

ALGUNAS VINCULACIONES POSIBLES ENTRE MÚSICA Y VIDEOJUEGOS. LA EXPERIENCIA SITUADA EN ARGENTINA

Ezequiel Nahuel Varano (UNLP, Facultad de Bellas Artes), Dr. Daniel Duarte Loza (UNLP, Facultad de Bellas Artes), Lic. Gastón Chatelet (UNLP, Facultad de Bellas Artes)

La voz propia en la música popular.

A menudo dentro del ámbito creativo y académico que engloba al movimiento cultural al que llamamos habitualmente música popular hablamos sobre la búsqueda de la voz propia, o el estilo propio, como una suerte de marca personal, un tipo de hacer musical que nos distingue del resto y que, en el peor de los casos, se convierte en una suerte de estereotipo de nosotros mismos. Una voz propia puede estar determinada por múltiples herramientas usadas de una manera particular, la forma de colocar la voz en un cantante, una combinación de pedales de efectos en un guitarrista o incluso una clave rítmica usada de una manera pocas veces oída en un conjunto de percusión. Estos pequeños rasgos pueden llegar a hacer posible la identificación del autor antes de escuchar la obra completa en algunas ocasiones, incluso sin poder llegar a determinar o definir el sonido determinante que ayuda a identificar al autor en sí.

Un ejemplo de esto podría ser la voz de Fito Páez, o de Joaquín Sabina en cualquiera de sus canciones, el timbre del bajo *Fretless* utilizado por Pedro Aznar en muchos de sus arreglos, las particulares armonías utilizadas por Luis Alberto Spinetta, la guitarra con distorsión sobre una base instrumental de salsa utilizadas frecuentemente por Carlos Santana, etc.

No obstante cuando hablamos de voz propia no nos referimos exclusivamente a un autor o grupo particular, la voz propia también puede identificar un género, un estilo musical, una época (por ejemplo, los sintetizadores de onda que reconocemos muy fácilmente en la música pop de los años 80), una región o un tipo de práctica musical particular (por ejemplo, la forma de componer jingles publicitarios, la cual es fácilmente identificable)

El mundo de los videojuegos es tan amplio como diverso. Es difícil hablar de una única voz que identifique al universo sonoro de los videojuegos sin caer en estereotipos y consideraciones apresuradas. Es por esto que buscaremos desmenuzar estos estereotipos o preconcepciones, considerando las diversas áreas de producción y buscando puntos en común entre todas ellas, situándonos desde la producción realizada en Argentina para videojuegos o prácticas relacionadas a ellos.

El presente trabajo se desprende de un trabajo de tesis dirigido por el Dr. Daniel Duarte Loza y Co-Dirigido por el Lic. Gastón Chatelet.

La producción de Videojuegos en la Industria Argentina

La infancia y sus pasatiempos pueden ser quizás los momentos donde más se pueden observar los cambios sociales inmediatos. Puede ser una afirmación apresurada, pero suelen ser los niños los primeros en actualizarse cuando de juguetes y pasatiempos se trata.

Desde fines de los años 70's hasta la actualidad ha habido una serie de cambios tecnológicos difíciles de calcular, los cuales nos obligan a diferenciar entre los jóvenes nacidos en una determinada época y contexto social y tecnológico por sobre otro.

La Llamada Generación X fue introducida en nuestro acervo popular por Robert Capa (1953) en los años 50, pero fue popularizado y cristalizado en la novela homónima escrita por Doug Copland en 1989, en la misma se asociaba a los jóvenes nacidos entre 1965 y 1980 con la Guerra fría, la llamada Peste Rosa, el canal MTV y los múltiples cambios tecnológicos que cambiaron considerablemente el ocio de la época, el Walkman, las consolas de videojuegos de las primeras generaciones (las cuales explicaremos más

adelante), y el movimiento punk y post-punk. Mientras que a la generación Millennial, o Generación Y (este término se utilizó por primera vez en un editorial la revista estadounidense Advertising Age con el objetivo de describir a los adolescentes de aquella época, a quienes definieron como diferentes a los de la generación X Desde entonces, en la revista se ha hecho referencia a 1970 como el año en el cual nacieron los primeros miembros de esta generación. Sin embargo coloquialmente se conoce a la generación Y como una generación nativa digital)

