

LA COMPOSICIÓN PARA VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA: UN CAMPO PARA LOS CONSERVATORIOS DEL FUTURO.

Carlos M. Forcada Foguer

Profesor de repertorio con pianista acompañante en el Conservatorio Profesional de Música Músico Ziryâb de Córdoba

Resumen: España es uno de los países europeos como una mayor tradición en el desarrollo de videojuegos desde los años ochenta. La composición para videojuegos en España es un campo en el que se encuentran una serie de músicos pioneros que gozan del respecto de la escena de internet, cuya obra empieza poco a poco a investigarse por la incipiente musicología especializada. En cambio, la formación de los conservatorios aún no tiene muy en cuenta la composición para videojuegos, a pesar de que existen músicos en nuestro país que ya se dedican en exclusiva a este campo. El presente artículo pretende relacionar el perfil de una serie de compositores a los que hemos podido entrevistar con la formación que ahora mismo es posible en los centros educativos públicos españoles a modo de reflexión sobre la importancia que este campo podría tener en el futuro para los estudiantes de música.

Palabras Clave: música para videojuegos, composición electroacústica, grado en música, videojuegos españoles

Abstract: Spain is one of the European countries with a real tradition in the development of video games since the eighties. Composition for videogames in Spain is a field in which there were many pioneering musicians who nowadays enjoy the respect of the internet scene, whose work is gradually beginning to be the subject of research by the incipient specialized musicology. On the other hand, the formation given in our higher conservatories still doesn't take into account composition for video games as a field of study, despite the fact that there are musicians in our country who already work exclusively in such field. This article aims to relate the profile of a series of composers whom we have been able to interview with the musical training that's now possible in Spanish public educational centers, as a reflect on the importance that this field might have in the future for music students.

Keywords: videogame music, electroacoustic composition, music degree, spanish videogames.

1.- España: microclima en el desarrollo de videojuegos.

Dentro del campo del desarrollo de videojuegos, el de España es uno de los casos más peculiares de Europa. Por más que el recuerdo haya podido distorsionar lo que sucedió –o que existan pocas investigaciones exhaustivas sobre el tema– la realidad es que durante un tiempo nuestro país fue el tercer productor de videojuegos en Europa, con algunos títulos de éxito internacional. Algunos de ellos llegaron a venderse en Japón, un país que ya era por entonces el lugar del que provenía casi todo en aquella época, sobre todo después de que Nintendo con su consola NES se hiciese con el mercado norteamericano tras el conocido como *videogame crash* de 1983, ampliamente estudiado por toda la historiografía del videojuego, pero especialmente por Kent (2001) y Donovan (2010).

Todos estos videojuegos de lo que ha dado en llamarse *edad de oro del soft español*¹ ya tenían música, aunque en nuestro país aun habría que esperar a que se extendiesen los modelos con más capacidad que el Spectrum de 48K para que la música pudiese sonar durante el juego propiamente dicho, y no solo durante las introducciones o las pantallas de título. Sin embargo, a pesar del enorme salto musical que trajeron modelos como el Spectrum de 128K, el Commodore 64 o el MSX, la música de los videojuegos de aquella época estaba limitada por varios factores. En primer lugar, por las características tecnológicas, ya que aún se trataba de sistemas con chips de sonido muy limitados –como analiza con exactitud Collins (2008)– pero también por el hecho de que el sonido aún no gozaba de una consideración destacada dentro del proceso de desarrollo de un videojuego. El resultado de todo esto es fácil de suponer: la música solía ser lo menos importante, por lo que no conocemos la autoría de muchas de las melodías que sonaban entonces en los videojuegos españoles. A pesar de lo todo lo anterior, llama la atención en España la presencia de compositores que ya despuntaban como Alberto González “McAlby” o César Astudillo. Es de estos autores –que lograron mayor consideración al participar en muchos desarrollos– de quienes conocemos su

¹ Resulta imposible establecer quién acuñó este término, ya que se da por válido en todas las publicaciones sobre el asunto desde hace décadas.

nombre, ya que tampoco era costumbre por aquel entonces destacar la autoría del compositor en los títulos de crédito. Este hecho es muy similar a lo que ocurrió en otros países, donde solo con figuras tan destacadas como los británicos Tim Follin o David Wise se empezó a conocer el nombre de la persona que componía la música en un videojuego, como puede comprobarse en los títulos de crédito de sus juegos. Una concepción que nos choca ahora, pero que poco a poco iría cambiando con el salto a los sistemas de 16 Bit, gracias a la presencia de artistas como Chris Huelsbeck, uno de los primeros grandes compositores del medio en el Commodore Amiga.

