

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE POSTGRADO

“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 para optar al grado de Magister en Musicología

ALUMNA: MÓNICA MOREIRA CURY
PROFESOR PATROCINANTE: JORGE MARTINEZ
PROFESORA CO-PATROCINANTE: EURIDES DE
SOUZA SANTOS

SANTIAGO
MAYO DE 2004

AGRADECIMIENTOS

Es bien posible que si fuera por citar los nombres de todos aquellos que directa o indirectamente, en mayor o menor proporción, contribuyeron en la elaboración de esta tesis, tendría que escribir detalladamente algunas hojas más. Con eso, quiero decir que lo que posibilitó la realización de este trabajo no fue solamente un esfuerzo de mi parte, mas, sobretodo, la participación y el apoyo que recibí de amigos, parientes, profesores, colegas y alumnos, entre otros. En este sentido, quiero expresar a todos mis más profundos agradecimientos:

Al profesor Jorge Martínez, mi director de tesis, cuyas orientaciones primordiales sentaron las bases teóricas de esta tesis;

A la Dra. Eurides de Souza Santos, por el incentivo y la cooperación inestimable en la fase conclusiva de esta investigación;

A los profesores, coordinadores y secretarias del Magíster en Musicología de la Universidad de Chile, por el apoyo académico y el valor humano con que me ayudaron a conducir este proceso;

Al Departamento de Cooperación Internacional de la Universidad de Chile, por el incentivo financiero prestado por medio del Programa Asia –Pacífico;

A la Universidad Federal da Paraíba por la disponibilidad de los recursos económicos necesarios para la realización de mi proceso de formación;

A mis padres y parientes por el amor que me dedican;

A mis hijas, María Carla e Isabela, por el cariño y la comprensión;

Al joven Ivo Prazeres Flores, quien gentilmente se dispuso a explorar y a mostrarme el universo lúdico de Final Fantasy VI;

A la Mila, por la escucha amiga, las palabras de incentivo y la visión sabia de una filósofa;

A la Brendita, por su enorme cariño, profunda amistad y sincera preocupación en ayudarme a finalizar este trabajo;

A Samuel Correia, Samuel Espinosa, Cristian López, Erik Heimlich, María Paz, Juani Abarca, Rogério, Dani, Samuelito, Léo y a todos aquellos que de alguna manera

prestaron un poco de sus talentos, de sus vivencias y habilidades en la construcción de este trabajo.

ÍNDICE

Agradecimientos.....	i
Introducción.....	1
Capítulo I: Sonido, Música y Sociedad	4
1.1 – El Entorno Sonoro y su Relación con la Música.....	4
1.2 – El Entorno Sonoro y su Relación con el Hombre.....	9
1.3 – Señales Acústicas y Construcción Simbólica del Imaginario Colectivo.....	23
1.4 – El Ambiente Sonoro y su Relación con el Poder.....	37
Capítulo II: Los Videojuegos	41
2.1 – Los Juegos: Concepto General	41
2.2 – La Naturaleza de los Videojuegos	52
2.3 – Descripción y Clasificación de los Videojuegos	60
Capítulo III: Análisis del Juego “ <i>Final Fantasy VII</i> ”	73
3.1 – Especificidades	73
3.2 – Características Generales.....	73
3.3 – El Argumento: Premisa, Situación Dramática y Contenido Narrativo	75
3.4 – Los Elementos: Personajes, Escenarios y Accesorios	79
3.5 – El Sistema: Objetivos, Situaciones, Estímulos, Estrategias y Acciones	83
Capítulo IV: Análisis de la Música de “ <i>Final Fantasy VI</i> ”	91
4.1 – Consideraciones Metodológicas	91
4.2 – Usos y Funciones de la Música en el Videojuego <i>Final Fantasy VI</i>	94
Conclusiones	113
Bibliografía Citada en el Cuerpo de la Tesis.....	116

INTRODUCCIÓN

El videojuego es un tipo de entretenimiento electrónico que se configura con base en programas informáticos de aplicación multimedia. Dado que combina la multiplicación de estímulos sensoriales con la participación activa del usuario, es más bien considerado como un multimedia interactivo. A partir de allí, la comunicación se establece mediante los diversos recursos visuales y sonoros que, actuando principalmente de forma integrada, estimulan la percepción multisensorial y el diálogo constante entre el individuo y el sistema operativo. En principio, eso debe conducir al jugador para que se sienta como parte integrante de una realidad virtual que puede ser controlada por él de acuerdo con su capacidad de síntesis y de reacción. Sin embargo, se puede constatar que diferentes tipos de juegos son elaborados para provocar respuestas diferenciadas: algunos presentan una concentración bastante grande en las reacciones motoras, mientras que otros involucran, además de las acciones visual-motoras, análisis situacional y capacidad de planificación de las acciones.

La aproximación con la industria cinematográfica y la creciente incorporación de nuevas tecnologías, ha posibilitado un mayor nivel de sofisticación de ciertos tipos de videojuegos que tienden cada vez más acercarse a las características del cine en la búsqueda de las sensaciones realistas. Se percibe, entonces, que las cualidades de los elementos sonoros, visuales y narrativos pasan a desempeñar un papel fundamental en el éxito comercial de estos juegos, tanto como en el sistema operativo de ellos. Con relación a la música, llama la atención la importancia que los jugadores le confieren: cuando son indagados al respecto, responden que sin ésta los videojuegos no serían tan interesantes. A partir de ahí se suscita nuestro interés en averiguar qué funciones cumple la música, cómo ellas se llevan a cabo, y qué efectos ella puede causar en el participante del juego. Nuestro universo de investigación ha sido el conjunto musical de Final Fantasy VI, indicado por los propios usuarios de videojuegos como uno de los *soundtracks* más interesantes.

En el primer capítulo, lo que se plantea es el estudio de la música como medio de conocimiento de una determinada colectividad: en este caso, las sociedades occidentales, contemporáneas e industrializadas. Dado que este trabajo tuvo inicio en la ciudad de Santiago de Chile, ésta ha sido nuestra fuente de inspiración relacionada con la propuesta de Murray Schafer referida al “paisaje sonoro” de las ciudades industrializadas. Nuestro interés fue observar cómo los vínculos entre la música y la sociedad están implícitos en las conexiones con el entorno sonoro, sus relaciones con el hombre, y viceversa. Luego, son abordadas cuestiones referidas tanto a los aspectos físicos del sonido, sus usos y efectos en el comportamiento del individuo, como a éste en cuanto forma simbólica y medio de comunicación interhumana. Para eso, usamos algunos postulados de la etnomusicología como, por ejemplo, los de A. Merriam y de J. Blacking, y propuestas de la semiótica aplicada a la música de P. Tagg y T. Turino. Dichas perspectivas nos permitieron observar la naturaleza de los signos musicales, y plantear la música como un campo de prácticas sociales e ideológicas significativas: como comportamientos y conceptos que reflejan una sociedad y, al mismo tiempo, como medio de transformación de ésta.

Luego, en el segundo capítulo, partiendo de los conceptos desarrollados por Roger Caillois y Johan Huizinga, buscamos relacionar algunas características generales del juego como forma de construir un acercamiento crítico con respecto al tema de los videojuegos. Lo que es puesto en cuestión es el concepto de juego en cuanto una “totalidad cerrada” y un campo antagónico al de la vida corriente. Desde nuestra posición, basada en los ejemplos de las actividades infantiles espontáneas, lo que proponemos es que el juego no es un espacio tan inocuo como se piensa. En seguida, tratamos de informar respecto de su naturaleza como producto proveniente del desarrollo tecnológico de la informática y de la industria electrónica de consumo, sobre su carácter de multimedia interactivo, y sobre su especificidad en tanto integrante de los “supersistemas mediáticos”, considerando las principales empresas que comercializan este tipo de actividad y su desarrollo tecnológico desde 1972. Posteriormente, procuramos relacionar y explicar los diferentes tipos de videojuegos a partir de ciertas categorías ya existentes, señalando las diferencias y los puntos de convergencia en los usos de las terminologías y de los criterios de clasificación.

En el tercer capítulo examinamos en primer lugar las características generales de *Final Fantasy VI* , y proponemos un tipo de clasificación para ese efecto. Luego, realizamos un análisis del contenido narrativo y de sus elementos, para en seguida relacionarlo con el sistema operativo del juego. Finalmente, en el cuarto capítulo, partiendo de la audición de los jugadores, realizamos un estudio de algunas de las músicas de *Final Fantasy VI*, buscando explicar o justificar las impresiones relatadas por ellos y, al mismo tiempo, observar qué funciones cumple la música en cada uno de los contextos citados. Para eso, utilizamos algunos de los postulados establecidos por C. Gorbman con respecto a la música del cine narrativo, así como también algunos conceptos de la semiótica aplicada a la música citados en el primer capítulo de esta tesis.

CAPÍTULO I: SONIDO, MÚSICA Y SOCIEDAD

1.1 – EL ENTORNO SONORO Y SU RELACIÓN CON LA MÚSICA.

Al proponer el estudio de la relación entre música y sociedad, adoptamos la posición de que la música no es una actividad aislada del resto de la existencia humana, sino que, más bien, forma parte de toda una red de conexiones que constantemente influyen y son influenciadas por los comportamientos individuales y/o colectivos de una determinada sociedad. Desde ese punto de vista, Philip Tagg llama la atención sobre la importancia de todos los sonidos no verbales, inclusive la música, como fuentes importantes para el conocimiento del entorno social y natural del individuo¹.

En este sentido, ya en la década del 70', Murray Schafer empieza a desarrollar estudios sobre la relación del hombre con su entorno sonoro. En ellos, el autor propone que se realice una “historia de la percepción auditiva”², como forma de observar los cambios en la audición musical provocados por los diferentes “paisajes sonoros”³ de las distintas épocas y culturas de la historia de la civilización. Sin embargo, para él la música sigue siendo “la mejor documentación del sonido que permanece del pasado”, pues a

¹Tagg, Phillip.[1986]. “Reading Sounds or an Essay on Sounds, Music, Knowledge, Rock & Society”. www.thebackbook.net/acad/tagg/texts.html, versión *on line*. Escrito originalmente para L' Unità (diario PCI), Italia, fue posteriormente publicado en IASPM-Norden Working Paper (1987) y en November Books / RéR Megacorp's magazine Ré Records Quarterly, 3/2, ed. Chris Cutler(1990).

²Schafer, Murray. [1969].**El Nuevo Paisaje Sonoro**. Un Manual Para el Maestro de Música Moderna. Trad. de Ricardo Arturo de Gainza, Buenos Aires, Ricord Americana.

³“Paisajes sonoros” es una expresión usada en la traducción al castellano del término “soundscape” encontrado en la edición en castellano del libro “The New Soundscape” de M. Schafer. Se encuentra también en la traducción al italiano de otro libro de este mismo autor, “The Tuning of the world” (“Il Paesaggio Sonoro”), realizada por Nemesio Ala. Nuestra comprensión es que el autor utiliza este término para referirse al conjunto de sonoridades que componen el ambiente que circunda el hombre. Sin embargo, al hablar de la “música absoluta”, Schafer hace referencia a un “paisaje sonoro” imaginativo presente en la mente del compositor; en este caso, lo interpretamos como las impresiones acústicas que el individuo capta desde su exterior. Schafer, Murray. [1985].**IL Paesaggio Sonoro**, Milano, Ricord Unicopli. p.149.

Así lo explica el autor: “Yo denomino soundscape (paisaje sonoro) al entorno acústico y con este término me refiero al campo sonoro total, cualquiera sea el lugar en que nos encontremos. Es una palabra derivada de landscape (paisaje); sin embargo, y a diferencia de aquélla, no está estrictamente limitada a los lugares exteriores”.

través de ella se pueden observar las transformaciones de los modelos de comportamientos y de las percepciones acústicas⁴.

En lo que ambos autores parecen estar de acuerdo es en que existe una fuerte influencia del ambiente sonoro sobre la producción musical misma y los modos de percepción auditiva desarrollados por los grupos humanos en los diferentes contextos sociales. Este vínculo entre la música y el entorno acústico, en general, aun cuando se refiere a los aspectos físicos del sonido y a las reacciones que ellos pueden causar en el cuerpo humano, tiene que ver también con la necesidad del hombre de codificar todo lo que se relaciona con sus experiencias sensibles, emocionales y cognitivas. No obstante, es importante no perder de vista que el conjunto sonoro de una colectividad está necesariamente sometido a las fuerzas culturales, sociales y económicas que determinan los comportamientos humanos, las relaciones entre los sujetos, los medios de producción material y simbólica, y las formas de intercambiar estos bienes.

Al estudiar las conexiones entre música y el entorno sonoro de las sociedades industrializadas contemporáneas, Tagg pone énfasis en la importancia del significado social de los sonidos⁵, ya que para el autor no se trata de meras impresiones acústicas, sino de signos que indican cambios en el contexto social y lo que eso puede significar para la vida de las personas⁶. Por lo tanto, para Tagg, la mejor manera de comprender el vínculo entre la música y el entorno sonoro es a través de las relaciones simbólicas que se pueden establecer entre los significados de los eventos acústicos extramusicales y sus ocurrencias como símbolos musicales⁷. Naturalmente, el autor reconoce la posibilidad icónica de los signos musicales como una condición importante para la relación entre la música y el ambiente sonoro circundante. Sin embargo, el interés de Tagg va más allá de eso: lo que él pretende es investigar la música como un campo de prácticas sociales e ideológicas significativas. En otras palabras, lo que intenta demostrar el autor es cómo las

⁴ Ibid.

⁵ Tagg, P., op cit.

⁶ Ibid.

⁷ Ibid.

actitudes, los valores y las ideas compartidas por una sociedad pueden ser codificadas en términos musicales y sonoros⁸.

En este sentido, al analizar las estructuras de la música “rock”⁹ y del “género musical industrial”¹⁰, por ejemplo, Tagg encuentra en ellas reflejos de una insatisfacción frente a la sociedad actual, en la que músicos y aficionados necesitan desarrollar estrategias para superar ciertos aspectos condicionantes de la vida moderna. Así, el autor explica el uso de los altos decibeles, de los sonidos distorsionados y de los ritmos obsesivos (golpes fuertes, muy regulares y repetitivos), como actos simbólicos de apropiación de los sonidos ruidosos y de los ritmos mecanizados que determinan de forma impositiva los comportamientos humanos en las sociedades industrializadas contemporáneas. Sin embargo, según explica el autor, el proceso de codificación musical de los significados simbólicos pasa, necesariamente, por un lado, por un “filtro tecnológico” que tiene que ver con las posibilidades de manipulación física del sonido; y, por otro, por un “filtro cultural” que tiene relación con los conceptos y los modos de estructuración del sonido musical. Estos dos aspectos del proceso de codificación varían en el tiempo y espacio, según las diferentes culturas y sociedades¹¹.

Para Schafer, esta relación entre la música y el entorno sonoro puede ser observada a través del compositor, quien proyecta sobre sus obras, de forma consciente o no, las impresiones acústicas y rítmicas experimentadas por él en su contexto real¹². De esta manera, el autor justifica de forma bastante sencilla las diferencias rítmicas y sonoras encontradas en las diversas obras de la cultura occidental erudita. Desde allí, Schafer llama la atención con respecto a dos categorías de música: una - denominada “música absoluta” - está relacionada con la forma que el compositor da a las impresiones acústicas existentes en su mente; la otra - la “música de programa” - tiene que ver con una tentativa

⁸ Ibid.

⁹ Ibid.

¹⁰ Tagg, P. [2001]. “The Sonic Aesthetic of the Industrial: re-constructing yesterday’s soundscape for today’s alienation and tomorrow’s dystopia”. Paer for Soundscape Studies Conference, Dartington College, february. Versión *on line* www.thebackbook.net/acad/tagg/texts.html .

¹¹ Tagg, P. [1986].

¹² Schafer, M. [1985]. Ibid.

de imitación directa del ambiente sonoro circundante. Esta última, informa el autor, está directamente vinculada con la aparición del paisaje en la pintura renacentista¹³.

Estas dos posiciones de Tagg y Schafer, no son, en principio, contradictorias entre sí; más bien, se complementan y reafirman el tema que ya citamos anteriormente (p.2) y que, a la vez, parece dividir los intentos de explicación de la música desde la antigüedad griega. Se refieren, por supuesto, a los dos aspectos que juntos parecen configurar la síntesis musical: la música como forma de expresión de los contenidos subjetivos de los individuos o de una colectividad (contenidos intersubjetivos), y la música como transformación de las propiedades físicas del sonido¹⁴.

No obstante, lo que parece relevante observar es que el campo musical en el cual actúan estos dos autores es distinto. Schafer expresa su afinidad con las tendencias de la composición musical contemporánea erudita, cuya relación con el mundo sonoro exterior se da de forma más concreta¹⁵. Por lo tanto, lo que predomina en su proposición son los aspectos físicos del sonido y las relaciones que ellos pueden tener con el comportamiento humano. Desde allí, su preocupación por desarrollar una consciencia crítica en relación a la cualidad sonora de este universo y a los altos niveles de polución acústica. Por otro lado, Tagg dedica su investigación a la música popular de las sociedades industrializadas contemporáneas y a lo que aquella puede simbolizar para éstas. Desde allí su interés por

¹³Ibid. 149, 150.