A menudo se suele asociar a los jóvenes de la generación Millennial a los cambios tecnológicos asociados a la conectividad, el auge de la popularización de internet, las redes sociales, las consolas de generaciones posteriores, y los servicios de Streaming.

Culturalmente esta generación está asociada a las luchas por la democratización de los medios de comunicación y en algunos casos con el FOMO (fear of missing out).

Si bien ambas generaciones han tenido contacto con la conectividad y los videojuegos, estas cuestiones suelen estar mucho más asociadas en el acervo popular con los jóvenes *millennials*, quizás por haber sido criados en un contexto en el que los videojuegos ya estaban establecidos y gozaban de una aceptación mayor.

No es casualidad que el personaje de Mario, sea una de las figuras más reconocibles del mundo entero. Y es que toda una generación creció y se formó con la imagen del entrañable fontanero en la pantalla del televisor.

Pero todas estas diferenciaciones y consideraciones merecen un trato aparte si hablamos de nuestro país, ya que los cambios tecnológicos y los movimientos culturales de Latinoamérica tiene ritmos bastante diferentes respecto a los países del primer mundo. Mientras que en Argentina, la economía buscaba contener la inflación y bajar las tasas de desempleo y pobreza a mediados de la década de los 80's, en Estados Unidos sucedía la gran crisis del videojuego de 1983, también conocida como la debacle de Atari, una caída de ventas brutal que tuvo como resultado el fin de lo que se considera la segunda generación de los videojuegos.

En nuestro país, las consolas de videojuegos de primera, segunda y tercera generación llegaron de manera uniforme sobre el final de los años 80's y principios de los 90's, las consolas eran muy caras y la crisis económica no favorecía al mercado de las consolas hogareñas y de salones recreativos de videojuegos.

La producción de videojuegos en Argentina no ha tenido una historia muy prolifera, y los pocos ejemplos a los que se puede tener acceso tienen muchas dificultades de ubicación y precisión empírica, luego de una intensa búsqueda hemos llegado a lo que se presume como el primer videojuego realizado en Argentina (aparentemente también sería el primero de Latinoamérica), el cual data del año 1982, y es nada más ni nada menos que una adaptación virtual del clásico juego de cartas conocido como Truco Argentino, el cual fue realizado por Ariel y Enrique Arbiser. Este juego era bastante básico a nivel visual y sonoro. La interfaz sonora era inexistente en un principio, la portada del juego era un pixel art de un gaucho similar a los cuadros de Molina Campos tomando mate.

Al día de la fecha, hay 425 videojuegos realizados enteramente por estudios argentinos registrados en la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos. (ADVA) y en el listado oficial de videojuegos Argentinos. Este crecimiento se puede interpretar de diversas maneras:

Por un lado, la popularización de los videojuegos en Argentina como consumo cultural y entretenimiento, por otro lado, el acceso a motores de desarrollo de videojuegos y middlewares que facilitaron notablemente el trabajo de programadores y desarrolladores en general, siendo *Unity* uno de los más utilizados por desarrolladores de todo el mundo, por su simplicidad de manejo así como por sus facilidades económicas : el motor es de descarga libre, y solo exige el pago cuando las regalías del juego publicado superan una cierta cantidad de dinero. Y por último, la democratización del acceso a una computadora

hogareña mediante el programa de *conectar igualdad* facilitó la posibilidad de jóvenes emprendedores que en otro momento no habrían podido aspirar a una herramienta de trabajo para poder desarrollar videojuegos de forma No profesional.