Mientras estos desarrollos salían al mercado, consolidando una industria cultural que ya hace años mueve más dinero que la del cine y la música en su conjunto, la formación que España podía ofrecer a un aspirante a compositor que quisiese componer música para videojuegos era totalmente inexistente. El plan de estudios de 1966², vigente durante toda la década de los ochenta hasta su derogación a raíz de la LOGSE de 1990, mantuvo más años de lo deseable un modelo educativo en el que las nuevas tecnologías no se incorporaron con la solidez necesaria como para que sus efectos se hiciesen notar en la composición para medios audiovisuales, primero, y concretamente en la música para videojuegos, después. El objetivo de este artículo es el de recabar opiniones por parte de compositores especializados en España y el extranjero acerca del perfil profesional con el que se mueven en la actualidad, así como de algunos de los pioneros de la composición para videojuegos en España, quienes lo fueron con un nulo aporte formativo desde los conservatorios de música. Del mismo modo, realizaremos un somero análisis de los diferentes planes de estudio en la medida en que se adecúan -o no- a la realidad profesional de la composición para videojuegos, teniendo en cuenta que en la actualidad existen profesionales muy reputados en este campo en nuestro país.

2.- Los pioneros de la composición para videojuegos en España.

Collins (2008) realiza un recorrido por la evolución de los diferentes chips de sonido que resume muy bien el motivo por el que surgen compositores que podríamos llamar especializados en España. Collins denomina chips de sonido “3+1” a los presentes en los modelos que hicieron despegar el desarrollo de videojuegos en España tras el Spectrum de 48K. El chip AY-3-8910 estaba presente en los ordenadores que antes

² <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1966-17113>

mencionamos, con su capacidad para generar tres ondas y un canal de ruido que de alguna manera definió la sonoridad *chiptune* durante años. Estas características, en su momento, suponían un avance muy importante para las capacidades musicales a disposición de los desarrolladores en España, por lo que es en ellos donde fructificaron los primeros compositores de los que hemos llegado a conocer el nombre.

Existen numerosas entrevistas en las que estos autores comentan cómo fue su trabajo en esta época, pero no siempre estaba claro en ellas cómo ha sido la formación musical de estos autores. Puestos en contacto con ellos para la realización de un Trabajo Fin de Máster, queda claro que la formación musical de todos ellos no tuvo absolutamente nada que ver con los conservatorios.

Alberto González *McAlby* ocupa uno de los lugares más relevantes entre los compositores conocidos de la época. Su carrera abarca desde los ordenadores a consolas mucho más avanzadas que llegan hasta al Siglo XXI, sistemas como la Game Boy Advance para la que compuso con herramientas desarrolladas por él mismo. Caben pocas dudas de que se trata del autor con mayor recorrido de entre los pioneros en España, pero sin embargo su formación fue totalmente autodidacta. Según sus declaraciones, sus conocimientos musicales previos a la composición para videojuegos se limitaban a *“tocar la flauta un curso de pequeño y poco más”*, y incluso cuando ya se dedicaba profesionalmente a la música de videojuegos admite que *“mis conocimientos de teoría musical son más bien escasos y sigo sin saber tocar ningún instrumento razonablemente bien”*. El resumen de todo es que este autor siempre compuso, según él mismo, *“por instinto”* (comunicación personal).

Junto con Alberto González, otra de las grandes figuras musicales, posiblemente la más conocida en su momento exclusivamente por su música, la encontramos en el madrileño César Astudillo, un autor que sin embargo dejó de dedicarse a la composición para videojuegos con el final de la *edad de oro*. Su música está presente en una cantidad nada desdeñable de los títulos recopilados por Fernández y Relinque (2015) en su investigación sobre este asunto, pero en cambio su perfil a nivel de conocimientos previos no difiere en exceso del caso anterior. La respuesta de Astudillo sobre su formación musical nos parece un buen resumen sobre lo que sabían hacer estos compositores con los medios a su alcance:

