que la derrota de estos enemigos causa que los personajes desarrollen sus diferentes capacidades mediante la acumulación de unidades de medida que signifiquen el crecimiento o avance de dichos personajes, la nomenclatura frecuente para este tipo de elementos es la concebida como “puntos de experiencia”, que suele presentarse abreviada en los diferentes menús del juego como “PE”. Si se da el caso de derrota por parte del jugador, el juego plantea, de manera resolutiva, dos soluciones: en un primer caso se obliga al usuario a retomar el juego desde el último punto donde grabó su progreso en el juego y que le garantiza seguridad a la hora de interactuar de nuevo, para de esta manera, rehacer la ruta para corregir sus errores de estrategia; en un segundo caso, le es permitido seguir adelante, exigiendo siempre la eliminación del enemigo. Tras el transcurso de la batalla el personaje que haya sido derrotado, en caso de que lo haya, puede ser reanimado mediante diferentes herramientas que ofrece el juego, este procedimiento puede ser realizado en cualquier momento, siempre que sea necesario la mejoría de las condiciones de los personajes que integran el grupo.

En relación a las acciones involucradas en las operaciones de combate, genéricamente éstas consisten en la selección de opciones, siendo estas, armas o golpes, objetos, habilidades, etc., la elección de que personaje va a realizar las acciones y el modo de empleo de estas, si en mejorar las condiciones de los participantes a medida que van siendo dañados por la ofensiva enemiga, y en

identificar y dañar a los adversarios. Estas opciones son accesibles mediante la interacción con diversos menús de juego, donde se hace uso de controles direccionales para la selección de las distintas alternativas. A priori, estas opciones resultan relativamente sencillas, cuya complejidad aumenta a lo largo del transcurso del juego, a medida que los personajes evolucionan. por otra parte, en lo que respecta al desarrollo de los enfrentamientos, el jugador debe considerar las características de los oponentes y las propiedades de cada miembro del grupo. En base a esto, el jugador puede elaborar decisiones estratégicas en función del adversario al que se enfrente, adoptando un enfoque resolutivo, u optar por una táctica que resulte prudente o defensiva, además de escoger con criterio los personajes junto con los respectivos elementos con características más apropiadas para realizar una determinada acción, que condicionan los efectos en los diferentes oponentes.

De forma sinóptica, la mecánica principal de un sistema de batalla RPG consiste en la eliminación de los adversarios mediante la reducción de su vitalidad antes de ser derrotado. A medida que se produce el avance del programa, los enfrentamientos van tornándose más complejos, e incluso en algunos, se exigirá una mecánica específica, que obligará al jugador a elaborar una estrategia determinada, ya que se apreciará un incremento del potencial de los contrincantes de manera paulatina, lo que requiere una revisión constante de las características de los protagonistas, lo que obliga a fortalecerlos de forma continua durante toda la historia.

En lo que respecta al crecimiento estadístico de los personajes, existen comúnmente dos tipos, ambos desarrollándose durante todo el programa, pero de formas diferentes. El primero responde a las victorias que el jugador ejerza, obteniendo inmediatamente después de estas, salvo excepciones, una unidad de medida cuya acumulación deriva en el mencionado aumento estadístico, solamente cuando se alcance una cantidad específica de estas unidades, que exigirá mayores cantidades a medida que el personaje progrese, junto con algún tipo de recompensa en ciertas ocasiones, sin embargo, existe la posibilidad de no ser premiados todos los éxitos de los enfrentamientos que ocurran, puesto que esto estará condicionado por el grado de dificultad que ofrezca el adversario y la

situación en la que se encuentre el jugador, aunque esto suele ocurrir si se habla de excepciones, pero existe la posibilidad de que no sea así. El segundo método consiste en la selección de complementos que pueden ser añadidos a los personajes en función de sus características en calidad de ropa, armaduras, armas, accesorios, etc. y que, del mismo modo, alteran las estadísticas de los personajes. En lo que atañe a la adquisición de estos complementos, estos son adquiribles mediante operaciones de compra, realizables en los diferentes establecimientos dispuestos en los diferentes puntos de reposo del juego, el cumplimiento de tareas y la obtención de recompensas escondidas en los diversos lugares del juego. Por estas razones, los ambientes pertenecientes a este género facilitan y casi exigen la exploración, lo que obliga al jugador a examinar con atención cada ambiente por donde transita.

De manera genérica, las principales mecánicas y acciones que se encuentran presentes en un sistema RPG residen en el movimiento de los personajes, la posibilidad de modificar sus componentes mediante la personalización del equipamiento y su mejora estadística mediante la progresión interactiva, representada por los diferentes enfrentamientos, y la exploración del entorno. Asimismo, el género RPG presenta factores que de manera innata, originan una serie de exigencias vinculadas de forma inherente a los personajes, y que están íntimamente relacionadas con los hábitos relativos a la vida real, como son, dormir, comer, conversar, realizar actividades relacionadas con el comercio, como la compraventa de diferentes objetos, entre otras, añadiendo a esto la presencia de diferentes desafíos como el descifrado de acertijos, la interpretación de mensajes, o el desentrañado de enigmas. Estos obstáculos pueden significar en ciertos casos condiciones estratégicas cuyo incumplimiento puede suponer la aparición de inconvenientes que perjudiquen al jugador de forma activa o pasiva. En otras ocasiones constituyen meras formalidades cuya presencia contribuye a enriquecer la narrativa. Estos procedimientos son dados a conocer al jugador mediante recursos como los cuadros de diálogos, o deducidos por el usuario según las situaciones que propone el juego. Sendos casos recogen la posibilidad de error en la práctica del jugador, debido a la transcripción del idioma a otras lenguas.

A nivel general, el sistema RPG está preparado para obedecer a una estructura narrativa lineal, acudiendo a esquemas de relativa sencillez, pero esto no resulta perjudicial, ya que su funcionalidad cumple con su labor de forma adecuada, siguiendo un patrón específico que reside en: desplazamiento, ubicación y operación, siendo siempre los enfrentamientos el punto máximo de acción y tensión, junto con los momentos clímax de la narrativa. Es posible que, a lo largo de el transcurso del juego, el sistema acuda a mecánicas reiterativas, y de esta forma caer en el tedio, logrado que el interés del jugador decaiga tras un cierto tiempo. Ante esta posibilidad, el programa debe resolver esta situación acudiendo a diferentes recursos que originen procedimientos que estimulen la conducta del usuario. Estos recursos aportan soluciones de manera inmediata, como son, el establecimiento de una dificultad creciente y progresiva, la compensación inmediata tras cada logro, y la estimulación visual y auditiva a través de la estética, el diseño de sonido y el apartado musical, secundado por el guion narrativo.

## **2.4. Teoría musical: el concepto de banda sonora**

### **2.4.1. La naturaleza de la música en su percepción de banda sonora: contexto, usos y características**

Cuando se habla del concepto de banda sonora, se habla de un elemento fundamental en lo que respecta al ámbito audiovisual, debido a que resulta un componente significativo en el proceso creativo de un proyecto de esta índole, a causa de los numerosos usos que pueden dársele como recurso, y al mismo tiempo los múltiples enfoques y perspectivas a las que se puede acudir para su creación, de donde siguiendo los preceptos académicos cada autor refleja su identidad y carácter en la obra.

El concepto de banda sonora, también conocido como *soundtrack*, incluye todos aquellos sonidos y silencios que se pueden percibir en el discurso narrativo. En virtud de esto constituye una herramienta de gran utilidad a la hora de abordar un

proyecto audiovisual. Asimismo, la banda sonora puede servir a diversos propósitos, como son principalmente, la creación de sensación de continuidad, la focalización de la atención por parte del receptor sobre un elemento en concreto, un personaje, un hecho, un lugar, etc., el aporte de verosimilitud y corporeidad a las imágenes, etc.

Esencialmente, la banda sonora se utiliza como recurso en las producciones audiovisuales debido a que cuando se aprecia un sonido se tienen en consideración una serie de parámetros concretos, como son la intensidad, la fidelidad, la diégesis, la sincronía y las relaciones temporales, estos parámetros posibilitan el estudio del sonido o espacio sonoro, y la música dentro del discurso narrativo.

En base a estos se encuentran, la intensidad, comúnmente llamada volumen o dominancia, cuya función responde al enfoque de la acción, la sensación de verosimilitud, la corporeidad y el énfasis dramático.

Seguidamente, la fidelidad, se caracteriza principalmente, por proporcionar al espectador las expectativas sonoras creadas en un contexto determinado, además de ofrecer verosimilitud y corporeidad, como consecuencia de su principal característica.

Asimismo, se sucede uno de los parámetros correspondientes el sonido en el ámbito audiovisual, que por su naturaleza resulta en cierta ambigüedad a la hora de efectuar un análisis, que es la diégesis, correspondiente a los sonidos del universo sonoro de los personajes, esto plantea una problemática del mismo modo que aporta diferentes propiedades, cómo son verosimilitud y corporeidad, en relación a los anteriores parámetros, a la par que dramatismo, y su principal atributo y por lo que se caracteriza, por el realismo. Este parámetro es fruto de debate en diferentes esferas del ámbito audiovisual que dedican su estudio a la música en su concepción de banda sonora, que generalmente se encuentran presentes en la industria cinematográfica. Y es que, en función de esto, se contemplan múltiples definiciones del concepto de música diegética, que finalmente, derivan en dos vertientes, las cuales son, la música diegética y la música extradiegética. Desde esta perspectiva, la música diegética compete a la

música perteneciente al ámbito audiovisual que emana de la acción o el propio universo de los personajes. La función principal de este tipo de música es la de conceder verosimilitud al contexto, facilitando la construcción del espacio y el tiempo en la ficción. En contraste, la música extradiegética concierne a la música sujeta al medio audiovisual que supone lo opuesto al fenómeno anterior, siendo este, música que no proviene de la acción o el universo perteneciente a los personajes. su inserción en el relato tiene múltiples funciones que van desde un propósito puramente ambiental a otras más complejas que afectan a la percepción del tiempo, el espacio o percepción emocional. Existen múltiples definiciones sobre el concepto de música diegética, pero de forma unánime, se coincide en que la música diegética es aquella que pertenece al universo sonoro de los personajes y su espacio. La música diegética posee diversas funciones en el relato audiovisual, pero principalmente la que resulta más significativa es el realismo, que fomenta la creación de un espacio-tiempo en la ficción que sea verosímil. Igualmente, la música puede pasar de un estado diegético a uno extradiegético en función de su contexto y de su ecualización.

Así, retomando el análisis anterior, otro de los parámetros que se valoran en este sentido corresponde a la sincronía, que responde a sonidos fusionados con la imagen en momentos determinados, esto aporta de manera similar a los anteriores parámetros, verosimilitud, corporeidad, realismo, y de forma primordial, dramatismo a la escena en cuestión, y al mismo tiempo, profesa una característica significativa, y es que la sincronía, debe su uso en numerosas ocasiones al enfoque de determinados elementos, como pueden ser situaciones, lugares, acciones, etc.

Finalmente, a colación con los anteriores parámetros, se exponen las relaciones temporales, denominadas así por Bordwell y Thompson, que resulta un recurso propiamente característico capaz de abarcar diferentes usos relacionados directamente con sucesos de índole temporal. Frecuentemente este parámetro se encuentra acompañado de una intensa carga narrativa, debido a que es necesario de forma intrínseca, la adecuación al contexto de forma coherente y muy detallada, lo que requiere una labor de trabajo minuciosa y precisa. Estos recursos abordan diferentes posibilidades de utilidad, ya sean como sonidos del pasado en

el relato presente, sonidos e imagen en el relato presente o sonidos del futuro en el relato presente. Esto consiste en que el autor refiere elementos pasados o futuros, con el propósito de hacer recordar al espectador un suceso de importancia o como un anticipo de lo que va a ocurrir, logrando de esta manera la expectación en caso de tratarse del futuro, o, en caso de que se trate del pasado, la nostalgia o la sensación de encaje de los hechos y posteriormente, coherencia del relato.

#### **2.4.2. Nomenclaturas de creación**

A la hora de proceder a la composición musical existen siete escalas modales o modos que resultan esenciales para el entendimiento de la música moderna, que son las siguientes:

- Jónica
- Dórica
- Frigia
- Lidia
- Mixolidia
- Eólica
- Locria

En lo que atañe a estos conceptos, determinada nomenclatura conceptual, proviene de la antigua Grecia, presentarse equivalencias respecto a sus escalas, concretamente en las conocidas como diatónicas, existían notas que actualmente no se utilizan, como es el ejemplo de la nota presente entre *Mi* y *Fa*, debido a lo cual lo que en su época se conocía como dórico, no es lo que se conoce actualmente como dórico, etc.

Es debido a esto, por lo que se utilizará el término escalas modales o modos, en lugar de modos griegos, como se les llama en ciertas ocasiones

Lo verdaderamente interesante, es el hecho de cómo los compositores, utilizan un modo u otro, o combinaciones entre estos, en función de que impresión desean

conseguir, así, en alusión a obras célebres de la industria cinematográfica, existe la utilización del Modo Dórico por parte de John Williams, con el propósito de representar el tema de la fuerza en la saga de metrajes de *Star Wars*, o de la misma forma, en la saga de *Harry Potter* la utilización del Modo Menor (Eólico), también por parte de John Williams, para la creación de una atmósfera de ambiente mágico y llena de secretos, etc., por tanto, lo modos ofrecen un catálogo de recursos y diferentes posibilidades que pueden ser utilizados en función del efecto que se pretenda lograr.

En este orden de ideas, es necesario recurrir al análisis técnico de las escalas modales con el propósito de establecer un inicio puntual para abordar el ámbito de la composición musical.

Procediendo a la exposición, la escala que es posible ejecutar con las notas de color blanco en el piano, con inicio en Do (central) se denomina escala de Do Mayor, que está compuesta por las notas: *Do Re Mi Fa Sol La Si*, a saber, no usa notas de color negro, ergo no posee sostenidos ni bemoles, y si se dice que es una escala mayor es porque posee un patrón de escala mayor, siendo, entre el *Do* y el *Re* hay dos semitonos, es decir, están a 2 notas de distancia, entre el *Re* y el *Mi* hay asimismo dos semitonos, entre el *Mi* y el *Fa* hay un semitono, entre el *Fa* y el *Sol* hay dos semitonos, entre el *Sol* y el *La*, hay de igual forma dos semitonos, entre *La* y *Si* también existen dos semitonos, y entre *Si* y *Do* hay un semitono.

El patrón resultante de este análisis corresponde a 2 2 1 2 2 2 1, si a 2 se le llama tono (T), debido a que la suma de dos semitonos constituye un tono, y a 1 se le llama semitono (S), el patrón que se muestra es el siguiente: T T S T T T S.