¹⁴Estas dos ideas están implícitas en dos de los mitos de la tradición griega que pretenden explicar el origen de la música. Píndaro, a través de sus *Doce odas*, cuenta cómo el arte de tocar el *aulos* fue inventado por Palas-Atenas cuando, de la decapitación de Medusa, ella se conmovió con el llanto de sus hermanas y creó un *nomos* (melodías inalterables a las cuales se atribuía influencia mágica o ritual). Por otro lado, a partir de un himno homérico de exaltación a Hermes, se cuenta que la lira fue creada cuando él percibió que la carcaza de una tortuga, utilizada como caja de resonancia, podría producir sonido. Bajo estos fundamentos, según explica Schafer, se desarrollaron todas las teorías subsecuentes a respecto de la música. Ibid. pg. 20 a 22.

¹⁵La expresión "Musique Concrète", creada por Pierre Schafer in 1948, tuvo como objetivo nombrar la música hecha a partir de objetos sonoros concretos, diferenciándola de aquella cuya base está en un medio abstracto de la notación. La técnica de composición usada para esta música implica la grabación de los sonidos ambientales - sean estos pertenecientes a la naturaleza (e.g. el canto de los pájaros) o aquellos creados por el hombre (sonidos del tránsito, de los instrumentos, voces, etc) - y la posterior manipulación de ellos por medio de instrumentos electroacústicos. Fuentes bibliográficas: Kennedy, M. [1987]. *The Concise Oxford Dictionary of Music*. 3ªed., Oxford, New York, Oxford University Press. p.440; Barraud, Henry. [1975]. *Para comprender as músicas de hoje*. Trad: J.J. de Morais e Maria Lúcia Machado. S. Paulo, Perspectiva. p.150. En este sentido, el concepto de sonido musical pasa a extenderse a todas las

desarrollar un modelo de análisis semiótico¹⁶ que explique los usos y funciones de la música en cuanto procesos comunicativos.

posibilidades del universo acústico. El compositor John Cage define la música como “sonidos alrededor nuestro [sic], así estemos dentro o fuera de las salas de concierto”. Citado por M. Schafer. [1969], op.cit.

¹⁶Según la definición de J. L. Martínez: semiótica es la ciencia que estudia las formas y los procesos de significación. Es decir, la semiótica investiga toda y cualquier forma de semiosis (la acción de los signos o los procesos de significación). Martínez, J. L. “O que é Semiótica da Música?” En: *Rede Interdisciplinar de Semiótica da Música*.

1.2 – EL ENTORNO SONORO Y SU RELACIÓN CON EL HOMBRE

Con respecto a las sociedades urbanas industrializadas, ambos autores coinciden en que éstas se caracterizan por un gran aumento de la sonoridad, el cual se manifiesta tanto en términ./os de cantidad e intensidad del volumen, como también por una presencia constante, casi sin interrupciones, del sonido. Sin embargo, al hablar de la calidad sonora de este entorno, llaman la atención ante el hecho de que éste se encuentra repleto de sonidos de “baja fidelidad”¹⁷, sacados de una amplia extensión de los registros medios y graves. De esta manera, hacen referencia a un ambiente sonoro denominado “lo-fi”¹⁸ que, forjado a partir de sonidos de máquinas industriales, eléctricas y electrónicas, define el escenario acústico de las ciudades contemporáneas como una gran “congestión sonora”¹⁹ privada de perspectiva y de claridad. Sobre el “paisaje sonoro” de la segunda mitad del siglo XX, afirma Schaffer:

“Oggi il mondo soffre di una sovrabbondanza di suoni; vi è troppa informazione acustica, cosichè soltanto una piccola parte di questa può essere percepita con chiarezza. Ai livelli più degradanti del paesaggio sonoro lo-fi il rapporto segnale/rumore è uguale a uno: non è assolutamente più possibile, qualunque sia il messaggio, sapere che cosa si stia ascoltando”²⁰.

En cuanto al modo en que el entorno sonoro puede influir en los comportamientos humanos, M. Schaffer²¹ recuerda que científicos, militares y policías han estado interesados en estudiar y experimentar los posibles efectos que determinados sonidos pueden ejercer sobre los materiales, los animales y, principalmente, sobre el hombre.

¹⁷ “Baja fidelidad” o “low fidelity” es una expresión sinónima, sugerida por P. Tagg, para el término “lo-fi”, cuando es aplicado al estudio del “ambiente sonoro”. Tagg, P.[1987]. “Musicology and the Semiotics of Popular Music”. *Semiotica*, 66 - 1/3:279-298.

¹⁸ Schafer, M.[1985] *ibid.*.p. 105.

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ M.Schafer. [1985]. *Ibid.* p.105. Traducción nuestra: “hoy el mundo sufre de una superabundancia de sonido; sin embargo, solamente una pequeña parte de ello puede ser percibida con claridad. Al nivel más degradante del paisaje sonoro lo-fi la relación señal/rumor es igual a uno: ya no es absolutamente posible, cualquiera que sea el mensaje, saber lo que se está escuchando”.

²¹ Schafer [1969], *ibid.*, pg. 31-36.

Algunas de las conclusiones, presentadas en relatos que fueron publicados²², hacen referencia a cambios de comportamiento provocados por reacciones físicas, orgánicas y emocionales en individuos expuestos a niveles muy altos de intensidad sonora²³. Sentir náuseas, desmayos, ataques de tipo epilépticos, sordera (parcial o progresiva), alteraciones del sistema nervioso, de la circulación sanguínea y de las funciones cardíacas, son algunos de los efectos identificados por los estudiosos en tales condiciones. Además, sensaciones de calor, e incluso dolorosas quemaduras, pueden ser producidas por la asociación de los altos niveles de intensidad con las altas frecuencias de las ondas sonoras (sonidos ultrasónicos)²⁴. Por otro lado, es sabido que el campo infrasónico, compuesto de sonidos con frecuencias inferiores a los 16 ciclos por segundo, más bien puede ser percibido como “temblores vibratorios” captados más por la percepción táctil que por una discriminación auditiva²⁵. Por lo tanto, sonidos muy graves y fuertes pueden, posiblemente, hacer resonar ciertas partes del cuerpo humano hasta perderse el control sobre ellos.

Al estudiar la relación entre música y sociedad, Tagg observa cómo el ambiente sonoro es capaz de provocar cambios en el comportamiento de las personas cuando, por ejemplo, éstas desean comunicarse mutuamente en medio de una calle situada en el

²² “A la ciencia del sonido se le comenzó a prestar un poco de atención, durante la Segunda Guerra Mundial, con el desarrollo de aplicaciones militares tales como el sonar para detectar buques enemigos en el mar. En los años 50 empezaron a desaparecer uno tras otro los estudios de otros fenómenos sónicos detrás de una nube de secreto militar ...”. Gunther, Max. The Sonics Boom in **Playboy Magazine**, mayo 1967. Citado en Schafer, *ibid.*, p.32.

“...ahora se están generando super chillidos en los laboratorios militares. Robert Gilchrist, presidente de Símbolos y señales Federales, habla de inquietantes rumores que han circulado en los últimos años relativos al asunto de producción de ruidos. ‘Acabamos de enterarnos acerca de un cierto tipo de sirena, supuestamente destinada para Vietnam’, dice. ‘Se supone que produce algo así como 200 decibeles’...”. *Ibid.* p. 35.

²³ Al hablar de los límites de la audición, Schafer hace referencia a “los umbrales de lo audible” (hasta 16 hz para los sonidos bajos y hasta 20.000 hz para los sonidos agudos) y “al umbral del dolor” (a cima de los 120 decibeles). *Ibid.* p.37

²⁴ Experimentos realizados por el Dr. Rudnick. Gunther, Max, The Sonics Boom in **Playboy Magazine**, mayo de 1967. Citado por Schafer, *ibid.*

²⁵ “(...) se ha descubierto que el término medio de los esfínteres anales humanos resuenan en cerca de 77 ciclos. Si resuena con suficiente fuerza ya no se lo puede controlar más. La policía ha experimentado el control de disturbios empleando sonidos muy fuertes en esta frecuencia”. Schafer, M., *ibid.*, pg.44

centro de una ciudad industrializada. En tal contexto, deben tornarse más ruidosas, subir la afinación de la voz, y usar una especie de timbre más penetrante²⁶.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, parece coherente el uso que se hace de las sonoridades medias – tanto al que se refiere a la altura, como a la intensidad – para promover estados de relajamiento, y también el hecho de que, en general, se necesite de un silencio relativo para desarrollar niveles satisfactorios del pensamiento continuo y reflexivo. Esto último, en términos científicos, tiene que ver con una necesidad de preservación de las funciones conectivas de la corteza cerebral²⁷. El filósofo alemán, Arthur Schopenhauer, así se refirió al crujido del látigo que se empuña como un obstáculo al desarrollo de sus pensamientos:

“Rende impossilibe il vivere in pace, pone fine a ogni serenità di pensiero... Chi abbia in testa qualcosa di simile a un’idea, non può fare a meno di no provare una sensazione di dolore vero e proprio, udendo questo chiocarre improvviso e violento, che paralizza il cervello, spezza il filo del ragionamento e uccide lo spirito.”²⁸

Sin embargo, Schafer señala la importancia de los sonidos intensos como “catalizadores de la atención”²⁹. Las sonoridades extremas como las de las sirenas, campanas, cañonazos y tiros de pistolas, por ejemplo, son utilizadas para interrumpir la continuidad de una acción, causar sobresaltos, alertas o incluso descontrol físico y emocional. Con respecto a lo anterior, el autor llama la atención ante el uso que la policía hace de la sobrecarga sonora de las sirenas asociada a los sonidos de bajas frecuencias, con el objetivo de inhibir los disturbios sociales³⁰.

²⁶ Tagg, Phillip.[1986], *ibid.*

²⁷ Stramentov, Constantin. “The architects of silence”. Citado en Schafer. *Ibid.*, p. 33.

²⁸ A. Schopenhauer, On Noise in **The Pessimist Handbook**, Lincoln, Nebraska 1964, pp. 217-218. Citado en Schafer, M., [1985], *ibid.* pg. 94. Nuestra traducción: “Se torna imposible vivir en paz, pone fin a toda la serenidad del pensamiento... Quien tenía en la cabeza cualquier cosa parecida a una idea, no es capaz de realizarla, a menos de probar una sensación verdadera y propia de dolor, escuchando este chasquido súbito, que paraliza el cerebro, rompe el hilo del pensamiento y mata el espíritu”.

²⁹ *Ibid.*, pg. 114.

³⁰ Schafer, M., [1969], *ibid.* pg.38 y 44.

Naturalmente, también se aplican a la música las leyes físicas del sonido y, según los parámetros tratados anteriormente, ésta es capaz de provocar reacciones físicas y emocionales de comodidad o incomodidad. Un hecho considerado real en la actualidad es la pérdida parcial de la audición en los jóvenes, causada por el hábito de escuchar frecuentemente música con intensidades muy fuertes³¹. Ejemplos de eso son, entre otros, los altos decibeles de las presentaciones públicas de música mediática, los ambientes sonoros de las discotecas y de los locales públicos donde se practican los videojuegos, la música ambiente de los automóviles y autobuses, además del uso de audífonos en los aparatos individuales de reproducción sonora. Estas situaciones, además de provocar daños físicos, conducen al oyente a un tipo de aislamiento circunstancial que lo desconecta auditivamente de todo el resto de su entorno. En los casos citados anteriormente, una consecuencia que parece común a todos ellos es la imposibilidad de comunicación entre las personas mismas. Así, lo que se observa son entes individualizados, actuando automáticamente bajo un efecto hipnótico de la música, ya sea bailando, manejando un auto o una micro, practicando videojuegos, asistiendo a un recital de “rock”, o haciendo cualquier otra actividad mientras escuchan música usando audífonos. Es de notar que, con excepción del baile y de los conciertos de música mediática, las demás actividades son, en general, desarrolladas de forma individual.

En una ciudad contemporánea industrializada, donde la cantidad de estímulos sensoriales es inconmensurable, es posible que algunas de estas situaciones puedan ser entendidas como un tipo de “reacción” del individuo a la sobrecarga sonora a la cual él está sometido, independientemente de su voluntad y de su elección. Por eso, hasta cierto punto, es comprensible el hecho de que los conductores de los microbuses de Santiago, expuestos durante largos períodos a los ruidos ensordecedores de los motores de los autos, opten por establecer una verdadera guerra sonora con las radios, o con cualquier

³¹ Algunos datos estadísticos informan que: “33% de los estudiantes que ingresaran a la Universidad de Tennessee en 1981 acusaba problemas en la audición de los registros bajos. Una investigación en la Universidad de Zurich indicó que el 70% de los disc-jockeys y músicos de rock examinados habían ‘reducido considerablemente’, y otra investigación realizada en Suiza reveló que mientras que en 1968 50.000 jóvenes que ingresaran al servicio militar mostraban signos de pérdidas auditivas, a comienzo de los ’80 este número se había elevado a 300.000. Citado en Schafer, M. [1994]. **Hacia una Educación Sonora**. 100 Ejercicios de audición y producción sonora, trad. Violeta Hemsy de Gainza, Buenos Aires, Pedagogías Musicales Abiertas. p.11.

otro aparato de reproducción sonora instalado en sus vehículos. Naturalmente, eso tiende a agravar más el problema de la sordera, de la incomunicación entre las personas y de la desconexión con el medio ambiente. En estas condiciones, entre los altos decibeles de los motores de las micros y el volumen extremo de la radio, un viaje desde un punto a otro de la ciudad puede transformarse en un “trance hipnótico” cuyo efecto físico es una desagradable sensación de mareo, pues la mente se entorpece. Al final del transcurso, es posible que el pasajero ni siquiera tenga conciencia de cómo llegó a su destino. Quizás, eso no tenga mucha importancia para un individuo que, subordinado a la dinámica agitada de una ciudad industrializada, lo único que desea es “estar en el lugar correcto en el momento preciso”. Visto desde la posición del chofer, cabe una pregunta: ¿Cómo será que ese profesional, quien debería estar atento a todas las señales acústicas del tránsito y de los individuos que está transportando, puede desempeñar con seguridad su función, ya que se mantiene envuelto en una atmósfera sonora que lo desconecta de todo lo demás?

La respuesta no es posible dentro de los límites de este trabajo. Sin embargo, la intención es registrar aquí un hecho real que forma parte de los nuevos usos y funciones de la música en las sociedades actuales, el cual, sin embargo, en nada parece contribuir para mejorar la calidad de vida de las personas. Muy por el contrario, tal situación ha sido responsable de una incomodidad generalizada en el uso de los medios de transporte y de los locales comerciales de entretención y alimentación de esta ciudad, por el aumento de los niveles de polución sonora, por la apatía y la falta de comunicación social, como también por la eminente amenaza de sordera que afecta a la población local. Con respecto a lo que fue dicho anteriormente, Schafer constata que:

“De hecho, el paisaje sonoro moderno ha estimulado el apetito por el ruido. Al aumentar el nivel sonoro de los ambientes de trabajo y de las calles, se requieren mayores niveles sonoros para la educación musical y las actividades creativas. Ignorando generalmente los peligros que esto supone para la salud, el ciudadano moderno puede incluso oponerse a una

reducción del ruido sintiendo que ello provocaría cierta pérdida en la vitalidad de la existencia”³².

Por otro lado, es importante recordar que ese efecto hipnótico que la música es capaz de producir, ha sido utilizado por otras culturas en las variadas prácticas de sus rituales. En estos casos, ya no se trata tanto del uso de intensidades extremas – ya que no son utilizados los sistemas de amplificación eléctrica del sonido-, sino de la realización exhaustiva de esquemas sonoros repetitivos para provocar ciertos estados transitorios de alteración de la conciencia. En este contexto, la desconexión con la realidad sensible tiene como objetivo proporcionar un encuentro del individuo consigo mismo, con los demás miembros del grupo (se trata de prácticas colectivas), con el cosmos y con toda clase de fuerzas sobrenaturales. Así se refiere R. Caillois a los rituales de posesión realizados en las “sociedades primitivas”³³:

“Para poder abandonarse a espíritus que sólo existen en sus creencias, y para experimentar de pronto su imperio brutal, los intérpretes deben llamarlos, suscitarlos, empujarse a *sí mismos* al hundimiento final que permite la intrusión insólita. Con ese fin se valen de mil artificios, ninguno de los cuales les parece sospechoso: ayuno, drogas, hipnosis, música monótona o estridente, estruendo, paroxismo de ruidos y de agitación; embriagueces, clamores y sacudimientos”³⁴.

También en los cultos religiosos de la Iglesia Cristiana, la música ha sido empleada con el objetivo de reforzar el vínculo entre Dios y el hombre, y de contribuir a la unidad de la comunidad cristiana. La función del canto ha sido dar mayor objetividad a

³² Ibid, pg.12

³³ “Sociedades primitivas” o “sociedades de confusión” son expresiones utilizadas por el autor, cuando éste se refiere a ciertas sociedades australianas, americanas y africanas, en oposición a otras que, según el autor, “se presentan bajo el aspecto de Estados complejos y evolucionados”. Caillois, R.. [1994]. **Los Juegos y los Hombres**. La máscara y el vértigo. Colección Popular 344, trad. de Jorge Ferreiro, México, Fondo de Cultura Económico, 1º reimpresión. pg.145/146.