Martina Santoro, Presidenta de ADVA afirma que el 95% de los videojuegos realizados en Argentina son pensados para comercializarse en el exterior. Esto, si bien podría interpretarse como un rasgo positivo e indicaría que la industria de los videojuegos en Argentina es una industria en crecimiento, nos obliga a adoptar muchos códigos estéticos de otras regiones, más relacionadas al mercado globalizado. Ésto podría verse reflejado en la parte visual, narrativa y sonora, donde los códigos propios de la estética de los mercados dominantes se convierten en una suerte de regla o medida estándar para la distribución digital.

Música argentina y latinoamericana para videojuegos

Teniendo en cuenta el contexto en el cual se desarrolla la industria de los videojuegos en Argentina y Latinoamérica, la pregunta que buscaremos contestar es la siguiente:

“¿Es posible establecer una música con identidad latinoamericana en un campo de acción tan globalizado como lo es el de los videojuegos?”

Para responder a esta pregunta debemos buscar algunos antecedentes, y por supuesto tratar de definir a la “identidad musical latinoamericana”.

En el año 2005, la reconocida empresa *Ubisoft* convoca al músico argentino Lalo Schifrin para componer la música del juego “*Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow*”. Un videojuego de espías, acción y disparos en tercera persona.

La música realizada por Lalo Schifrin tiene todos los elementos típicos de la música para películas de acción estadounidense. Elementos musicales muy utilizados en las bandas sonoras de películas hollywoodenses (Baterías electrónicas con efectos de reverb o delay, líneas o *loops* de violines ejecutando motivos cortos y repetitivos que sirvan como base para una melodía para primer violín o sección de vientos).

Lalo Schifrin es conocido por bandas sonoras memorables como la de *Misión imposible*, *dirty Harry*, y otras películas muy reconocidas, pero si hablamos de recursos compositivos, tímbricos e interpretativos, se aleja muchísimo de los sonidos y los géneros musicales propios de la región Argentina y Latinoamericana. Por lo que quizás el ejemplo de Schifrin es un ejemplo de la falta de identidad argentina y latinoamericana en las músicas para videojuegos realizados por compositores argentinos y latinoamericanos, podríamos pensarlo como una apropiación de formas de producción artística que son totalmente ajenas a nuestro bagaje cultural y que son inculcadas en nuestra región por las corrientes culturales de los sectores dominantes de producción artística, haciendo una comparativa, podemos aplicar el concepto de *doxa* y *noesis* de Rodolfo Kusch

Por otro lado tenemos el ejemplo de Gustavo Santaolalla, compositor de la música del juego *The last of us*. El juego tiene una música muy particular, aunque con el sello inconfundible de Santaolalla. La obra pareciera discurrir en una variedad tímbrica muy particular, cargada de elementos propios de las diversas músicas de nuestra región, tanto tímbricos como rítmicos e interpretativos.

A nivel tímbrico la obra nos presenta Instrumentos de orquesta y música popular Argentina y latinoamericana combinados: Bombos legüeros con Cellos, Bajos de 6 cuerdas, violines que se juntan con baterías, marimbas con charangos, e instrumentos no convencionales (Como tubos de Pvc, chapas golpeadas, etc) con guitarras eléctricas son algunas de las combinaciones que explora el compositor.

A nivel textural se explora el silencio como recurso compositivo determinante. Un ejemplo de esto es el *Main Menu Theme*, una obra de tempo laxo, donde se percibe un colchón sonoro constante producido por instrumentos de cuerdas intervenidos y vientos madera a los cuales se les suman eventuales intervenciones de guitarra eléctrica afinada de manera no convencional, con un sonido limpio (sin procesos o sin pasar por pedales). También se

explora el silencio como un recurso, momentos en los que la música se detiene por completo, y solo se percibe un ruido ventoso de fondo, que acaba por completar la obra. Esta sonoridad, determinada por el despojo sonoro y el detenimiento me hace pensar en la música andina de nuestra puna, donde en muchas ocasiones el silencio y los sonidos que dispara ese silencio (el viento, el agua que corre, la lluvia) se convierten en parte de esa obra y acaban por completarla.