De esta forma, se explica el porqué del surgimiento de este patrón mediante la teoría musical, y al mismo tiempo, en función de este método, significa la esencia de la construcción de estos esquemas, fundamentales para la comprensión musical, así pues, el patrón que surge del análisis de una escala menor resulta el siguiente: T S T T S T T.

Y es entonces, cuando se hace posible la construcción de diferentes escalas en función de una nota base, que consiste en la selección de una nota,

indiferentemente de cual sea esta, y ejecutar el patrón, de forma que si, por ejemplo, se desea construir la escala de Mi Mayor, se establece el inicio en la nota *Mi* y a partir de este punto se recurriría al patrón de escala mayor (T T S T T T S).

O en caso de querer confeccionar una escala menor, como ejemplo Do Menor, se sigue exactamente el mismo proceso, pero en lugar de recurrir a un patrón de escala mayor, se acude a un patrón de escala menor (T S T T S T T).

Gracias a esto, es posible la construcción de cualquier escala, ya sea mayor o menor, sobre cualquier nota, y toda esta idiosincrasia, origina la existencia de un fenómeno matemático interesante, y es que existen escalas, con diferentes denominaciones, pero que poseen el mismo criterio en cuanto a la utilización de sus notas. Para la ejemplificación de esto, el caso que se enseña de forma inmediata, es que, si se construye la escala menor sobre *La*, siendo esta la escala de La Menor, sería necesario situarse en la nota *La*, y ejercer el procedimiento descrito anteriormente, de forma que habría que seguir el patrón de escala menor. Esto daría como resultado una escala compuesta únicamente por notas de color blanco, suceso que comparte con la escala de Do Mayor, es decir, ambas comparten de forma circunstancial la notación musical, ya que pese a que a priori se compongan de las mismas notas, no son utilizadas de igual forma, puesto que una canción compuesta en Do Mayor será propensa a usar el *Do* como nota para finalizar frases melódicas, y el acorde de Do Mayor como recurso de reposo en la armonía, y en el caso de La Menor esto sucederá de igual forma pero con la nota en base sobre la que se construyó, que resulta ser la nota *La*, y al mismo tiempo podría darse la ambigüedad, de combinar ambas escalas y establecer una composición a partir de estas.

A rasgos generales, lo más común es encontrar interpretaciones donde se utilice una nota de reposo, o en su defecto una direccionalidad hacia esta, de forma que es posible identificar si la melodía que se está escuchando, está compuesta en modo mayor o menor, pero esto implica la posibilidad de, no solamente usar el *Do* o el *La*, sino que es posible utilizar el resto de notas que componen la notación musical como recurso de reposo, lo que significa que con las notas diatónicas (notas de color blanco) se originan siete escalas distintas, que deben su inicio a

cada nota de la escala diatónica (escala compuesta por notas de color blanco), cada una con un patrón distinto, de forma que, ejerciendo el análisis de las diferentes escalas que surgen, si se escoge el *Do* como nota base o de reposo, se genera T T S T T T S, en *Re* T S T T T S T, en *Mi* S T T T S T T, en *Fa* T T T S T T S, en *Sol* T T S T T S T, en *La*, como se ha mencionado anteriormente, T S T T S T T, y en *Si* S T T S T T T, resultando en un curioso esquema:

- T T S T T T S
- T S T T T S T
- S T T T S T T
- T T T S T T S
- T T S T T S T
- T S T T S T T
- S T T S T T T

Como puede observarse, el esquema resultante de este análisis conlleva el mismo patrón con un desplazamiento cíclico direccional, que resultan ser justamente, las siete escalas sobre las que se fundamentan la nomenclatura modal existente mencionada anteriormente, llamadas las siete escalas modales o modos, cuyos nombres son Jónico, Dórico, Frigio, Lidio, Mixolidio, Eólico y Locrio, siendo el jónico el equivalente al modo mayor, y el eólico equivalente al modo menor, es decir, que si se escoge una escala mayor (T T S T T T S) y utilizando esas mismas notas, esa misma escala se concibe desde su segunda nota, el resultado es una escala dórica, desde la tercera nota una escala frigia, desde la cuarta nota una escala lidia, desde la quinta nota una escala mixolidia, desde la sexta nota una escala eólica o menor, y desde la séptima nota una escala locria, siendo desde la octava nota, de nuevo una escala mayor o jónica.

Este hecho es cierto para cualquier tonalidad, como ejemplo de esto, si se desea construir la escala de MI bemol mayor, bastaría con seleccionar la nota *Mi* bemol, y realizar el patrón de escala mayor (T T S T T T S), y si con las mismas notas que salen como resultado de este patrón, se construye una escala sobre su segundo grado, que resulta ser *Fa*, surge la escala de FA Dórico, desde su tercer grado la escala de SOL Frigio, desde su cuarto grado la escala de LA bemol Lidio, desde

su quinto grado la escala de SI bemol Mixolidio, desde su sexto grado la escala de Do Menor o Eólico, desde su séptimo grado la escala de RE Locrio, y desde su octavo grado de nuevo resulta el *Mi* bemol. Este ejercicio resulta de gran utilidad para la construcción de modos en función de una escala determinada, dando como resultado una escala derivada y un modo diferente en función de cada nota seleccionada, pero para el total entendimiento de esto, es necesario saber construir todos los modos que puede poseer una nota, ya que cada nota es capaz de derivar una escala correspondiente a todos los modos, y esto es posible gracias a los códigos expuestos en el esquema establecido anteriormente, solamente sería necesario aplicarlos de forma exacta para construir las escalas modales en función de una nota específica, por tanto, puede inferirse que existe una relación entre la escala de Do Mayor (siendo esta la primera partiendo del *Do* central del piano) y las escalas que tienen las mismas notas que la escala de Do Mayor, pero empiezan en una nota distinta, y al mismo tiempo existe una relación entre la escala de Do Mayor y todas las escalas que empiezan en *Do*, que no comparten de manera exacta sus notas, pero que de forma inequívoca compartirán la primera nota, correspondiéndose a la nota de reposo, siendo esto extrapolable a cualquier nota.

Entonces, puede concluirse que un modo o escala modal constituye un código específico, que se aplica sobre una nota base determinada, y que gracias a los diferentes códigos que surgen, pueden crearse diferentes atmósferas con diferentes propósitos, algo que resulta esencial en el concepto de banda sonora, puesto que la naturaleza de ésta se fundamenta en este hecho, y que conlleva que cada modo ofrezca diferentes soluciones a la hora de generar estas atmósferas.

Cada una de estas escalas modales posee una diferente tonalidad y en función de esto, estas escalas son utilizadas para diferentes propósitos, que serán explicados a continuación.

Primeramente, debe saberse que existen siete escalas modales o modos, que han sido mencionados anteriormente, siendo estos: Jónico, Dórico, Frigio, Lidio, Mixolidio, Eólico y Locrio, esta nomenclatura puede fraccionarse en dos sectores principales, y es que, partiendo de la escala de Do, debido a que es la más natural de visualizar, de estos siete modos, hay tres de ellos, Jónico Lidio y Mixolidio, en

los cuales la tríada principal, *Do Mi Sol*, es un acorde mayor, en cambio si se observa otra sección, se aprecia que los modos Eólico, Dórico y Frigio, la tríada principal sustituye el *Mi* natural por un *Mi* bemol, dando como resultado *Do Mib Sol*, siendo este un acorde menor, y en último lugar, el séptimo modo, el modo Locrio, la tríada principal reemplaza el *Mi* y el *Sol* naturales por sus respectivos bemoles resultando así *Do Mib Solb*, un acorde de quinta disminuida. Esta distinción es el elemento fundamental para la diferenciación de los modos, esto se aplica al acorde construido sobre el primer grado, debido a que este será el acorde de reposo, entonces, si el reposo es mayor, como sucede en los modos Jónico Lidio y Mixolidio, el acorde resulta más brillante. Este brillo viene dado por la nota *Mi* que compone el acorde, debido a que en esta escala el *Mi* corresponde a la mediana en la jerarquía tonal, lo que le da ese brillo, y si, por el contrario, el reposo recae en un acorde menor como sucede en los modos Eólico, Dórico y Frigio, la melodía resulta en una tonalidad más lóbrega y menos luminosa, debido a que en los modos mayores, la mediana, se utiliza de forma natural, que en este caso es la nota *Mi*, pero en los modos menores, la mediana se modifica, dando como resultado en este caso, la nota *Mi* bemol, que extrae el brillo y la luminosidad del acorde.

En función de estas características, los compositores utilizan estos recursos para lograr diferentes atmósferas, utilizando generalmente tonalidades mayores para transmitir a grandes rasgos estímulos de alegría, y tonalidades menores para transmitir estímulos de tristeza. Este fenómeno, resulta orientativo, ya que, pueden existir perfectamente canciones melancólicas en modo jónico, como es *Somewhere Over The Rainbow*, (de Israel Kamakawiwo'ole) y melodías vivaces que pueden estar escritas en modo eólico, como es el tema principal de la banda sonora de *Piratas del Caribe*, compuesto por Hans Zimmer. En conclusión, resulta igualmente importante el criterio con el que se maneje la melodía y los ritmos, como la elección del modo, el modo solo es condicionante en una menor proporción, solo refleja una predisposición a priori, aunque resultan conceptos de gran utilidad a la hora de elaborar análisis o composiciones, siempre teniendo presente, que no son absolutos.

Así pues, del primer bloque que se ha mencionado anteriormente, correspondiente a los modos más brillantes, el Modo Jónico es el que más acostumbra a escucharse, debido a que es el equivalente al modo mayor, en este ámbito la escala de Do Jónico (Do Mayor) resulta la escala más famosa del mundo, hasta el punto de ser la más básica, y primera que se enseña, *Do Re Mi Fa Sol La Si*, lo que más la caracteriza fundamentalmente es la sonoridad de séptima de dominante, y es que de forma natural, si se construye el acorde sobre el quinto grado (*Sol Si Re*) y se le añade una séptima (*Sol Si Re Fa*) el acorde resultante corresponde a un acorde mayor, con séptima menor, un acorde de séptima de dominante, que funciona de manera significativa, con el concepto de reposo, aportando una gran facilidad a la hora de finalizar la melodía. Esto resulta de gran importancia para el entendimiento de este modo, ya que este es el único modo en el que el quinto grado es una séptima de dominante, que implica que el *Si* y el *Fa* dan como resultado una quinta disminuida, que es un intervalo que posee mucha tensión que tiende al *Do* y al *Mi*, siendo este el acorde de tónica, alternando entre esta tensión (*Si Fa*) y este reposo (*Do Mi*), de forma que esta alternancia va a resultar el fenómeno más característico de esta escala, ya que esto le confiere una percepción enérgica y jovial.

Llegados a este punto, resulta de gran interés la comparativa, entre el Modo Jónico y el Modo Lidio, ya que principalmente, la única alteración que surge es que el cuarto grado asciende un semitono, en el caso de la escala de Do, el *Fa* pasa a ser un *Fa* sostenido, esto provoca que el acorde de séptima que se forma sobre el quinto grado, ya no sea un acorde de séptima de dominante, debido a que la quinta *Si-Fa*, ya no es disminuida, ahora resulta en una quinta justa, lo que causa que la sonoridad característica del Modo Jónico desaparezca, originando el Modo Lidio, que ofrece una sonoridad que relata cierto encanto, y a una sensación de fantasía, o algo maravilloso, que evoca a la magia y a cierto misterio, algo que supondría una elección adecuada para el género fantástico, de hecho, en el ámbito de la composición de bandas sonoras, el modo frigio se utiliza para relatar situaciones con atmósfera de fascinación, fantasía y misterio, o cierto halo de exotismo, que logra un efecto de expectación en el receptor.

Al mismo tiempo, cabe destacar el Modo Mixolidio, que resulta menos brillante y enérgico que el Modo Jónico, en lo que respecta a la escala de Do, Do Mixolidio comparte las mismas notas que Do Jónico, con la diferencia de que el *Si* deja de ser natural y se corresponde a un *Si* bemol, de forma que el acorde de séptima de dominante característico del Modo Jónico, con la presencia del *Si* bemol, pasa a ser un acorde menor con séptima menor, que ofrece una tonalidad menos brillante, más apagada y oscura, sin embargo esto, no responde únicamente a todas sus características, ya que también detenta un componente que le aporta un nivel épico, ya que posee un acorde específico, que es el bemol siete (bVII). En el Modo Jónico (Do Jónico) el séptimo grado se corresponde con un *Si* quinta disminuida, pero en Modo Mixolidio (Do Mixolidio) resulta en un *si* bemol mayor, lo que le confiere este componente épico.

Entonces, se origina una problemática fruto de la ambigüedad, puesto que como puede observarse, la diferencia entre Do Jónico y Do Mixolidio, reside únicamente en una nota, lo que posibilita el hecho de componer una pieza con la ausencia de esa misma nota, y crear la incertidumbre de no saber con exactitud en qué modo está desarrollada esa melodía, pero esto simplemente daría como resultado una pieza ambigua sin más, ya que los modos son un recurso de desarrollo, que resultan de ayuda a la hora de orientar el significado de la pieza, pero no son imprescindibles, pese a que en el ámbito de la composición de bandas sonoras sean muy utilizados.

En contraste, existen los modos Eólico, Dórico y Frigio, en los cuales el acorde de reposo es Do Menor, ya que los tres reemplazan el *Mi* natural por el *Mi* bemol (*Mib*), este hecho da como resultado una sonoridad más apagada, lo que predispone a estos modos a la elaboración de composiciones de una tonalidad que evoca a la tristeza o sensaciones similares.

De estos tres modos, el Modo Eólico es el que más acostumbra a ser escuchado, ya que es el equivalente al Modo Menor, este posee una sonoridad apagada y oscura, con cierto nivel poético.

