

Anuario de Filosofía de la Música

2023-2024, páginas 93-102.

Juan I. Valencia

Centre Específic d'Educació a Distància de la Comunitat Valenciana

La cuestión de la forma en la música del videojuego y su aplicación al análisis estructural

Resumen:

Históricamente, el formalismo musical ha considerado la forma como generadora de significado y belleza en una composición. Sin embargo, la música del audiovisual presenta retos únicos, especialmente en los videojuegos, debido a su interactividad. Estos incluyen la dinámica del sonido configurable por el jugador, las interrupciones de la música por eventos como el game over, los scripts que afectan la continuidad musical y la relación entre la fuente sonora y el avatar del jugador. Será necesario prestar atención a la complejidad de abordar la forma musical en las bandas sonoras de videojuegos, una problemática multifacética que desafía los análisis estructurales tradicionales.

Palabras clave: forma musical, videojuegos, bandas sonoras, análisis, audiovisual.

Abstract

Historically, musical formalism has considered form as a generator of meaning and beauty in a composition. However, audiovisual music presents unique challenges, especially in video games, due to its interactivity. These include player-configurable sound dynamics, interruptions of music by events such as game over, scripts that affect musical continuity, and the relationship between the sound source and the player's avatar. It is necessary to pay attention to the complexity of addressing musical form in video game soundtracks, a multifaceted issue that defies traditional structural analysis.

Keywords: musical form, video games, soundtracks, analysis, audiovisual.

ANUARIO DE FILOSOFÍA DE LA MÚSICA

Coordina

Marie Lavandera Piñero

Comité editorial

Aurelio Martínez Seco

Fernando Torner Feltrer

Francisco Bueno Camejo

Gonzalo Devesa Valera

Héctor Baena Izquierdo

José Luis Pozo Fajarnés

Manuel Real Tresgallo

Marie Lavandera Piñero

Rufino Salguero Rodríguez

Raúl Angulo Díaz

Todos los artículos publicados en este anuario han sido informados anónimamente por pares de evaluadores externos a la Fundación Gustavo Bueno. Véanse las normas para los autores en: <http://filosofiadela musica.es/afm/normas.htm>

<http://www.filosofiadela musica.es/afm>
anuario@filosofiadela musica.es

ISSN 2695-7906
Depósito legal: AS 00710-2020



© 2024 Los autores y la Fundación Gustavo Bueno. Plaza Gustavo Bueno, 33005 Oviedo (España)

La cuestión de la forma en la música del videojuego y su aplicación al análisis estructural

Juan Ignacio Valencia

Centre Específic d'Educació a Distància de la Comunitat Valenciana (CEEDCV)

§1. Introducción: formalismo y el paso del tiempo.

La forma es una de las cuestiones más tratadas en la historia de la estética de la música. Es, sin lugar a duda, uno de los elementos centrales del análisis, si no el primordial, ya que sobre este recaen muchos de los operadores de significado de una obra: relaciones motivicas, recurrencia armónica y rítmica, contrastes de toda clase... Del mismo modo, esta misma dotación de sentido es afrontada por compositores e intérpretes desde sus respectivas labores, aplicando procesos de análisis diversos (Rink, 2019, p. 56).

La llegada tanto de determinadas vanguardias musicales como de la música del audiovisual plantea nuevos retos a la cuestión formal en la música, ofreciendo composiciones dúctiles, con amplias variaciones más allá de la expresividad, afectando de manera directa a la forma. Esto puede ocurrir por diversos factores. Por ejemplo, las improvisaciones propias de la música aleatoria o del jazz permiten a los intérpretes dar lugar

a ejecuciones radicalmente diferentes de una misma pieza.

En el cine y el audiovisual en general, las composiciones deben adaptarse a un minutaje exacto que haga coincidir determinados fotogramas de especial relevancia con los momentos climáticos de la banda sonora, a excepción de géneros como el musical o casos singulares como *E.T. el extraterrestre* (Spielberg, 1982), donde el director dio libertad a John Williams en la composición para más adelante adaptar diversas escenas a la música.

En las próximas líneas se desarrollarán cuáles son los motivos que hacen que la forma musical de las bandas sonoras del videojuego sea un asunto problemático, cuya solución queda por determinar, con el objetivo de realizar las puntualizaciones pertinentes de cara al análisis de este tipo de piezas.