³⁴ Ibid. p. 148/149.

los textos litúrgicos y ayudar a abstraer el hombre de su universo personal y material. Así, relata H. Raynor:

“A Igreja cristã utilizou a música, como o culto pagão o fizera, para fins de uma atmosfera extraterrena que ela podia criar, e para afastar o culto do reino da experiência e sentimento subjetivos pessoais. O canto da Igreja católica devia ser a voz da Igreja, e não a de algum crente individual: (...) os cantos de salmos ou a austera alternância da participação da congregação na Missa, tinha por fim dar maior objetividade às palavras que podiam muito facilmente cair no sentimento pessoal subjetivo”³⁵.

De los ejemplos citados anteriormente, una distinción parece notoria: el sentido mismo de lo social. Si bien es un hecho real que la música es capaz de provocar en el individuo una cierta abstracción con respecto al excedente perceptivo de la realidad inmediata, en el caso de los cultos paganos y cristianos, eso tiene una función clara: la renovación del pacto comunitario a partir de la recreación colectiva de sus ritos.

En las sociedades modernas industrializadas, eso no parece tan frecuente. Lo que se constata es un aumento cada vez mayor de los niveles de compromiso de las comunicaciones interpersonales, como consecuencia de una creciente adopción de actitudes individualizadas. Quizás, un posible sustituto de las prácticas rituales pueda ser, en los centros urbanos, los conciertos públicos de música popular³⁶. Algo de semejante hay en una abstracción colectiva cuyo fin no está en sí misma – en ese caso sería un “trance hipnótico”-, sino en proyectarse hacia el otro: sea éste el conjunto

³⁵ Raynor, H.. [1981]. **História Social da Música**. Da Idade Média a Beethoven, trad. de Nathanael, Rio de Janeiro, Zahar Editores. p.26. Traducción nuestra al castellano: “la iglesia cristiana utilizó la música, así como el culto pagano lo hizo, para crear una atmósfera extraterrestre y para alejar el culto del reino de la experiencia y sentimientos personales subjetivo. El canto de la Iglesia católica debería ser la voz de la Iglesia, y no la de algún creyente individual: (...) los cantos de los salmos o la austera alternancia de la participación de la congregación en la Misa, tenía por finalidad dar mayor objetividad a las palabras que podrían caer muy fácilmente en el sentimiento personal subjetivo”.

³⁶“Los conciertos ahora mismo no son música [sic], sino rituales donde se reúne la tribu para celebrar que están juntos y que han oído las canciones y se saben, y da igual quién esté en el escenario”. Declaración del cantante español de Joaquín Sabina realizada en 2 de junio de 1992, citado en Martí i Perez, J., La idea de ‘relevancia social’, texto on line en <http://www2.uji.es/trans1/marti.html>

musical, el cantante principal, la colectividad - la que incluye a los demás oyentes -, o las ideas y los valores implícitos en el mensaje musical. En estas ocasiones, un determinado grupo de personas junta sus fuerzas y atenciones hacia un mismo punto de interés, y las respuestas físicas y emocionales garantizan la participación activa del público en el evento musical³⁷. De esta manera, las palmas, los gritos, los gestos, el canto, el llanto, la sonrisa, etc., todo tiende a confluír hacia una expresión colectiva de la emotividad, posibilitando así la identificación del individuo en el interior del grupo.

Al estudiar los modos en que las personas usan y valoran la música popular en las sociedades industriales occidentales, Sara Cohen propone que ésta se presenta como una actividad que involucra relaciones sociales, construcción de identidades y prácticas colectivas; por lo tanto, tiene una importancia significativa para la vida diaria y general de una sociedad³⁸. Sin embargo, lo que se observa es que el rol que juega la música en la contemporaneidad es algo más complejo y contradictorio de lo que simplemente afirma la autora. Si, por un lado, la música es capaz de proporcionar experiencias colectivas y procesos de identificación social, por otro, experiencias con la música del cine, de los videojuegos y de la televisión parecen tener otra función. Ellas más bien involucran un tipo de actividad donde la única posibilidad de proyección del “yo” se da hacia lo irreal, la fantasía - o lo virtual - que, en cambio, no se realiza en el ámbito de las experiencias concretas de la vida social. Las respuestas físicas y emocionales son así limitadas al campo de la subjetividad personal.

Sin embargo, independientemente de que sea una experiencia colectiva o individual, es un hecho real que la música es capaz de provocar respuestas físicas y emocionales en el ser humano. Algunas de estas reacciones pueden ser observadas en los movimientos espontáneos que el cuerpo hace como tentativa de acompañamiento rítmico de lo que está siendo escuchado. Ejemplos de ello son las batidas de pies o de manos, los

³⁷ El tema comporta una discusión sobre los mitos creados por la industria cultural. Sin embargo, lo que interesa en este momento es observar como la música puede causar respuestas físicas y emocionales en el ser humano y favorecer a los procesos de identidad colectiva: en este caso, nos referimos a esta función de unir a las personas hacia un sentido “sentido común”.

³⁸ Cohen, S.. [1993]. “Ethnography and Popular Music”, in **Popular Music**, vol, 12/2, Cambridge University Press. pp.123-137.

balanceos del cuerpo y de la cabeza, o inclusive alguna aceleración del pulso o de los latidos del corazón. En los bailes mismos, la tendencia siempre es ajustar la expresión corporal al tiempo musical. Por lo tanto, se puede afirmar que es justamente esta condición de la música de provocar respuestas físicas en el individuo lo que hace posible la danza como un tipo de actividad expresiva que asocia la música a los movimientos corporales.

Parece útil, en este momento, recordar la proposición de Alan P. Merriam en lo que se refiere a la música como comportamiento humano aprendido dentro de un contexto social y cultural³⁹. Esto es definido por el autor a partir de tres tipos principales: el “comportamiento físico”- aquél que involucra el cuerpo en la producción del sonido y en la “respuesta física” hacia el estímulo sonoro⁴⁰-; el “comportamiento social” requerido por un individuo en la condición de músico o por un “no-músico” experimentando en alguna situación musical⁴¹; y el “comportamiento verbal” que tiene que ver con las expresiones orales usadas con respecto a la música misma⁴². Naturalmente, según informa el autor, estos comportamientos y la producción misma del sonido musical variarán en el tiempo y el espacio de acuerdo a los conceptos de música establecidos por las diferentes culturas⁴³.

En épocas anteriores al período de industrialización, esta condición de la música de influir en los movimientos corporales fue particularmente utilizada, a través del canto, para determinar el ritmo de los trabajos manuales de los marinos, de los campesinos y de los artesanos y, también, para influenciar las danzas de los rituales. Cabe resaltar que, en este momento, los ritmos tanto de la danza como del trabajo y de la música estuvieron originalmente relacionados con los movimientos naturales del cuerpo humano, tales como: la respiración, las pulsaciones cardíacas y los desplazamientos de los pies y de las manos - andar, saltar, correr, etc. Para M. Schafer, parece significativo el hecho de que el

³⁹ Merriam, A. P.. [1964]. “Toward a Theory for Ethnomusicology” in **The Anthropology of Music**. Northwestern University Press. p.27.

⁴⁰ *ibid.* p.33

⁴¹ *Ibid*

⁴² *Ibid.*

⁴³ *Ibid.*

canto de trabajo cesó en el momento en que el ritmo del ser humano no pudo entrar en sincronía con el ritmo de las máquinas⁴⁴.

En la actualidad, no es muy común encontrar personas cantando cuando realizan actividades; más bien, prefieren escuchar música de la radio o de cualquier otro aparato de reproducción sonora. En las modernas academias de gimnasia se practican ejercicios físicos aeróbicos bajo la influencia de la música “tecno”⁴⁵ que suena desde algún equipo de sonido. En los restaurantes de comida rápida, en pleno centro de Santiago, también se almuerza bajo el efecto alucinante de la música ligera que suena desde las máquinas de disco. En las tiendas de comercio, en los locales de entretenimiento de los videojuegos y en las discotecas, lo que se observa es una presencia constante de ritmos musicales rápidos, enfáticamente regulares y periódicos, que suenan desde un determinismo métrico implacable. La sensación que se tiene es la de un ritmo robótico⁴⁶, que ya no se asemeja a la flexibilidad del cuerpo humano, sino que, más bien, se acerca a los movimientos mecánicos, extremadamente precisos y rápidos, que tienen que ver con la aceleración, el vigor y la dinámica impositiva de la vida actual. En este caso, parece que ellos sirven más bien para estimular el automatismo de las acciones de los individuos, al mismo tiempo que reflejan la ansiedad que acomete al sujeto en su experiencia con la sociedad urbana contemporánea.

P. Tagg, en sus estudios sobre el sentido del tiempo musical, observa cómo la música es capaz de comunicar el sentido del tiempo, las diferencias de duración y de intensidad experimentados por el cuerpo en distintas situaciones de la vida⁴⁷. Sin

⁴⁴ Shaffer. [1985]. Ibid. p.95.

⁴⁵ El “tecno” es un estilo de música ligera mediática lanzada en la década del 80. Sus características son los ritmos repetitivos, extremadamente regulares y con acentuación métrica fuertemente enfatizada. El plan principal de este género es la base rítmica, quedando la línea melódica prácticamente para un segundo plano. El instrumental utilizado es totalmente electrónico, principalmente la banda de percusión.

⁴⁶ Al observar los movimientos corporales de la danza que acompaña el género musical “tecno”, se tiene la misma impresión de tratarse de movimientos robóticos, sin flexibilidad.

⁴⁷ Algunos ejemplos citados por el autor con respecto a la música Occidental son: el “pulso musical” - un concepto desarrollado por la cultura europea para medir la velocidad de la ejecución musical - está estrictamente relacionado a los latidos (movimiento de dilatación y contracción) del corazón humano. Obsérvese que el tiempo medio del metrónomo europeo es aproximadamente de 91bpm, correspondiendo a la misma proporción del pulso de un adulto caminando en pasos confortables. Por otro lado, los extremos establecidos por el metrónomo europeo - de lo más lento a lo más rápido -, pueden ser relacionados, respectivamente, a las pulsaciones de un atleta en descanso (aproximadamente 40bpm) y las de un niño

embargo, para el autor, existe una relación dialéctica que posibilita a la música tanto influenciar como ser influenciada por las experiencias reales.

“A general rule seems to be the more the music is used in connection with bodily movements (dancing, working, marching, etc.), the greater the probability there is for regular tempo, metre, and periodicity to be in evidence. This is, however, a dialectical relationship in which music can both influence and be influenced by, both reflect and alter the affective experience of time”⁴⁸.

No obstante, no sólo los ritmos musicales pueden influir en el comportamiento del individuo. Thomas Turino⁴⁹ considera que otros esquemas acústicos pueden provocar reacciones, como por ejemplo: una línea melódica ascendente que va gradualmente acelerando y aumentando de intensidad. En este caso, la tendencia es causar tensión y excitación en el oyente, ya que este tipo de experiencia puede estar relacionada con los efectos de la voz humana cuando las personas se excitan⁵⁰. Desde la Teoría Semiótica de Peirce⁵¹, el autor habla sobre el potencial icónico de los signos musicales, cuya relación con sus objetos está basada en algún tipo de similitud que exista entre ellos⁵². Para T. Turino, estos signos no son generalmente procesados en términos del lenguaje verbal,

chico en estado de excitación (ocasionalmente puede exceder a los 200bpm). Bra Böckers Låkarlexikon, vol.5, vol. 5 (p. 145-6), citado en Tagg, Philip. [1984]. Understanding Musical Time Sense – concepts, sketches and consequences”, versión on line del texto publicado in Jan Ling’s fiftieth birthday Festschrift Tvärspel, Göteborg, Skrifter från musikvetenskapliga institutionen, n° 9, (pg. 11-43). p. 2 y 18.

⁴⁸ Nuestra traducción: “Una regla general, es que la música es usada en conexión con los movimientos del cuerpo (danzar, trabajar, marchar, etc.) donde la mayor probabilidad de evidente está para los tiempos regulares, la métrica y la periodicidad. Sin embargo trátase de una relación dialéctica en la cual la música puede tanto influenciar como ser influenciada, reflejar como alterar la experiencia afectiva del tiempo. Ibid. p.7

⁴⁹Turino, T.. [1988]. “Signs of Imagination, Identity, and Experience. A Peircian Semiotic Theory for Music”, in **Revista Electrónica**, University of Illinois at Urbana – Champaign, March. p 1- 26.

⁵⁰ Ibid. p3.

⁵¹ Según explica Turino, Peirce desarrolló una amplia teoría de los signos con el objetivo de comprender como las personas están conectadas y experimentan la vida. En su proposición, el proceso semiótico – *la semiosis* – posee tres elementos básico: *el signo, alguna cosa que está para alguna cosa más de algún modo; el objeto*, “the something else” (esta cosa a más), una *entidad* evocada por el signo, la cual puede ser un concepto abstracto o un objeto concreto; *y el interpretante*, el cual es un efecto creado por la unión del signo y del objeto en la mente del perceptor. Ibid. pg. 2

⁵² Ibid.

sino simplemente sentidos, por causa de una identidad directa establecida por la semejanza entre los signos musicales y las otras formas de expresiones del ser humano⁵³.

Complementando esta proposición, Tagg dirá que el modo semiótico más importante a través del cual el discurso musical se relaciona con el mundo exterior, es el modo “anafónico”⁵⁴. Por “anáfonos”⁵⁵, el autor comprende aquellas estructuras musicales que se relacionan por “isomorfismo”⁵⁶, o por “homología sinestésica”⁵⁷, con los sonidos, los movimientos y las sensaciones táctiles extramusicales. Comparados con la teoría de Peirce, esclarece el autor, los “anáfonos sonoros”⁵⁸ pueden ser considerados iconos por “imagen”, pues poseen la misma forma (isomorfismo) y utilizan el mismo sentido (auditivo); mientras que los “anáfonos cinéticos”⁵⁹ y los “anáfonos táctiles”⁶⁰, son más bien percibidos como iconos por “metáforas”, pues involucran la simultaneidad de sensaciones y la convención cultural para postular la similitud entre los signos⁶¹. Sin embargo, el autor advierte que los códigos musicales, con excepción de los “bio-

⁵³ Ibid.

⁵⁴ En inglés: *anaphonically*. Tagg. [2001]. Op. cit. p.2. Se trata de un neologismo derivado del término “analógicamente”.

⁵⁵ En inglés: *anaphone*. Significa “el uso de modelos sonoros pre-existentes en la conformación del sonido musical”. Tagg, P.. [1992]. *Toward a Sign Typology of Music* in **Secondo convegno europeo de analisi musicale**, ed. R. Dalmonte & M. Barone. Trento: Università degli studi. p. 372.

⁵⁶ En el inglés: *isomorfismo*. Tagg, 2001]. Op. cit. endonote

⁵⁷. En inglés: “*synaesthetic homology*”. *ibid.*.

Por sinestesia se entiende la concomitancia de sensaciones: es decir, “un tipo especial de sensación que se percibe en más de una localización, siendo el estímulo único”. Por sinestesia se denomina “la metáfora en que se produce una transformación sensorial”. **Enciclopedia Salvat Multimedia**, 1998.

⁵⁸ En inglés: *sonic anaphone*. Según explica el autor, los anáfonos sonoros son obtenidos a partir de estilizaciones onomatopéyicas o casi programáticas del sonido extramusical. Tagg. [1992]. Op. cit., p.372.

⁵⁹ En inglés *Kinetic anaphone*. Los anáfonos cinéticos pueden ser estilizados a partir de los movimientos del cuerpo humano, de los animales, de los objetos o de estados subjetivos de seres y objetos estacionarios. *Ibid.* p.373.

⁶⁰ Según nuestra comprensión, los *tactile anaphone* (anáfonos táctiles) pueden ser producidos a partir de los diferentes tipos de sonoridades. Por decir: el timbre dulce de una flauta y la sonoridad áspera de un determinado instrumento. El ejemplo citado por el autor se refiere a un tipo de nomenclatura utilizada en los sintetizadores: “string pad” (relleno de cuerda) – de sonoridad consistente - es producido a partir de un conjunto instrumental, cuyo ataque y decaimiento de los sonidos son casi inadvertidos. El resultado es una textura homogénea, espesa, que se traduce en términos de sinestesia táctil como una sensación de agrado y suavidad. *Ibid.* p. 374.

⁶¹ *Ibid.*

acústicos”, no son transculturales. Luego, ciertos aspectos de la estructura musical dependen más del aprendizaje cultural⁶².

En resumen, parece posible afirmar que ciertas reacciones físicas y emocionales que la música puede causar en el individuo están relacionadas con la semejanza de sus esquemas acústicos y aquellos ya experimentados por el individuo en otros tipos de situaciones anteriormente extramusicales. Cabe resaltar que estas experiencias tienen relación tanto con la percepción del hombre hacia el funcionamiento de su propio cuerpo, como a la captación de los esquemas rítmicos y sonoros de su entorno social y natural. Mas, inevitablemente, eso también tiene que ver con la absorción de los códigos y de las convenciones culturales. En este sentido, afirma J. Blacking:

“Music is a synthesis of cognitive processes which are present in culture and in the human body: the forms it takes, and the effects it has on people, are generated by the social experiences of human bodies in different cultural environments. Because music is humanly organized sound, it expresses aspects of the experience of individuals in society”⁶³.

Así, el autor entiende que la música es una expresión metafórica de los sentimientos asociados con el modo real de ser de una sociedad⁶⁴. Como tal, tiene como función principal reforzar ciertas experiencias que son significativas para la vida social.