Algo que resulta interesante, es el hecho de analizar el Modo Dórico en relación al Modo Mixolidio y al Modo Eólico, ya que la tonalidad que presenta el Modo

Dórico se encuentra entre los dos modos anteriores (Mixolidio y Eólico), véase en la escala de Do, Do Dórico se diferencia de Do Eólico en que posee un *La* natural en lugar de un *La* bemol, y al mismo tiempo, se distingue de Do Mixolidio en que posee el *Mi* bemol en lugar de un *Mi* natural, de forma que estableciendo una comparativa entre estos tres modos (Mixolidio Dórico y Eólico) el Modo Dórico posee una sonoridad más apagada en relación al Modo Mixolidio, sin embargo va a preservar el componente que aporta el nivel épico, donde en el caso del Modo Mixolidio este fenómeno es integrado por el acorde bemol siete (bVII), algo que asimismo comparte con el Modo dórico, ya que éste también posee este acorde (*Si* bemol-*Re*-*Fa*) que resulta en una sonoridad épica pero más oscura, sin embargo el Modo Dórico no va a resultar tan oscuro como el Modo Eólico por la razón de que el Modo Dórico posee el *La* natural, esto resulta un hecho importante, ya que en el Modo Eólico (en lo que atañe a la escala de Do) el cuarto grado (*Fa*) es un acorde menor (*Fa* Menor) ergo un acorde oscuro, y en el Modo Dórico este cuarto grado (*Fa*) es mayor, un acorde brillante, y esto define la esencia del Modo Dórico y lo que más se utiliza de este, ese inicio primero menor que contrasta con un giro cuarto mayor, que únicamente existe en el Modo Dórico, otorga una sensación de fuerza y energía, al poseer el contraste entre la oscuridad de este acorde menor y posteriormente la luminosidad del acorde mayor. El Modo Dórico destaca por ser utilizado habitualmente para la composición de música que cumpla con una estética celta, o con cierto aire de antigüedad, influenciado por el folclore, o que insinúa cierta estética británica, debido a la cercanía con la cultura irlandesa, bandas sonoras como la de la serie de televisión *Sherlock*, o algunas piezas de la banda sonora del largometraje *Piratas del Caribe* son algunos ejemplos de este modo.

En el ámbito audiovisual, este modo resulta significativamente útil, a la hora de elaborar composiciones musicales de temática imprecisa, en el sentido de no saber con certeza si aquello que se narra pertenece al bien o al mal, o para representar elementos de gran antigüedad que evocan a cierto misterio o misticismo, personajes de avanzada edad o de gran sabiduría, o algo que funciona de forma muy adecuada es la composición musical utilizando el Modo Dórico para representar personajes en la naturaleza de antihéroe, debido a sus contrastes,

ejemplo de este modo utilizado en la cinematografía, es el tema de *Rohan* en la saga de *El Señor de los Anillos*, compuesto por Howard Shore, o el tema de “La Fuerza” en la saga de *La Guerra de las Galaxias*, por John Williams.

Cerca de concluir, se halla el Modo Frigio, cuya característica esencial reside en bajar un semitono el segundo grado en el modo menor (eólico), que en el caso de la escala de Do resultaría en el remplazo del *Re* natural por el *Re* bemol, lo que aporta todavía más oscuridad a la escala. Podría decirse que este modo posee un aire exótico, que junto a la oscuridad que le brinda su acorde de reposo, le confiere una sensación de misticismo, lejanía e inquietud. Este modo es utilizado habitualmente para la representación temática de elementos que deben su origen a tierras lejanas como artefactos enigmáticos, el misticismo de regiones antiguas o con una gran carga histórica, para retratar el paso del tiempo, e incluso con la instrumentación adecuada, este modo puede utilizarse con el propósito de representar la idiosincrasia que envuelve el territorio oriental o árabe, e incluso egipcio, pudiendo ser utilizado para la composición de melodías del ámbito flamenco inclusive, aunque es cierto que este propósito ha sido ejercido en mayor medida por la cultura occidental, aunque en determinadas ocasiones también es posible observar este fenómeno por parte de la cultura oriental. Genéricamente el Modo Frigio resulta un modo muy étnico, y es utilizado con el propósito de otorgar una sensación de lejanía del hogar, la creación de una atmósfera de tintes exóticos, generar momentos de cierta tensión narrativa o la creación de ambientes de reflexión.

Y finalmente, existe el Modo Locrio. Este modo resulta complejo de manera muy característica. Esencialmente consiste en desplazar la quinta justa presente en el Modo Frigio, un semitono descendente, dando como resultado un acorde de quinta disminuida, que en el caso de la escala de Do, corresponde a *Sol* bemol. Este modo posee una sonoridad muy oscura y lóbrega, la más acentuada de los siete modos, debido al número de notas alteradas que presenta la escala, donde esto además le confiere un marcado componente de tensión, que da como resultado un acorde de reposo muy rígido, este modo es difícil de encontrar en el ámbito musical o audiovisual debido a su naturaleza, siendo representativo de este modo autores como Rajmaninov, pero resulta realmente útil para elaborar

composiciones que generen ambientes inquietantes o de gran tensión. Asimismo, resulta muy rentable a la hora de crear atmósferas depresivas y/o agónicas. Este modo, de usarse, es probable encontrarlo en el ámbito del cine de terror, y más concretamente, en el cine de terror japonés, donde Japón destaca en esta índole, y es que, este cine de terror, se desmarca en gran medida del cine de terror occidental acudiendo en numerosas ocasiones a otros formatos narrativos, donde el Modo Locrio encaja de forma muy apropiada. En este modo también se desarrollan múltiples composiciones para la industria de los videojuegos que abordan también el género de terror, y diferentes composiciones de temática *Psyco*.

De forma integral, lo que se aprecia para elaborar el análisis de las escalas modales es, empezando desde el Modo Lidio, descender el cuarto grado un semitono, dando como resultado el Modo Jónico (Mayor), tras esto se descende el séptimo grado un semitono, que origina el Modo Mixolidio, posteriormente se ha bajado el tercer grado un semitono, donde se genera el Modo Dórico, entonces, se modifica el sexto grado, de forma que descende un semitono, resultando así, el Modo Eólico (Menor), luego de esto, desde aquí, se altera el segundo grado de nuevo descendiendo un semitono, de forma que surge así, el Modo Frigio, y para finalizar, si desde el Modo Frigio, se modifica el quinto grado, que resulta un componente de la triada principal, descendiendo un semitono, generando un acorde de reposo de quinta disminuida, originando así, el Modo Locrio. Lo que sucede al final, es que, si se parte del Modo Lidio, y se realiza una progresión de manera descendente, pueden mediante la derivación construirse el resto de escalas modales.

En conclusión, cada modo posee una sonoridad diferente que se origina según la disposición de sus notas, y que, en función de la escala resultante, se generan diferentes estímulos en el receptor, y en base a esto se componen temas que encajen en el discurso narrativo, pero es necesario mencionar, que las escalas modales funcionan de manera orientativa.

### **2.4.3. La banda sonora en relación a la industria cinematográfica**

Acudiendo a la observación de hechos históricos puede apreciarse que el concepto de banda sonora se originó debido al nacimiento de la cinematografía, y a pesar de que su materialización fue lenta en cierta medida, planteó nuevos métodos de expresión a través de este arte, que como consecuencia se volvió más complejo, introduciendo el estudio de la música ligado al carácter fílmico con la intención de abordar diferentes propósitos, de forma similar a la evolución que significó la transición de la imagen monocromática a la imagen policromática, que introdujo el estudio de la elaboración de una paleta de color a la hora de concebir un metraje.

De toda la idiosincrasia sonora que envuelve en el ámbito de la cinematografía, el componente más antiguo de esta es la música, donde desde el punto de vista dramático, ésta, proviene del teatro griego.

En lo que respecta a la cinematografía, la música funciona como un elemento de alteración perceptiva de las imágenes a las que acompaña. En este aspecto, se muestra que, debido a esta característica, la música presenta diferentes cometidos que según su planificación y la forma en la que acompañe a las imágenes, aportará diferentes perspectivas. Así pues, la música concebida como banda sonora posee una serie de funciones, la primera de todas ellas es la que resulta la más directa de intuir, correspondiente a la función emocional.

La función emocional de la música es la principal de cuantas desempeña en el ámbito audiovisual. Esta es utilizada con el propósito de influir en la percepción anímica, ergo en la respuesta del espectador ante el discurso narrativo por parte del medio audiovisual, siendo este fenómeno capaz de potenciar o anular, sentimientos o emociones.

A colación de esta función la música se emplea en el medio audiovisual para influir en el subconsciente del espectador, desde esta perspectiva la principal influencia que ejerce la música sobre el receptor resulta en lo que corresponde a la naturaleza emocional. De este modo la música intensifica, magnífica, acentúa, o minimiza las emociones y los sentimientos.

Los recursos de los que dispone esta función para cumplir con su propósito son diversos, en su mayoría tienen que ver con las características que posee la música desde su concepto de banda sonora, pero asimismo es posible observar fenómenos como la ausencia de esta en determinados fragmentos del metraje, disonancias, recursos frecuentes en el género de terror, aunque no exclusivos de este, ya que en lo que respecta a la ausencia de música, representa un recurso posible de observar en el género romántico, dramático, entre otros, en función del criterio del autor, a priori con el propósito de estimular al espectador y despertar en él una emoción determinada, donde el criterio para lograr este hecho, vería en función del autor.

En lo que respecta a la función emocional de la música perteneciente al medio audiovisual, resulta sumamente rentable la utilización de las escalas modales, expuestas anteriormente, ya que el hecho de componer una melodía en base a una escala que ofrece de manera orientativa una sonoridad determinada asociada a una emoción constituye un hecho de verdadera utilidad, como es el hecho, utilizar a priori el Modo Eólico para la composición de piezas de un tono melancólico, o que aluden a la tristeza, o en su lugar, la utilización del Modo Jónico para la creación de piezas de una temática vivaz y asociada a la alegría, y de forma más específica el empleo de los diferentes modos para la composición de piezas que aludan a emociones específicas.

Simultáneamente, existe en lo que respecta a la música referente al ámbito audiovisual, la función informativa, esta función se emplea para completar datos adicionales que las imágenes o los diálogos no aportan directamente.

En este sentido, la música es capaz de complementar la información aportada por el metraje, perteneciendo a esta categoría, características psicológicas de los personajes o la presencia de los mismos, en cuyo caso se estaría haciendo alusión a leitmotiv, el lugar geográfico donde se desarrolla la acción, el momento histórico en el que se desarrolla la acción, etc.

La función informativa de la música cinematográfica, en lo que respecta a los personajes, ofrece datos que actúan como una guía orientativa para el espectador con el propósito de completar el perfil psicológico de los personajes

Atendiendo a esta capacidad, la música puede resultar decisiva para ambientar e informar sobre los lugares, personajes o acciones que se desarrollan dentro y fuera de la pantalla, de forma que posibilita la narración más allá de las imágenes, o la narración de forma simultánea.

Y finalmente existe la función coestructural del montaje, donde se presentan diferentes características, siendo estas el ritmo, el espacio y la continuidad.

En relación al ritmo, este puede variar en función de cómo lo percibe el espectador, esto significa que el ritmo se percibe de un modo subjetivo.

El visionado de imágenes en movimiento en completo silencio, desde una perspectiva rítmica, relata una percepción que resulta excesivamente lenta, y en lo que respecta a esta problemática, la música presenta una solución que como consecuencia aporta dinamismo al montaje y escenas, mostrando un resultado que funciona de forma mucho más resolutiva, de lo que se infiere que los sonidos, y de manera más directa la música, acelera rítmicamente la percepción de las imágenes.

En este aspecto, las imágenes en movimiento poseen dos tipologías de ritmo, que resultan en el que marca el corte entre planos y la duración de los mismos, y el que adquieren los planos internamente, esto puede ser de diferentes maneras, como son, a través de los movimientos de cámara, de los actores, de los diálogos, etc.

El ritmo en la imagen en movimiento viene definido por el montaje los componentes presentes en la idiosincrasia fílmica como los movimientos de cámara, los actores, los diálogos, etc., de forma que, en función de los distintos ritmos musicales, distintos ritmos audiovisuales percibirá el espectador.

Al mismo tiempo la música está ligada al entorno de forma intrínseca, en el sentido de que es posible su utilización para manipular la percepción sobre el espacio del espectador, sin embargo, este, percibe de manera inconsciente su uso. Esta técnica de narración cinematográfica, permite al director ejercer cierto grado de engaño sobre el espacio escénico, que se añade al empleo de los diferentes movimientos de cámara.

Y para concluir debe citarse la continuidad, en lo que respecta a esta característica, en el montaje audiovisual, los planos se articulan y enlazan gracias a los raccords, de forma que mantener un sonido o la música entre planos crea la ilusión de continuidad entre ellos, lo que ocasiona como consecuencia que la estrategia del empleo de música para enlazar escenas o secuencias resulte habitual en el ámbito del montaje audiovisual.

En cuanto a este elemento, un sonido o una pieza musical no solo sirve para enlazar escenas o secuencias, sino que también se emplean para anunciar nuevos espacios o acciones. La continuidad en el montaje audiovisual viene definida, siendo estos los recursos más significativos, por el raccord y el sonido y la música, ya que, los sonidos y la música ayudan a crear continuidad en el discurso narrativo posibilitando el enlace de planos, el enlace de escenas y el enlace de secuencias.

#### **2.4.4. La banda sonora en relación a la industria lúdica**

La música es un arte muy polimórfico, en el sentido de que en función de para qué ámbito se componga, la obra resultante puede adoptar un aspecto diametralmente distinto, las diferencias se hacen ver a la hora de consumir la música enlazada a estos ámbitos, y es que difiere en gran medida una pieza compuesta con el propósito de servir en el medio audiovisual, en contraposición a otra que haya sido creada con un fin de representación puramente orquestal, o asimismo producida para el ámbito de la música comercial, etc.

De toda esta idiosincrasia de formas que puede adoptar la música, donde se ha puesto el enfoque en este trabajo es en el medio audiovisual, siendo la industria cinematográfica y la industria de los videojuegos los ámbitos más representativos de este medio.

En lo que respecta a la industria de los videojuegos, existe una problemática que despierta cierta ambigüedad, fruto de la indeterminación con la que se valora el videojuego. El videojuego constituye un componente de una importancia considerable dentro de los medios audiovisuales, siendo este último y la

cinematografía los más representativos en lo que atañe a esta idiosincrasia, pero en el caso de la industria de los videojuegos existen ciertos matices a tener en consideración.

Primeramente, cabe destacar que el videojuego posee una característica fundamental, únicamente presente en su medio, fruto de su naturaleza, la interactividad, es decir, que en comparación los videojuegos son un medio de narración interactiva, dicho en otros términos que cuentan historias cuyas acciones dependen de la interacción del jugador con el entorno planteado por los desarrolladores, en conclusión, lo significativo de esto es que cada ocasión es diferente, que como consecuencia deriva en un factor que lo condiciona de forma intrínseca, y es que como es sabido, el cine debe su percepción a través de la vista y el oído, pero a diferencia de éste el videojuego obedece, además de las anteriores, a otras formas de percepción, cómo son la lógica, la autonomía, o siendo una de las más significativas, la kinestética, entre otras. Esto significa en el ámbito del videojuego existen más factores que compiten por la atención del espectador, además de los ya mencionados correspondientes a la cinematografía, que como consecuencia reduce la importancia del resto de elementos, incluyendo la imagen y el sonido, y por extrapolación de la música, de forma eventual. Este hecho obliga de forma intrínseca, a que la música sea planteada, a priori, de una manera específica, que no discrimina los mecanismos propuestos por la cinematografía, pero que los enfoca de una forma distinta, además de desarrollar los suyos propios.