§2. El formalismo: la obra musical como organismo

La preocupación en torno a la forma se podría remontar a los trazos más anti-

guos de la composición musical, puesto que la creación implica dar algún tipo de estructura, sea de manera más o menos consciente. Además, al distinguir tipologías dentro de las composiciones, esta es una de las cuestiones a las que mayormente se alude.

Por ejemplo, los *nomoi* se regían por el afecto a transmitir, de acuerdo con la teoría del *ethos*, algo que se relaciona en mayor medida con los modos (melódicos y rítmicos) del sistema musical griego, y no tanto por el esqueleto musical resultante. Sin embargo, estas piezas consistían en la musicalización de poemas, cuyo texto sí determinaría la forma musical (Castillo, 2020, p. 149). En una época posterior, con la misa en el canto gregoriano, esta cuestión resultará mucho más palpable. La adaptación de la música al texto como factor que afecta a la forma duraría todavía muchos siglos.

Uno de los primeros puntos de inflexión a este respecto se aprecia durante el Barroco, cuando la música instrumental consiguió predominar sobre la vocal. Siguiendo la periodización de Manfred Bukozfer (1986, p. 31), esto se dio en el periodo tardío (1680-1730), cuando la tonalidad se asentó por completo, posibilitando a los compositores escribir música sin apoyarse en el texto litúrgico. Si bien, previamente era la palabra la que determinaba en parte la estructura musical, aquí la preocupación crece al encontrarse el sonido despojado de este elemento que funcionaba al mismo tiempo como corsé y como guía.

La progresiva independencia del lenguaje musical, que se generó a través de los géneros instrumentales, continuó durante el Clasicismo. Esto resulta fácilmente visible en la sonata, «el primer estilo que hizo de él la fuerza generatriz de un movimiento entero» (Rosen, 1987, p. 245), estable y estandarizado en el grueso de compositores de entonces.

No obstante, no será hasta el Romanticismo cuando cristalice esta corriente de pensamiento en el formalismo, con Hanslick como ideólogo principal y creadores como Brahms o Mendelssohn como difusores de esta tendencia en el terreno práctico. Durante este tiempo, músicos y filósofos aluden a la forma de muchas maneras distintas, como por ejemplo Schopenhauer, quien define la música como «la forma del sentimiento» (Fubini, 2005, p. 348). En ocasiones, esta corriente ha sido entendida como una simplista oposición a lo programático que, centrándose en la estructura de la música, reivindica el desarrollo motivico entre otros postulados clasicistas (Dahlhaus, 1999, 109).

Sin embargo, la perspectiva formalista va más allá, considerando la forma como el principal dotador de sentido de la obra, o de belleza, si se hace referencia a la terminología habitual de la época. Ya uno de los precursores de esta corriente, Johann Friedrich Herbart, argumenta lo siguiente:

Quien quiera aprender realmente a través del análisis de obras de arte, de hecho, quiera aprender estética, [a través de ese análisis] permite que el análisis saque a relucir cada hilo del tejido del arte de modo que todas las relaciones, a menudo muy diferentes, salen a la luz, en los que reside la belleza y en cuya cooperación reside el poder de la obra de arte. (Rothfarb, 2011, p. 177)

En música, esto se haría mediante diversos recursos. Como ejemplo, se puede aportar el desarrollo motivico, pero de manera general hay que referirse a las relaciones intramusicales –entre unos sonidos y otros–, tal y como explica Hanslick (1947):

El concepto de la «forma» halla en la música una realización muy peculiar. Las formas constituidas con sonidos

no son vacías, sino llenas, no son mera delimitación lineal de un vacío, sino espíritu que se crea desde adentro. [...] La música tiene sentido y lógica, pero musicales. (p. 49)

De entre los partidarios que dieron continuidad al formalismo tanto como postulado para la creación como filosofía para entender la música, cabría destacar a Schönberg, quien añade una interesante capa de profundidad al concepto de forma, basándose en la manera que propone Vasily Kandinsky de concebir el arte. Para este compositor, la obra, y por tanto su forma, sería algo similar a un organismo vivo (Schönberg, 1963, pp. 27-30). La extirpación de alguna de sus partes haría quedar la obra incompleta, y alteraría la forma, provocando que el organismo mutase en otro distinto, aunque parecido. Estas consideraciones no hacen diferir al alemán de otros formalistas, sino que recogen y desarrollan planteamientos ya realizados con anterioridad.