⁶² Lo que Tagg considera como código musical “bio-acoustic” es aquel que está basado en la experiencia del cuerpo humano. Los ejemplos citados por el autor son: las relaciones entre el pulso humano y el pulso musical; entre las proporciones de los movimientos corporales, excitación, etc. y la dinámica musical, la intensidad rítmica, etc. Para el autor, los demás aspectos de la estructura musical (afinación, timbre, textura, conceptos como consonancia y disonancia, etc.) comparten menos conexiones con fenómenos extramusicales de una cultura para otra. Tagg, P. [1987]. *Musicology and the Semiotics of Popular Music. Semiotic.*, p. 284.

⁶³ Blacking, J..[1973]. “Soundly Organized Humanity”, in **How Musical is man**. University of Washington Press, Seattle, p. 89. Traducción nuestra al castellano: “la música es una síntesis de los procesos cognitivos presentes en la cultura y en el cuerpo humano: las formas y los efectos que tiene sobre las personas son generados por la experiencia del cuerpo humano en diferentes contextos culturales. Dado que la música es sonido organizado por el hombre, expresa aspecto de la experiencia de los individuos en la sociedad”.

⁶⁴ Ibid. p. 104

Estas experiencias, según Blacking, están presentes tanto en la cultura como en el cuerpo humano⁶⁵.

Naturalmente, ese presupuesto puede ser un importante punto de partida para el estudio de las relaciones entre música, individuo y sociedad. En todas las épocas y lugares, la música es claramente una parte significativa de la vida, articulando conocimientos adquiridos que tienen relación con nuestra propia existencia y con la del “otro”. En este sentido, organiza memorias colectivas e individuales, introduce nociones de diferencias culturales y fronteras sociales; presenta experiencias de tiempo, lugares, hechos, cosas y sentimientos; ordena y transmite valores de orden moral, político y estético, entre otros. Por lo tanto, es una fuerte herramienta para nuestra comprensión de lo que somos y de cómo nos situamos con relación al mundo.

Sin embargo, como ya expusimos anteriormente, para otros autores⁶⁶, la música tiene una relación dialéctica con la vida real: al mismo tiempo que refleja sus estructuras y sistemas, es también un medio de manejo y de transformación de ésta. Así, siguiendo el pensamiento de Bourdieu y De Certeau, las prácticas musicales pueden ser vistas como espacios donde significados son generados, manipulados e inclusive ironizados⁶⁷. Parece ser en este sentido que A. Seeger defiende la idea de que la música no es solamente alguna cosa que acontece en la sociedad, sino que una sociedad también puede ser concebida como algo que acontece en la música⁶⁸.

⁶⁵ Ibid. p. 99

⁶⁶ Véase pg. 19 y 20 de este cap.

⁶⁷ Citado en Martin Stokes. [1994]. **Ethnicity, Identity and Music**, Berg, Oxford/New York. Pg. 4

⁶⁸ Seeger A..[1987]. **A Musical Anthropology of an Amazonian People**, Cambridge, Cambridge University Press, 1987, citado por Martin Stokes, Ibid., p. 2

1.3 – SEÑALES ACÚSTICAS Y CONSTRUCCIÓN SIMBÓLICA DEL IMAGINARIO COLECTIVO.

Más allá de los efectos biológicos, fisiológicos y psicológicos que el sonido puede causar en el ser humano, ellos - cuando están articulados a un contexto cultural – pueden actuar como signos acústicos de las construcciones simbólicas del hombre. Como tal, asumen distintas funciones y expresan contenidos variados que superan la idea inicial de tratarse puramente de un fenómeno físico. Esta dimensión simbólica que se atribuye al sonido está en la base misma de la propuesta de Tagg (citada en p.4), en que los sonidos no verbales, incluyendo la música, son considerados como fuentes importantes para el conocimiento del medio social y natural del individuo.

Al estudiar el “entorno sonoro”⁶⁹ de un determinado grupo humano, se observa, por ejemplo, que una cierta cantidad de sonidos van siendo fijados como referencias acústicas de la organización temporal y espacial de la vida individual y/o colectiva. Si se toma en cuenta el hecho que el conjunto de estos sonidos tiene que ver con los recursos naturales, los valores y los modos de producción de esta sociedad – sean estos referentes a los bienes materiales o simbólicos -, es posible considerar que ellos representan un determinado modo de vivir – de sentir, de pensar y de actuar - del hombre y del grupo al cual pertenece. Naturalmente, el ambiente sonoro, al cual está sometido el individuo, asume características distintas de acuerdo a las diferentes épocas y contextos de la historia de la humanidad. Por lo tanto, es factible afirmar que las señales acústicas no verbales – incluyendo la música - funcionan, en ciertas circunstancias, como signos de identificación que, si bien indican la existencia del sujeto delimitada en el tiempo y en el espacio, hacen referencia también a su pertenencia a un determinado grupo social, cuyo comportamiento es designado por un conjunto de reglas, creencias y valores.

Por lo tanto, el “entorno sonoro” – tal como afirma Tagg – o el “paisaje sonoro” – como lo denomina Schafer – puede ser entendido como un conglomerado de signos que

⁶⁹ “Entorno sonoro” es una traducción nuestra de la expresión “sonic enviroment”, usada por Tagg para explicar lo que es un “soundscape”. Para este autor, este término puede hacer referencia a contextos

expresan un universo físico y simbólico socialmente construido por el hombre; como tal, interactúa con otros sistemas signícos de la dinámica social, influenciando, así, de manera consciente o no, las conductas individuales y la formación del imaginario colectivo.

Es en este sentido, por ejemplo, que Schafer hace referencia al poder evocativo de la campana de la iglesia: como “señal acústica del cristianismo” tiene, por un lado, el “carácter centrípeta” de atraer los fieles hacia sí misma, unificar socialmente, establecer vínculos entre Dios y el hombre; señalar festividades, nacimientos, muertes, matrimonios, incendios, revueltas, coronaciones y elecciones papales, funcionando, entre otras maneras, como un verdadero “calendario acústico” del universo parroquiano. Además, declara el autor, “la campana define la comunidad en un sentido concreto, pues la parroquia es el espacio acústico delimitado y circunscrito del curso del sonido”. Sin embargo, cabe resaltar que, en otras épocas, la campana tuvo un “carácter centrífugo” por su relación con la persecución de los “espíritus malignos”⁷⁰.

En los límites de una ciudad industrializada como Santiago, es posible catalogar algunas señales acústicas, tales como: la sirena de la policía, de la ambulancia y del carro del cuerpo de bomberos suscitando alerta para ciertos tipos de situaciones de riesgo; el cañonazo del medio día que marca el transcurrir del tiempo; el despertador, el bip de los relojes digitales y de los teléfonos celulares señalando horas, compromisos y procedimientos; la sonoridad del tránsito que cambia de acuerdo con los horarios de mayor o menor flujo; los programas de radio y de la TV definiendo la modas y los gustos musicales; el zumbido del metro, del tren y del avión que parten y que llegan transportando personas hacia sus destinos; los sonidos de las computadoras registrando el trabajo intelectual; los sonidos de un edificio en construcción; las músicas de las calles, de las salas de espera, de los bares y restaurantes, de los cines, teatros y salas de conciertos, de los autobuses y de las estaciones del metro; las sirenas de los colegios avisando el inicio y término de las clases; el zumbido de los helicópteros sobrevolando la ciudad, etc.

sonoros reales, o a construcciones abstractas, tales como composiciones musicales y montajes de cintas, cuando son particularmente consideradas como un entorno. Tagg, Philip. 1986. Ibid.

⁷⁰ Schafer, M.. [1985]. Ibid. p.83-84.

Sin duda, algunos de estos sonidos son propios de una cultura local y hacen parte del conjunto acústico que caracteriza esta sociedad – ejemplo de eso puede ser, entre otros, la música mapuche de la calle Ahumada, la sonoridad andina de los conjuntos instrumentales que se presentan en las calles, metros y autobuses de la ciudad, la música de los organilleros, los ritmos percutidos de los chinchineros en la “Plaza de Armas”, el silbato del pito de los afiladores de cuchillo, el timbre de la voz de los vendedores ambulantes y el susurro del río Mapocho -. No obstante, otros sonidos pertenecen a un paisaje acústico más general, que tiende cada vez más a aumentar y a sofocar las sonoridades locales. Para M. Schafer, esa situación tiene que ver, en primera instancia, con el aumento de las fábricas en el mundo:

“Los motores son los sonidos que predominan en el paisaje sonoro mundial. Todos los motores tienen en común un aspecto importante: son sonidos de escasa información, altamente redundantes. Es decir, a pesar de la intensidad de sus voces, los mensajes que envían son repetitivos y en última instancia aburridos. En relación a [sic] los motores hay una sugestibilidad hipnótica ante la cual uno se pregunta si, a medida que invaden nuestras vidas, no terminarán por ocultar todos los demás sonidos, reduciéndonos, en el proceso, a la condición de condescendientes y torpes bípedos desplazándonos indolentemente a los tumbos en un mudo trance hipnótico”⁷¹.

Sin embargo, al asumir una dimensión simbólica determinada culturalmente, las sensaciones acústicas comportan connotaciones de “virtud” y “bien” como contrapuestos al “caos y al mal”, donde concepciones de “orden y regularidad”, de “consonancia y disonancia”, son relacionadas con aspectos morales y éticos del entorno sonoro. Estudios recientes de la musicología han demostrado que los “sonidos distorsionados”⁷² han estado asociados a lo malévolo, a la inestabilidad, a la anti-utopía y lo antinatural. Un ejemplo de eso son las descripciones de Dante (siglo XIII/XIV, Canto3, vs.20-25) sobre el

⁷¹ Schafer, M.[1969]. Ibid. pg. 71.

⁷² Expresión usada por Tagg, P.. [1986]. Ibid., al referirse a los efectos sonoros producidos por los diversos aparatos eléctricos en el “rock”.

infierno, citadas por el musicólogo Jan Ling⁷³, que incluyen “voces ruidosas y roncadas” -. También John Milton⁷⁴ (siglo XVII, Book 1, verse 951) hace alusión a una congestión sonora ensordecedora para caracterizar el infierno como un lugar de alboroto, confusión y sobrecarga de sensaciones. Una posible explicación para estas asociaciones puede ser, desde el punto de vista de P. Tagg y K. Collins⁷⁵, que ciertas reacciones emocionales - tales como el llanto y el griterío - hacen que la voz se torne ronca y distorsionada. Por otro lado, tal como afirman los autores, una voz “limpia”, “clara” y “despejada” está, en general, más relacionada con sensaciones de “calma” y “tranquilidad mental”.

También los distintos rangos de altura del sonido y los efectos de consonancia y disonancia pueden ser objeto de asociaciones sinestésicas y/o emocionales. Al estudiar la música mediática utilizada en la serie televisiva Kojak, y en películas apocalípticas de la década del 70', Tagg⁷⁶ observó que los sonidos graves frecuentemente estaban asociados a las sensaciones de amenaza, terror, miedo, sentencia y condena; y, en términos sinestésicos, eran sentidos como más “pesados” y “oscuros”. Una posible explicación para estas asociaciones puede ser encontrada en los estudios de K. D. Kryten⁷⁷. Para este autor, biológicamente, los sonidos graves afectan más fácilmente a las regiones internas del cuerpo, causando vibraciones de resonancias en las cavidades del pecho, garganta y nariz. Desde un punto de vista emocional, Tagg recuerda que el concepto de “pesadez” también tiene connotaciones negativas. Por otro lado, los sonidos agudos aparecen mejor relacionados con sensaciones de actividad, claridad y - sí consonantes - con la felicidad, esperanza, confianza y perspectiva. En este sentido, las disonancias son percibidas, también, como miedo, terror, susto, duda, confusión, amargor o rencor⁷⁸.

73 Ling, Jang. [1983]. “Europas Musikhistorias-1730”, Uppsala: Esselte. Citado en Tagg, Phillip y Collins, Karen. [2001]. The Sonic Aesthetic of the Industrial: re-constructing yesterday's soundscape for today's alienation and tomorrow's dystopia. For Soundscape Studies Conference, Dartington College, february. Versión on line www.thebackbook.net/acad/tagg/texts.html

74 Citado por Tagg, P. y Collins K.. Ibid.

75 Ibid.

76 Tagg, P..[1979]. Kojak: 50 Seconds of Television Music. Göteborg: Musikvetenskapliga institutionen vid Göteborgs universitet. Versión on line www.thebackbook.net/acad/tagg/texts.html

77 Kryter, K. D. “The Effects of Noise on Main”. London : Academic Press, 1970. Citado en Tagg. Ibid.

78 Tagg, [2001]. Op. cit.

Sin embargo, si la música es un producto de la experiencia del hombre con su entorno sonoro, físico y social, es aceptable la afirmación de Tagg con respecto a la incorporación de los significados simbólicos de las impresiones acústicas a los modos de estructuración musical. De hecho, parece ser ésta la condición que hace que el autor y otros reconozcan en la música un campo simbólico particularmente poderoso para la expresión emocional y la realización afectiva de identidades colectiva e individuales. Retomando el pensamiento de A. Merriam, la propuesta de un nivel analítico iconológico de la música puede así ser entendido como el estudio del significado de las representaciones sonoras, la naturaleza del objeto al cual eso reenvía, y al sistema subyacente de reglas y concepciones en el cual está inserto⁷⁹.

No obstante, el reconocimiento de la música como un campo simbólico particularmente poderoso suscita el problema del significado musical como un tema polémico. Desde las explicaciones basadas en los modelos lingüísticos y en las teorías de la comunicación, lo que se plantea es la ausencia de correspondientes conceptuales con respecto a los signos musicales que puedan ser inequívocamente traducidos en palabras. La paradoja es que esta posición no niega la capacidad evocativa de los fenómenos musicales, lo que definitivamente confirma la función simbólica. De esta forma, para ciertos autores, la música es ciertamente una forma simbólica imposible de ser explorada dado a la ambigüedad de sus significados verbales⁸⁰.

Naturalmente, esa posición no es un consenso. Jean Molino recuerda, por ejemplo, que incluso el lenguaje hablado encuentra problemas de esta naturaleza⁸¹. En realidad, no hay garantías de que las informaciones pasadas a través de un código verbal puedan tener un mismo sentido para diferentes intérpretes en distintas situaciones, dado que muchas otras ideas o objetos pueden ser acoplados, según las experiencias de cada individuo, al significado inmediato arbitrariamente asignado a una palabra⁸². Sin

⁷⁹ Merriam, A, op.cit.

⁸⁰ Esta idea es particularmente desarrollada por S. Langer bajo la expresión “unconsummated symbol” - símbolo no consumado - (1957, p. 240). Citada en Molino, J..[1990]. Musical Fact And The Semiology of Music, in **Music Analysis** 9:2, translated by J. A. Underwood. P. 126/127. (113 – 156).

⁸¹ Ibid.

⁸² Algunos términos evidentemente polémicos cuanto a la significación pueden ser, entre otros: “abracadabra”, “unicornio”, “huácala” y “Dios”:

embargo, como lo plantea J. Molino, quizás el problema no sea tanto relativo al significado, sino a la función que las palabras pueden tener de acuerdo a las diversas situaciones reales de uso⁸³.

Por otro lado, el razonamiento lógico involucrando elementos conceptuales también es posible y necesario para la comprensión de los fenómenos acústicos. Por lo tanto, el conocimiento intelectual de las estructuras sonoras constitutivas del lenguaje musical sólo es posible a través de una argumentación precisa basada en el lenguaje hablado. En este caso, pueden ser involucrados conceptos referentes a la física y la matemática, pero, principalmente, aquellos que se refieren a las normas de estructuración del sonido musical. Es decir, ello implica, necesariamente, una definición social y cultural de los conceptos involucrados en el quehacer musical. Con respecto a ese tema, Merriam afirma que:

“In order to act in a music system, the individual must first conceptualize what kind of behavior will produce the requisite sound. This refers not only to physical, social, and verbal behavior, but also to concept of what music is and should be; involved are such questions as the distinction between music and noise (...) Without concepts about music, behavior cannot occur, and without behavior, music cannot be produced. It is at this level that the values about music are found, and it is precisely these values that filter upwards through the system to effect the final product. The product, however, has an effect upon the listener, who judge both the competence of the performer and the correctness of his performance in terms of conceptual values⁸⁴.”

⁸³ Esta idea es originalmente desarrollada por Richelle, M.- *L'Acquisición du langage*, Brussels: Dessart, 1971, citado en Molino, op.cit.

⁸⁴ Merriam, op.cit. p. 33. Traducción nuestra al castellano: “Para actuar en un sistema musical, el individuo debe primero conceptualizar que tipo de comportamiento producirá el sonido requerido. Esto no hace referencia solamente al comportamiento físico, verbal o social, sino también a los conceptos de lo que es y debe ser la música; como tal, están involucradas cuestiones como la distinción entre música y ruido (...) Sin conceptos sobre la música, el comportamiento no puede ocurrir, y sin comportamiento, el sonido musical no puede ser producido. Es en este nivel que se encuentran los valores sobre música, y son precisamente estos valores que, filtrados, ascienden a través del sistema para realizar el producto final”.