A colación con lo anterior, se ha referido la capacidad de la presencia de la música, o la ausencia de esta en base al criterio creativo, para aportar determinada información en función del contexto en la que se sitúe, para despertar estímulos emocionales concretos, o como recurso estructural del montaje audiovisual, elementos que provienen como consecuencia de los planteamientos cinematográficos. Al mismo tiempo que se ha hecho referencia al desarrollo de fórmulas propias de la industria de los videojuegos que este medio ha creado a lo largo de su evolución, ya que se habla de un medio individual después de todo.

En lo que atañe a la composición musical en la industria de los videojuegos, puede observarse que ésta ha logrado crear sus propios mecanismos de formulación, ofreciendo diferentes recursos, exclusivos de esta materia, para la elaboración de su música, destacable de esto es la música que funciona por aires, método presente únicamente en ámbito de los videojuegos. Asimismo, es posible apreciar como otro ejemplo de esto, la incorporación y posterior desarrollo de la música compuesta de forma cíclica, denominada bucle, que fue y sigue siendo un recurso esencial y potencialmente útil a la hora de elaborar composiciones musicales para la industria de los videojuegos, o del mismo modo, la producción de música en tiempo real en base a capas, tendencia ciertamente extendida, de la mano de herramientas como Wwise, o en su día el surgimiento las melodías de 8-bits, fruto de los escasos recursos de los que se disponía en aquellos años, pero de tal intensidad que aún a día de hoy siguen siendo recordadas.

Como puede apreciarse la industria de los videojuegos cumple con determinadas medidas expuestas por la cinematografía, pero de un modo distinto, al tratarse de un medio diferente, que le obligó a establecer sus propias medidas, y en base a esto llevó estos términos a su terreno, estos recursos procederán a ser explicados a continuación.

De igual modo, respecto a la música, en la industria de los videojuegos no todo vale, existen condicionantes muy significativos a la hora de elaborar una pieza musical para el ámbito de los videojuegos, y es que, hay videojuegos de muchísimas clases, que, para abordar su música, es necesario observar su contenido para lograr un producto coherente. Primeramente, ha de observarse su discurso, su aporte, es decir, si es narrativo o no narrativo, en ambos casos puede partirse de una temática o un concepto técnico, en el primer caso, existe el propósito de contar una historia, hecho que lo dota de similitud con la cinematografía y del que ya se ha hecho alusión anteriormente, a colación del género fantástico respecto a la industria cinematográfica y el género RPG respecto a la industria de los videojuegos, siendo ejemplo de esto, videojuegos como *Kingdom Hearts* (2002) o *Undertale* (2015), y en el segundo caso al no existir una carga narrativa, no existe un discurso narrativo a priori, donde como ejemplo puede observarse *Candy Crush* (2012), ergo debe acudir a otros recursos para

generar su discurso, siendo ejemplo de esto, las mecánicas de juego o actos, estos componentes ayudan a definir la naturaleza de los elementos y acciones, que instintivamente muestran un concepto, que en este caso responde a que son caramelos, a la dulzura, a la magia, etc. es entonces a partir de aquí, dónde se genera una metáfora en esta índole, cuya función responde a reforzar sus cualidades visuales, la introducción de cinemáticas, el desarrollo de niveles o pantallas, etc. Donde el resultado de la organización y formulación de este marco logra crear un sentido, que da lugar a la estética, que en el caso de *Candy Crush*, responde a un juego de puzzles con una figuración, representativa de un mundo de caramelo. A partir de esto ya puede construirse una estructura pensando en detalles técnicos, cómo las mecánicas de juego, el cromatismo, el diseño de sonido, la música, etc.

Esto es esencial abordar las diferentes variables que posee un videojuego, como la estética de dicho videojuego, su género, su entidad narrativa en caso de que exista, en definitiva, para el correcto encaje de la música con el producto visual, ya que no es lo mismo, la creación de una pieza orquestal, que una composición 8-bit, o que la composición de una pieza genérica que sirva a un propósito ambiental, son ámbitos muy distintos que requieren de una preparación previa en cada uno de ellos.

Un método del que se sirve mucho la industria de los videojuegos para la creación de sus bandas sonoras, es la utilización de estas de forma similar a como lo hace la cinematografía, de forma que es posible observar el uso del leitmotiv, como recurso informativo, ya sea respecto a un personaje, un lugar, una situación etc.

Pero además de la función informativa también es posible apreciar en el videojuego la función emocional de la música, presente en la cinematografía, con el propósito de acentuar cierta emoción, intensificar la experiencia del jugador etc. Esto puede sofisticarse a un nivel altísimo, ya que es posible la utilización de la música como deixis con el propósito de dirigir la atención del espectador hacia algo concreto cuando coexisten múltiples elementos en pantalla, o para contextualizar una determinada emoción que no resulta la emoción obvia, de forma que se narra una historia en paralelo.

Al mismo tiempo, existe una dualidad en lo que respecta a la música compuesta para la industria de los videojuegos en sus inicios y la composición musical moderna para esta industria, ya que como se sabe, la música perteneciente a los videojuegos en sus inicios poseía altas limitaciones creativas, eso exigía una complejidad muy pronunciada, lo que obligaba a los compositores de aquel entonces a trabajar con un criterio muy elevado para compensar las limitaciones técnicas que la tecnología de la época traía consigo, de forma que surgieron piezas que hoy todavía recordamos, incluso los que no son consumidores de la industria de los videojuegos, ejemplos de ellos son melodías como el tema principal de *Mario Bros*, *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy*, entre otros, al contrario que en piezas dadas a conocer por parte de una época más moderna, esto se debe a un cambio en la calidad melódica en lo que respecta a la concepción de las piezas, esto es debido a que en la era 8 bit únicamente se disponía, dependiendo de la consola, entre 3 y 4 sintetizadores, con un sonido muy característico, por lo tanto solo podían hacer uso de 3 pistas, lo que limitaba en gran medida el uso de acordes y melodía, y añadido a esto existía otra cota limitativa, y es que únicamente se podía hacer uso de 3 voces, lo que exigía que la melodía principal completase el acorde musical, lo que conlleva a que en ciertos momentos a que parte de la melodía principal se sacrificase en función del acorde, y que por tanto en algunas ocasiones fuese una de las voces del acorde la que tuviese que entrar a formar parte de la melodía principal para lograr completar el tema, esto da como resultado una enorme complejidad solamente de voces, y a esto se le añade el hecho de que debido al tipo de sonoridad de los sintetizadores se buscaba que el tempo de las piezas fuese dinámico para que las notas no durasen demasiado, ya que esta sonoridad resultaba en cierta estridencia tras unos instantes, lo que conllevaba a la pérdida de musicalidad de la melodía, esto daba como resultado piezas cuidadosamente elaboradas y muy trabajadas.

Desde esta perspectiva, las piezas destacaban por poseer mucho movimiento, dinamismo y velocidad en el acompañamiento, como es el ejemplo de la banda sonora de *Pokémon Rojo*, dónde hasta las melodías más tranquilas y pausadas, no poseían notas tenidas que resultasen muy largas.

Como puede apreciarse en lo que respecta a la música, los inicios de la industria de los videojuegos, la era 8-bit, resultaban un medio completamente distinto en comparación a la industria moderna, y es que en lo que atañe a los inicios de la industria, debido a las limitaciones, la música exigía el contrapunto, el descarte de notas tenidas, lo que exigía el uso de arpeggios, la sencillez de la armonía y la uniformidad del timbre, y esto da lugar a una complejidad musical muy alta y una importancia mucho mayor de la presencia de la música, es un fenómeno contrapuntístico, similar a obras de Mozart o Bach, en contraposición con el romanticismo, ya que ni siquiera podían permitirse el utilizar cuatro notas al mismo tiempo, como acordes con séptima, lo que exigía un replanteamiento respecto a la música, seleccionando armonías sencillas, de forma que lo único que podían manipular era la melodía, lo que daba como resultado temas sumamente trabajados, como es en el caso del tema principal de la saga del videojuegos *Final Fantasy*.

Y posteriormente existen los bucles, que presentan una problemática a priori, y es que deben empezar como acaban, debes ser enlazables, si se acota la duración de la pieza en uno o dos minutos, que es algo normal en la música de esta industria, esto obliga a diseñar un tipo de música muy específica, prestando mucha atención a la armonía, ya que una de las limitaciones que presenta el bucle es que no se puede modular, no puede realizarse un cambio brusco, y todos los ascensos tienen que volver a descender armónicamente, el bucle ejerce una cota armónica donde el contraste con otros elementos posee una mayor dificultad para no caer en el tedio, hay menos opciones para dar contraste dentro del bucle respecto a la creación de recursos carismáticos dentro de este, aunque en lo que atañe a esta limitación hay maneras de sortearla, como ejemplo, se debe acudir a un alto contraste dentro del círculo de quintas, pero sin desobedecer a la armonía, se debe ejercer un control elevado sobre ella, en definitiva, el bucle resulta una herramienta verdaderamente útil pero difícil de manejar, y requiere un determinado criterio armónico de principio y fin.

Finalmente, la banda sonora de un videojuego suele presentar un esquema estructural que se traduce en un determinado número de piezas, genéricamente existe un tema principal, sobre el que descansa la identidad del juego, y que en

ciertos casos puede acompañar al protagonista, un tema reposado, que representa un punto estable y seguro al que el jugador puede acudir para entrar en calma, un tema de exploración del entorno o mundo, un tema de batalla, que suena cuando se efectúa un encuentro con un enemigo, un tema(s) para una mazmorra o nivel, un tema que represente el juego terminado o derrota del jugador, y en contraposición, un tema de victoria que suene cada vez que finalice una batalla, un tema de jefe final, que expresa normalmente la epicidad de la escena, y tras esto, y si así se requiere un tema de créditos, que en numerosas ocasiones resulta en una versión pianística del tema principal, e incluso en ciertos casos se compone el tema de un nivel extra desbloqueado una vez terminado el juego principal, denominado post-game (post-juego).

#### **2.4.5. El papel de la música en los videojuegos de rol**

La música en los videojuegos de rol funciona de una manera muy cinematográfica, principalmente, lo que se busca de la música en un videojuego de rol, es que potencie un determinado elemento, sin embargo, también es habitual hacer uso de ella con propósitos informativos, o acudiendo a una función coestructural del montaje, pero la intención que más se pretende es aquella relacionada con la función emotiva de la música, la potenciación o acentuación de cierto momento, suceso o emoción, siendo también destacable su uso como recurso informativo, concretamente en lo que respecta a la elaboración del leitmotiv, que será desarrollado más adelante.

Esto tiene un propósito muy concreto, que es intensificar la experiencia del jugador, pero hay momentos en los que pueden coexistir varias emociones al mismo tiempo, y es entonces cuando este fenómeno se complica, debido a que es necesario elegir, que emoción se desea acentuar o potenciar, y, en función de lo que se escoja, la dicha escena o el determinado momento puede resultar diametralmente distinto, y esto es posible sofisticarlo a niveles formidables hasta el punto de posibilitar la narración en paralelo a través de la música, algo que resulta un recurso extremadamente potente, el papel semántico que puede llegar a ejercer la música, puede retorcerse y manejarse de formas en gran medida

singulares, posibilitando una segunda lectura de los hechos, y siendo capaz de manipular el significado de aquello que acontece, para ejercer una guía emocional hacia el espectador, como sucede en la última etapa del videojuego *Dark Souls* donde en la última batalla se acentúa la emoción que resulta más inesperada.

A nivel melódico, es común que, en la industria cinematográfica, en el ámbito de la composición de la banda sonora, donde se desarrolla un tema o un motivo, este tema, es posible que represente un carácter determinado, una situación, un suceso, etc. o puede resultar simplemente en una tríada de notas, cuatro notas, cinco notas, etc. que sea muy sencillo, o incluso un motivo rítmico, y a lo largo del metraje, este va evolucionando, de forma que se complica, o se varía, se manipula, se invierte, etc. en función de la carga que presentan las escenas, como sucede con el tema principal de *El Señor de los Anillos* o los temas de *Batman*, algo que también sucede en muchos títulos de la industria de los videojuegos.

Estas técnicas ya existían en la música clásica, primeramente, de la mano de la música barroca, refiriendo a la fuga, siendo esta una melodía que se va desarrollando, que varía, que transcurre a través de diferentes tonalidades, donde coexisten temas principales y diálogos de instrumentos, y posteriormente con la forma sonata, donde existe una exposición, en la que se presentan dos temas que poseen entre ellos un desarrollo, de modo que estos temas varían, y se alteran de forma que muestran diferentes personalidades, distintos caracteres, y entonces se ejerce una recapitulación, volviendo de nuevo a los temas del principio.

Sin embargo, no es lo mismo adaptar la música, que adaptarse a la música, la industria cinematográfica ofrece una lectura determinada en función de sus escenas, que es complementada, acentuada o refutada, según el propósito del director, mostrando en el tercer caso una segunda lectura, y ejerciendo un uso de sus características, pero también existe la posibilidad de la utilización de música preexistente, en cuyo caso este hecho adopta un enfoque diferente, ya que en esta ocasión es la escena la que tiene que adaptarse a la música, respondiendo de forma coherente al hecho o hechos que se plantean, algo que lleva implícito una concreta complejidad, no obstante, en caso de proceder a la adaptación de la música al metraje, es necesario observar el ritmo de la escena, y como fluye a

nivel emocional, de personajes y de arquetipos, y en función de esto adecuarse con la intención de que la música hable el mismo idioma que el metraje.

En este sentido, una de las cualidades que envuelven el videojuego es que ignora las características de la música cinematográfica, pero sin embargo preserva sus funciones, pero esto resulta un arma de doble filo por la facilidad que resulta destruir un momento o escena, y esto es debido a la interactividad, y es que es en esto en lo que radica la problemática esencial de la industria de los videojuegos, ya que no es algo que el autor pueda controlar, debido a que nunca se sabe con exactitud qué acciones va a realizar el jugador, que cantidad de tiempo tardará en superar diferentes retos, o si adoptará una actitud contemplativa, ergo deben ser contempladas todas las posibilidades, y elaborar un código que responda a un contexto situacional, y a esto se añade el dilema de no saber cuánto tiempo va a permanecer el jugador en el estado que ha iniciado esa pieza musical, por tanto la canción no solamente debe mantener una coherencia armónica, sino que debe componerse para escucharse en bucle, y a partir de aquí cada género responde a sus propias reglas, ya que difiere componer para un plataformas sin ningún tipo de diálogo, que para un JRPG, en el que el sistema de batalla resulta un componente esencial y reiterativo, y que por tanto necesite mantenerse siempre interesante, etc.