En el carácter rítmico de ésta pieza se observa un factor que podríamos considerar al momento de hablar de “voz propia Latinoamericana”, La polimetría entre el $\frac{3}{4}$ y el $\frac{6}{8}$ típica de muchos ritmos folklóricos latinoamericanos como la Chacarera, la Zamba, el Son Jarocho (México), la cueca (Chile), etc. El tema principal del juego *The last of us* tiene una melodía principalmente en $\frac{6}{8}$, acompañada por unos shakers que hacen 3 negras (acentuando esta polimetría) luego se le sumará un bombo legüero, instrumento que podría inducirnos -por su timbre- a pensar que se trata específicamente de una alusión a la rítmica de la chacarera o del malambo.

El juego está basado en una idea de mundo post apocalíptico, donde la sensación de “reposo”, de “tierra firme” esta puesta en discusión. Parece lógica la idea de representar eso con una música cuyo tiempo fuerte este cuestionado, donde el pulso sea relativo, variable, e incluso que conviva con otro pulso superpuesto. Es interesante como la idea de caos es comparable con nuestro folklore regional.

Visto y considerando estos ejemplos podemos dar cuenta de una actividad acerca de la música para videojuegos pensada desde nuestro país más o menos heterogénea. Donde si bien predomina la perpetuación de los códigos estéticos de los sectores dominantes, no es una condición absoluta, se pueden ver muchos grises en este área de producción que aún está en vías de desarrollo.

Música e interactividad.

El origen de la música en los videojuegos suele ser una búsqueda con varias aristas, por ello es difícil precisar un origen certero e inequívoco. Steven L. Kent en su libro “La gran historia de los videojuegos” contextualiza el origen de los videojuegos tal y como lo conocemos como un devenir de la industria del entretenimiento pensado inicialmente para bares y cantinas, posicionando el *bagatelle* y otros juegos tales como el *pinball* (también conocido como *flipper*) y las máquinas tragamonedas como los ancestros directos de lo que hoy conocemos como “Juego de video”.

Cuando hablamos de música o, siendo más generales, de sonido pensado para juegos, un posible origen anterior al sonido para videojuegos podría haber sido el *pinball* y las máquinas tragamonedas de los casinos, ya que ambos fueron pioneros en incorporar elementos sonoros pensados para acompañar la experiencia de juego, colocando en su interior pequeños artefactos sonoros que se disparaban cuando el jugador ganaba o perdía tales como pequeñas placas metálicas o campanas que eran percutidas provocando notas musicales, algunas cintas grabadas e incluso pequeños fonógrafos que disparaban música pre-grabada.

Estos mecanismos a menudo eran utilizados con el fin de generar un estímulo recíproco con el jugador, atrayéndolo hacia la máquina y lograr que así éste siga jugando.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, buscamos entender a la música para videojuegos como partícipe de una clasificación más abarcativa del género, definida como “música Interactiva”, una clasificación utilizada por Michael Sweet (2014) en su tratado de música para videojuegos.

Considerando a la música para videojuegos como música interactiva buscaremos tender un puente para con las consideraciones estéticas realizadas acerca del arte interactivo y la relación del artista y el usuario jugador, así como dar cuenta de los recursos de interactividad puestos en juego a la hora de llevar a cabo la composición y la implementación de la música pensada para un videojuego.

Para poder trabajar con un material tangible y no simplemente con la idea de condición general, analizaremos la música de un videojuego en particular: *Super Mario Galaxy* de la consola Nintendo Wii, publicado en el año 2007, tomando este juego en particular como un ejemplo arquetípico de las músicas utilizadas en infinidad de videojuegos.