Hice cuatro cursos de Solfeo (que no me sirvieron para casi nada) y armonía autodidacta. Aprendí con un Yamaha Portasound³ la diferencia entre acordes mayores, menores, séptimas mayores y séptimas menores, y también aprendí solo a "sacar" los acordes de las canciones, así como las secuencias que mejor funcionaban. Después aprendí que, si fraccionabas esos acordes en forma de arpeggios, podías hacer una línea de acompañamiento con un solo canal monofónico, y que podías aprovechar silencios en la línea de la melodía para meter notas debajo y así dar pistas de la tonalidad en la que estabas... truquitos para crear cierta profundidad tonal ante limitaciones en la polifonía (César Astudillo, comunicación personal)

Estos dos testimonios de dos compositores tan destacados de los primeros tiempos nos dejan claro que las primeras generaciones de videojuegos españoles fueron sobre todo un terreno de experimentación en lo musical, que se llevó a cabo por compositores que también desarrollaban aplicaciones y se afanaban como ingenieros de sonido. La cuestión que debería interesarnos es que la formación musical oficial de nuestros centros educativos aún estaba a muchos años de poder ofrecer nada en esta línea. En estos casos puede resultar comprensible, ya que el plan de estudios de 1966 es una normativa tan anterior a la Constitución Española de 1978 como a los propios videojuegos a nivel global, si pensamos que obras como *Pong* y la consola Magnavox Odyssey (ambos de 1972) suelen considerarse entre los primeros videojuegos propiamente dichos.

Las materias recogidas para el título superior de Armonía, Contrapunto y Composición en el sistema recogido por el Decreto 2618/1966 son las siguientes: cursos tercero y cuarto de composición, el curso primero de Musicología y el curso de Elementos de Acústica⁴. La presencia de ordenadores y aulas de informática en los conservatorios andaluces fue algo totalmente voluntario introducido por algunos profesores entusiastas que se empezaron a interesar por este mundo que estaba aún en ciernes –así ocurrió en Córdoba con el aula de informática inaugurada por el profesor Abelardo Báez–. Es lógico concluir que aún faltaban muchos años para que los estudiantes de música pudiesen tener en cuenta a los videojuegos –o a cualquier otro medio audiovisual– como una posible salida profesional.

³ Es un sintetizador muy básico, en la línea de los teclados básicos que se popularizaron en los 80

⁴ Artículo 11 del Decreto 2618/1966

3.- Los compositores posteriores a la *edad de oro*: los perfiles empiezan a variar.

Los planes de estudios de la LOGSE y la LOE han ido incorporando al currículo oficial materias imprescindibles para la formación de un futuro compositor en videojuegos. Aun así, la informática musical en la que de algún modo podría tener comienzo es –incluso en la actualidad– una materia opcional con una carga lectiva poco importante en las enseñanzas profesionales como para que el alumnado pueda abordar metas muy elevadas en este campo. Todo esto empieza a contrastar de manera muy llamativa con lo que ha venido sucediendo con los compositores españoles que han trabajado en este medio, ya que tras los pioneros de los que nos ocupábamos antes han surgido figuras que han llegado a obtener un prestigio internacional, bien por la calidad de su trabajo o bien por su especialización dentro del sector. De ellos destacaremos a dos por lo bien que sintetizan lo que ha venido ocurriendo en tiempos algo más recientes.

Los testimonios de estos autores -formados tras el plan 66- empiezan a resultar muy contrastantes, sobre todo a medida que nos aproximamos a la época actual. En este sentido, resulta llamativo comprobar cómo uno de los artistas más destacados en la actualidad, como es Javier García *Gryzor87* aún es un personaje autodidacta. Preguntado por esta cuestión, Javier relata que estudió “*cuatro cursos en un conservatorio que fueron un auténtico desastre, por lo que terminé divorciándome de él*” (Javier García, comunicación personal). No es un dato a ignorar, viniendo de un artista que ha hecho bandas sonoras muy destacadas.