La música puede tener muchas maneras de entenderse, ya sea desde una perspectiva mecánica, desde su función emocional, desde su función informativa, desde el leitmotiv, como diseño sonoro, y un largo etcétera, de hecho, a colación con la primera referencia es posible tratar la música de un videojuego desde una perspectiva mecánica, ejemplo de ello lo muestran videojuegos como, *Hotel Dusk* y *Last Window*, dónde la música ejerce una carga narrativa hasta el punto de ser narrada casi por ella, acudiendo al cambio melódico y el ritmo del juego en función de la interacción del jugador en lo que respecta a los diálogos, *L.A. Noire*, donde en ocasiones se utiliza la música como recurso mecánico, de forma que al mostrar un acierto se añade un nuevo instrumento a la pieza que está sonando, mientras que un fallo lo extrae, hecho que posibilita el saber que está ocurriendo en todo momento, o en el videojuego *Jack 2* donde en función de si se va caminando o en que vehículo, se añaden distintos instrumentos, aunque esto es posible observarlo ya en los primeros juegos de *Mario Bros*.

Situando la mirada de nuevo en los videojuegos RPG, como ya se ha mencionado, estos preservan estándares cinematográficos, pero excluyen sus características, debido a lo que conlleva la interactividad, por tanto, algo como la sincronía queda descartado en este medio, es entonces cuando es necesario un enfoque distinto en cuanto a la utilización de recursos. Como ya se ha mencionado en el videojuego existe el factor de la interactividad, esto implica que no se sabe con exactitud qué acciones va a ejecutar el jugador o cuánto tiempo tardará en realizarlas, lo que obliga a establecer límites dentro del contexto del juego. Uno de estos límites es posible ejercerlo mediante la propia interacción, y es que a pesar de que el videojuego no cumpla con las características cinematográficas, posee las suyas propias, y es aquí donde debe señalarse el elemento de batalla en el ámbito del videojuego de rol (RPG), y más concretamente en el concepto de jefe final, o jefe solamente, ya que como se ha referenciado anteriormente es necesario ejercer límites, para generar tiempos de acción que permitan el desarrollo de la música, esto es llevado a cabo mediante factores que permiten el control de este contexto o escena como las cinemáticas o el nivel de dificultad, que permiten un desarrollo elaborado de la situación, creando así un discurso narrativo, es el hecho de encerrar al jugador en una batalla de larga duración, llena de carga narrativa, complementada por la música, que resulta más compleja si esta introducida por una cinemática, y además forma parte de la trama principal, entonces, es aquí cuando el apartado musical destaca, ya que a pesar de no cumplir con ninguna de las características de la música cinematográfica, actúa como un componente emocional, presenta información leitmotivica o situacional, enlaza cortes de plano, genera una atmósfera de tensión o contemplativa, en definitiva, dota de un significado a la escena, generando un contexto propio, ergo preserva sus funciones, ya que en numerosas ocasiones estos temas funcionan como el tema concreto de esa batalla, o jefe, dando una profundidad poética muy elevada, y lo mismo ocurre con las localizaciones o ciertas situaciones. El recurso de acotar el contexto a través de la interacción, mediante el dialogo con un personaje o el desplazamiento hacia un punto por el que resulta obligatorio avanzar, es, desde la perspectiva del videojuego una forma de crear escenas y situaciones de una enorme carga dramática y narrativa, esto significa que crea un marco que atrapa al

jugador de forma que induce el desarrollo de toda una idiosincrasia dramática, que además permita de forma intuitiva la organización estructural del juego, tanto para desarrolladores como para jugadores, que, asimismo, viene acompañado con los consecuentes acontecimientos tras este hecho, donde concluye esta carga narrativa, y se transcurre a la siguiente etapa, siempre respetando la mecánica de juego.

#### **2.4.6. La música y la narrativa en el género fantástico**

Cuando se habla de composición musical para un medio audiovisual, se ha de tener en consideración múltiples elementos, cuya presencia define el proyecto, tales como el medio para el que se realiza el proyecto, la categoría de este, que recursos encajan de la mejor forma posible para desarrollar una metodología efectiva, entre otros, pero en lo que respecta a los principales medios audiovisuales, como son la cinematografía y los videojuegos, existen conceptos que sendas industrias comparten, siempre y cuando la industria de los videojuegos se encuentre en el marco del género RPG, haciendo referencia al género narrativo como uno de los más destacables, de esto se entiende que algo como la banda sonora, obedece a determinados mecanismos, un uso diferente de los recursos de los que se dispone, en función del género narrativo para el que se componga, ya que esto condiciona la creación de las diferentes atmósferas que ofrece el proyecto, esto dejando a un lado el hecho de que, con independencia del género es posible que existan determinadas situaciones que necesiten de una atmósfera concreta para su desarrollo, que tal vez no se corresponde de forma precisa con el género narrativo en el que se desarrolla, siendo esto de forma circunstancial, por eso es necesario distinguir las situaciones concretas de una trama determinada, del género en el que se refugia el proyecto, ya que es posible, que en una trama fantástica, existan durante el argumento situaciones de terror que los personajes o incluso el espectador experimenten, o del mismo modo situaciones de comedia, o de romance, esto es bastante común, y debe ser diferenciado, el hecho de que se identifiquen situaciones aisladas en la trama que no se corresponden exactamente al género narrativo que se trata, es una práctica a la que se recurre con frecuencia

con el propósito de aportar mayor complejidad y riqueza al guion, y en cualquier caso, dicha situación se desarrollará habitualmente en función del género narrativo al que se adscriba.

Entonces, partiendo de este concepto, es posible establecer unos criterios de composición musical, en función del género narrativo que se esté tratando. En el caso de este trabajo, el género narrativo que se trata es el género fantástico, en base a esta premisa, se establecerán unos criterios de composición determinados que servirán a un propósito orientativo para el desarrollo de las diferentes piezas, estableciendo así una metodología sobre la que es posible empezar a trabajar, ya que como ejemplo, es muy diferente componer la banda sonora de un proyecto situado en la categoría de género de terror, donde es habitual el uso de técnicas como disonancias, o género romántico que tendrá predisposición al uso de la cuerda frotada, que la composición de una banda sonora de un proyecto perteneciente a la categoría de género fantástico, como es este caso.

Llegados a este punto, algo que resulta altamente rentable, es el uso de las escalas modales, las cuales ya han sido analizadas anteriormente. En lo que respecta al género fantástico, en este trabajo se concibe como la escala modal o modo más oportuno, el Modo Lidio, cuya sonoridad se presenta dinámica y enérgica, y que, dadas sus características técnicas, conserva esa sonoridad animada y alegre autóctona del Modo Jónico, alterada de forma que asume un grado épico y encantador, adquiriendo un carisma misterioso y evocador y que posee una característica que lo hace sumamente útil, que es que facilita la modulación, lo que supone la ausencia de fatiga, por tanto se hace posible la escucha durante un largo tiempo sin derivar en el cansancio, o sobrecarga del espectador, lo que lo convierte en una escala idónea para la composición de bandas sonoras, no solo de metrajes, si no que sobre todo de videojuegos, cuyas melodías es posible que estén sonando un periodo de tiempo muy extenso.

Algo que resulta muy utilizado en determinadas producciones de género fantástico, son los recursos pertenecientes al repertorio de herramientas empleadas en el género de terror, debido a que el terror, en muchos casos, forma parte de la fantasía, y no solo en la cinematografía, sino que también en la literatura o incluso

en los videojuegos, ya que la fantasía constituye un espectro capaz de adoptar muchísimos tipos de estética, si bien es cierto que en la fantasía existen seres con una estética muy rica en cuanto a su gama cromática, también existen seres sobrenaturales, que representan la oscuridad y la maldad, y esto también involucra a la música, en la que se buscan altos contrastes, cuyas fórmulas responden a elementos que poseen mucha reverberación, o por el contrario ninguna reverberación, y que recurren a la utilización de sonidos muy graves, o agudos con disonancias, esto es debido a que cuanto más se acude a la cercanía de los extremos del espectro sonoro, menos natural se presenta el resultado, y lo que no es natural, es decir, lo antinatural y en determinados casos, lo sobrenatural, induce a lo desconocido y por tanto despierta un sentimiento de temor en el espectador, ya que la voz humana, genera armónicos consonantes, mientras que el grito o el llanto generan armónicos disonantes. De esta forma, en el metraje de *El Señor de los Anillos*, dónde los temas asociados a elementos que resultan antagónicos o relativos a un arquetipo de maldad, están compuestos únicamente de acordes menores sin relación tonal, lo que resulta en un fenómeno que se presta también al género de terror, ya que si se experimenta con acordes menores, es común el encuentro de armonías oscuras, como ocurre con el tema de *La Historia del Anillo* en el metraje ya mencionado de *El Señor de los Anillos*, o acudiendo a un ejemplo distinto, la *Marcha Imperial* del metraje *Star Wars*.

Otro de los recursos utilizados en el género de terror, siendo este menos compartido con el género fantástico, aunque en ocasiones compartido con el propósito de enriquecer la situación de la escena, es el uso de los intervalos más disonantes, siendo estos la segunda menor y la quinta disminuida. Una segunda menor es aquella que se produce cuando se dan dos notas que están una al lado de la otra en un piano, y la quinta disminuida resulta un recurso sumamente útil, en lo que respecta a la composición de melodías del género de terror, que pueden enriquecerse con los diferentes tipos de instrumentación, con los que se desarrollan multitud de estereotipos y efectos sonoros, como subidas y bajadas de escala, determinados timbres como el sonido de una campana, los efectos de sala o sonidos de foley, o incluso instrumentos como el *apprehension engine* o el *waterphone*, y que dan como resultado un amplio repertorio de herramientas que

enaltecen en numerosos casos la situación que se describe, y que dan como resultado escenas fantásticas muy bien elaboradas, y con un gran nivel técnico y de estudio previo.

A pesar de ser el Modo Lidio el más óptimo para la composición de melodías de género fantástico, en lo que respecta al resto de las escalas modales, su uso también se tiene en consideración, ya sea mediante la modulación, a priori resultaría imposible dar una respuesta sobre que modos se utilizan más en este género, ya que en la cinematografía fantástica oriental que acude de manera más frecuente a la animación tradicional, son más utilizadas escalas modales más brillantes, (Jónico, Lidio, Mixolidio) incluyendo el Modo Lidio, ejemplo de ello es la filmografía de Studio Ghibli, y en videojuegos como Final Fantasy o Pokémon, mientras que en la cinematografía fantástica occidental es más habitual encontrar cierta inclinación al uso de escalas modales más oscuras (Dórico, Eólico, Frigio), como son las sagas de largometrajes de *Piratas del Caribe* o *Harry Potter*, y en el ámbito de la industria de los videojuegos, con proyectos como *The Elder Scrolls: Skyrim* o *The Witcher*, a excepción del Modo Locrio, que se utiliza en ocasiones muy puntuales, aunque esto resulta a priori, ya que existen ejemplos de lo contrario.

#### **2.4.7. La música de género en relación a los personajes**

Tanto en el cine como en el videojuego existen recursos que permiten establecer relaciones entre elementos, ya que como se ha visto, una de las herramientas de las que dispone el cine y el videojuego es la conexión de los diferentes elementos presentes en su repertorio, ya sea este fílmico o interactivo, utilizando diferentes recursos para ello, como el cromatismo, el montaje, el guion, y un largo etcétera, pero donde esto se hace eco de manera más implícita es en la música, gracias a sus funciones, informativa, emocional y coestructural, estas relaciones pueden funcionar de muchas formas, además de manera informativa, emocional, coestructural, también puede hacerlo de manera mecánica, sistemática, etc., desde esta perspectiva, lo que resulta interesante son las relaciones que se originan desde la función informativa, ya que si se acepta la premisa de que la música puede

transmitir información, la existencia de un código para transmitir este mensaje es imprescindible.

La música es un lenguaje, y como tal también posee un código, que, al igual que el lenguaje verbal evoluciona a lo largo de la historia, es el código el que permite establecer relaciones informativas a través de la música en lo que respecta a los personajes, pues una parte esencial de la narrativa resulta en estos. Los personajes forman parte de los elementos que se encuentran presentes en una narración, una historia debe su complejidad en función de cómo de trabajados estén y, cuanto más complejos sean estos, mayor grado de riqueza poseerá la historia, ya que una trama debe su complejidad en función de cómo se comporten sus personajes, su relación entre ellos, sus historias individuales, sus motivaciones, sus razones, sus perspectivas, etc., esto resulta en un enorme grupo de características descriptivas, que de por sí, resultan complejas de narrar, esta carga recae principalmente del guion, pero existen elementos que pueden aportar una gran ayuda a la hora de enfrentarse a estas problemáticas con el fin de expresar fielmente los deseos y perspectivas del autor sujetas a su concepción, y en numerosos casos la utilización de la música resulta de un recurso esencial para estos propósitos, que se materializan a través de una de las herramientas más potentes de las que dispone este arte, que resulta ser el leitmotiv.

El leitmotiv tiene su origen en la ópera del romanticismo, donde se desarrolló junto con otros conceptos musicales como los poemas sinfónicos. El empleo del leitmotiv en los medios audiovisuales es una práctica aceptada y empleada en la mayoría de los casos como recurso y técnica a emplear, y que resulta extremadamente útil a la hora de aportar información al espectador sobre los acontecimientos que van a ocurrir, esta práctica encaja de forma muy adecuada con el apartado que envuelve el desarrollo de personajes, esto se materializa con conceptos como la presentación de un personaje, la entrada de un personaje a escena, y conceptos similares, y resulta una práctica muy útil para cambiar la dirección de la trama en función de un personaje, desarrollar situaciones de clímax, o introducir escenas relevantes.

El leitmotiv es la asociación de un determinado motivo, idea o melodía musical a una imagen, personaje, lugar, concepto, etc., de la narración. En función de esto, es posible establecer dos tipos de leitmotiv atendiendo a su estructura musical, que son el leitmotiv wagneriano y el leitmotiv cinematográfico, cabe destacar que, aunque mantienen la idea de asociar e identificar músicas con personajes, lugares, etc., en el relato, el leitmotiv wagneriano y el cinematográfico no son exactamente iguales.