Nuestra opinión, entonces, es que esta proposición de A. Merriam soluciona el problema planteado por Descartes⁸⁵, quien divide la música en dos dominios aparentemente no correspondientes entre sí: el de la ciencia – que explica las propiedades físicas del sonido - y aquel (de las funciones simbólicas) capaz de provocar diferentes estados mentales en los individuos. La incorporación de valores en el momento mismo de la elaboración de los conceptos musicales es comprobada por los juicios valorativos que hacen los oyentes en el acto de la percepción. Por lo tanto, el sentido de palabras como “bello”, “bonito”, “agradable” o “desagradable”, por así decir, que al principio parecen vagas o de referencias inciertas, puede ser mejor entendido a partir de una correlación directa con aquellos conceptos básicos que determinan la elección del sonido musical y los modos de estructuración de éste en una determinada cultura o sociedad. Luego, como declara A. Merriam, los cambios o las estabilidades generadas en el sistema musical serán informados por esta relación dialéctica entre el producto y los conceptos; esto, según el autor, representa el proceso mismo de aprendizaje musical, tanto de los músicos como de los no músicos⁸⁶.

Sin embargo, es importante reconocer que, en cierto grado, el conocimiento musical se da de forma intuitiva. John Blacking, por ejemplo, observa que los procesos creativos de la música Venda se dan a partir de “la transformación de modelos conceptuales básicos que generan las estructuras superficiales”⁸⁷; sin embargo, para el autor, desde que “estos modelos son adquiridos inconscientemente como parte del proceso de maduración, ellos no pueden ser usados por personas que no están profundamente involucrados con la sociedad”⁸⁸.

Por lo tanto, parece comprensible ahora que la música de otros pueblos provoque una cierta dificultad apreciativa en el oyente que no dispone de referencias conceptuales para los esquemas sonoros percibidos. Mas, también, ellos pueden contradecir ciertos

⁸⁵ Descartes, R., *Oeuvres philosophiques*, Paris, Garnier, vol.1 y 2, 1963 y 1967. Citado por J. Molino, op. cit. p. 116 y 117.

⁸⁶ Ibid.

⁸⁷ Blacking, John. Op.cit., p. 98.

⁸⁸ Ibid.

principios de estructuración del sonido musical⁸⁹ y, luego, ser rechazados. En ambos casos, lo que se aplican son juicios de valores que expresan en mayor o menor grado la aceptación o no de un determinado evento musical. Por lo tanto, si concordamos con Merriam en que los conceptos son fundamentales para la definición del sonido musical y de los comportamientos para la producción de éste, debemos admitir también que están en la base misma de los procesos de percepción auditiva, de forma consciente o no. Por lo tanto, la formación de esquemas sonoros significativos está condicionada por la adquisición de los conceptos referentes a ellos. Solamente a partir de allí se puede comprender la elección arbitraria del sonido musical dentro del *continuum* sonoro, y su diferenciación con respecto a todo lo que es nombrado como *ruido*⁹⁰.

El pensamiento de Tagg con respecto a un “filtro cultural” por donde pasa el significado de los sonidos antes de su codificación en el lenguaje musical, parece ahora más claro⁹¹. El autor hace referencia a los conceptos y a los modos de estructuración del sonido musical definidos por un determinado grupo humano. En este proceso, se filtran también los sistemas de creencias y de valores de una determinada cultura.

En las sociedades contemporáneas, donde coexisten múltiples universos culturales, esta situación de oposición entre los códigos musicales se potencia aún más generando, por falta de conocimiento, actitudes valorativas discriminatorias que inhiben el derecho de existir y de concebir el mundo de formas diferentes. Posiblemente, parte de los transeúntes que pasean por la calle Ahumada, en el centro de la ciudad de Santiago, no logra distinguir en la música de los grupos mapuches que se presentan en este sector, más que gritos y dramatizaciones exóticas sin ningún tipo de significado musical. Lo mismo pasa con el “sonido rajado” de las flautas de los chinos en las fiestas rituales de Chile Central: cuando es apreciado por individuos de otras esferas socioculturales, recibe por parte de ellos valoraciones críticas que lo reducen a un mero “alarido ensordecedor”.

⁸⁹ Ejemplo de eso puede ser el concepto de sonido musical adoptado por la cultura Occidental dominante, basado en las teorías Pitagóricas, contrapuesto a las sonoridades de “alturas indefinidas” de los aborígenes americanos. También, los diferentes sistemas musicales (tonal, atonal, modal, métrico, etc.) que se contraponen en distintas épocas y sociedades.

⁹⁰ Vale recordar que ruido aquí tiene el sentido usado por Schafer y tomado prestado de las teorías de la comunicación: “señal no deseada que interviene en el mensaje”.

⁹¹ Véase p. 4 de esta disertación.

También las performances de los conjuntos de *rock* o *heavy metal*, o inclusive la música contemporánea de producción académica, son ejemplos de géneros o estilos musicales que, en general, comunican para ciertos grupos específicos, provocando reacciones de desagrado y de rechazo en las personas que no pertenecen a ellos. De hecho, la realidad de las sociedades contemporáneas se establece en base a una fragmentación de lo social y de lo cultural, expresada en la diversidad de las formas de elaboración de los códigos musicales. Algunos de ellos, como es el caso de la música “contemporánea”, son tan particulares que no logran superar las barreras comunicativas que encierran a un número muy limitado de personas.

No obstante, para Martí i Pérez, la cuestión del significado de la música va más allá de una instancia puramente denotativa de los conceptos musicales; tiene que ver con las asociaciones de ideas externas al código musical que se le son otorgadas socialmente. Desde que estas asociaciones están íntimamente relacionadas con los sistemas de creencias y valores de una cierta área sociocultural, éstas incorporan criterios selectivos estableciendo un “nexo de identidad entre la música y una categoría cognitiva de orden social”⁹². Naturalmente, esta proposición sugiere que el contenido significativo de la música surge a partir de una relación entre la estructura interna de ésta y un concepto externo basado en la experiencia social. Algunos ejemplos citados por el autor son: las asociaciones del canto gregoriano con la religión (desde nuestro punto de vista, con la Iglesia Católica más precisamente); del rock y del heavy con el sentido de juventud, innovación, rebelión, inconformismo, e independencia; la ópera y la música clásica en general con la elite intelectual y económica.⁹³

Sin embargo, advierte el autor, estos significados no son necesariamente unívocos ni estables. Aunque puedan existir “significados dominantes”, la música es “polisémica”,

⁹² Como el autor no esclarece lo que quiere decir con la expresión “categorías cognitivas”, entendemos que son clases de conceptos generales que se establecen a partir del conocimiento racional del hombre sobre su realidad. Martí i Pérez, J.. [1992]. La idea de 'relevancia social' aplicada al estudio del fenómeno musical. **Revista Transcultural de Música**. Pg. 4 y 6

<http://www2.uji.es/trans1/marti.html> www.sibetrans.com/trans/trans1/marti.html

⁹³ Ibid.

y la interpretación de sus significados depende del ámbito de la recepción que varía en el tiempo y espacio⁹⁴.

Para Martí i Perez, la importancia de estos significados asignables a la música es que ellos pueden influenciar fuertemente el grado de aceptación de una determinada música. Según esta lógica, para el autor, un hecho que ha contribuido decididamente con el fenómeno mundial del rock, ha sido su identificación con la clientela joven de las diversas sociedades⁹⁵.

Crear identidades imaginarias que atiendan a los diversos sectores sociales, puede ser una exitosa estrategia de venta de los productos musicales. En este sentido, y tomando en cuenta la diversidad cultural de las sociedades actuales, la industria fonográfica se ha preocupado de crear estereotipos para cada uno de sus productos, considerando tanto la música como los músicos como partes complementarias en la elaboración del producto final - el disco. Las propagandas y los “videos clips” tratan de fijar modelos de comportamientos, asociando la música a la manera de vestirse, de hablar, de sentir y de actuar de los artistas, creando y transmitiendo ideas, valores y conceptos que van siendo asumidos - y consumidos - por el público de diferentes edades, sexo y condiciones socioculturales⁹⁶. Los catálogos de los principales sellos de grabación amplían constantemente sus ofertas de productos con el objetivo de abarcar una clientela cada vez más grande y diversificada. *Rock* para los jóvenes rebeldes, *pop romántico* para los adolescentes enamorados, “música industrial electrónica” para los apreciadores de la cultura racional, *rock funk* para los anarquistas, *technos*, *trance*, *hip-hop*, y etc.. Una lista interminable, si consideramos que cada uno de estos estilos representa una corriente que se subdivide en otras ramas más especializadas. Por ejemplo, el *rock and roll*, desde su creación en la década del '50, ha evolucionado hacia el *heavy rock*, *tecno rock*, *country rock*, *funk rock*, etc.

⁹⁴ Ibid. p. 4

⁹⁵ Ibid. p. 5

⁹⁶ Según Martin Stokes, la música no simplemente refleja un espacio social, mas provee los medios para transformarlo. Por otra parte, algunas veces, lo que comunica no es exactamente la imagen de lo real mas algo moldeado en un modo significativo. Ibid.,pg. 4,5.

Lanzados en el mercado internacional, estos estilos acaban siendo ingeridos por otras cultura que si, por un lado, se apropian de los elementos musicales e ideológicos contenidos en el mensaje, por otro, acrecientan datos que posibilitan el surgimiento de nuevas y significativas formas de expresión musical. Estos fenómenos, entendidos por Martín-Barbero como “procesos de reelaboraciones y montajes”, en el caso de América Latina, atienden a los movimientos de conformación de nuevas identidades sociales que resultan de los flujos migratorios constantes hacia las ciudades, o de la búsqueda de una auto-expresión por parte del contingente joven urbano⁹⁷. Una enorme diversidad de estilos reelaborados a partir de los conceptos locales de identidades aparece en el mercado como estereotipos de la música popular latina. El “rock-pop Colombiano”, “rock Argentino”, “jazz latino”, “pop latino”, “tecno salsa”, etc.

En Chile, un grupo representativo de esta fusión cultural es “Los Jaivas”. Usando baterías, guitarras, bajos eléctricos, ritmos y armonías del *rock*, los músicos de este conjunto interpretan temas andinos dando a ellos nuevos tratamientos tecnológicos y conceptuales. Se observa que el efecto estético causado en el público urbano es algo positivo. La explicación de esto está, para Martí-Barbero, en el hecho de que estos estilos son altamente representativos de los cambios sociales y culturales que se producen en las sociedades urbanas actuales⁹⁸. Sin embargo, para G. Castillo, los estereotipos culturales contenidos en la música popular mediatizada son falsificadores de una realidad que, a los ojos del espectador, aparece sistemáticamente destituida de la violencia y de las contradicciones pertinentes a ésta⁹⁹. Así afirma el autor:

“El estereotipo como falsificación constituye un objeto estético. Sus limitaciones simbólicas son fantasmáticas, falsas en su carácter de realidad, pero verdaderas como fenómeno sensible. El estereotipo toma parte en la conformación de un imaginario colectivo que posee una incidencia en la experiencia estética individual. Es sólo respecto de la

⁹⁷ Martín-Barbero, J.. [1993]. **De los medios a las mediaciones**, 3° ed., México, Ed. G. Gili. p. 219.

⁹⁸ Ibid. p. 220.

⁹⁹ Castillo Fadic, G.. [1999]. Música, Selección, Poder, traducción sintetizada del Cap. IV, del libro **Identité et Alterité dans la musique américaine du Xxe siècle au sud du Río Bravo**, Paris, l’Harmattan (en Prensa). p. 5.

naturaleza del valor de esta última que el análisis puede permanecer crítico”¹⁰⁰.

Retomando la cuestión del significado musical, Steven Feld propone que el “objeto musical”, entendido como una “entidad simbólica”, contiene “tensiones interpretativas” que sólo pueden ser solucionadas cuando las impresiones auditivas son transformadas en conceptos. Para tal, el autor considera la “experiencia social”, más que los factores psicológicos, como “estructuras que amoldan las sensaciones perceptivas en realidades conceptuales” musicales y extramusicales; se refiere, de esta manera, a los “esquemas de tipificación” compartidos socialmente a través de los cuales se da la aprehensión de los símbolos. En síntesis, lo que propone S. Feld es que el proceso comunicativo del significado y de la interpretación musical toma como bases, por un lado, la dialéctica del objeto/evento sonoro en cuanto simultaneidad de una realidad musical (estructura) y extramusical (su colocación en el tiempo y espacio histórico); y, por otro, los “movimientos interpretativos” que a través de sus variantes de “localización”, “categorización”, “asociación”, “reflexión” y “evaluación” transforman la experiencia auditiva en una práctica basada en la selección y yuxtaposición de conocimientos profundos y superficiales. Más que fijar significados, explica el autor, estos movimientos buscan enfocar “fronteras” de significación en los ajustes y cambios de los modelos de atención en el momento de la experiencia auditiva. A este procedimiento Feld lo denomina “enmarcación”, e involucra simultáneamente el reconocimiento de generalidades y especificidades, formas y referencias. De este modo, lo que pretende enfatizar el autor es que “las características significantes de la comunicación musical no son aquellas intransferibles e irreductibles al modo verbal, sino aquellas cuya generalidad y multiplicidad de los mensajes e interpretaciones posibles provoca un tipo especial de actividad afectiva y un involucramiento por parte del oyente”¹⁰¹.

¹⁰⁰Ibid.

¹⁰¹ Feld, S.. [1984]. Communication, Music, And Speech About Music. In **Yearbook for Traditional Music**, XVI. pg. 308

Para Turino, la cuestión del significado de la música tampoco se agota en sus posibilidades conceptuales. Más bien, desde su punto de vista, el poder que tiene para provocar respuestas emocionales y de realizar identidades individuales o colectivas radica en la forma directa en que los símbolos musicales actúan en el individuo, sin necesidad de interferencia de otros símbolos como, por ejemplo, el lenguaje hablado. De este modo, el autor encuentra en la semiótica de Peirce un respaldo teórico capaz de sostener su proposición. La cuestión del significado musical pasa a ser entendida como un “efecto real” creado por la unión del signo y del objeto en la mente del perceptor, denominado *interpretantes*¹⁰² y puede ser de tres tipos: *energético* – una reacción física causada por el signo; *emocional* – un tipo directo y no razonado de sentimiento causado por signo; o *sígnico* – un concepto basado en los símbolos lingüísticos. El autor llama la atención en relación al hecho de que los signos de nivel inferior – de la Primeridad y de la Segundidad – son más aptos para crear interpretantes energéticos y emocionales, mientras que los signos que involucran *símbolos* son más adecuados para generar respuestas razonables basadas en el modelo verbal. Es en este sentido que Turino se refiere al poder afectivo e identificatorio de los *iconos* y de los *indicios*, dado que estos, basados en la experiencia personal y colectiva, son de tipo directo, fluido, de múltiples niveles, y dependen altamente del contexto en que se presentan.

Otros signos que Turino considera importantes para las funciones comunicativas del arte son los *rhemas* y los *dicientes*. Los primeros, por representar a su objeto como una posibilidad cualitativa sin preocupación de una existencia real, permiten el juego de la imaginación y de la creatividad. Los segundos, considerados como siendo realmente afectados por el objeto que representan, son centrales para el análisis de la ejecución musical. Si consideramos que la ejecución musical es por sí misma una interpretación de los signos musicales, podemos entender el tono de una voz, los gestos y los movimientos corporales como interpretante energéticos.

Una condición que parece importante de ser considerada en la teoría de Peirce es que la *semiosis* involucra un tipo de encadenamiento ad *infinitum* a través del tiempo,

¹⁰² Turino, T. Op. cit. p.2

donde a cada nueva etapa un interpretante puede tornarse un signo para un nuevo objeto, creando nuevos interpretantes y así por delante. Cada cadena de *semiosis* puede ser interrumpida por un nuevo pensamiento o porque se llegó a una conclusión momentánea y circunstancial. Eso, a nuestro modo ver, se equipara a lo que S. Feld considera como “movimientos interpretativos” y los múltiples niveles del significado musical - “capas de significados” -. Entendemos, también, que la actividad afectiva enfatizada por Turino como la principal forma en que la música actúa en los individuos, está en una fase de la cadena semiótica donde la diversidad de informaciones no alcanza a ser transformada en concepto. Sin embargo, limitar la significación musical a una relación conceptual inmediata es para nosotros una reminiscencia de la semiótica de Saussure, que intenta establecer una relación unívoca entre el signo y el significado. En el caso de la música, y de las artes en general, eso podría empobrecer la complejidad del lenguaje artístico y desplazarlo del campo de las relaciones sociales. Avanzar en la interpretación de la cadena semiótica puede significar desenredar la base ideológica a partir del cual el código musical está estructurado. Eso puede también implicar el reconocimiento de la generalidad del mensaje más que de su especificidad, dado que esta especificidad es relativa, circunstancial y personal.

1.4 – EL AMBIENTE SONORO Y SU RELACIÓN CON EL PODER.

Con relación a las diversas connotaciones que pueden ser asignadas a los diferentes sonidos, Schafer recuerda que, en la antigüedad, los “rumores”¹⁰³ intensos de la naturaleza inspiraban miedo, respeto, y estaban relacionados con la expresión del “Poder Divino”¹⁰⁴. No obstante, lo que observa el autor es que esta asociación del sonido intenso al poder ha persistido de diferentes formas en las etapas subsecuentes del desarrollo de las sociedades europeas. En el medioevo, y en casi todo el período pre-industrial, cuando el “Poder Divino” pasó a ser reconocido y ejercido socialmente a través de la Iglesia, ésta proyectó su fuerza y autoridad también a través del campo acústico. Prueba de eso es el consentimiento que tenía para utilizar todo el potencial sonoro de sus campanas y órganos de tubo, mientras que los demás rumores de las ciudades estaban bajo restricciones legales¹⁰⁵. Además, como la iglesia tenía por objetivo anular los hábitos paganos e imponer los valores cristianos, eso pasaba por un rígido control cultural que implicaba, entre otras cosas, la selección y exclusión de los sonidos musicales y el monopolio del registro gráfico de ello (la escrita musical). Así informa H. Raynor:

“A Igreja romana não era hostil apenas ao uso de instrumentos na igreja; era hostil a todo instrumento musical; procurava destruir toda a geração de artistas ambulantes que divertiam o público e tudo fez para impedir a música e a dança seculares. Tentava impor um novo modo de vida a um mundo pagão, e não podia poupar esforços para destruir o que restasse do passado”¹⁰⁶.