El perfil de *Gryzor87* en la composición de videojuegos no es único en el mundo, pero empieza a ser poco usual para un compositor reconocido a nivel internacional. Javier tiene como profesión principal la de profesor de matemáticas de enseñanza secundaria pero, en sus ratos libres, con la experiencia musical de haber tocado en varias bandas de *heavy metal* y de una profunda pasión por los videojuegos y su música, este autor malagueño se ha situado como uno de los mayores exponentes del sonido *chiptune* en la actualidad. Lejos de quedar en el olvido, esta sonoridad aún está presente hoy en videojuegos que evocan a los primeros títulos del medio. Utilizando programas como Famitracker y Deflemask⁵, sus bandas sonoras para títulos como *Maldita Castilla* o *Super Hydorah* fusionan las antiguas sonoridades con citas casi literales a autores como Stravinsky o la saga *Metroid* de Nintendo. También hay que destacar su utilización como

⁵ www.famitracker.com www.deflemask.com

instrumento de un virginal neerlandés construido para tal efecto por el mismo autor. Un autor que muy probablemente habría llegado muchísimo más alto en este medio de haber tenido acceso a un plan de estudios que no le hubiese hecho abandonar los estudios formales del conservatorio.

Caso opuesto al de Javier García es el de un artista que ha trabajado mucho menos en videojuegos, pero lo ha llevado a cabo con considerable éxito por haber participado en títulos como *Unepic*, muy popular en España y con un razonable éxito internacional. Jose Jaime Hidalgo⁶ es graduado en la especialidad de piano y trabaja actualmente como profesor repertorista en varios centros educativos, relacionados sobre todo con la danza. Su formación musical es por lo tanto sólida, pero en lo referente a su formación en tecnología musical cuenta con pocas palabras una historia muy similar a todas las que nos hemos ido encontrando. La destacamos por su gran interés y concreción.

De lo que me tuve que empapar fue de conocimientos sobre el sonido y la tecnología, en este campo soy autodidacta y he ido aprendiendo poco a poco⁷ (José Jaime Hidalgo, comunicación personal).

Teniendo en cuenta que este autor ya no es titulado por el plan de 1966 y ha estudiado también en centros en el extranjero, su testimonio nos sirve como constatación de que las lagunas en cuanto a la tecnología musical han seguido existiendo con los sucesivos planes de estudio tras la derogación del decimonónico *plan 66*. Es aquí donde el asunto empieza a contrastar con lo que percibimos en varios autores del panorama internacional.

4.- La época actual: los videojuegos como medio audiovisual y el nacimiento de la ludomusicología

Independientemente de cómo hayan ido evolucionando los planes de estudio en España, hay que tener en cuenta cómo ha cambiado la propia música de los videojuegos desde sus comienzos. Adorno y Eissler (1947) trataron el concepto de industria cultural referida al cine y a su música, pero es un hecho que esta concepción se ha ido ampliando para incluir a los videojuegos a medida que estos iban cambiando de concepción y se dirigían a un público masivo. Existen innumerables testimonios acerca de las limitaciones que la tecnología impuso a los compositores del medio, pero la composición

⁶ www.josejaimehidalgo.com

⁷ Comunicación personal

para videojuegos cuenta ya con un abundante *corpus* de obras musicales que ha definido sus propias referencias tras más de medio siglo de evolución. Hablamos de figuras principalmente japonesas como las de Koji Kondo (compositor residente en Nintendo durante más de cuarenta años), Nobuo Uematsu (el principal creador de música para los RPG japoneses) o Michiru Yamane. Estas grandes referencias del medio empezaron a ser reconocidas fuera de sus juegos, un proceso que se aceleró tras la aparición de unos documentales de la Red Bull Music Academy⁸ que causaron mucho impacto. Como consecuencia de lo anterior, los últimos diez años han visto surgir una vertiente de la musicología que se encarga de los nuevos medios y su música. Esa vertiente ya se ha empezado a ocupar de los videojuegos, aunque en nuestro país –de nuevo– vamos con retraso.

Los autores de esta ludomusicología -principalmente británica y norteamericana- vienen a demostrarnos que la investigación sobre la música y los videojuegos es algo meramente incipiente en España. Un repaso, aunque solo sea superficial, a lo que ya han publicado estos autores, nos demuestra que en la universidad norteamericana ya se investiga activamente sobre asuntos que aquí aún ni se plantean por ahora. Por ejemplo, existen investigaciones a fondo sobre la modularidad de la música de videojuegos, explicada como su relación con otro elemento –el diseño del propio videojuego– que le otorga un significado completo en relación con las teorías del semiólogo Umberto Eco. También hay que hablar de lo mucho que se ha trabajado sobre la interactividad de esta música, o de los numerosos tratados sobre la historia de los videojuegos que también se encargan de su música. El aspecto de la interactividad es seguramente el concepto que más estudios especializados ha protagonizado hasta ahora, si bien no nos sorprende por la diversidad de aproximaciones musicales que ahora mismo se ven en una industria como la del videojuego. Las publicaciones de Kamp, Summers y Sweeney (2008) son una buena aproximación a la variedad de enfoques de la ludomusicología.