Atendiendo a esta división, el leitmotiv wagneriano se caracteriza por tratarse de un simple motivo o idea musical breve. En lo que respecta a su función, la identificación y creación de dichos motivos con la trama narrativa del drama musical es complejo y no se ciñe simplemente a identificar personajes o lugares. La construcción del discurso musical se crea a partir de una compleja trama de unión y superposición de estos motivos en la elaboración de una melodía infinita.

En lo referente al otro concepto, existe el leitmotiv cinematográfico, que se caracteriza por tratarse de melodías completas. La identificación y creación de dichos motivos con la trama narrativa del metraje resulta sencilla, ciñéndose habitualmente a identificaciones directas con personajes o lugares, lo que origina que la construcción del discurso musical se cree a partir de la unión o variación de dichos temas.

#### **2.4.8. La música en relación a espacios lugares, acciones, momentos y situaciones**

Los usos y enfoques que pueden dársele a la música dentro del ámbito audiovisual, ofrecen numerosas posibilidades, ya sea de forma cinematográfica o lúdica. A nivel musical, además de los recursos ya mencionados como el leitmotiv o el Mickey-Mousing, existen, asimismo, demás clases de enfoques que aportan mayor grado de complejidad, pero que, al mismo tiempo, requieren del conocimiento de ciertos elementos, imprescindibles para su apto manejo y entendimiento.

Estos enfoques conforman el compendio de factores que resulta externo a los personajes. En lo que respecta a esta índole, intervienen dos funciones presentes dentro del concepto de la banda sonora, que, de forma similar al Mickey-Mousing contribuyen a enriquecer la acción dramática orientándose hacia elementos dentro de la escena, diferentes a los personajes. Estas dos funciones son la función coestructuradora del montaje y la función informativa, donde ambas realizan un cometido específico, en función de su condición.

En lo que atañe a la función coestructuradora del montaje, además de en el ritmo y la continuidad, influye asimismo en el espacio escénico. La música y el sonido resultan esenciales para otorgar espacialidad y corporeidad a las imágenes en movimiento, estos resultan necesarios para la construcción de espacios, en especial cuando se encuentran fuera de campo, en el imaginario del espectador. Mediante la música y el sonido, es posible generar percepciones que permiten magnificar o reducir el espacio, e igualmente es factible captar la atención del espectador sobre un elemento concreto de la escena o el espacio escénico.

La música y el sonido constituyen un elemento fundamental a la hora de recrear espacios, ya sea dentro o fuera de campo, captar la atención del espectador sobre un elemento presente en la escena o sobre una acción, o la elaboración de múltiples estrategias con el propósito de potenciar el enfoque sobre diferentes elementos escenográficos, así como la construcción de espacios a través del diseño de sonido.

En lo que respecta a la función informativa, si se afirma que la música es capaz de transmitir información, la existencia de un código para la transmisión del mensaje resulta necesaria. El código existente en la música cinematográfica se ha conformado a partir de la herencia musical histórica, debido a esto no resulta inalterable, y varía a lo largo del tiempo. Un elemento destacable sujeto a este factor, es lo que se conoce como cliché, este resulta el empleo de estereotipos basados en el código. Debido a la naturaleza de este, los clichés también presentan la posibilidad de ser alterados, aunque de forma más compleja.

El código presente en la música cinematográfica surge de la tradición histórica y cultural. El lenguaje musical, la tonalidad, armonía, color orquestal, etc. son

elementos que forman parte del código y del mensaje. Los clichés musicales son el empleo estereotipado de los recursos y lenguajes del código.

Estos recursos poseen diferentes enfoques y propósitos a la hora de ser utilizados, en la cinematografía, como se ha mencionado anteriormente, posee usos que varían según el montaje y el código, que en consecuencia permiten alterar la percepción del espectador en función del espacio, dirigir su atención hacia elementos concretos, originar atmósferas, transmitir información o generar estereotipos, en los videojuegos la utilización de estos recursos ocurre de forma similar a la cinematografía, pero con ciertos matices. Existen recursos dentro de los videojuegos que actúan en base a premisas cinematográfica, mayormente utilizados por el género RPG, el cual resulta el género dentro de los videojuegos, que más mecanismos hereda de la cinematografía, pero en lo que respecta al resto de géneros, estos recursos poseen un carácter mayormente manipulable, cuya naturaleza es originada a través de la música adaptativa. En un videojuego RPG, los desarrolladores poseen la capacidad de encerrar al jugador en un nivel concreto, ya sea éste una mazmorra, una batalla, etc. Gracias a esto, es posible el desarrollo de temas completos en una situación determinada, ya sea latemotivico o circunstancial, sin embargo, es necesario, aunque se esté hablando de un videojuego RPG, introducir funciones adaptativas, por insignificantes que resulten, aunque solamente sea para prevenir el tedio, mientras que por el contrario el resto de géneros, aunque unos más que otros, son más receptivos ante la experimentación y los recursos que la música adaptativa ofrece. El videojuego siempre estará sujeto, aunque sea mínimamente, a recursos procedentes de la música adaptativa.

### 3. CASO PRÁCTICO

Este trabajo se divide en tres facetas, de las cuales dos de ellas constituyen una fase de análisis, y la última, una fase de praxis. Debido al carácter y el número de elementos presentes en este trabajo, se optó por una metodología concreta para llevar a cabo el diseño de investigación. El planteamiento escogido para el desarrollo de este trabajo resulta en una metodología de índole holística, que, en este caso, consiste fundamentalmente en la triangulación de conceptos, con el propósito de analizar una problemática específica, partiendo de la relación que poseen estos conceptos, ya sea de forma directa o indirecta, mediante la comparación de diferentes propiedades que estos poseen.

Primeramente, es necesario definir la problemática principal sobre la que se fundamenta el trabajo, está resulta en la cuestión sobre si la música de los videojuegos responde a los mismos mecanismos de género respecto a la composición musical, que la cinematografía. Para ello es necesario, en primer lugar, desde una perspectiva cinematográfica, el enfoque sobre un género cinematográfico en concreto, y llegados a este punto, proceder al análisis de los recursos utilizados por este género, y, además, recurrir a casos prácticos para su ilustración. Seguidamente, elaborar un análisis análogo, pero desde una perspectiva lúdica, situando el foco del análisis sobre un género concreto dentro de la industria de los videojuegos, y finalmente realizar, en base a los datos recogidos, una observación con el propósito de confirmar o refutar las cuestiones sobre las que se asienta el planteamiento que aborda este trabajo, mediante la práctica, recurriendo a la composición musical de piezas originales e introduciéndolas en un medio de ámbito audiovisual con fines lúdicos, que sirva para la ilustración de lo que sostiene el aspecto teórico de este trabajo, completando así, la triangulación de conceptos.

Desde un aspecto cinematográfico, es conveniente enmarcar el género fílmico, con el propósito de formular un contexto y así poder analizar sus recursos. El género seleccionado para esta práctica, que es el conocido como género fantástico, el cual, está relacionado narrativamente con el género perteneciente a la industria de los videojuegos conocido como género RPG, debido a su carácter

argumental, mostrando un nivel receptivo semejante respecto a la condición musical.

Desde esta perspectiva, la música cinematográfica acude a la utilización de determinados recursos que enriquecen el carácter de la obra, potenciando ciertos aspectos que complementan las cualidades que definen a esta. Sobre este contexto, como son las producciones cinematográficas de género fantástico, es habitual el uso de medios como son, el empleo del modo eólico (modo menor), el cual aporta cierto grado de oscuridad, nostalgia o melancolía, como sucede con el tema principal de la saga de largometrajes *Piratas del caribe*, y el modo lidio que proporciona un componente sugestivo y encantador, y en ocasiones cierto grado enigmático, como ocurre en el metraje de *Star Wars* con el tema del personaje de Yoda, o en la producción de *El Señor de los Anillos*, donde se muestra el tema principal del anillo en este modo en varias ocasiones. La creación de disonancias en ciertas ocasiones mediante la alteración de notas, como ocurre en la saga de largometrajes de *Harry Potter*, donde el tema principal representativo de la saga, y que simboliza el concepto de la magia, acude a este recurso, o la utilización de acordes menores sin relación tonal, como sucede en la saga de largometrajes de *Star Wars*, donde el tema del personaje de Darth Vader, está construido en con estas armonías, al igual que el personaje de Sauron en la saga de largometrajes de *El Señor de los Anillos*. En cuanto la instrumentación, las piezas suelen estar resueltas de forma orquestal, sin embargo, también es posible el empleo de instrumentos poco convencionales, siendo interpretados en numerosos casos por instrumentos como la celesta, como ocurre con la saga de películas de *Harry Potter*, y que es utilizada en la interpretación de la danza del hada del azúcar de Tchaikovsky, la ocarina, el hang, y un largo etcétera, son utilizados aprovechando la sonoridad y los diferentes timbres de estos instrumentos para evocar determinadas sensaciones.

En lo que respecta a la industria de los videojuegos, el tratamiento de la música puede resultar más complejo, y es que el videojuego es un medio que posee el factor de la interactividad. Esta característica complica el hecho de componer música, de forma estructural. Un hecho que es necesario tener en consideración,

es que para el cine y el videojuego la composición es esencialmente distinta. Las estructuras que desarrollan dependen de diferentes parámetros.

En el ámbito cinematográfico, la música se concibe desde una perspectiva que obedece a la creación de atmósferas y al leitmotiv, mientras que, en los medios de ámbito lúdico, como es el videojuego, acuden a diferentes planteamientos para la resolución de la problemática que conlleva la composición musical, que está relacionada íntimamente con los aspectos técnicos del medio, lo que significa que ambos medios presentan naturalezas distintas, esto conlleva a una concepción musical en base a diferentes principios, que resultan en la composición musical en función de elementos propios del videojuego, que implican intrínsecamente el nivel de forma como son, los niveles, el tipo de propuesta gráfica, las mecánicas de juego, etc. La estructura se hace totalmente irregular, los cambios los impone la propia historia, originado incluso en múltiples casos, desarrollos en paralelo. La intensidad sonora o instrumental depende de los planos, secuencias, etc.

Para exponer un tema de manera reconocible son necesarios tres o cuatro segundos, mientras que el tiempo de reacción que ofrece el factor interactivo en el ámbito de los videojuegos resulta en milisegundos, ergo se origina una respuesta que resulta inmensamente rápida en comparación al desarrollo de un tema identificable. Esto obliga a unir el concepto de personaje y nivel, lo que implica la concepción de los personajes desde el concepto de nivel. Esto se materializa de muchas maneras, en forma de batalla contra un jefe, lo que posibilita el uso del leitmotiv, mediante el uso de cinemáticas, desde las mecánicas de juego, etc.

Sin embargo, existe un punto en común donde sendos medios confluyen en cuanto al tratamiento de la música. En el cine y el videojuego la música está al servicio de las imágenes y debe transmitir sensaciones estereotipadas, más bien fáciles de entender por quién las ve o juega. Esto implica de forma intrínseca el tratamiento a nivel de forma, cómo se ensambla la música en la obra, lo que incluye aspectos conceptuales, o cómo se desarrollan los temas a lo largo de la película o videojuego. En este sentido, las formas cambian drásticamente ya que musicalmente no se crean piezas autónomas, sino que dependen del montaje y la historia, y cada medio posee sus propios recursos para resolver esta problemática,

ya sea mediante la estructuración de los temas si se habla de la cinematografía, o la música adaptativa en el caso de los videojuegos.

En lo que respecta a los videojuegos, De forma similar a como sucedía en el análisis cinematográfico, es necesario establecer un género dentro de la industria de los videojuegos, para generar un contexto que permita el desarrollo de los planteamientos propuestos, siendo el género escogido, el género RPG. Existe como solución a la problemática que envuelve la composición musical para este medio, la ya mencionada, música adaptativa, esta resulta en una concepción o género musical que se ha originado y evolucionado junto a las formas de contenido multimedia, y especialmente los videojuegos, esta concepción musical posibilita la mezcla de música orquestal y música electrónica, contrariamente a la música tradicional la cual posee una estructura lineal y ejecución determinada con un principio y un fin, la música adaptativa corresponde a un tipo de composición algorítmica basada en el modo de juego y se construye en función de bases de datos y al momento del juego, mediante el uso de software y motores del juego, los cuales definen sus características como pueden ser el tema, la duración, la intensidad, etc.

Finalmente, como otro de los recursos presentes en la industria de los videojuegos, existe la música electrónica, de la cual múltiples productos de ámbito lúdico utilizan de forma recurrente. Esta consiste en la generación de melodías mediante software específico que recoja los diferentes timbres de los distintos instrumentos, así como también, la utilización de sintetizadores, la interfaz MIDI y la síntesis digital, que implica el uso de *samples*.

De forma conclusiva, es necesaria la exposición del proceso de composición musical empleado en este trabajo, en función de los datos obtenidos mediante el análisis de los recursos de ambas disciplinas, tanto de la industria de los videojuegos como la industria cinematográfica. En lo que respecta a la composición musical para medios audiovisuales lúdicos, primero es necesario establecer un contexto, que consiste en seleccionar primero el género al que pertenece el proyecto, que resulta en este caso un videojuego del género RPG. Posteriormente, es necesario definir su género narrativo, el cual resulta de género

fantástico. En base a estos datos, y a los análisis ejercidos, es posible elaborar una banda sonora que se ajuste el carácter del proyecto.

Debido a la naturaleza que posee el proyecto, se ha elaborado una estructura esquemática que obedece a un modelo estándar de exigencias mínimas que poseen todos los videojuegos del género RPG. Generalmente, esta estructura se compone de ocho pistas de audio que describen los acontecimientos, concebidos en forma de nivel, más importantes de un videojuego que contenga únicamente los aspectos básicos. En el caso de este trabajo la banda sonora pose hasta diez pistas, debido a que cuenta con más etapas de juego o niveles, y se ha realizado la composición musical en consecuencia.

Ahora se procederá a la exposición de la estructura esquemática de la banda sonora, que engloba el proceso de composición junto con los referentes.

En primer lugar, es necesario, establecer ciertos axiomas metodológicos para la composición musical para videojuegos de rol, esto condicionó considerablemente el diseño metodológico. Así, en lo que respecta a la composición musical para videojuegos, existen dos formas para abordar este sentido: La primera consiste en la composición desde una concepción tradicional, incorporando música producida previamente, que es la fórmula por la cual se ha optado en este trabajo, y que presenta ciertas influencias conceptuales por parte del poema sinfónico. La segunda obedece a una perspectiva procedural, que se divide en dos posibilidades, siendo la primera generada internamente y en tiempo real mediante síntesis. Y posteriormente, la que resulta creada externamente mediante patrones y capas que se ensamblan internamente por código en tiempo real, promovida por herramientas como Wwise.