En la historia del Continente Latinoamericano, es sabido que el ejercicio de poder realizado por la Iglesia Católica en el campo acústico de la Edad Media fue exitosamente proyectado en la acción colonizadora europea sobre este continente. La dominación de

¹⁰³ El término “rumore” es considerado aquí, desde los textos de Schafer, como cualquier sonido dotado de fuerte intensidad. Schafer, M.. [1985]. p.79.

¹⁰⁴ Ibid. p.111

¹⁰⁵ Ibid. pp. 111, 112.

¹⁰⁶ Raynor, H..Op. cit.. p.34.

los pueblos indígenas consistió, entre otras cosas, en un largo y lento proceso de aculturación que pasó, principalmente, por la imposición de un “espíritu sonoro del Occidente”¹⁰⁷, en oposición a las “sonoridades de los pueblos indígenas”¹⁰⁸. En el siglo XVII, no fueron pocas las crónicas despreciativas que trataban de describir las manifestaciones musicales de los indios, en general, como algo “tétrico” y “desagradable al oído”¹⁰⁹. En 1614, el cronista González de Nájera así describió la música de los araucanos.

“No son aficionados a música; cantan todos generalmente a un mismo tono, más triste que alegre; no se aficionan a instrumentos de placer, sino a bélicos, funestos y lastimeros, que son roncós tamboriles y cornetas hechas de canillas de españoles y de otros indios, sus enemigos que resuenan con doloroso y triste clamor”¹¹⁰.

En la era industrial, tal como enfatiza Schaffer, son las máquinas las que generan el “Rumore Consacrato” que - no más relacionado con el “Poder Divino”- se torna representante de un poder económico que se proyecta sin restricciones en el espacio acústico¹¹¹.

Con el advenimiento de la electricidad y de los aparatos sonoros de ella resultantes (la radio, el fonógrafo, el teléfono y la televisión), la apropiación del sonido pasa, por un lado, a estar relacionada con el poder político de los regímenes totalitarios; por otro, con el predominio del imperialismo Europeo y especialmente Norteamericano que, en el siglo XX, extiende sus dominios económicos a través de la invasión del espacio aéreo y acústico. La nueva forma de dominación implementada comprende, además de la ampliación de la industria mecánica y de la informática (aviones, misiles,

¹⁰⁷ Salinas, M.. [1999]. “¡Toquen flautas y tambores! Una historia social de la música desde las culturas populares de Chile, siglo XVI – XX.”. 1999. Texto no publicado.

¹⁰⁸ Baumann, M.. [1996]. Escuchando la voz de los pueblos indígenas. La música tradicional como política del encuentro intercultural, in **Revista electrónica Intercultural Music Review**, N° 2.

¹⁰⁹ Valdes, S.. [1979]. **Oyendo a Chile**. Ed. Andres Bello. Santiago. 1979. p.30.

¹¹⁰ Citado en Valdes, S.. Ibid.

¹¹¹ Algunos datos ofrecidos por el autor ilustran sobre el potencial sonoro de la industrial mecánica: máquina a vapor 85 decibeles, fábrica de caldera 118 decibeles, despliegue de aeronaves 120 decibeles, lanzamientos de misiles 160 decibeles. Schafer, M.. [1985]. p.112

cohetes, computadora, bomba atómica, etc.), el desarrollo de nuevas tecnologías de comunicación (radio, televisión, satélites, Internet, etc.) y, finalmente, la instalación de la Industria Cultural¹¹² (cine, discos, videos, revistas, programas de televisión, dibujos animados, comics, videojuegos, etc.). Con los nuevos medios de comunicación de masa, y apoyados económicamente por toda una industria de productos culturales, los países de la *avant garde* de la industrialización han podido interferir, desde sus propios territorios, en los sistemas de valores y en las formas de expresiones de las demás naciones y pueblos. Con respecto a esto, afirma Paul Virilio:

“Los medios de comunicación industriales disfrutan de una depravación singular de las leyes democráticas. Tienen el poder de manejar la información y de agitar las masas flotantes de la opinión pública ...”¹¹³

En lo que se refiere al campo de la música, M. P. Baumann¹¹⁴ habla de un nuevo “tecnocentrismo”, donde un número muy reducido de consorcios¹¹⁵ controla la mayor parte del mercado internacional. Eso, resalta el autor, tiene como resultado un proceso de “asimilación y nivelamiento del gusto”, de acuerdo a la norma musical angloamericana que deja fuera a las expresiones musicales de “las naciones étnicas”¹¹⁶. Sin embargo, el autor entiende que la música tradicional – la música de las minorías étnicas -, por

¹¹² “Industria Cultural” es una expresión que aparece por primera vez en un texto de Horkheimer y Adorno en 1947. M. Horkheimer y Th. W. Adorno, “Dialectica del Iluminismo, Editora Sur, Buenos Aires, 1971. Nace del análisis de los procesos de masificación pensados desde la “racionalidad del sistema” - los procesos de industrialización y mercantilización. Desde allí el término “Industria Cultural” comprende “la introducción de la cultura en la producción en serie y “la imbricación entre la producción de cosas y producción de necesidades” posibilitada por la “racionalidad de la técnica”. Citado en Martín-Barbero, Jesús. Op. Cit. p. 50

¹¹³ Virilio, Paul. [1996]. **El arte del motor**. Manantial. Buenos Aires. p. 78

¹¹⁴ Baumann, M.. Op. Cit.

¹¹⁵ Los cinco grandes consorcios son: Polygram de Phillips (Holandesa), Sony Music (Japonesa), Warner Music (EEUU), BMG (Alemana) y EMI (Inglesa). En U.S. los negocios con música tienen una producción cercana a los US\$ 4,5 billones, cifra que supera el Producto Interno Bruto de muchos países del “tercer mundo”. Reebee Garofalo, Götebar, Maio de 1986. Citado en P. Tagg [1986].

¹¹⁶ Baumann, *ibid.*, p. 3

significar una posibilidad múltiple de sonoridades, rituales y conceptos, es aún la vía de oposición a esta “uniformidad” que tiende a aumentar cada día más¹¹⁷.

Desde esta perspectiva, Schafer entiende que la asociación entre sonido y el poder es un lazo que nunca se rompe: más bien, ha pasado de Dios al sacerdote, de este a lo industrial y, en épocas más recientes, a los medios de comunicación de masas como la radio y la televisión¹¹⁸.

¹¹⁷ *Ibid.* pp.4.

¹¹⁸ Schafer, M.. [1985], p.112.

CAPÍTULO II: LOS VIDEOJUEGOS

2.1 – LOS JUEGOS: CONCEPTO GENERAL

Al intentar definir un significado propio para la palabra juego, nos encontramos con una dificultad: la vasta gama de posibilidades de empleo de este término. Por consiguiente, identificamos una gran variedad de situaciones que pueden ser caracterizadas como tal¹¹⁹. Sin embargo, al considerar el objetivo de este trabajo, pensamos que este universo complejo y diversificado al que nos remite esta expresión puede ser mejor comprendido y más claramente relacionado a partir de ciertos conceptos básicos que parecen implícitos en su sentido global, conforme proponen los autores Roger Caillois¹²⁰ y Johan Huizinga.¹²¹

Entre las varias ideas que nos vienen fácilmente a la mente está la de la acción, sea ésta de origen física o intelectual. De alguna manera, el juego existe a partir de una posición activa del jugador, la cual empieza con la decisión de tornarse partícipe de este quehacer¹²². Por lo tanto, se configura como un acto voluntario que, en un principio, y por lo menos en lo que se refiere a su acepción más corriente como actividad recreativa, se caracteriza por ser una manera entretenida y agradable de experimentar situaciones que, bajo ciertas condiciones ideales, involucran desafío y compromiso personal. Estas

¹¹⁹ En la Enciclopedia Salvat Multimedia encontramos, entre otros, los siguientes significados para la palabra juego: “acción de jugar”; “actividad recreativa sometida a determinadas reglas”; “determinado número de cosas relacionadas entre sí y que sirven al mismo fin”; “intriga o maquinación para conseguir algo”; “fiestas y espectáculos que se usaban en la Antigüedad”. La expresión “juego de palabras” es definida como “el artificio de usar palabras en sentido equívoco, en varias de sus acepciones, etc.”; “juegos florales” se refiere a la competencia poética instituida en Tolosa en 1323-24; “hacer juego” corresponde a “armonizar dos cosas” (juego de colores, piezas de vestir, muebles etc.); el “juramento del Juego de Pelota” se refiere al compromiso de los diputados del Tercer Estado, en los inicios de la Revolución Francesa, de no disolverse hasta establecer una Constitución; la “Teoría de los juegos” consiste de análisis matemáticos y estudia el comportamiento humano óptimo a seguir en una situación en que varios agentes son interdependientes y en la que las variables dependen en gran parte del comportamiento de los demás. Entre los varios tipos de juegos son citados: “juego de pelota”, “juego de manos – especie de prestidigitación”, “juegos malabares – ejercicios de agilidad y destreza” y, por extensión, juego puede ser considerado también como “combinaciones artificiosas de conceptos para deslumbrar al público”.

¹²⁰ Caillois, R.. Op. Cit.

¹²¹ Huizinga, J.. [1943]. **Homo Ludens**, trad. del Fondo de Cultura Económico, México, 1943.

¹²² Estos principios también se aplican a los juegos de azar y de vértigo, donde el jugador se lanza a la suerte, pero no antes de tomar la decisión y la actitud necesaria para dar inicio a la jugada.

condiciones, a las que se refieren ambos autores, sitúan al juego como una actividad fuera de un contexto real de la sociedad, en un espacio ficticio, de riesgos limitados, competencias calculadas y amenazas sin consecuencias, proporcionando, de esta manera, alguna comodidad para que el jugador pueda desarrollar sus acciones con mayor libertad. Para Huizinga, el juego es “una acción libre, ejecutada ‘como si’ y sentida como fuera de la vida corriente...”¹²³. Caillois dirá que se trata de una ocupación “acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad con la vida corriente”¹²⁴.

Desde esta perspectiva, el juego es visto, entonces, como una situación aislada que ocurre dentro de ciertos límites precisos de tiempo y espacio, compuesto por un conjunto de elementos que se relacionan entre sí a partir de un sistema propio de reglas que no necesitan ser justificadas más que por sus propios objetivos. Por eso, la fantasía, el simulacro, el misterio y el secreto son elementos que encuentran allí un espacio fecundo para sus desarrollos. En este sentido, Caillois propone que “el juego consiste en la necesidad de encontrar y de inventar, inmediatamente, una respuesta que es libre dentro de los límites de la regla”¹²⁵.

Considerando la suma de los componentes que son establecidos como necesarios para el desarrollo de un determinado juego (figuras, símbolos o cualquier otro tipo de accesorios), y la forma de articulación que mantienen entre sí, este autor plantea la idea de una “totalidad cerrada” concebida para funcionar sin la intervención de los factores externos¹²⁶. Al mismo tiempo, tomando en cuenta el carácter de diversión y “gratuidad”¹²⁷ que caracterizan a esta práctica, entiende que ésta se presenta como una ocupación alternativa, contraria al ejercicio del trabajo¹²⁸, del arte y de la ciencia que en

¹²³ Ibid., p. 31,32.

¹²⁴ Caillois, op. cit., p. 38

¹²⁵ Ibid. p.34

¹²⁶ Ibid. p.9.

¹²⁷ En el sentido de no ser remunerado, pero también de no generar ningún tipo de riqueza. P.7

¹²⁸ Con respecto a los jugadores profesionales, Caillois entiende que ellos, dado que tienen como motivación prioritaria la remuneración, son más bien “hombres de oficio”. En estas condiciones no juegan, sino que más bien trabajan. Aún concordando con el autor, la cuestión que se coloca es que estas actividades, en otros aspectos, mantienen el carácter del juego. A lo mejor, ellos no dejan del todo de ser jugadores, aun cuando son profesionales.

mayor o menor grado influyen en los cambios que se producen en el mundo¹²⁹. Por lo tanto, para Caillois, se trata de una acción que aparta de la seriedad de la vida corriente, y no mantiene con ésta ninguna relación de causa o de efecto. De esta manera, se refiere al juego como no siendo más que “fantasía agradable y distracción vana”¹³⁰: “una actividad sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real”¹³¹. En resumen, afirma el autor:

“ (...) el juego escoge sus dificultades, las aísla de su contexto y, por así decir, las irrealiza. Que sean o no resueltas no tiene más consecuencia que cierta satisfacción o cierta decepción igualmente ideales. De habituarse a ella, esa benignidad engaña respecto a la rudeza de las pruebas verdaderas. (...) el juego descansa sin duda en el placer de vencer el obstáculo, pero un obstáculo arbitrario, casi ficticio, hecho a la medida del jugador y aceptado por él. En cambio, la realidad no tiene esa delicadeza”¹³².

Otro aspecto señalado por Caillois se refiere al carácter improductivo de este quehacer, pues no genera ningún tipo de riqueza - “ni bienes ni obra”¹³³ -, ya que tiene como principio anular sus propios resultados¹³⁴. No obstante, y al contrario de J. Huizinga¹³⁵, este autor admite el interés económico que mueve los juegos de azar, aceptando, incluso, la idea de que éstos están destinados a ser lucrativos o ruinosos

. No obstante, según su comprensión, eso no significa un dato de productividad; mas bien, lo entiende como un “desplazamiento de propiedades” que solo afecta a los jugadores¹³⁶.

¹²⁹ Ibid.

¹³⁰ Ibid. 8

¹³¹ Ibid.p.7

¹³² Ibid. p.21

¹³³ Ibid. p. 7

¹³⁴ Ibid. p. 21, 30, 31

¹³⁵ Para este autor, el juego es una acción que se realiza sin ningún tipo de interés material y en la cual no se obtiene provecho alguno.

¹³⁶ Ibid. p. 21

Desde el punto de vista de Caillois, un requisito imprescindible para la caracterización del juego es la necesidad de que su desenlace no sea conocido. En realidad, cuanto menos predeterminado sea su desarrollo y más imprevisible el resultado, más emoción, tensión e interés despertará en el jugador. De hecho, es esta la causa que mantiene y justifica la prolongación de esta ocupación: la duda sobre el resultado final. Cuando satisfecha esta curiosidad, ya no hay más sentido de seguir jugando. Solamente una nueva situación, donde una vez más no sea conocido el resultado, justificará su realización. Por lo tanto, en este tipo de actividad, “se necesita una renovación constante e imprevisible de la situación”¹³⁷. Esta condición, aclara el autor, no es gratuita: corresponde justamente al espacio de libertad concedido al jugador para desarrollar sus acciones de forma creativa; es fundamental para la existencia del juego y explica, hasta cierto punto, el placer que acomete al jugador¹³⁸.

De forma resumida, son estos los conceptos propuestos por Caillois para definir el juego. Sobre la base de estos principios, el autor entiende que la importancia que esta ocupación puede asumir frente al desarrollo de la sociedad y del individuo no radica en su aspecto formal, sino en las disposiciones psicológicas que éste manifiesta y desarrolla. Dichas disposiciones son las siguientes: la capacidad de asociar la presencia de límites y la facultad de inventar, de separar entre los recursos heredados de la suerte y el arte de lograr la victoria con recursos propios, de oponer el cálculo y el riesgo, y de concebir leyes imperiosas o flexibles¹³⁹. Por lo tanto, para este autor, la función del juego es de disciplinar ciertos “instintos poderosos” - competencia, búsqueda de la suerte, simulacro y vértigo - que, abandonados a sus libres impulsos, no podrían causar más que daños a la civilización. Así lo declara: “Los juegos disciplinan los instintos y les imponen una existencia institucional. En el momento en que les conceden una satisfacción formal y limitada, los educan, los fertilizan y vacuna el alma contra su virulencia. Al mismo

¹³⁷ Ibid. p. 34

¹³⁸ Ibid.

¹³⁹ Ibid. p.12, 14.

tiempo, los hacen apropiados para contribuir útilmente al enriquecimiento y a la fijación de los estilos de las culturas”¹⁴⁰.

Esta última frase nos revela que Caillois, aun cuando considera el juego como una actividad aislada, paralela, independiente y sin repercusión importante para la vida real de una colectividad, mantiene con ésta una cierta relación. En realidad, reconoce que existen filiaciones que lo tornan consubstancial a la cultura, cuyas manifestaciones, a su vez, aparecen relacionadas a las estructuras del juego¹⁴¹, aunque se ejerzan en terrenos distintos e incompatibles. Así lo afirma: “(...) el juego y la vida corriente son, de manera constante y dondequiera, campos antagónicos y simultáneos. (...) No obstante, aquello que se expresa en los juegos no es distinto de lo que se expresa en la cultura. Los resortes coinciden”¹⁴². Admite, así, que entre la cultura y el juego existe una correspondencia, y que éste funciona como imágenes que reflejan y refuerzan el modo de sentir y de pensar de una determinada cultura: sus creencias y valores. Así, lo que plantea el autor es que a través del juego es posible observar y conocer trazos característicos de una determinada colectividad¹⁴³.