5.- Los compositores actuales para videojuegos y su formación

En 2021, un artista como el argentino Gustavo Santaolalla ha trabajado con éxito en el cine ganando dos premios de la academia de Hollywood, llegando después a ser nominado para el premio más oficial que existe⁹ a la hora de reconocer la mejor banda

⁸ <https://www.redbull.com/gb-en/shows/diggin-in-the-carts>

⁹ <https://thegameawards.com/nominees>

sonora de un videojuego, con su música para *The Last of Us II* (Naughty Dog-Sony). La actual dispersión de tendencias en los videojuegos tiene como consecuencia la presencia, en su música, de autores muy formados, pero también muy diferentes en cuanto a formación. En cambio, dentro de nuestras fronteras, el camino aún está por andarse para que nuestros centros de educación superior tomen en consideración a los videojuegos como una posibilidad laboral mucho más que real para los estudiantes. Sin entrar en ejemplos como el de la *streamer* Elesky¹⁰, una pianista con estudios superiores que congrega a diario a miles de personas tocando –en un estilo desenfadado– melodías de videojuegos al piano, lo cierto es que hay compositores muy formados que se dedican en exclusiva a la música para videojuegos, pero la formación que han recibido no viene de los conservatorios superiores.

En este sentido, nos resultan muy esclarecedoras las declaraciones de uno de los principales nombres de este gremio en España como es el valenciano Damián Sánchez, autor de la música de *Gris*¹¹, uno de los éxitos más recientes del videojuego español. Tras coincidir en que la formación que se ofrece a un músico en la enseñanza pública ahora mismo es poco menos que inexistente para este particular, ofrece una serie de consideraciones de interés:

Del mismo modo que está aumentando mucho la oferta educativa a nivel de desarrollo de videojuegos en general, también he visto aumentar la oferta de cursos relacionados con la música para videojuegos, si bien no hay tantos que incluyan el diseño de sonido. La parte no tan positiva es que, desgraciadamente, escasean los profesionales del sector que quieran o puedan dedicarse a la docencia, y en muchos casos te encuentras profesionales de otras áreas relacionadas impartiendo esta formación sin tener experiencia en el mundo de los videojuegos (Damián Sánchez, comunicación personal).

Estas declaraciones nos sitúan ante el verdadero problema que, a nuestro entender, sufren los profesionales de la composición que quieren orientarse hacia los videojuegos. Por un lado, nombres propios como el de Óscar Araujo han llegado a poner música a títulos del máximo nivel internacional como es *Castlevania: Lords of Shadow*. Por otro, este mismo autor ha impartido docencia en España, pero tal cosa ha sucedido en centros privados como la ESMUC de Barcelona y a través de cursos y talleres organizados por

¹⁰ <https://www.twitch.tv/elesky25>

¹¹ <https://devolverdigital.com/games/gris>

diversas instituciones privadas. Por lo que respecta a nuestro actual plan de estudios en los conservatorios superiores andaluces, tanto la composición para medios audiovisuales como los medios electroacústicos son materias de cuatro créditos que se encuadran dentro de la formación en tecnología musical, impartida en los cursos tercero y cuarto. Parece muy poco probable que, con un bagaje formativo tan escaso, y teniendo en cuenta una materia tan amplia como la que dibuja la *ludomusicología* que referíamos con anterioridad, un titulado en composición esté preparado para seguir el camino de los grandes en ninguno de los medios audiovisuales. Menos aún en uno con las peculiaridades de los videojuegos.