En la actualidad, el prisma formalista todavía resulta trazable en lo que concierne a las dos actividades musicales mencionadas en la introducción: la creación y el análisis. Esta segunda faceta será la que, aplicada a la música del videojuego, presente una serie de puntualizaciones con respecto del concepto de forma que se describirán a continuación.

§3. La música del audiovisual

Antes de hablar del videojuego, es necesario abordar una cuestión fundamental sobre la forma musical dentro del audiovisual en general: la pertenencia a una obra multidimensional. Por ejemplo, la banda sonora de una película forma parte del plano sonoro de la misma, pero igual de importante resultará el plano visual y la relación entre ambos. De hecho, hay que tener

en cuenta que dicha música no conforma la totalidad del sonido del filme, sino que también interacciona con los diálogos y el resto de los sonidos y ruidos propios del ambiente en el que se desarrolle la acción que se muestra en pantalla (Radigales, 2008, p. 14).

Esto, por una parte, no implica una importancia menor de las composiciones creadas para el audiovisual: algunas de estas creaciones son obras sinfónicas de grandes dimensiones, que gracias a su pertenencia a según qué largometrajes han calado en el imaginario colectivo. Por otra parte, las bandas sonoras permanecerán siendo susceptibles de ser analizadas de manera aislada, sin tener en cuenta la imagen o el resto del apartado sonoro, pero darán lugar a un análisis incompleto.

Además, si la forma es la que dota de sentido a una composición, la reaparición de una misma pieza musical a lo largo de escenas en las que ocurren hechos diferentes podría suponer una resignificación de dicha obra con respecto de la imagen, lo cual afecta al sentido. Esta serie de dificultades de cara al análisis ya las señalaban Theodor W. Adorno y Hanns Eisler (1976, pp. 86-87), y han sido ampliamente debatidas hasta ahora.

Con respecto de la reaparición de material, cabe mencionar el *leitmotiv* wagneriano, un recurso que se emplea habitualmente en las composiciones de películas, series y también videojuegos. El motivo o tema que identifica un personaje u otro concepto propio de la narrativa audiovisual –como «la fuerza» y «el lado oscuro» en la saga de *La guerra de las galaxias*– cambia al mismo tiempo que lo hacen la atmósfera del relato, la situación que se muestra en pantalla o la psicología del personaje. De una u otra manera, esto refiere al *ethos* o afectos que refleja el conjunto audiovisual.

Retomando el eje central de esta reflexión, se deduce que el concepto

de forma musical se podría ver afectado, en este caso, por algo semejante a un diseño estructural audiovisual, en el que la música fuera una más de las partes que lo componen. Como explica Conrado Xalabarder: «Cuando se aborda la música de cine desde una perspectiva objetiva (el *qué*), se hace un análisis rigurosamente musical [...] Es una descripción o análisis necesario pero que, por sí solo, es completamente insuficiente» (2006, pp. 28-29). Sin hablar de forma, afirma la existencia de una jerarquía superior que envuelve a lo puramente musical en lo que respecta a la banda sonora de un largometraje.

En esta dirección, Alejandro Román (2008) realizó una investigación enfocada a «conocer las relaciones semánticas entre el texto audiovisual y la música que en él está integrada, e indaga en la existencia de un lenguaje de comunicación propio para la música audiovisual» (p. 19), resultando en la afirmación de la existencia de un «lenguaje musivisual» con una estética propia y autónoma, que en una publicación posterior desarrolla desde el punto de vista analítico (2017).

No obstante, este hecho no negaría la existencia de una forma musical, lo cual resulta fácilmente apreciable al comparar la música del audiovisual con la escénica. Las cuestiones expuestas se dan de manera similar en géneros como la zarzuela, donde también se pueden superponer diálogo hablado y música -aunque es más habitual la alternancia-. También se podría aludir a la ópera, pese a que esta sí que constituye un continuo musical que facilita su consideración de forma única.

Por tanto, quizás parte de la respuesta se podría encontrar comparando la música del teatro, sea en forma de ópera, auto sacramental u otras manifestaciones más recientes, como el musical. El sonido es fundamental en

todas ellas, pero la totalidad de la obra abarca aspectos visuales y performativos. Pese a ello, se advierten claras diferencias con el cine u otros productos referidos anteriormente.