Sin embargo, entendemos que esta proposición de Caillois expresa una visión parcial de esta relación, reforzando la idea de que el juego es una dimensión contraria a la realidad, incapaz de influir de manera significativa en la continuidad y en la transformación de la vida colectiva e individual. A pesar de todos los esfuerzos emprendidos por el autor y los avances logrados en este sentido, algunas cuestiones parecen quedar todavía pendientes. Desde nuestro punto de vista, carece de reflexión más amplia la idea de “totalidad cerrada”¹⁴⁴, donde el juego es visto como un campo antagónico al de la realidad corriente y con la cual no establece ningún tipo de conexión. En este sentido, proponemos algunas cuestiones: ¿Será realmente inevitable que este tipo

¹⁴⁰ Ibid. p.104

¹⁴¹ J. Huizinga, en su trabajo de tesis *Homos ludens*, argumenta sobre la importancia del juego en el desarrollo mismo de la civilización. Para éste autor, derivan del espíritu de juego la mayor parte de las instituciones jurídicas, los principios del arte, de la filosofía y de la poesía, e incluso ciertos aspectos de la guerra cortés. Citado por Caillois, op. cit. p. 14, 15, 16 y 27.

¹⁴² Ibid. p. 117.

¹⁴³ Ibid.p. 138, 139, 140.

¹⁴⁴ Ibid. p. 9

de ocupación sólo pueda ocurrir dentro de límites tan precisos que lo apartan por completo de todo el resto de la existencia¹⁴⁵? ¿Serán estos límites tan objetivamente definidos en todas las situaciones? Estas indagaciones no tienen la pretensión de negar las formulaciones propuestas por Caillois y Huizinga; más bien, buscan examinar su aplicabilidad dentro de la complejidad del universo del juego.

Con respecto a la “conciencia específica de realidad secundaria” o “franca irrealdad”¹⁴⁶ que acompaña a esta actividad, nuestra posición es considerar que, aun siendo correcta y sumamente importante para la caracterización del juego, ello no significa que no existan situaciones en que éste se realice a partir de acciones basadas tanto en la fantasía como en los datos de la realidad. Eso puede ser observado, y es muy común, en los juegos infantiles espontáneos: prácticas desarrolladas por los niños, donde la ficción y la realidad no son elementos excluyentes, sino más bien complementarios¹⁴⁷. Lo que se plantea aquí es una relación de intercambio entre estas dos dimensiones. Según observaciones y estudios en profundidad realizados en el campo de la psicología, los niños utilizan las experiencias vitales para jugar y, a través de ello, ensayan conductas y buscan soluciones que son aplicadas en la vida real. Por lo tanto, no se trata de pura diversión sin consecuencias existenciales, como afirma Caillois¹⁴⁸, ni de actividad cuyo fin está en sí mismo, como declara Huizinga¹⁴⁹. Más bien, ella involucra aprendizaje social y desarrollo físico, emocional e intelectual, si pensamos que la principal actividad del niño es jugar y que, a partir de ahí, él trabaja en el sentido de tomar conciencia del mundo y de sí mismo. En este sentido, los juegos sensorio-motores son primordiales para el desarrollo de la coordinación motora y la construcción del sentido de espacialidad, así como los juegos simbólicos posibilitan el aprendizaje que introduce al niño en el contexto social: valores, actitudes, rol social, padrones de conducta y comportamientos.

¹⁴⁵ Caillois utiliza la expresión “frontera ideal”, al referirse al espacio delimitado del juego, y afirma que nada de lo que ocurre en su exterior es tomado en consideración en el momento del juego. Ibid. p. 32

¹⁴⁶ Estas expresiones encontramos en Caillois, Ibid. p. 38. Sin embargo, esta idea ya había sido enunciada por Huizinga. Véase op. cit. p. 31,32 y 53.

¹⁴⁷ Por ejemplo, una niña que juega a la muñeca puede alternar acciones fantasiosas con aquellas que corresponden a la vida real: ordenar sus juguetes y cuidar a sus muñecas, entre otras cosas.

¹⁴⁸ Op. cit, p. 38.

¹⁴⁹ Op.cit. p. 53.

Algo semejante acontece con las entretenimientos que buscan reproducir hechos de la vida real. En estos casos, el jugador orienta sus acciones según sus experiencias vitales: prueba papeles, ensaya soluciones y adquiere valores que pueden ser aplicados en la vida. En este caso, se puede considerar que el juego es capaz de provocar cambios de comportamiento que implican aprendizaje (físico, intelectual, emocional y social) y cambio de conducta, los que pueden influir directamente en la realidad. Lo que se propone aquí es que el juego no es un espacio tan seguro e inocuo, como afirma Caillois, cuyas consecuencias no afectan más que a esta actividad en sí misma. Prueba de eso es su frecuente utilización en los procesos terapéuticos y pedagógicos y, además, las constantes indagaciones acerca de sus efectos positivos o negativos en el ámbito social. En este caso, nos referimos más específicamente a los videojuegos, cuya adhesión maciza por parte de los niños, jóvenes y adultos ha venido despertando preocupaciones y especulaciones acerca del tema.

En principio, lo que se constata es que las opiniones se dividen, y sobre mucho de lo que se afirma no hay comprobaciones científicas. Entre las acusaciones más comunes están: la estimulación a la violencia, la propensión al aislamiento y la creciente valoración de un mundo virtual en detrimento de la experiencia real. Con respecto al primer aspecto, las críticas se dirigen hacia los contenidos de los juegos. Para Diego Levis¹⁵⁰, por ejemplo, la mayor parte de los programas hechos para las máquinas recreativas, las consolas domésticas y los computadores personales operan con temas relacionados con la violencia, la destrucción y la muerte. Para E. Provenzo, esta preocupación es pertinente, pues existen estudios indicando que los esquemas violentos de los videojuegos empiezan a ser integrados en la visión conceptual de mundo de numerosos niños. De este modo, el autor afirma la necesidad de eliminar argumentos que inciten al racismo, la xenofobia, el sexismo, la destrucción y la malignidad. Sin embargo, opina que no existen pruebas de que la violencia experimentada en ellos estimule comportamientos agresivos en los usuarios¹⁵¹. R. Gajá¹⁵², basado en investigaciones

¹⁵⁰ Levis, D.. [1997]. **Los videojuegos, un fenómeno de masas**. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. Barcelona, Ed. Paidós Ibérica S.A.. p. 188.

¹⁵¹ Provenzo, E.. *Video kids, making sense of Nintendo*. Cambridge, Harvard University Press. 1991. Citado por Levis D., *ibid*, p. 188.

llevadas a cabo en Estados Unidos, sostiene la tesis de que este tipo de actividad hace a los niños más coléricos y más tolerantes ante la violencia. Ya otros autores, como Marks Greenfield¹⁵³ y los hermanos Lediberder¹⁵⁴, partidarios de la teoría de la catarsis, acreditan que la violencia forma parte del contexto social de los niños, jóvenes y adultos. En este sentido, los videojuegos cumplen una función social, pues permiten al jugador canalizar esta violencia hacia los escenarios de ficción. Para los defensores de esta conjetura, explica Levis, lo que se encuentra en los juegos es una agresividad simbólica, estilizada, cuya falta de realismo sitúa a los personajes y los escenarios dentro de un contexto de ficción sin consecuencias para la vida real¹⁵⁵.

Sin embargo, de manera general, lo que observamos es que esta posibilidad de acercamiento del espacio ficticio con la realidad corriente es un factor altamente estimulante en la realización de los juegos. Incluso, algunas veces ello puede provocar dudas con relación a esos límites, dada la influencia de los factores externos que son incorporados al contexto de la ficción o viceversa¹⁵⁶. En el caso de los videojuegos, la industria del entretenimiento ha sacado buen provecho de los renovados avances tecnológicos, aplicándolos a la creación de un espacio virtual que tiende cada vez más a mezclarse con el mundo real¹⁵⁷. Vale resaltar que la inclusión de la internet en la práctica de estos juegos ha sido una innovación significativa en el sentido de favorecer la interacción entre estas dos dimensiones¹⁵⁸. En esta dirección confluyen también la

¹⁵² Gajá, R.. *Videojuego, ¿alienación o desarrollo?*. Barcelona, Grijalbo. 1994. Citado por D. Levis. Ibid, p. 189.

¹⁵³ Marks Greefield, P.. *Mind and Media. The effects of TV, Computers and Videogames*, William Collins & Co. Ltd. Oxford (trad. cast: El niño y los medios de comunicación, Madrid, Ed. Morata, 1985).Citado por Diego Levis. Ibid. p. 190.

¹⁵⁴ Lediberder, A. Y Lediberder, F.. *Qui a peur des jeux video?*, Paris, La Decouverte. Citado por Diego Levis. Ibid, p. 190.

¹⁵⁵ Levis, op. cit., pp. 185,190.

¹⁵⁶ En el juego “Escrúpulo”, practicado especialmente por los adultos, el conocimiento que cada jugador tiene de la personalidad y de la conducta de sus adversarios en la vida real son los factores que influyen y determinan directamente el desarrollo del juego. Desde allí, algunos practicantes afirman que los hechos ocurridos en el ámbito del juego pueden influenciar sus relaciones cotidianas.

¹⁵⁷ Se sabe, por ejemplo, que los juegos de simulación de vuelo son usados nos entrenamientos de pilotos de avión.

¹⁵⁸ En el juego *Flight Simulation*, un simulador de vuelos, por ejemplo, el programa está vinculado a un sitio que recibe, a cada hora, informaciones meteorológicas de los aeropuertos de todo el mundo.

cualidad de los gráficos, los efectos sonoros y la narrativa y, principalmente, el nivel de interactividad entre el usuario y el sistema. En parte, eso explica el éxito de los juegos electrónicos entre los niños, jóvenes y adultos.

Con respecto a la popularidad y la progresiva implantación de ellos en los varios sectores de la sociedad, M. Sutura¹⁵⁹ informa que son dos los posibles motivos: uno se relaciona con la afinidad que existe entre los valores, actitudes y comportamientos promovidos por ellos y aquellos que imperan en nuestras sociedades actuales¹⁶⁰; otro, desde el punto de vista de los procesos de aprendizaje, se refiere a su eficacia en lo que concierne a los requisitos necesarios para una enseñanza eficaz.

Con respecto al primer enunciado, observamos que, si bien las principales críticas apuntan al predominio de los contenidos agresivos y de las acciones compulsivas de disparar y matar, la tendencia de estos programas ha sido también la de reproducir situaciones de la vida real. De hecho, según informa M. Sutura, los videojuegos reúnen ciertas características que exigen una organización eficaz del aprendizaje social. En este sentido, los procedimientos incorporados a ellos pueden funcionar como importantes recursos para la motivación de conductas. Algunos de estos aspectos son enumerados por la autora: el carácter lúdico de los aprendizajes, la dificultad creciente y progresiva de las habilidades, el ritmo individual de cada participante, el conocimiento inmediato de los resultados, la comprensión clara de las tareas y objetivos a cumplir, la posibilidad de repetir y corregir el ejercicio, la compensación inmediata después de cada logro, el conocimiento de que existe un sistema determinado de reglas y recompensas, el reconocimiento social de las conquistas, la constante superación del propio nivel y la

¹⁵⁹ Sutura, Marcela. [s/d]. “Los Videojuegos en el Tercer Milenio”. Publicación on line en **El Tercer Tiempo**. *Revista digitada para la educación*. Primera parte. Pp, 1-3

¹⁶⁰ En este sentido, R. Romano informa sobre el éxito de venta de los juegos de guerra, los “War Games”, en los E.U.A., poco después de la Segunda Guerra Mundial y sobretodo durante la Guerra Fría. Entre los años de 1978 y 1983 fueron vendidos 1.573.627 “juegos de guerra” en el mercado interno, y más de diez millones fueron exportados a otros países. Romano, R.. [2003]. “Propaganda e Força Bruta. A fórmula Imperial vem da Grécia Antiga e hoje inclui até os war games”, in *Caros Amigos. O Novo Imperialismo*, ed. *Especial*, São Paulo, n° 17, pp. 20 – 21. junho.

posibilidad de lograr niveles máximos, y la estimulación visual, auditiva, kinestésica y actitudinal de los juegos¹⁶¹.

De hecho, para esta autora, la intensidad de los estímulos usados en los juegos electrónicos¹⁶², en general, supera las prácticas rutinarias ocurridas en el ámbito de la escuela o de la familia. Vistos de esta manera, sugiere que pueden ser interesantes herramientas pedagógicas. El desafío sería, entonces, establecer un criterio de selección de los mismos, junto con un constante acompañamiento de los niños y de los adolescentes por parte de los adultos.

En relación a los usos de los videojuegos, se sabe que diversas instituciones tratan de sacar provechos de las posibilidades educativas de estos juegos, utilizándolos en programas de entrenamiento profesional y estratégico de pilotos y militares. En este sentido, R. Romano llama la atención sobre la función que los “juegos de guerra” han desempeñado en los U.S.A.: además de los intereses económicos involucrados en la comercialización de estos productos, la masificación de ellos sirve también como recurso subliminal en la legitimación de valores y comportamientos promulgados por esta nación, no solamente en el ámbito interno del país, mas también en la esfera internacional. En este sentido, el autor cree que estos juegos poseen usos y sentidos múltiples: por un lado, sirven como simuladores de batallas en el entrenamiento de oficiales militares; por otro, actúan como disimuladores de las prácticas de genocidios. De esta manera, según constata, niños y adultos son llevados a percibir solamente el aspecto “inocente” de la guerra¹⁶³.

Naturalmente, cuestiones de orden ideológica pasan por los procesos de producción, distribución y utilización de estos productos. Sin embargo, consideramos que éstas son reflexiones que demandan estudios más especializados que no están al alcance

¹⁶¹ Ibid. pp. 2/3.

¹⁶² Por citar algunos: imágenes animadas, colores, luces, sonidos, voces, músicas, mensajes escritos, dimensiones espaciales tridimensionales y, principalmente, la posibilidad de manipulación por parte del jugador.

¹⁶³ Conforme declaración del teniente-coronel Casey Wardynski, diretor del Office of Economics and ManPower Analysis de West Point, “o alvo principal do jogo é educacional: queremos mostrar às crianças que o exército as treina para el futuro sucesso”. Citado por R. Romano, Ibid. p. 21.

de esta tesis. No obstante, pensamos que es importante haber introducido el pensamiento de R. Romano, con el objetivo de informar y sugerir aspectos del tema que pueden ser investigados en otras ocasiones.

Finalmente, consideramos que el éxito de los juegos electrónicos no radica simplemente en la condición de ser una actividad recreativa, sino que, principalmente, en el hecho de posibilitar satisfacer ciertas necesidades que son propias del individuo: la superación de sus capacidades físicas, emocionales e intelectuales, y la afirmación del yo con relación a sí mismo y a las demás personas. No solamente en el caso de los niños, sino también de los jóvenes y de los adultos, los juegos en general, en este caso los videojuegos, pueden servir como “laboratorios” donde se ensayan conductas y soluciones para los problemas reales; se desarrollan habilidades físicas, emocionales e intelectuales que pueden ser utilizadas en la vida real. Por medio de ellos, creemos que son transmitidos valores, comportamientos y actitudes compatibles con el contexto social y cultural en cual están insertos. Por lo tanto, pueden desempeñar una importante función como promovedores de los procesos de identificación individual y/o colectiva. De este modo, no los concebimos como un espacio aislado, seguro o inocuo. Sin embargo, entendemos que el uso que se puede hacer de ellos dependerá de las condiciones personales de sus usuarios¹⁶⁴ y de la orientación de padres y profesores en el sentido de utilizarlos como herramienta crítica en la reflexión de la propia sociedad. En este sentido, pensamos que el estudio de las estructuras, contenidos y sistemas de funcionamiento de estos juegos puede ayudar a desmontar los mecanismos de alienación.

¹⁶⁴ Nos referimos a las características físicas, emocionales e intelectuales del jugador.

2.2 – LA NATURALEZA DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son, en principio, programas informáticos elaborados con la finalidad de servir como un medio de entretenimiento. Sin embargo, al considerarse la naturaleza material de los elementos necesarios para la realización de estos juegos, parece más adecuado hablar de una acción combinada entre los recursos provenientes tanto del campo de la informática, como de la electrónica de consumo. Por lo tanto, es importante aclarar que la práctica de los videojuegos depende, además de los programas hechos para esta finalidad, de soportes técnicos provistos de un microcomputador y una pantalla como instrumentos mínimos capaces de hacer funcionar a estos programas. Así, el término videojuego evoca también la idea de una máquina que combina la informática con la señal de video. Probablemente es por ello que, para Diego Levis, “los videojuegos son el hijo primogénito del encuentro de la informática y la televisión (...)”¹⁶⁵.

Entre los cuatro tipos de soporte existentes en la actualidad, se encuentran las máquinas destinadas al uso de los salones recreativos o de “arcade”, cuyo origen, se puede decir, tiene que ver con los antiguos juegos electromecánicos de las salas de billar. De hecho, según informa Diego Levis, el primer videojuego lanzado comercialmente en 1972, el “Pong”, era, en su forma externa, muy semejante a la máquina de “pinball”, con la diferencia de que tenía una pantalla de televisión¹⁶⁶. La principal característica de estas máquinas es la demanda de juegos rápidos y de corta duración, ya que la rentabilidad de ellas depende del flujo de jugadores.