Gareth Coker: De la Royal Academy al videojuego Triple A

Es habitual hoy día que los videojuegos incluyan bandas sonoras orquestadas. También lo es que las orquestas de prestigio cada vez incluyan con más asiduidad la música para videojuegos en sus programaciones, ya sea por su participación en la producción de los proyectos más punteros (habitualmente denominados *Triple A*) o porque utilicen este reclamo para atraer a un público declinante, como ahora mismo está sucediendo en numerosas orquestas norteamericanas. El perfil de los compositores actuales –fuera de España, claro está– comprende ya a muchos compositores perfectamente formados para el medio que han estudiado en conservatorios de prestigio, por más que aún persista el ejemplo del músico vocacional que ha ido subiendo peldaños por puro instinto, como hemos podido comprobar por los contactos realizados. En cualquier caso, existe un contraste muy claro entre perfiles como los de los autores españoles de los que nos ocupábamos anteriormente y artistas como Martin O'Donnell, compositor norteamericano al que se conoce sobre todo por la música de la saga *Halo* y que cuenta con un máster en composición por la Universidad de Carolina del Sur. Es común encontrar en el mundo anglosajón a compositores con bagaje formativo enorme que luego han hecho carrera en la música para videojuegos: además del caso anterior, destaca también el de Lena Raine, autora de la música de grandes éxitos como *Celeste* o *Minecraft*. En una entrevista¹² para el portal norteamericano Original Sound Version, esta autora se refería a sus estudios en el Cornish College of the Arts (Seattle) en los siguientes términos:

Tras escribir un montón de música en el instituto, fui aceptada en el Cornish College

¹² <https://www.originalsoundversion.com/interview-composer-lena-raine-talks-celeste-soundtrack-working-in-game-audio/>

para cursar un grado de 4 años en composición musical. Han pasado casi 12 años desde que lo finalicé, pero mis años universitarios me dieron una base sólida para escribir música, y estoy muy agradecida a los profesores que me empujaron a escribir para cuantos instrumentos pude hacerlo

Volviendo a un entorno que nos es más cercano como es el de los conservatorios más relevantes de Europa, lo cierto es que también es posible encontrar ya a autores que han llegado a la cúspide de este medio tras haber cursado estudios reglados en instituciones de mucha tradición. En la actualidad, el compositor británico Gareth Coker¹³ es una de las voces más destacadas del medio tras componer la música de *Ori and the Will of the Wisps*, pero ya era conocido internacionalmente tras participar en proyectos como *Ark:Survival Evolved*. Este autor estudió composición en la Royal Academy of Music de Londres, y las reflexiones que nos transmite nos parecen relevantes para el futuro de la educación en este campo en España.

Con respecto a otras entrevistas que hemos podido realizar, las declaraciones de Coker sobre la vocación musical y la afición a los videojuegos son similares a las de otros artistas con los que hemos podido contactar, si bien sorprende algo más el desarrollo de su vocación musical hasta estudiar en un centro como la Royal Academy de Londres, ya que no sigue precisamente el camino de un estudiante-tipo en España.

Para ser honestos, nunca tuve la intención de que la composición fuese mi principal carrera hasta que fui aceptado en la universidad. A lo largo de mi vida escolar siempre tuve un gran interés en la música –cantaba en el coro, tocaba en una orquesta y en una banda– y fui miembro de un conjunto de jazz en el que aprendí que tenía mucha capacidad para la improvisación. Fue ahí donde comencé a tomarme en serio la composición, aunque mis primeras obras eran muy limitadas. Sin embargo, mis profesores me animaron a presentarme y fui seleccionado a pesar de tener relativamente poca experiencia en composición. Desde entonces, trabajé muy duro para aprender el oficio. (Gareth Coker, comunicación personal, traducción del autor)

Por lo que respecta a su relación con los videojuegos, la respuesta de Coker no difiere en exceso de lo que hemos podido escuchar a otros autores respecto de la pasión que siempre sintieron por ellos como medio audiovisual.

¹³ <https://www.gareth-coker.net>

En lo que respecta a los videojuegos, creo que me incliné por ellos porque son el medio que mejor entiendo. Siento que he dedicado más tiempo a los videojuegos del que he estado ante la televisión o el cine. A pesar de eso, agradezco sobre todo la posibilidad de escribir música para una buena historia, ya sea en el cine o en la televisión o en los videojuegos. Realmente, pienso que los videojuegos permiten el mayor alcance dentro de la composición para medios, y también requieren una manera de componer que se aleja de la estructura lineal. En realidad, hay que comprender a un nivel muy profundo lo que pasa por la mente del jugador cuando está involucrado en un videojuego, y esa es una conexión que me interesa mucho” (Gareth Coker, comunicación personal, traducción del autor).