El primer nivel sirve como excusa para enseñarle al jugador a manejar los controles y a moverse dentro del juego (podríamos decir que nos da las reglas que utilizaremos en todo el juego) y para ello nos pone como desafío atrapar a tres conejos saltarines que andan por el diminuto planeta. En toda esta etapa suena una música caracterizada por un piano electrónico y flautas con una intensidad dinámica suave o *Pianissimo*, lo interesante es que en el momento en que divisamos al conejo, a esta música se le suma una línea de percusión que resignifica todo lo que venía sonando.

Esto que sucede es casi imperceptible debido a la naturalidad con la que los elementos musicales se suman e integran a la obra, pero es una muestra de la interactividad de la música dentro del juego. La obra no está cerrada o acabada, los compositores (Mahito Yokota y Kōji Kondō) han compuesto la música considerando diferentes capas que puedan superponerse, yuxtaponerse y sucederse de manera tal que sea la acción del jugador quien genere estos cambios en la banda sonora.

Aquí se pone en juego el concepto de Obra Abierta, de Umberto Eco (1984), una obra susceptible de ser modificada por el usuario en este caso, al momento en que logre divisar el objeto a encontrar, pero esta modificación puede darse de numerosas maneras, las cuales veremos a continuación.

Eco, en su ensayo sobre la Obra Abierta establece diferentes grados de apertura de una obra posicionando las obras de las segundas vanguardias de mitad de Siglo XX dentro de la concepción de Obra Abierta. Debido quizás a la época en la que el concepto fue desarrollado, los conceptos de interactividad quedan afuera de esta concepción, y si bien muchos autores buscan enmarcar las obras interactivas dentro de los conceptos de obra abierta, es probable que queden a medio camino, ya que son cosas bien diferenciadas. No se puede pensar en una obra interactiva tal como un videojuego, sin un jugador que lo accione. Será el usuario quien no solo complete la obra, sino quien decida cuándo avanzar, cuando retroceder, cuando interactuar con los objetos, como desarrollarse en el entorno y de qué manera moverse en el espacio, indirectamente también decidirá de qué forma acompañara la música estas decisiones, y también de qué modo cambiará el entorno a su alrededor.

Para ello se emplean algunos recursos como los detallados a continuación:

Al primero de estos recursos le llamaremos **Remezcla Vertical**, ya que así lo menciona Michael Sweet en su libro, la remezcla vertical consiste básicamente en yuxtaponer una línea que parte de la interacción del jugador con la música que ya viene sonando.

Al segundo de estos recursos lo llamaremos **Resecuenciación Horizontal**.

La resecuenciación horizontal consiste en suceder una música por sobre otra dependiendo de la acción del jugador.

En el *Súper Mario Galaxy*, al momento de explorar suena una música determinada, pero al entrar en el escenario del jefe, esta música deja de sonar y comienza a sonar una música de batalla mediante una transición cruzada. Esta quizá es la utilización más básica dentro del juego, aparece por ejemplo en el prólogo del juego y no requiere de una composición pensada para este procedimiento.

Pero esta no es la única posibilidad que nos brinda la resecuenciación. Una utilización muy frecuente de la resecuenciación es aquella que se vale de diferentes segmentos *loopeables* que pueden ir intercalándose dependiendo de la situación.

Al tercero de estos procedimientos lo llamaremos **Musicalización generativa por gatillos**, y consiste en diferentes objetos o ítems que al recogerlos o tocarlos dispara notas musicales, por lo que recogerlos todos en una velocidad constante genera una música

entendible y continua, pero si se va interactuando uno por uno, solamente escucharemos notas sueltas. Este recurso se utiliza muchas veces en juegos musicales o en niveles especiales dedicados a la investigación o el sigilo.

La cuarta es un procedimiento más bien complementario del resto, y es el de los **Procesos sobre el sonido**. Es decir, la aplicación de distintos procesos digitales o cadenas de procesos que alteran o modifican el sonido.