Las diez pistas de las que se compone la banda sonora de este videojuego corresponden a diferentes fases, de diferentes momentos dentro del videojuego, siendo estas, la zona de reposo, la zona de interacción genérica, los mundos de exploración, los cuales son cinco, una batalla genérica, la batalla contra diferentes tipos de jefes, y finalmente la batalla contra el jefe final del juego.

Guitarra acústica

The image displays a musical score for acoustic guitar, labeled 'Guitarra acústica'. It consists of five systems of music, each with a treble and bass staff. The time signature is 4/4. Measure numbers are indicated at the start of each system: 1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, and 37. The melody is primarily composed of eighth and quarter notes, with some rests and dynamic markings like accents and slurs. The bass line is mostly silent, indicated by dashes on the staff.

Fig. 1. Notación musical correspondiente al punto de partida en el juego. Melodía principal. Partitura.

La primera pista (fig. 1) responde a un ritmo con cierta aceleración, y una instrumentación, basada en sonoridades conocidas por el público occidental, que sugieren cierta calidez, como es la guitarra española, acompañada de sonidos metálicos. Los referentes utilizados para la creación de esta pieza se encuentran presentes en la banda sonora de los videojuegos *Pokémon Edición Diamante* y *Pokémon Edición Perla*, siendo dos piezas las que han servido como modelo, además de una de las piezas presentes en la banda sonora del videojuego *Pokémon Edición Rojo Fuego* y *Pokémon Edición Verde Hoja*.

The image shows a musical score for four instruments: Viola, Piano eléctrico, Acompañamiento, and Violín. The score is in 4/4 time and consists of three measures. The Viola part (top) has a melodic line with rests in the second and third measures. The Piano eléctrico part (second) has a rhythmic accompaniment with chords and eighth notes. The Acompañamiento part (third) has a simple harmonic accompaniment. The Violín part (bottom) has a rhythmic accompaniment with eighth notes. The score is marked with a '1' at the beginning, indicating the start of the fragment.

Fig. 2. Notación musical correspondiente a la zona de descanso en el juego. Fragmento. Partitura.

La segunda pista (fig. 2) ha sido compuesta tomando como referente, una de las composiciones que constituyen la banda sonora del videojuego *Mario y Luigi compañeros en el tiempo*, la cual posee una instrumentación poco convencional, de instrumentos de sonoridad acristalada y metálica, acompañados de un conjunto de instrumentos de cuerda y un ritmo que resulta constante.

Es a partir de la tercera pista (fig. 3) dónde se ha realizado la composición de los mundos de exploración, que son cinco. El primero posee una temática que describe un mundo de hielo, en esta pista se ha dado especial importancia a la instrumentación que ha sido seleccionada con un criterio buscando una sonoridad acristalada, recurriéndose a la utilización de instrumentos metálicos, y el uso de la celesta, la

Fig. 3. Notación musical correspondiente al mundo helado del juego. Fragmento. Partitura.

selección del modo eólico, un ritmo acelerado y la ausencia de percusión. Para la creación de esta pieza, se ha acudido como referente a tres pistas diferentes, siendo la primera una composición perteneciente a la banda sonora del videojuego *Pokémon Mundo Misterioso: Equipo de rescate azul*, la segunda pista perteneciente a el videojuego *Tales of the World: Radiant Mythology* y la tercera una composición de los videojuegos *Pokémon Edición Diamante* y *Pokémon Edición Perla*.

El segundo mundo de exploración describe la temática de un bosque (fig. 4), la cual ha condicionado su creación. La instrumentación utilizada reside en el uso de

la ocarina para la interpretación de la melodía principal, la celesta y diferentes sonidos acristalados, un ritmo dilatado, el empleo del modo eólico y la utilización de arpeggios con celesta. Como referente se ha utilizado una de las composiciones del videojuego *Final Fantasy IV*.

The image displays a musical score for three instruments: Ocarina, Celesta, and Crotalos. The score is written in 4/4 time and consists of three systems of staves. The first system shows the Ocarina part with a melodic line starting on a whole note, followed by a half note and a quarter note. The Celesta and Crotalos parts provide accompaniment with arpeggiated patterns. The second system continues the melody and accompaniment. The third system shows a change in the Ocarina part, marked with a '5' above the staff, indicating a fifth finger position. The Celesta and Crotalos parts continue with their respective arpeggiated patterns.

Fig. 4. Notación musical correspondiente al bosque en el juego. Fragmento. Partitura.

El tercer mundo de exploración (fig. 5) muestra una temática oceánica. Para su representación se ha acudido al modo eólico, un ritmo pausado, pero sin caer en la lentitud, y una instrumentación basada en instrumentos de cuerda frotada, acompañados de una caja de música. El referente utilizado para la creación de esta pieza se encuentra presente en la banda sonora del videojuego *Pokémon Mundo Misterioso: Equipo de rescate azul*.

The image displays a musical score for a video game, consisting of two systems of staves. The first system, starting at measure 1, features three parts: Violines (Violins), Conjunto de cuerdas (String Ensemble), and Caja de música (Music Box). The Violines part is in 4/4 time and begins with a whole rest in the first two measures, followed by a half note G4 in the third measure and a half note F4 in the fourth. The Conjunto de cuerdas and Caja de música parts both play a rhythmic pattern of eighth notes in a 4/4 time signature, with the music box part featuring a more complex melodic line. The second system starts at measure 5 and continues to measure 9. The Violines part resumes with a half note G4 in measure 5, a half note F4 in measure 6, a half note E4 in measure 7, a half note D4 in measure 8, and a half note C4 in measure 9. The Conjunto de cuerdas and Caja de música parts continue their respective rhythmic and melodic patterns.

Fig. 5. Notación musical correspondiente al océano en el juego. Fragmento. Partitura.

En el cuarto mundo de exploración (fig. 6) se observa una temática que recuerda al desierto. Para describir musicalmente este paisaje se ha optado por un ritmo con cierta aceleración y por una instrumentación basada en instrumentos de viento, acudiendo a la flauta de pan para la interpretación de la melodía principal, acompañada de la ocarina, la cual realiza arpeggios de ocho notas y el uso de acordes de séptima. Los referentes utilizados para la elaboración de esta pista fueron una composición no utilizada, presente en el videojuego *Hamtaro Rompecorazones*, otra presente en el videojuego *Mario y Luigi compañeros en el tiempo*, y otra perteneciente a los videojuegos *Pokémon Mundo Misterioso: exploradores del tiempo* y *Pokémon Mundo Misterioso: exploradores de la oscuridad*.

The musical score is presented in two systems. The first system contains five staves: Flauta de pan (top), Ocarina, Flauta de pan, Ocarina, and Percusión (bottom). The second system contains five staves: Flauta de pan (top), Ocarina, Flauta de pan, Ocarina, and Percusión (bottom). The Flauta de pan part features a melodic line with a first ending bracket. The Ocarina parts play arpeggiated eighth notes. The Percusión part plays a rhythmic pattern of eighth notes.

Fig. 6. Notación musical correspondiente al desierto en el juego. Fragmento. Partitura.

El quinto y último mundo de exploración describe la temática de un mundo flotante (fig. 7), que responde a una relación con el elemento del aire. La composición musical elaborada para su descripción muestra un ritmo neutro, la utilización del modo eólico y una instrumentación que recurre a la ocarina para la interpretación de la melodía principal, instrumentos de sonoridad metálica, y un arpa realizando arpeggios de cuatro notas. El referente escogido para la creación de esta pista se encuentra presente en el videojuego *Final Fantasy III*.

The image displays a musical score for three instruments: Ocarina, Piano, and Arpa. The score is written in 4/4 time and consists of three systems of staves. The first system (measures 1-4) shows the Ocarina playing a melodic line starting with a whole rest, followed by quarter notes. The Piano part features a complex arpeggiated accompaniment with chords and moving lines. The Arpa part plays a simple four-note arpeggio pattern. The second system (measures 5-8) continues the melodic and accompanimental themes. The third system (measures 9-12) concludes the fragment with a final melodic phrase in the Ocarina and a sustained chord in the Piano.

Fig. 7. Notación musical correspondiente al mundo con la temática del aire en el juego. Fragmento. Partitura.

Tras la elaboración de las pistas que describen los cinco mundos de exploración, se procedió después a la creación de una pista que mostrase la situación de una batalla genérica (fig. 8). Instrumentación utilizada para la creación de esta pista

utiliza un violín para la interpretación de la melodía principal y un órgano como acompañamiento, al mismo tiempo es apreciable un bajo acústico y una percusión marcada para lograr que la pieza transmita potencia. El órgano realiza arpeggios de cuatro notas y el ritmo posee mucha velocidad para describir una situación de frenesí. Y el modo utilizado en esta pista es el modo eólico, asimismo, también son utilizados acordes de séptima. El referente utilizado para la creación de esta pieza es el tema de batalla genérico presente en la banda sonora de los videojuegos *Pokémon Rojo Fuego* y *Pokémon Verde Hoja*.

The image displays a musical score for a battle theme, consisting of two systems of five staves each. The instruments are labeled on the left: Cuerda (Violin), Órgano (Organ), Conjunto de cuerdas (String Ensemble), Bajo acústico (Acoustic Bass), and Percusión (Drums). The music is in 4/4 time and features a mix of treble and bass clefs. The first system includes a first ending bracket over the first measure of the Cuerda staff. The second system continues the piece with similar instrumentation and notation.

Fig. 8. Notación musical correspondiente al tema de batalla genérico del juego. Fragmento. Partitura.

La penúltima pieza que constituye la banda sonora del caso práctico al que se recurre en este trabajo (fig. 9), fue compuesta utilizando una trompeta para la interpretación de la melodía principal, una viola y una guitarra como acompañamiento, y un contrabajo y percusión para marcar el ritmo, un tiempo acelerado, la utilización del modo eólico y la realización de arpeggios de ocho notas por parte de la viola. El referente utilizado para la composición de esta pista se encuentra presente en el videojuego *Final Fantasy IV*, el cual responde al tema de los diferentes jefes en dicho juego.

The image displays a musical score for five instruments: Trompetas (Trumpets), Violas, Guitarra eléctrica (Electric Guitar), Contrabajo (Double Bass), and Percusión (Percussion). The score is written in 4/4 time and consists of two systems of staves. The first system includes a measure number '1' above the first staff. The Trompetas part features a melodic line with a sharp sign on the second staff. The Viola part consists of a continuous eighth-note pattern. The Electric Guitar part uses sustained chords with a tremolo effect. The Double Bass part plays a rhythmic pattern of eighth notes. The Percussion part provides a steady beat with eighth notes.

Fig. 9. Notación musical correspondiente al tema de los jefes del juego. Fragmento. Partitura.

Finalmente, (fig. 10) resulta la pista que se escucha en la batalla que definirá el final del juego. Esta composición fue elaborada con una instrumentación que acude a un piano para la interpretación de la melodía principal, y que utiliza el hang y la ocarina como acompañamiento. El hang realiza un arpeggio de ocho notas, mientras que la ocarina realiza un arpeggio de dieciséis. La pista está compuesta en modo eólico y posee un ritmo de mucha velocidad. El referente que se utilizó para la creación de esta pista se encuentra presente en la banda sonora del videojuego *Mario y Luigi: viaje al centro de Bowser*, que también resulta la batalla contra el jefe final del juego.

The image displays a musical score for a video game theme, organized into two systems. The first system includes staves for Piano, Coro, Ocarina, and Violines. The Piano part features a melody in the right hand and a bass line in the left hand. The Coro part consists of vocal lines in both hands. The Ocarina part shows a complex, fast-paced melody in the right hand and a supporting bass line in the left hand. The Violines part provides a melodic line in the left hand. The second system continues the Piano and Ocarina parts, showing further development of the melody and accompaniment. The score is written in 4/4 time and uses a key signature of one sharp (F#).

Fig. 10. Notación musical correspondiente al tema del jefe final del juego. Fragmento. Partitura.

## 4. RESULTADOS

Acudiendo a una comparativa de los elementos presentes, es posible establecer una relación entre lo que es considerado música cinematográfica y lo que es calificado como música para videojuegos de rol. Primeramente, es necesario especificar que los videojuegos poseen dos formas para la composición de su música, las cuales resultan, tradicional y procedural. La primera se caracteriza por obedecer esencialmente a aspectos cinematográficos, lo que significa que recurre a la música lineal. En la segunda, se componen elementos modulares (2-4-8 compases) que se combinan y alteran mediante código de programación.

En lo que respecta al ámbito cinematográfico dentro del contexto seleccionado, la forma y el estilo de la musical en el cine de género fantástico se desarrolla en función a una trayectoria concreta, originada por los estereotipos presentes en la ópera romántica, donde Wagner, quien fue un autor destacado en la época, desarrollo múltiples recursos como el leitmotivo wagneriano, consistente en un motivo simple o idea musical breve, el concepto de drama musical, el poema sinfónico, también abordados por autores como Liszt. Esto conformó un conjunto de recursos determinados, que posteriormente serían adquiridos por la cinematografía, tales como progresiones armónicas, candencias, modulaciones tonales, cromatismos, el modalismo, articulaciones sonoras, etc. donde de los que más ha recurrido la cinematografía han sido la utilización y abuso del tritono, y el cromatismo de tercera, la cual, asimismo, introdujo aspectos que son innovados por sí misma, como el ajuste de la forma, el leitmotiv cinematográfico, el abuso de recursos como ostinatos y drones, y los instrumentos electrónicos.

En este aspecto, la cinematografía comparte distintos recursos con obras de carácter lúdico. La música lineal resulta un recurso al que se acude con asiduidad a la hora de abordar la composición musical cinematográfica, pero también es habitual encontrar este fenómeno en diferentes obras dentro de la industria de los videojuegos. Esta concepción de la composición musical, resulta el nexo más representativo entre sendas industrias.

La música lineal en los videojuegos consiste en composiciones que efectúan de forma fija en el transcurso del tiempo, es decir, las obras deben su composición a

una estructura musical determinada que no resulta alterada a medida que la música se reproduce durante intervalos de tiempo. Al igual que la narrativa de un juego lineal que se desarrolla con una secuencia de eventos programada, una pieza lineal de música de juego se reproduce acorde a una estructura compositiva previamente planificada que no varía. Esta concepción musical comparte múltiples recursos con la música cinematográfica, y como esta, en relación a la ópera y el poema sinfónico, también aporta los suyos propios, fruto del medio en el que se desarrolla, como bucles lineales, dinámicas, sucesión de variaciones, repetición de figuras, texturas lentas, formato de pregunta-respuesta, progresión interrumpida, reverberación, etc.