A partir de lo expuesto se pueden realizar dos consideraciones. La primera es que las particularidades analíticas que presenta la música del audiovisual son muy semejantes a las que se podrían apreciar en las composiciones de tipo escénico. La segunda es que, más allá de la posible existencia de una forma unitaria que recoja todas las vertientes artísticas que aúna una obra de este tipo, no se niega la presencia de una forma musical susceptible de ser estudiada. Así pues, y sin ánimo de abrir líneas de investigación y debates que sobrepasen la pretensión del presente artículo, a continuación, se abordarán las peculiaridades que atañen al análisis de la música del videojuego.

§4. La música del videojuego

De acuerdo con Rodríguez-López (2015):

El videojuego se define como aquel juego que requiere de un visor de video para su desarrollo, pudiendo ser este un monitor o pantalla de móvil, ya que la acción necesita de una forma visual para su ejecución. Necesita de un software, una plataforma electrónica y la participación de un jugador en un entorno físico o de red [...]. (p. 127)

Por tanto, su principal componente diferenciador con respecto de cualquier otra pieza audiovisual es la interactividad. Tanto el oyente como el espectador son sujetos pasivos, mientras que el jugador es activo, ya que posee un cierto poder de manipulación sobre determinados parámetros del juego, donde normalmente controla a algún personaje o avatar mediante el cual realiza acciones en el entorno propuesto (van Elfe-

ren, 2011, p. 34). Este hecho es el que hace prevalecer la visión de este medio como mero entretenimiento, pese a que ello no lo exime de poseer pretensiones artísticas, del mismo modo que puede ocurrir en cualquier otra disciplina.

Asimismo, esta es el principio fundamental por la cual el análisis de las bandas sonoras de los videojuegos tiene unas particularidades que se suman a las expuestas en el apartado anterior, y que son las siguientes:

4.1. La música como un posible.

Todo videojuego posee un menú de opciones que permite configurarlo para que la experiencia resulte satisfactoria para el jugador. Entre ellas, por ejemplo, encontramos el tamaño de los subtítulos o la resolución de la pantalla, necesidad que surge de la multitud de plataformas y soportes en los que se puede jugar.

Con respecto del apartado sonoro, habitualmente se encuentran dos reguladores, desde un mínimo -el silencio- hasta un máximo, que permiten equilibrar la escucha de los diálogos y de la música. En ocasiones aparece un tercer regulador que se corresponde con los efectos ambientales (FX) del juego. Si bien una película también propone opciones de audio, estas suelen tener que ver con el idioma de escucha y los diferentes doblajes existentes, ofreciendo una única mezcla de los diálogos y efectos con la música y no permitiendo alterar el equilibrio en lo sonoro.

Esta característica provoca que se pueda jugar al videojuego con un nivel poco o nada perceptible de su banda sonora, lo que haría desaparecer automáticamente la forma musical, afectando también directamente a la experiencia de juego, donde en ocasiones el jugador perderá pistas sobre las misiones, la navegación en el entorno o un peligro que se aproxima (van Elfe-

ren, 2011, p. 33). A este respecto, cabe comentar que existe una configuración por defecto que, *a priori*, se correspondería con la voluntad de los creadores del videojuego, pudiendo aceptar dicha predeterminación como la versión más fidedigna de la obra a analizar.

4.2. El game over o la muerte.

Aunque no necesariamente, una gran mayoría de videojuegos plantean un reto al jugador, con una serie de objetivos a alcanzar. Si alguna de las metas planteadas no se llega a cumplir, se daría lo que se denomina *game over*: «juego terminado» o «fin de la partida», término común desde los inicios del videojuego (Moore, 1983, pág. 35) que lo que realmente suele implicar es el reinicio de la aventura a partir de un punto de control alcanzado previamente.

En una amplia cantidad de juegos, el *game over* se identifica con la muerte del avatar que controla el jugador, sin necesidad de tratarse de una escena violenta: es el caso de Mario, el protagonista de la serie Super Mario Bros., cuyo fin de la partida se representa de manera sencilla al caer por algún agujero de entre un entorno lleno de plataformas o al entrar en contacto con cualquier enemigo.