Un ejemplo básico dentro del juego es la aplicación de un filtro de paso bajo cuando el jugador se sumerge en el agua. Todas las voces y la música se ven afectada por el filtro, a excepción de los sonidos tales como monedas agarradas, sonidos que están dirigidos al jugador externo y no al mundo propio del videojuego.

Otra aplicación posible es cuando en un juego explota una granada cerca del jugador y este escucha un pitido como si el personaje estuviera aturdido y comienza a escuchar las voces con un filtro de corte de graves y agudos (como una radio AM) y las voces mas lejanas o apagadas.

Otro recurso utilizado dentro de muchos juego (sobre todo en los juegos de autos, aunque hay muchas excepciones) es el de la **elección de la música intradiegetica**, es decir la música que suena dentro del escenario del juego, como por ejemplo la radio de los autos.

Todos los sonidos que forman parte del juego componen lo que llamaremos "Interfaz Sonora"

Carlos Scolari (2004) nos habla en su libro "Hacer Clic", de cómo las interfaces se nos presentan como una plataforma multimedia e interactiva donde se nos permite acceder a las acciones que podemos realizar a través de palabras, que suelen ser verbos contenidos en una lista de menús o mediante íconos que intentan representar el tipo de acciones que permiten realizar. Muchas asociaciones se establecen por analogía entre determinadas imágenes o iconos y el tipo de información a la que pueden dar paso; y muchos datos, en lugar de ser descritos a través de textos, son representados mediante esquemas o fotografías que ahorran el uso de una narrativa que, probablemente, en caso de que aquella información fuese recordada, acabaría siendo eliminada (por la regla de la abreviación).

El sonido entra en juego en el rol del componente que completa la gran interfaz del juego. Es inseparable de la imagen, pero no está subordinada completamente a ella (en el mejor de los casos). Así como la interfaz visual ayuda al usuario a comprender mejor el juego, la interfaz sonora refuerza esta idea aportando un mayor grado de conexión para con los elementos que componen nuestro juego.

Para ello hablaremos de los distintos sonidos o músicas que componen nuestra interfaz sonora.

En 1er lugar mencionaremos los *Stingers*, piezas musicales pequeñas que sirven de notificación, o comunicación que sucedió algo.

Los *Sound Fx* (o efectos de sonido), sonidos cortos, no tonales y que no están pensados para que sumen o resten a la música de la banda sonora. Estos efectos de sonidos se utilizan para reforzar las acciones del jugador (cuando salta, cuando dispara un arma, cuando se lastima, cuando recoge una moneda, etc)

Los diálogos, voz hablada que en ocasiones será la voz de los personajes o alguna voz en off que nos relate la historia o la interacción entre nuestros personajes. Es muy común la ruptura de la cuarta pared, es decir un relator que habla con el jugador y no con el personaje dentro de la obra. Dependiendo del tipo de juego, será más o menos conveniente para la trama o la narrativa de la obra.

Canciones Elegidas para el juego: Músicas elegidas especialmente para el juego que pueden o no haber sido creadas específicamente para él (por ejemplo la radio del auto, o la música que suena en algún bar, etc). En ocasiones esta música puede ser intercambiable (como cambiar la radio, etc) y generalmente buscan reforzar el contexto en el que se desarrollan el juego. Ejemplo: El juego *Grand Theft Auto Vice City*, sucede en una ciudad

muy similar a Miami (aunque se llama Vice City) en el año 1986. Esto se ve no solo en la ropa de los personajes y en algún eventual cartel en la calle, sino también en la radio, donde suenan programas de radio grabados específicamente para el programa que pasan desde música latinoamericana como salsa y bachata (reforzando la idea del crisol de razas que habita en la ciudad de Miami) hasta Michael Jackson, Toto, Electric Light Orchestra, etc, cada radio con un estilo musical diferente que el usuario puede elegir a voluntad.