La música lineal responde a recursos de enfoque narrativo, ejemplo de ello son las cinemáticas y las escenas. Tanto las cinemáticas como las escenas están orientadas únicamente al avance argumental. Tradicionalmente resultan una secuencia fija que se desarrolla en un lapso establecido, y las escenas, en un videojuego, constituyen la narración de los hechos mediante la ausencia de la interactividad, pero todavía dentro de la atmosfera del juego. Determinados efectos musicales se pueden lograr solo a través de medios tradicionales, y elementos como las cinemáticas o las escenas, conceden la oportunidad de emplearlos. Particularmente, estos dos elementos presentan un carácter óptimo y altamente receptivo para desarrollar los temas del juego. De forma complementaria, existe una fórmula más vinculada al género RPG, la cual ofrece la posibilidad de limitar al jugador a unas determinadas circunstancias y confinarlo en un nivel establecido, la naturaleza o mecánicas de este, no constituyen problemática alguna, pudiendo ser una mazmorra, una batalla, etc. Esto posibilita el desarrollo de temas en su totalidad en una situación determinada, gracias a la planificación temporal ejercida por los desarrolladores, quienes programan los tiempos de forma precisa para el correcto desarrollo de la experiencia de juego.

Finalmente, un recurso adquirido por el ámbito cinematográfico y posteriormente heredado por el ámbito lúdico, resulta el concepto que abraza el poema sinfónico, la sugestión de diferentes sensaciones, la sugerencia temática de ideas específicas y la asociación de un elemento conceptual de naturaleza extramusical, utilizado

con el propósito de transmitir información leitmotivica y la descripción de diferentes fenómenos dentro del discurso narrativo, como lugares, acciones o incluso relaciones. Esta característica es algo presente en la banda sonora, y como tal, es compartida tanto por la cinematografía como por el ámbito lúdico.

## 5. CONCLUSIONES

En conclusión, existen dos perspectivas desde las que abordar la composición musical para los videojuegos. Primeramente, existe la música lineal, la cual presenta una concepción tradicionalista en cuanto a su elaboración. Este método de composición musical, comparte numerosas características con la música cinematográfica. Debido a la naturaleza de la música desde esta percepción, esta fórmula de composición musical resulta óptima para determinados géneros dentro de la industria de los videojuegos, mientras que para los géneros restantes es imposible un encaje que permita su desarrollo. Los géneros que resultan óptimos para este modo de composición, son frecuentemente, aquellos que poseen unas características determinadas, como la presencia de cinemáticas, escenas, atmósferas contemplativas, mecánicas partitivas o la marcada división de fases. Este espacio está ocupado mayormente por el género RPG, pero existen otros géneros como el de acción, aventura, e incluso videojuegos de estrategia que recurren a esta práctica.

Series de títulos en la industria de los videojuegos como las sagas de videojuegos de *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda*, *Pokémon*, *Ni No Kuni*, *Kingdom Hearts*, *Dragon Quest*, *Golden Sun*, *The Witcher*, *Dark Souls*, *Undertale*, etc., se muestran altamente receptivos a esta concepción sobre la composición musical, debido al cumplimiento que presentan de las características mencionadas anteriormente, ergo resultan óptimos para la música lineal, y por lo tanto ofrecen la oportunidad de componer de una manera más convencional, cuyas bandas sonoras han sido producidas desde un pensamiento orquestal, siendo estos solamente algunos ejemplos de todo lo que abarca la música lineal en el ámbito lúdico.

Asimismo, existe la perspectiva que aborda la música desde un aspecto interactivo. Esta música es conocida con el nombre de música interactiva o adaptativa, que plantea una concepción de la música en base a alteraciones, en función de las acciones que realiza el jugador dentro del juego. Esto define un planteamiento distinto en comparación a la música lineal, ya que son necesarios diferentes recursos para su elaboración, esencialmente, relacionados con la codificación. Las técnicas que se utilizan abarcan desde segmentos de música

mezclados en un modelo de secuenciación horizontal, hasta capas verticales que agregan y restan a la textura musical general.

Ambas concepciones sobre la composición musical para este medio sugieren implícitamente una cuestión sustancial en lo que respecta a este ámbito, que resulta en aquello que es propio del videojuego como medio. A nivel musical, el videojuego no introduce ningún elemento original, pero sí a nivel de desarrollo de la composición, de donde se origina la música adaptativa, ya que, en este contexto, la música adaptativa implica que la composición debe ser muy modular, debido a las alteraciones que exige el medio en el que actúa, y pensada en capas que se superponen o entrelazan mediante código. En función del planteamiento dado al juego por el director del proyecto, la música se concebirá de una manera u otra. Desde la música lineal, se acogen diferentes recursos cinematográficos, pero existen igualmente, diferentes recursos que condicionan a nivel de composición las piezas musicales, como los bucles, frases melódicas y las piezas de una toma, pero que respetan, en mayor o menor medida, los preceptos de la cinematografía.

Finalmente, en cuanto al género fantástico se refiere, no se producen diferencias significativas en función del medio en el que se desarrolle la composición, ya que en sendas industrias heredan los recursos generados por el poema sinfónico y la ópera romántica. Además, debido a que, a nivel musical, la industria de los videojuegos, no aporta ningún elemento original, es comprensible el hecho a la propensión del uso de las escalas modales, siendo la eólica y la lidia utilizadas habitualmente en este género, fenómeno que se muestra en sagas cinematográficas pertenecientes al género fantástico, como la saga de largometrajes de *Harry Potter*, o *Piratas del Caribe* que al mismo tiempo se reproduce en diferentes títulos de la industria lúdica, como la saga de títulos de *Final Fantasy* o *Kingdom Hearts*.

## 6. REFERENCIAS

- Altman, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Apgar, M. (2004). *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. First Person: New Media as Story, Performance, and Game.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6-23.
- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149-176.
- Balfe, M. (2004). Incredible geographies? Orientalism and genre fantasy. *Social & Cultural Geography*, 5(1), 75-90.
- Belevan, H. (1976). *Teoría de lo fantástico: apuntes para una dinámica de la literatura de expresión fantástica*. Ed. Anagrama.
- Bell, A. R. (2009). The anachronistic fantastic: Science, progress and the child in post-nostalgic culture. *International Journal of Cultural Studies*, 12(1), 5-22.
- Billman, C. (1982). *Reading and Mapping: Directions in Children's Fantasy*. Children's Literature Association Quarterly, 1, 40-46.
- Blacking, J. (1974). *How musical is man?* University of Washington Press.
- Brooke-Rose, C. (1976). *Historical genres/theoretical genres: a discussion of Todorov on the fantastic*. *New Literary History*, 8(1), 145-158.
- Burlá, F. B. (1983). *Los juegos fantásticos: estudio de los elementos fantásticos en cuentos de tres narradores hispanoamericanos*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Burrill, D. A. (2004). More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form. *Children's Literature Association Quarterly*, 29(4), 382-384.
- Capilla Torres, S. *Videojuegos y localización: análisis de la industria en Japón y en España*. (2014) Trabajo Final de Máster. Universidad de Salamanca.

- Castaños, M. P. (2014). *El cuento español de ciencia ficción (1968-1983): los años de " Nueva Dimensión"*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Crathorne, P. J. (2010). Video game genres and their music (Tesis Doctoral, University of Stellenbosch).
- Crawford, Chris (1997). *The Art of Computer Game Design*. Pearson Education.
- Feld, S. (1984). *Communication, music, and speech about music*. Yearbook for Traditional Music, 16(1), 1-18.
- Frasca, G. (2013). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. En *The video game theory reader*. Mark JP Wolf, Bernard Perron (2003). (pp. 243-258). Routledge. Abingdon, Reino Unido
- González, M. S. (2016). La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias (Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid).
- Gorbman, C. [1987] *Ungeared Melodies. Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2015). Action video game training for cognitive enhancement. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 4, 103-108.
- Huber, W. (2007). Some notes on aesthetics in japanese videogames. *Videogames and Art*, (1 ed., pp. 211-218). Bristol: Intellect Books.
- Ismail, F. (2016). Representations of home, the orient and the other "other" in selected children's fantasy literature. *Scrutiny2*, 21(1), 3-17.
- Jesús Alcalde de Isla. (2007). *Pautas para el Estudio de Los Orígenes de La Música Cinematográfica*. Universidad Complutense de Madrid.
- Juul, J. (2001). Games telling stories. *Game studies*, 1(1), 45. Recuperado el 29 de septiembre de 2005 de <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

- Killmeier, M. A. (2013). More than Monsters: Dark Fantasy, the Mystery-Thriller and Horror's Heterogeneous History. *Journal of Radio & Audio Media*, 20(1), 165-180.
- King, G., & Krzywinska, T. (Eds.). (2002). *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. Wallflower Press. New York, UU.EE.
- Larson, R. D. (1985). *Musique fantastique: A survey of film music in the fantastic cinema*. Scarecrow Press, 1985. Universidad de Michigan.
- Mayordomo, T. A. (1992). *Semántica de la Narración la Ficción Realista*. Madrid, Taurus.
- Moreira Cury, M. (2004). La música de los videojuegos: modalidades de uso y su relación con el imaginario social. Un estudio sobre la banda sonora del juego "Final Fantasy VI". Tesina de Máster. Universidad de Chile.
- Neale, S. (2005). *Genre and Hollywood*. London: Routledge.
- Rey, A. (2016). El concepto de novela y la crítica literaria hispánica. *Bulletin of Spanish Studies*, 93(6), 923-946.
- Schatz, T. (1981). *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages. Temple University Press.
- Scheurer, T. E. (2007). *Music and Mythmaking in Film: Genre and the Role of the Composer*. McFarland.
- Stokes, M. (1994). Introduction: Ethnicity, identity and music. *Ethnicity, identity and music: The musical construction of place*, 1-27.
- Summers, T. (2011). Playing the tune: Video game music, gamers, and genre. *Act-Zeitschrift für Musik & Performance*, 2, 2-27.
- Suvin, D. (2000). Considering the sense of "fantasy" or "fantastic fiction": An effusion. *Extrapolation*, 41(3), 209-247.

Suárez, L. F. G. (2016). La narrativa fantástica: Caracterización de género y aportación propedéutica (Tesis Doctoral, Universitat d'Alacant-Universidad de Alicante).

Todorov, T., & Todorov, T. (1975). The fantastic: A structural approach to a literary genre. Cornell University Press.

Vu, R. (2017). Fantasy After Representation: D&D, Game of Thrones, and Postmodern World-Building. *Extrapolation*, 58(2-3), 273-301.

W. Phillips. (2014). A Composer's Guide to Game Music. The MIT Press.

## ANEXOS

### I. GLOSARIO

**RPG:** Éstas siglas tienen como significado “Role Playing Game” cuya traducción es “Juego de Roles”. La mecánica esencial consiste en la interpretación de un papel determinado por parte del jugador en un personaje de la historia que el juego relata. Este personaje se desarrollará acorde a un argumento, ya sea lineal o no. Los videojuegos RPG poseen en numerosas ocasiones importantes influencias literarias y cinematográficas ya que en muchos casos su narrativa obedece a la formulación de historias de temática fantástica o mitológica.

**Sistema de batalla:** El sistema de batalla de un videojuego es un elemento que normalmente está presente en juegos del género de acción, aventura y rol y que constituye la mecánica principal de interacción en base a los oponentes del juego y de múltiples jugadores. Existen sistemas de batalla de frente, en vista lateral, y que envuelven una panorámica semejante al mundo abierto, estos últimos dan más libertad de movimiento al jugador, a la hora de ejercer la interacción con los adversarios dentro del juego.

**Post-Game:** Cuya traducción literal significa “pos-juego”. Resulta uno de los componentes presentes en el ámbito de un videojuego de forma genérica. Responde a los eventos sucedidos después de la finalización de la trama principal que ofrece el proyecto, de forma que esto se utiliza como recuso para alargar la experiencia de juego, habitualmente, manifestándose en forma de narrativas secundarias o subtramas que en numerosas ocasiones exigen un nivel de dificultad mucho mayor a la trama principal del juego, y están planteadas como un desafío personal para el jugador. Este componente no está presente siempre y puede ser generado desde diferentes enfoques.

**Jefe:** “Boss” en términos anglosajones. Resulta un componente presente en multitud de juegos, que generalmente poseen un carácter narrativo, que define el término de una fase, o el fin de un arco narrativo concreto. Se presentan habitualmente como un enemigo a abatir de mayor dificultad que los oponentes genéricos, y es común el hecho de desarrollar una estrategia para superarlos, debido al nivel de destreza que se exige para el progreso lúdico.

**Jefe final:** “Final boss” en términos anglosajones. De forma similar a lo que se describe como “jefe”, resulta un elemento presente en numerosos juegos de carácter narrativo, pero con la diferencia de que, en lugar de significar la finalización de una fase, o el fin de un arco narrativo, supone el último enfrentamiento o batalla dentro de la trama principal que posee el juego, y por tanto el final de este. Existen multitud de planteamientos para esta clase de batalla

en función del juego, que puede ser diferentes en función de las mecánicas y el género de este.

**Kinestésica:** Atributo presente en el ámbito lúdico, descrito como sensación de juego. Esta cualidad resulta algo que se busca en todos los juegos que se desarrollan, ya que para que un juego sea considerado como tal, debe cumplir con esta característica. Existen múltiples planteamientos y metodologías distintas para abordar y conseguir el desarrollo de esta propiedad, pero todos ellos sin excepción, mantienen una relación implícita con la interactividad y su enfoque en el juego.

**Evento:** Se conoce como evento o eventos, a aquellas funciones que conforman la lista de ordenanzas y comandos, que se encuentran inscritos en la codificación del proyecto. Un evento de juego se origina en base a variables de forma normativa, pero también existen otros métodos. Estos elementos constituyen una parte esencial de lo que representa un proyecto de índole lúdica, así como también resulta utilizado en gran medida a la hora de elaborar la composición musical para videojuegos desde la perspectiva procedural, donde la música adaptativa responde a estos comandos frecuentemente.

## II. MATERIAL COMPLEMENTARIO

Como complemento a la presente memoria se ha implementado material adicional con el fin de enriquecer y consolidar la información que se ha expuesto, siendo los siguientes elementos a tener en cuenta:

- Las pistas de audio realizadas que han sido utilizadas como recurso en este trabajo.
- Las partituras que contienen la notación musical completa de las pistas de audio elaboradas.
- Material audiovisual que documenta la actuación de las pistas de audio creadas con el caso práctico utilizado en el trabajo.