El discurso musical que se inicia al comenzar un nivel concreto se ve interrumpida y reiniciada cuando se produce el *game over*. En determinados videojuegos esta acción ocurre más a menudo, mientras que en otros casos rara vez se produce, aunque depende en gran medida de la habilidad del jugador:

En un juego de aventuras, la consecuencia o el castigo por dejar morir al personaje del jugador es verse obligado a repetir material que ya se ha explorado, y dado que el objetivo principal y epónimo del *survival horror* es sobrevivir,

la muerte real del personaje sólo puede producirse un puñado de veces a lo largo de la partida de *Silent Hill*, frente a las miles de muertes que Mario o Link deben soportar para conquistar sus respectivos reinos. (Whalen, 2004)

El material sonoro sería parte de la mencionada repetición. Un caso en el que la muerte se presenta como algo menos lúdico sería el de la saga *Dark Souls*, así como su predecesor *Demon Souls* (2009) y el resto de los juegos desarrollados por From Software. En ellos, la repetición de una determinada fase o la pelea con un *boss* –jefe que al derrotarlo pone final a un segmento jugable– es necesaria, puesto que el aprendizaje del comportamiento del enemigo y del entorno forma parte de la experiencia. Sin embargo, la atmósfera oscura de estos productos hace que la muerte conserve cierta gravedad, sonando un dramático fragmento musical atemático de unos pocos segundos al mismo tiempo que la pantalla funde a negro, mostrando un texto de color rojo que indica: «has muerto».

Por otra parte, en videojuegos como *This War Of Mine* (2014), *Don't Starve* (2013) o *Project Zomboid* (2013), que buscan una experiencia de supervivencia todavía más inmersiva, existe el llamado *permadeath*, combinación de *permanent* y *death*, es decir, «muerte permanente». Este sería el verdadero fin de la partida: un fracaso que conlleve a la terminación del juego.

El análisis musical de una banda sonora de videojuego deberá tener en cuenta, por tanto, las posibles interrupciones que se pueden dar dentro de una misma pieza, y que afectarán a la forma musical tal y como se percibe, pudiendo dar lugar a una cantidad indeterminada de formas distintas. Si bien no se podrán acotar todas ellas, sí sería posible, dentro de la forma «completa» de dicha pieza, delimitar qué fragmentos

serían susceptibles de ser interrumpidos por el *game over*. Este factor se presenta únicamente en el videojuego, no siendo compartido por ninguna otra obra audiovisual.

4.3. *Los scripts y la música que permanece.*

Uno de los mecanismos idiosincráticos del medio es el *script*, que si bien se traduce como «guion», en el videojuego sería aquella acción que activa un evento concreto dentro del entorno. Así, siguiendo la comparativa, el jugador «se convierte en estrella invitada de una nueva versión de la narración, controlando al protagonista y haciéndole avanzar por una historia preestablecida con cierta libertad de improvisación» (Miller, 2007, p. 404).

Un sencillo ejemplo sería el de un avatar que, al pasar por un puente, provoca que empiece a sonar una música de tensión, para comunicar al jugador que controla dicho avatar que se sobreviene un peligro. De alguna manera no muy precisa sí que coincide con el guion de otras piezas audiovisuales, ya que están enfocados a modular la experiencia jugable, dándole forma de una manera similar a las indicaciones de un guion: provoca eventos en el entorno, hace avanzar la acción, cambia la iluminación, introduce un diálogo, etcétera.

No obstante, la interactividad que ofrece el videojuego hace que, retomando el ejemplo anterior, el jugador prefiera volver atrás tras haber escuchado la música de tensión, ya que prefiere equiparse bien antes de dirigirse al peligro que acaece. En este caso, la banda sonora se comportará de igual manera que en el apartado anterior, interrumpiéndose de manera repentina.

Aparte, también puede decidir quedarse mucho tiempo en dicho puente sin aproximarse al elemento peligroso. En tal caso, la música permanecerá so-

nando durante un tiempo indefinido. La serie *The Legend of Zelda*, con entregas que abarcan desde épocas arcaicas del medio hasta la actualidad, contiene numerosos ejemplos que ilustran lo que se está explicando.