Música de Partitura o *Score* suelen ser piezas sonoras instrumentales que acompañan al usuario durante el juego, dentro de la música para videojuegos suelen darse dos estilos bien diferenciados entre sí. La música electrónica más relacionada a los juegos de 8bit, juegos para móviles o juegos de ciencia ficción, y por otro lado las músicas orquestales, que buscan muchas veces generar un estilo sonoro más ligado al cine (llegando incluso a contratar músicos que se dedican a la música para cine, (como por ejemplo la banda sonora de *The Last Of Us*, compuesta por Gustavo Santaolalla).

En el *Super Mario Galaxy*, hay una decisión por parte de los creadores de combinar ambos géneros. La música tiene un carácter orquestal, pero incluyen elementos electrónicos en la mayoría de sus piezas. Es muy común oír una música de violines y pianos electrónicos a los que se le suman una batería electrónica.

Las músicas electrónicas suelen ser las más utilizadas para las implementaciones interactivas y los procesos de remezcla vertical, resecuenciación, etc. Pero en este caso en particular, utilizando una orquesta sinfónica grabada con metrónomo muy preciso, se logró segmentar las músicas de modo tal que puedan implementarse todos estos procedimientos antes mencionados y combinarlos con elementos netamente electrónicos, generando un sonido muy particular que nos ayuda a llevar mejor la idea del espacio, las galaxias y los planetas.

Todos los elementos sonoros que se incluyen en nuestro juego componen una gran **interfaz sonora**, que nos ayudan a comprender nuestro contexto, nuestra misión en el juego, incluso a reforzar aquellas emociones que el juego pretende presentarnos.

El *stinger* que suena al momento de conseguir una estrella, nos está felicitando por nuestro logro, nos está animando a seguir, premiándonos por nuestro esfuerzo y nuestra dedicación.

El sonido de pisotones que emiten al caminar los *Goombas* nos indican su peligrosidad y su tamaño, refuerza la idea de que no estamos luchando contra un enemigo menor.

La música que suena nos hace formar parte del espacio que habitamos mientras estamos sumergidos en el juego. Y los procesos aplicados nos refuerzan este sentimiento de pertenencia. Mientras buscamos a los conejos, estamos explorando el mapa, aprendiendo a movernos, a avanzar, a saltar y a correr. La música es relajada y suave, pero cuando vemos a los conejos a la misma música se le suma una percusión redoblada que nos indica que nos apuremos, que corramos para agarrar al conejo, o este se escapará.

Scolari habla de los *Affordances* que aparecen en las interfaces, elementos interactivos que nos indican las cosas que podemos realizar. Ayudan al usuario a evidenciar las posibilidades del hacer.

En el sonido, esta idea está presente de igual manera que en la imagen. Enseñándonos un sonido pregnante y brillante que suena cuando seleccionamos una opción dentro del menú de inicio o de carga, y un sonido opaco y grave cuando intentamos interactuar con una opción no interactuable.

La interfaz sonora abarca todos los elementos sonoros del juego, tanto la música como los diálogos y los *stingers*. Ningún sonido está puesto al azar. Todos tienen una función y todos suman en pro de hacer más comprensible y amena la jugabilidad de nuestra obra.

Musica Argentina En 8 bits

En la era de los 8 y los 16 bits, eran muy habituales las adaptaciones de películas o series al formato de videojuego. Para ello, era necesario adoptar ciertos códigos estéticos propios de los videojuegos. Desde el diseño de personajes, la historia e incluso la música. Para ello se tomaba el tema principal de la obra original y se la **versionaba** con el lenguaje y las características sonoras de la plataforma.