Las opiniones de Gareth Coker, uno de los principales compositores del medio en estos momentos con el que sólo hemos podido contactar a través de su agente, nos ponen en contacto con un perfil profesional que aún es poco viable en los centros de enseñanzas superiores artísticas en España. La oferta está ampliándose poco a poco, pero se detecta en los planes de estudio y en lo incipiente de la misma que aún falta mucho por hacer en nuestro país, sobre todo en el ámbito de los Conservatorios Superiores públicos, si es que hay intención de tomar en serio una faceta de la composición musical que cada vez será más demandada por los estudiantes. Aun así, preguntado acerca de su titulación, la formación tradicional y su necesidad para ser un gran compositor de videojuegos, Gareth Cooker nos responde:

No diría que sea completamente necesario tener una titulación universitaria específica para composición en videojuegos o medios audiovisuales. En todo caso, creo que lo esencial es contar con un buen conocimiento acerca de los juegos: como están hechos, como funcionan, y sobre todo el papel de la música dentro del juego. Dicho esto, sí pienso que tener algún tipo de educación musical es muy útil a la hora de componer para cualquier medio. Para decirlo de otro modo: no es necesario tener un alto nivel de formación para componer música de videojuegos, pero ¡definitivamente no te hará ningún daño contar con ella! (Gareth Coker, comunicación personal, traducción del autor).

Pasión por los videojuegos vs. técnica de composición

Resulta complicado definir un patrón común para el perfil de todos los compositores que ahora mismo despuntan en la escena de los videojuegos. Son muchos los que lo intentan, bien desde una formación tradicional, bien desde una profunda pasión por el medio en sí o desde una mezcla de ambos componentes. El propio Gareth Cooker incide

sobre esto cuando nos transmite que:

Lo más importante es tener un profundo amor por el medio en sí. Si no te encantan los videojuegos, entonces ¿por qué escribir música para ellos? Pero si sientes esa pasión, se reflejará en la gente con la que trabajes y eso dará como resultado unas partituras que realmente estarán conectadas con el juego para el que trabajes. Si trabajas lo suficiente en bandas sonoras así, es posible que seas lo suficientemente afortunado para obtener una gran oportunidad. Ahora mismo se hacen juegos por todo el mundo y estamos mucho más conectados unos con otros. Las oportunidades están ahí, solamente hay que buscarlas y trabajar lo más duro posible para dar lo mejor de uno mismo cada vez” (Gareth Coker, comunicación personal, traducción del autor).

Es imposible, por los contactos que hemos mantenido, discernir lo que prevalece en los grandes compositores de videojuegos. Parece evidente que la formación en composición es un valor al alza, pero persisten casos en la actualidad que nos vienen a sugerir que no es algo totalmente necesario. El otro compositor del máximo nivel con el que hemos podido contactar, el danés Jesper Kyd, resulta ser uno de los ejemplos de que se puede llegar a lo más alto en esta profesión sin embarcarse en los estudios reglados de composición. Tanto es así que este autor nos indica que

Mis influencias vienen desde que jugaba juegos en el Commodore 64, veía películas como Blade Runner y escuchaba la música de Mike Olfield, Jean Michel Jarre y Vangelis. Siempre tuve el sueño de hacer música. Comencé con los sintetizadores y. luego también utilicé el Amiga para crear música basada en samples. Realmente, nunca tuve un plan magistral más que llegar a ser lo mejor posible creando mi propia música. Ir cada vez más allá con mis ideas musicales se convirtió en mi filosofía y realmente aún sigo con esta ética de trabajo (Jesper Kyd, comunicación personal, traducción del autor).

Teniendo en cuenta que Kyd es uno de los compositores que han trabajado en la saga *Assassin's Creed* -una de las más exitosas de los últimos veinte años-, su ejemplo es de algún modo complementario –por contraste– con el de muchos autores de la actualidad. Aunque vamos encontrando titulados en centros del mayor prestigio, este artista nos devuelve prácticamente a los testimonios de los pioneros españoles de los que nos ocupábamos al principio. La formación de Jesper Kyd se resume de la siguiente forma, según él mismo. Sin duda, toda una declaración de intenciones en la que anima a quien quiera dedicarse al medio a aprender de forma autónoma.

Realmente, yo soy autodidacta. Enseñarme a mí mismo cómo utilizar el software, las mezclas, o la composición ha sido siempre mi manera de ir logrando las cosas. Hay muchísimos recursos disponibles ahora mismo, como Youtube, en los que Cualquiera puede aprender casi cualquier cosa prácticamente por sí mismo en nuestros días (Jesper Kyd, comunicación personal, traducción del autor).