Los diseñadores del sonido en el videojuego suelen tener en cuenta la permanencia del jugador dentro de un entorno, y hay dos maneras de enfrentarla. La primera de ellas se trataría, sencillamente, de diseñar piezas largas, que normalmente son repetitivas y que cubrirán la mayor parte de experiencias jugables, aunque no su totalidad:

La forma cíclica de las actividades y misiones que tienen que superarse en los juegos de rol japoneses o JPRGs (siglas en inglés de *Japanese Role Playing Games*) ayuda a entender que, en el ámbito videolúdico, escuchar una misma música con pocas variaciones puede ser, paradójicamente, un medio efectivo para generar significado. (Fernández-Cortés, 2020, p. 190)

Muchos de los videojuegos que pertenecen a este género, además, presentan una duración de partida completa larga, que pueden superar las cien horas, e incluso más. Cabe añadir un especial cuidado en la música que favorezca una sensación placida en el jugador, puesto que va a escuchar dichas melodías en multitud de ocasiones. Algunas de las entregas más aclamadas de esta tipología serían sagas como *Persona*, *Dragon Quest* o *Megami Tensei*.

La segunda solución consistiría en definir uno o varios bucles dentro de la pieza, que se repetirán durante todo el tiempo que el avatar permanezca en una zona concreta. Tanto el *da capo* constante como la repetición de uno o varios pasajes implica una variación en la forma, que se elongaría, lo cual produciría que secciones como la introducción o la coda, que se sitúan en los

extremos y que suelen tener duración corta (en relación con el resto), se percibieran minimizadas.

El análisis musical deberá tener en cuenta estas posibilidades, afirmando qué fragmentos podrán ser repetidos, con qué frecuencia aproximada y de qué manera. Además, será necesario realizar las indicaciones pertinentes si no son perceptibles en la partitura de la pieza en cuestión, si la hubiera.

4.4. La cercanía de la fuente sonora con respecto del avatar.

Para explicar este factor, es necesario realizar la distinción propia de la música del cine entre música diegética y extradiegética. La primera sería la que suena dentro del relato que se está contando, y por tanto está presente de alguna manera en el entorno visible por el espectador: suena en la radio del bar donde se encuentran los personajes, o el protagonista toca la guitarra, por ejemplo. La segunda sería aquella que el espectador escucha, pero no los personajes presentes, ya que no aparece dentro del relato que se cuenta, sino que lo complementa fuera de él. Esta misma distinción también es aplicable al videojuego.

Al centrarse en la música diegética, la distancia que guarde la cámara y los personajes con respecto de la fuente sonora puede variar, haciendo que algunos parámetros musicales resulten poco perceptibles. En una película o serie, esto va a ocurrir siempre de la misma manera. No obstante, en el videojuego, la cercanía con respecto de la fuente sonora va a determinarla el jugador, mediante el control de su avatar. Esto provocará que la percepción de la música diegética varíe en función de la experiencia jugable, mientras que su contribución a crear una atmósfera concreta en el juego o a subrayar las emociones de un personaje puede ser

tan tangible como en la extradiegética (Whalen, 2007, p. 71-72).

Otra cuestión relevante es la del estéreo, la distribución de aquello que se está escuchando en dos canales: izquierdo y derecho. Al colocarse el avatar frente a la fuente sonora, conseguirá también reproducir el estéreo con el cual se ha creado la pieza, algo que se podría ver alterado si el personaje estuviera ladeado.

A este respecto, la recomendación de cara al análisis musical sería la de mantener un nivel medio de volumen, como si el avatar permaneciera estático frente a la fuente sonora, para así poder apreciar adecuadamente las variaciones en las dinámicas y en el resto de aspectos musicales, al mismo tiempo que se respeta y mantiene el estéreo con el cual se ha ideado la obra musical a analizar.

Sin embargo, no siempre el avatar puede quedarse quieto: en *Super Mario Bros. Wonder* (2023) existen niveles musicales donde el movimiento es obligatorio para poder completarlos, u otros en los que el avatar va sobre una carretilla con raíles que se mueve automáticamente. En este caso, se pueden dejar a un lado las variaciones dinámicas, considerándolas un factor externo.

Con todo, sigue siendo reseñable que este factor puede llegar a afectar a la forma musical si el avatar se aleja lo suficiente de la fuente sonora como para que lo que se está escuchando deje de resultar audible, ya que se interrumpiría el discurso musical. Si más adelante el avatar se vuelve a acercar, esto daría pie a la más peculiar de las variaciones formales que hasta ahora se han definido: la interrupción de la obra y su posterior continuación en un momento posterior de la pieza.