En la actualidad es una práctica frecuente escuchar versiones de canciones populares en ritmos y estéticas muy claras. Adaptando los elementos constitutivos de la versión original para adaptarla con una estética en concreto. Alejandro Polemann (2014) en su artículo “La versión en la música popular” define a la versión de la siguiente manera: “(...) *el resultado de un tránsito del tema a través del arreglo y la interpretación, siendo el género un marco organizador de los procedimientos y de las decisiones que se llevan adelante en cada una de estas instancias (...)*”

Es decir que la versión sería la música misma como resultado del tema sumado al arreglo y la interpretación, y representaría, en algunos casos, una muestra más del género.

Cuando un artista versiona una canción popular propia de un género utilizando los códigos y estéticas propias de otro género se produce lo que llamaremos adaptación estética.

Para esta investigación se realizaron más de veinte versiones en 8 Bits de canciones consideradas “Clásicas” de la música nacional que van desde tangos y zambas, hasta temas de rock nacional e himnos y marchas.

Mediante la adaptación se busca emular las estéticas propias de los videojuegos utilizando músicas renombradas, de esta manera se busca desmitificar estas obras que en ocasiones se consideran “intocables”, abordándolas desde la sátira y la descontextualización.

De este modo se busca traspasar la barrera de la música culta, entendiendo a la música culta en la actualidad como aquella que goza de un estatus de solemnidad y un podio de respeto.

Llevándolas a un ámbito popular muchas veces menospreciado por la crítica artística y la academia.

Dentro de esta lógica entran las obras del estudio Argentino conocido como “*Shitty Games*”, el cual adapta desde la sátira, sucesos políticos y de actualidad en formato Mini juego Casual. Abordando temas de actualidad política y social desde la parodia política, la exageración y el humor negro.

Tanto las versiones 8 bits como los juegos de *Shitty Games* constituyen un recorrido de voz propia dentro del marco de la producción de videojuegos desde nuestro país.

Consideraciones finales

Considerando las diferentes vinculaciones entre la música y los videojuegos podemos dilucidar un posible camino a seguir dentro del marco de producción y análisis de la música. La industria de los videojuegos en Argentina crece año a año, se perfecciona, muta, se adapta y se separa de los códigos estéticos de producción impuestos por los sectores dominantes de una industria que cada día cobra más importancia dentro del ámbito académico, financiero y cultural tanto en Argentina como en el resto del mundo. Este trabajo creemos (y esperamos) que constituye una valiosa aplicación de los conceptos trabajados, tratando de generar una categoría muy poco explorada como lo es la de música interactiva y buscando crear un conocimiento nuevo que nos sume a nuestro saber y al abanico de posibilidades que el arte contemporáneo nos ofrece. Los videojuegos son considerados en el acervo popular como una práctica y una producción fuertemente ligada a la industria del entretenimiento, pero pocas veces se refiere a ella como una rama artística independiente del resto. Es necesario llamar a la reflexión acerca del lugar que ocupa la música dentro de un juego, si consideramos a la música solamente como un refuerzo de la imagen, estaremos

subordinados a la consideración gráfica eternamente, limitando nuestras obras simplemente en pro del acompañamiento, el fondo y el “adorno” sonoro. Sin mucho más por agregar, invitamos a los lectores de este trabajo a jugar a sus videojuegos favoritos con un oído y un ojo algo más crítico del que probablemente estemos acostumbrados, generando así una escucha más consciente, y pudiendo generar una mirada más objetiva de la obra.

Referencias bibliográficas:

Capa. R (1953) Londres: Picture Post.

Eco (1984). Obra abierta. Barcelona: Planeta-Agostini.

Kusch. R (1976) - Geocultura del Hombre Americano, capítulo “Tecnología y cultura”. Buenos Aires: Fernando García Cambeiro.

Polemann. A (2013) La versión en la música popular. La Plata: Revista “Arte e Investigación”; año 15, no. 9.

Scolari (2004) Hacer *click*, hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Gedisa.

Sweet. M (2014). Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide, Massachusetts: ed Addison-Wesley Professional.