Conclusión: un espacio a explorar para los conservatorios superiores.

De estas últimas declaraciones y del recorrido que hemos realizado se desprende que, si bien no existe un patrón único entre los compositores, sí que se puede hablar de la formación musical de alto nivel como un valor al alza en el medio para los grandes proyectos. Aun así, la formación que se ofrece en los conservatorios aún resulta claramente insuficiente y no tiene en cuenta a los videojuegos como el medio audiovisual que ya son. Tampoco se tiene en cuenta su historia y evolución, a pesar de que ya se trata de un campo en el que la musicología está investigando a fondo fuera de España. De hecho, los autores que hemos reflejado en este artículo son poco más que la punta del iceberg.

El mapa actual de las enseñanzas en nuestro país apunta a los másteres privados, que ya vienen realizándose desde hace un tiempo. Uno de ellos puede cursarse en el centro superior Katarina Gurska y otro en la ESMUC de Barcelona, pero mirando a sus planes de estudios y guías docentes, lo cierto es que ninguno de ellos se centra en los videojuegos como materia de estudio en exclusiva, y algo parecido sucede con el campus valenciano de la prestigiosa Berklee School of Music. Por fortuna, paralelamente a estos másteres, autores como Damián Sánchez nos hablan de su experiencia en talleres y workshops que parecen cotizar al alza, pero no se trata de algo que aún tenga la profundidad que podría esperarse de un país con la tradición del nuestro en los videojuegos.

En Andalucía, el plan de estudios de la especialidad de sonología podría empezar a cambiar las cosas, ya que en él se incluyen materias como esas que todos los autores contactados consideran imprescindibles, aunque tampoco parece que vaya a traer bajo el brazo una gran especialización ya que se emplea de materias tan amplias como variadas. La posibilidad de que surjan perfiles como el de Gareth Coker será más posible en nuestro país si más pronto que tarde existen másteres especializados en composición para videojuegos, en los cuales se tomen en consideración todas las facetas necesarias para desenvolverse al máximo nivel en esta profesión. No puede olvidarse que ya

hablamos de una rama de la composición se irá convirtiendo en un campo mucho más competitivo, como podemos deducir de las declaraciones de Coker.

El momento actual de los conservatorios andaluces, en el que la Administración está comenzando a legislar sobre las enseñanzas de máster, debería ser un punto de partida para empezar a revertir la situación. Los estudiantes que ahora se embarcan en las enseñanzas superiores de música son ya nativos digitales y todos han tenido algún grado de exposición a los videojuegos. El campo profesional que se abre ante los estudiantes es enorme: compositores, intérpretes, arreglistas y todo tipo de perfiles que quieran desarrollarse en este campo tienen que comenzar, a nuestro entender, a mirar a los videojuegos más como esa industria cultural de Theodor W. Adorno y Eisler que como al de los juegos para niños que fueron en su origen. Cuanto más se tarde en andar este camino, más difícil será cerrar ese hueco entre formación y actividad profesional que existe ahora mismo en este mundillo y que hemos pretendido poner de manifiesto en este artículo. Los sucesores futuros de César Astudillo y Alberto González tendrán más posibilidades de llegar a ser como Gareth Coker si todo este proceso empieza cuanto antes.

Referencias bibliográficas y audiovisuales

- Adorno, T. y Eidler, H. (1947). *Composing for the films*. New York, Estados Unidos: Oxford University Press.
- Collins, K (2008). *Game Sound: an introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge (Massachussets), Estados Unidos: MIT Press.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of videogames*. Hove, Estados Unidos: Yellow Ant Media.
- Fernández, J.M. y Relinque, J. (2015): *Génesis, guía esencial de los videojuegos españoles de 8 bits*. Sevilla, España: Héroe de Papel.
- Kamp, Summers y Sweeney (Ed.). (2006). *Ludomusicology: approaches to Videogame Music (Genre, Music and Sound)*. Indonesia: Equinox Publishing.
- Kent, Steven (2001): *The ultimate history of videogames*. Rockling, Estados Unidos: Prima Communications
- Red Bull Music Academy. Productor. (2014). *Diggin' In The Carts* [serie documental].
- De <https://www.redbull.com/int-en/diggin-in-the-carts-episode-one> [09-12-2021]