Cada uno de los casos expuestos provoca que, de una manera u otra, la forma musical se vea modificada, lo cual pone en riesgo su validez de cara

a un análisis correcto si esta es considerada como un ente orgánico, en relación con la perspectiva formalista. Esta imprevisibilidad, que forma parte de la experiencia jugable, se ve reforzada por la banda sonora:

De esta manera, trabajando en el campo de la subjetividad, la música deja un espacio abierto para que el usuario elabore su propio punto de vista. De hecho, lo imprevisible, visto desde la teoría de los juegos, según Caillois, es un requisito importante para la estimulación del jugador y la continuidad de la actividad. (Moreira, 2004, p. 104)

Estos factores, exclusivos del videojuego, se suman a las peculiaridades que presenta, de por sí, la naturaleza propia de un producto audiovisual cualquiera.

§5. Conclusiones

Atendiendo a todo lo expuesto, se puede apreciar por qué la música del videojuego presenta una cierta problemática en lo que respecta a un análisis con perspectiva formalista. La cuestión que subyace bajo todos los factores que se han explicado es la pertenencia de dichas obras a una disciplina artística más holística, donde la música es tan solo uno de los componentes del apartado sonoro, al que después se le añade un apartado visual, otro narrativo, y el que dota al videojuego de su propia idiosincrasia: la interactividad por parte del jugador.

Así, se pone de manifiesto que un análisis adecuado de una determinada banda sonora requerirá, como mínimo, una serie de puntualizaciones que revelen qué partes de la forma musical serán susceptibles de ser interrumpidas y/o repetidas *ad infinitum*. Por ello, en algunos de los casos expuestos se han propuesto soluciones de cara al

análisis estructural, pese a que muchas de ellas van en contra de la interactividad característica de este medio.

Unas tienen relación con el propio juego, enfocadas a la recogida de fragmentos que posteriormente serán analizados. La principal consiste en utilizar la configuración predeterminada, para obtener la versión más cercana a la que los desarrolladores han proyectado. Las otras dos tienen que ver con la relación del avatar con respecto de la fuente sonora, pudiendo permanecer quieto a una distancia cercana para no obtener variaciones en las dinámicas ni en el estéreo, o extrayendo este aspecto del análisis si el nivel jugado no permite el estatismo. Cerrando este apartado, se deberá esperar a que la composición haya concluido o se hayan mostrado con claridad los bucles sobre los cuales funciona la música dentro del juego.

Las otras soluciones entrarán en la definición de la estructura de las piezas en sí. Primero, habrá que determinar qué partes pueden ser repetidas y si existe una cantidad concreta de posibles iteraciones. Después, se podrá dictar si existen partes introductorias o codas, que aparezcan de manera independiente fuera de las secciones anteriores. Asimismo, será necesario indicar las interrupciones que se puedan ocasionar en la obra, y si afectan a cualquier parte de esta o a fragmentos concretos. De todo esto se deriva un análisis que ha de entender el esqueleto musical como algo maleable.

Por último, cabe reseñar dos cuestiones. Por una parte, que se han determinado aquellos elementos propios del videojuego que tienen un mayor impacto sobre la forma, pero sería posible determinar algunos otros que, de una manera u otra, también implicasen realizar puntualizaciones en la aplicación del análisis formalista. Por otra parte, que el presente artículo se ha centrado en precisar y describir dichos factores

sugiriendo posibles soluciones al analizar. La investigación en este campo aún es reciente e implicaría «necesariamente investigar tanto el diseño del juego como la experiencia de juego. Una tarea de enormes proporciones, sin duda» (Miller, 2007, pág. 405).

Además, es importante resaltar que buena parte de la problemática explicada se podría resolver acudiendo a la publicación de la banda sonora del videojuego en cuestión, dado que la edición y distribución por separado de las piezas utilizadas en el juego es una práctica extendida. Al unificarse en formato de álbum y despojarse del resto de la obra, se podría recurrir a un análisis tradicional. Aunque esta opción no es en absoluto desdeñable, nuevamente habrá de ser entendida no como un estudio íntegro, sino como un complemento a un análisis holístico que tenga en cuenta la pertenencia de esa música a un todo de mayor envergadura, ahora sí, con las peculiaridades que aquí se han descrito.

Bibliografía

- Adorno, T. W. y Eisler, H. (1976). *El cine y la música* (Trad. F. Montes). Fundamentos.
- Bukofzer, M. F. (1986). *La música en la época barroca: De Monteverdi a Bach* (Trad. C. Janés & J. M. Martín Triana). Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1947)
- Castillo, A. (2020). Los *nomoi* antiguos en la historiografía musical platónica. En V. Suñol (Comp.), *Educación, arte y política en la filosofía antigua: Actas del IV Simposio Nacional de la AAFA* (págs. 146–157). Asociación Argentina de Filosofía Antigua. Centro de Posgrado de la Universidad Nacional de La Plata. <https://www.aafa.org.ar/archivos/4simpaafa-actas.pdf>
- Dahlhaus, C. (1999). *La idea de la música absoluta*. Idea Música.

- Dark Souls [Serie de videojuegos]. From Software.
- Demon Souls [Videojuego]. (2009). From Software.
- Don't Starve [Videojuego]. (2013). Klei Entertainment; BlitWorks.
- Dragon Quest [Serie de videojuegos]. Square Enix.
- van Elferen, I. (2011). ¡Un Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music. *Music and the Moving Image*, 4(2), 30–39. <https://doi.org/10.5406/musimoviimag4.2.0030>
- Fernández-Cortés, J. P. (2020). Ludomusicología: normalizando el estudio de la música de los videojuegos. *Anuario Musical*, (75), 181–199. <https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2020.75.09>
- Fubini, E. (2005). *La estética musical desde la Antigüedad hasta el siglo XX*. Alianza.
- Hanslick, E. (1947) *De lo bello en la música*. Ricordi Americana. (Original publicado en 1876)
- Megami Tensei [Serie de videojuegos]. Atlus.
- Miller, K. (2007). Jacking the Dial: Radio, Race, and Place in “Grand Theft Auto.” *Ethnomusicology*, 51(3), 402–438. <http://www.jstor.org/stable/20174544>
- Moore, M. (1983). Videogames: Sons of Pong. *Film Comment*, 19(1), 34–37. <http://www.jstor.org/stable/43452751>
- 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”*. [Tesis final de grado, Universidad de Chile, Facultad de artes, Escuela de Postgrado]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/101373>
- Persona [Serie de videojuegos]. Atlus.
- Project Zomboid [Videojuego]. (2013). The Indie Stone.
- Radigales, J. (2008). *La música en el cine*. Editorial UOC.
- Rink, J. (2019) *La interpretación musical*. (Trad. Bárbara Zitman). Alianza.
- Rodríguez-López, J. (2015). Videojuegos y video musical: Intertextualidad, interactividad y alfabetización mediática. *Temas De Comunicación*, (30). <https://revista-senlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/temas/article/view/2552>
- Román, A. (2008). *El lenguaje musivisual: semiótica y estética de la música cinematográfica*. Vision Libros.
- Román, A. (2017). *Análisis Musivisual: Guía de audición y estudio de la música cinematográfica*. Vision Libros.
- Rosen, C. (1998). *Formas de sonata* (Trad. Span Press). Spanpress Universitaria. (Obra original publicada en 1980)
- Rothfarb, L. (2011). Nineteenth-Century Fortunes of Musical Formalism. *Journal of Music Theory*. 55 (2): 167–220. <https://doi.org/10.1215/00222909-1540347>
- Schönberg, A. (1963). La afinidad con el texto. *El estilo y la idea*. Taurus. (Original publicado en 1912)
- Spielberg, S. (Director). (1982). *E. T. el extraterrestre* [Película]. Universal Pictures; Amblin Entertainment.
- Super Mario Bros. [Serie de videojuegos]. Nintendo.
- Super Mario Bros. Wonder [Videojuego]. (2023). Nintendo.
- The Legend of Zelda [Serie de videojuegos]. Nintendo.
- This War of Mine [Videojuego]. (2014). 11 bit studios.
- Whalen, Z. (2004). Play Along - An Approach to Videogame Music. *Game Studies*, 4 (1). <https://gamestudies.org/0401/whalen/>
- Whalen, Z. (2007) Case Study: Film Music vs. Video-Game Music: The Case of *Silent Hill*. *Music, Sound and Multimedia. From the Live to the Virtual*. Edinburgh University Press, 68–84.
- Xalabarder, C. (2006). *Música de cine. Una ilusión óptica*. LibrosEnRed.