Otra posibilidad de soporte tecnológico utilizado en la práctica de los videojuegos son los computadores personales con lector o no de CD-ROM. Inicialmente, se trataba de pequeños computadores domésticos que podrían ser utilizados también para otras actividades. Sin embargo, el éxito de las consolas japonesas y los precios accesibles de los computadores más potentes de tipo PC o Macintosh terminaron por determinar la

¹⁶⁵Levis, Diego. *Op. Cit.*.p. 27.

¹⁶⁶ *Ibid.* p. 30.

decadencia de estos pequeños aparatos que, en la década del ochenta, lograron alcanzar una buena aceptación¹⁶⁷.

De costo sensiblemente inferior a los computadores personales, fabricada exclusivamente para la práctica de los juegos informáticos en los hogares, y de uso sencillo, la videoconsola doméstica se presentó, desde el comienzo, como un proyecto promisorio en el desarrollo de un amplio mercado financiero para los videojuegos. Desde allí, se puede decir que el éxito de los videojuegos, aún teniendo su inicio en las máquinas de los salones recreativos, ha estado íntimamente relacionado con el desarrollo tecnológico y económico de las videoconsolas. En este sentido, hay que señalar que dos empresas japonesas, Nintendo y Sega, han logrado en los últimos años controlar mayoritariamente este mercado, superando las expectativas de Atari, la empresa norteamericana de mayor éxito anteriormente¹⁶⁸.

En su forma original, la videoconsola necesita estar conectada a un televisor para funcionar, y su principal característica es el uso de cartuchos para el almacenamiento y la lectura de los juegos. En la década del setenta, las primeras consolas ofrecían solamente una posibilidad de juego. En la actualidad, los cartuchos contienen números variados de aplicaciones. En general, los sistemas desarrollados por las diversas empresas son incompatibles entre sí, lo que obliga al usuario a utilizar los programas hechos especialmente para cada tipo y marca de consola. Esa condición parece, inicialmente, favorecer a las empresas fabricantes de los videojuegos, dándoles siempre dos posibilidades para manejar las expectativas de ventas. En algunos casos, el lanzamiento de un nuevo modelo de consola puede estimular al consumo de nuevos paquetes de juegos, donde efectivamente se encuentran los beneficios económicos más expresivos para las empresas. En otros casos, un juego muy atractivo, o un personaje que causa

¹⁶⁷ Amistrad, Sinclair, Commodore, entre otros, son ejemplos de marcas de computadores personales utilizados en la década del ochenta para fines de entretenimiento electrónico. Levis, op. cit. p. 49.

¹⁶⁸ Desde la instalación de la primera máquina de videojuego en las salas de billares, en 1972 y el lanzamiento de su primera consola doméstica en 1975, hasta el apogeo de los videojuegos en 1982, Atari representaba cerca del 70% de este mercado en Estados Unidos. Era por lo tanto la empresa mayoritaria de este sector. En 1988, la empresa Nintendo pasa a representar entre el 85% y el 90% de las ventas de los videojuegos. A partir de 1989, Sega empieza a compartir este control y la situación acaba polarizada entre las dos empresas japonesas. Levis, Ibid. pp. 55, 56 y 79.

mucha identificación, puede ser el baluarte necesario para el lanzamiento exitoso de una nueva consola¹⁶⁹. Pero, en la práctica, lo que se observa es que de poco sirven los recursos tecnológicos sofisticados de las consolas, si los programas de juego no son suficientemente interesantes para atraer la atención de los consumidores.

Finalmente, el cuarto tipo de soporte son las consolas portátiles, cuya característica principal es tener una pantalla de visualización incorporada a la máquina, y ser de tamaño reducido. Se considera como el antecesor directo de estas consolas a los videojuegos en miniatura: los *Game & Watch*¹⁷⁰ lanzados por la empresa Nintendo a mediados de la década del setenta. A partir de 1989, las consolas portátiles pasaron a ofrecer cartuchos intercambiables de juegos y, posteriormente, a utilizar pantallas en colores. En el caso de la Game Gear, ofrecida por Sega, ella tenía en 1991 incluso la opción de añadir un accesorio y de convertirse en un receptor de televisión¹⁷¹.

Parece importante señalar que, aún persistiendo la incompatibilidad de sistemas desarrollados para los diferentes tipos y marcas de soportes, en la actualidad la tendencia es una aproximación en las características de los distintos programas. Por lo tanto, es frecuente encontrar varias versiones de un juego que posibilitan su ejecución en los diferentes tipos de máquinas.

A partir de sus características, los videojuegos, en cuanto productos de la industria de entretenimiento, se sitúan más en el campo de la creación y la difusión de los materiales audiovisuales que de los juguetes; inclusive, es posible decir que ellos forman parte del conjunto de los sistemas mediáticos. Tal como considera Diego Levis, ellos “ (...) representan el primer paso del proceso de convergencia de la informática con la

¹⁶⁹ Se considera que las exitosas ventas de las consolas Nintendo y Sega están, en parte, relacionadas con la buena calidad de sus juegos y la gran aceptación de sus personajes principales por parte de los usuarios. El juego *Super Mario Bros* estuvo para las consolas NES de Nintendo, así como *Sonic* para Segas, en el impulso de las ventas de sus principales consolas de videojuego. Diego, Levis, op. cit. p. 64, 71, 83. También, el gran éxito de *Pac-man*, un juego de origen japonés del cual la empresa Atari logró los derechos exclusivos de comercializar su versión doméstica, tuvo una relación directa con la posición mayoritaria de esta empresa en el año de 1979. Ibid. p. 55.

¹⁷⁰ Ibid. pp. 50 y 64.

¹⁷¹ Ibid. p. 85.

televisión”¹⁷², y “son los pioneros de las tendencias actuales hacia las que se dirigen las nuevas tecnologías de la comunicación”¹⁷³. Los videojuegos mantienen una estrecha relación con la industria audiovisual y con los medios de comunicación. Esto puede ser constatado, por ejemplo, en la participación cada vez más amplia de los sectores cinematográficos y televisivos en la producción y comercialización de estos juegos¹⁷⁴. Y, además, en la intercomunicación que se establece entre los contenidos de los productos elaborados por estos tres sectores, pues frecuentemente se retroalimentan de los mismos personajes y las mismas historias¹⁷⁵. De hecho, lo que se plantea es que los videojuegos forman parte de los “supersistemas”¹⁷⁶ que fomentan y aceleran su éxito comercial. En este caso, sus argumentos narrativos, personajes, músicas y ambientes visuales, en general, disponen de diferentes modos de producción y distribución, que van desde las aplicaciones informáticas hasta una variada gama de productos, pasando por los

¹⁷² Levis, D.. Ibid. p. 101.

¹⁷³ Ibid. Aunque el autor no explicita en esta frase las tendencias a que se refiere, se entiende que eso tiene que ver con las redes telemáticas de comunicación, donde los datos informatizados son transmitidos a través del teléfono. Ejemplo de ello es la televisión interactiva (TVI), donde los usuarios pueden, entre otros servicios que ofrece la red, realizar partidos de videojuegos por vía telefónica y por Internet. Véase Lafrance, J. P. “La TVI, l’autorote électronique, Internet et les Superhighways de l’avenir: vers une restructuration de l’industrie audiovisuelle” en *Technologie de l’information et société*, vol.6 n.4. Quebec/París, Dunod, 1994-1995. 423. Citado en Diego Levis, op. cit. ibid. cap. 11.

¹⁷⁴ Desde el comienzo, la industria cinematográfica se mostró interesada en este nuevo campo de los audiovisuales. En 1976, cuatro años después del éxito comercial de los videojuegos, la Warner Communications, uno de los mayores productores cinematográficos y discográficos de la época, compró Atari, la primera y principal empresa de fabricación de programas y consolas domésticas para videojuegos. Ibid. p. 54. Por otro lado, la creciente utilización de imágenes cinematográficas digitalizadas, indica la implicación cada vez mayor de este sector en la fabricación de los videojuegos. La influencia de técnicas Ibid. p. 104. En la actualidad, el mercado de los juegos informáticos se convirtió en un punto de confluencia empresarial que reúne industrias de diferentes sectores, tales como: de las telecomunicaciones, de la comunicación audiovisual, de la informática y de la electrónica de consumo. Empresas de la importancia de Sony, Matsushita, IBM, AT&T, Time Warner, Silicon Graphics y Walt Disney, entre otras, participan de alguna manera en los diferentes proyectos que se relacionan con los videojuegos. Ibid. p. 94 – 95.

¹⁷⁵ Además de los personajes e historias que son comunes a estos tres sectores de la comunicación audiovisual, desde 1992 algunas compañías de videojuegos y de telecomunicaciones se juntaron para ofrecer juegos interactivos por televisión a cable o vía satélite. El Canal Sega, por ejemplo, permite al abonado jugar a través de la red telefónica, estar continuamente informado sobre los más recientes lanzamientos de juegos, tener acceso a otros servicios interactivos y, aún, usando un modem especial, jugar con otros abonados situados en lugares diferentes. Ibid., p. 114.

¹⁷⁶ Un supersistema según la definición de Marsh Kinder es una “red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o de un grupo de personajes imaginarios o reales. Al convertirse en un supersistema, esta red debe atravesar varios modos de producción de la imagen y gustar a diferentes subculturas de edad, de sexo o de raza”. Kinder, 1991, p. 122-123, citado en Diego Levis, p. 29.

programas de televisión, las producciones cinematográficas y las publicaciones de revistas, entre otros¹⁷⁷.

De esta manera, los juegos informáticos son considerados como un “nuevo medio audiovisual”, según afirma Jean Paul Lafrance¹⁷⁸, que se diferencia de los demás por establecer una relación entre el usuario, la información y la máquina, donde se plantea la posibilidad de que el operador interfiera y controle, en distintos grados, lo que sucede en la pantalla. Por lo tanto, los videojuegos incorporan un nuevo concepto de aplicación informática, que combina la multiplicación de estímulos sensoriales con la participación activa del usuario. Es decir, son los primeros en desarrollar la idea del multimedia interactivo. Desde allí, la comunicación entre el programa y el usuario se establece, por un lado, a través de la pantalla de visualización y de los altavoces, mediante el uso de diversos recursos visuales y sonoros que actúan principalmente de forma integrada: textos escritos, imágenes fijas o animadas y sonidos con todas sus variables. Por otro lado, por la acción del usuario, que se realiza básicamente través de los controladores de manos: teclados, “mouses” o “ratón”, botones y palancas¹⁷⁹.

Naturalmente, la interactividad no es una condición exclusiva de los programas informáticos; de hecho, forma parte de sistemas eléctricos y mecánicos anteriores, como es el caso de los juegos electromecánicos y de los aparatos de registro y reproducción de imágenes y sonidos, entre otros. Sin embargo, lo que se plantea es que existen diferentes niveles o grados de acciones. El hecho de que este término en la actualidad se asocie de

¹⁷⁷ Un ejemplo de “supersistema” puede ser visto en la estrategia comercial de la empresa japonesa de entretenimiento Nintendo en la década del ochenta. Interesada en consolidar su éxito económico en el mercado de ventas de consolas y programas de juegos en Estados Unidos, la empresa desarrolló una red de promoción de sus productos con base en el éxito de uno de sus personajes principales: *El Super Mário*. Entre otras acciones, Nintendo creó un *Fan Club* con distribución gratuita de boletines informativos, servicios telefónicos de atención al cliente, programas de televisión dedicados a los personajes de sus juegos (*El Super Mario Show* fue uno de los programas infantiles de mayor audiencia en Estados Unidos) y la revista *Nintendo Power*, como fuertes medios publicitarios de un universo aparentemente gobernado por *Mario*. Diego Levis, op. cit, p. 73 – 74. *Sonic*, fue también un importante personaje que se tornó símbolo de publicidad y principal motor de ventas de los productos elaborados por la empresa japonesa Sega. Ibid. p. 83.

¹⁷⁸ Lafrance 1994 a, p. 21, citado en Diego Levis, op. cit. p. 26.

¹⁷⁹ Los controladores de mano de tipo palanca son utilizados sobre todo para los juegos de simulación de vuelo. La denominación original de estos artefactos es “joysticks”, cuya traducción al castellano es “palanca de mano” o “palanca de juego”; los que contienen botones son denominados “joy pad” y sirven para las acciones de saltar, avanzar, retroceder, tomar, disparar, entre otras.

forma más frecuente a los programas informáticos tiene que ver con las posibilidades que son ofrecidas al usuario. En este sentido, lo que se considera no es solamente la mayor o menor capacidad de que dispone el operador para incidir sobre el desarrollo del mensaje emitido, sino que también el volumen de información que el sistema es capaz de transmitir¹⁸⁰.

La progresiva incorporación de tecnologías cada vez más sofisticadas, tanto en lo que se refiere a la elaboración de los programas como a la fabricación de los soportes técnicos, posibilitó que los videojuegos evolucionasen rápidamente desde una condición parcial y limitada de interactividad, hasta un nivel cercano a las experiencias realistas y de inmersión. Naturalmente, la condición básica para eso es el propio desarrollo de la informática. Sin embargo, desde que el mercado de los videojuegos se mostró atractivo para diferentes sectores empresariales, éste pasó a constituirse como un campo de convergencias tecnológicas. En este sentido, se puede decir, por ejemplo, que la aproximación con la industria cinematográfica y la creciente incorporación de imágenes filmadas digitalizadas ha posibilitado un mejor nivel de sofisticación de los juegos, que tienden cada vez más acercarse a las características del cine en la búsqueda de las sensaciones realistas. En este tipo de juego prima la espectacularidad y la verosimilitud de las imágenes gráficas, la complejidad de las bandas sonoras y el atractivo de los temas narrativos. En algunos casos, según informa Diego Levis, los editores de videojuegos ya empiezan a hablar de “filmes interactivos”¹⁸¹, a partir de lo cual se intenta unir el lenguaje cinético del cine con las posibilidades lúdicas de los programas informáticos¹⁸².

Por otro lado, la influencia de la industria bélica que, con el final de la “guerra fría”, se vio obligada a desplazarse hacia los sectores privados de la economía, ha sido crucial para las innovaciones tecnológicas relacionadas con los programas de simulación

¹⁸⁰ Esta idea es una síntesis del pensamiento de distintos autores acerca del concepto de interactividad. Ese tema puede ser encontrado en: Wiener, N.. *Cibernética y sociedad*, Buenos Aires, Ed. Sudamericana. 1969. p. 21 y sigs; en Lafrance, Jean Paul. “La machine metaphysique. Matériaux pour une analyses des comportements des Nitendo Kids” en *Réseaux*, n° 67, París. 1994. pgs. 9-32; y en Levis, Diego, op. cit. ibid. pp .37 y 38.

¹⁸¹ Levis, D.. Op. cit. p. 105.

en general, y especialmente con aquellos que se aplican a las situaciones militares y espaciales¹⁸³. Los beneficios logrados en este campo se refieren, en gran parte, a la creación de imágenes gráficas en tercera dimensión y en tiempo real. Desde allí, se observa que la producción de los videojuegos tiende cada vez más hacia a lo que genéricamente se denomina como “realidad virtual” o, más específicamente, hacia las “técnicas de inmersión”¹⁸⁴. En este caso, la táctica es lanzar una sobrecarga de estímulos sensoriales sobre el jugador, de modo que le provoque la “ilusión”¹⁸⁵ de sentirse como parte integrante de un entorno distinto al físico. En este sentido, es muy importante el rol que juegan los programas, pero también los diferentes soportes técnicos, en lo que se refiere a la capacidad de almacenar grandes cantidades de informaciones, generar imágenes y sonidos tridimensionales, además de poder realizar el reconocimiento en tiempo real de los escenarios, personajes y banda sonora que constituyen un determinado escenario.

En la lucha por la primacía del mercado de ventas, las compañías de videojuegos han utilizado tecnologías cada vez más avanzadas en la elaboración de videoconsolas y de accesorios periféricos de gran sofisticación, con el objetivo de posibilitar al jugador experiencias realistas más fuertes y de inmersión interactiva¹⁸⁶. El resultado de eso,

¹⁸² Esta idea es originalmente desarrollada por Rebeca Allen en “Demolition Man: The Making of a Interactive Action Movie and the Future of Games” en *VVAA (1995): L'ère cyber*; Bry – sur- Marne, INA, pg. 185/193, citada en Diego Levis, op. cit. p. 39 y 106.

¹⁸³ Con respecto a los acuerdos de colaboración entre las empresas del sector bélico y las compañías de videojuegos, son ejemplos: la empresa Evan & Sutherland, especialista en el campo de simulación militar y pionera en la creación de gráficos por computador en tiempo real, y la Namco, un fabricante japonés de máquinas para videojuegos de salón; Nintendo y Paradigm Simulation Inc., antiguo colaborador de la NASA, para el diseño de un programa de simulación de vuelo destinado a su nueva consola de 64 bits; Sega y Martin Marietta, empresa especialista en la creación de imágenes informáticas en tiempo real, destinada a la industria bélica. Levis, D., op. cit. p. 124.

¹⁸⁴ De modo general, la expresión “realidad virtual” puede tener muchas aplicaciones o explicaciones. Michael Heim, por ejemplo, propone siete conceptos distintos que intentan definir esta expresión bajo diferentes puntos de vista. Para este trabajo se está adoptando la definición propuesta por Diego Levis, aunque se considera que ésta no agota todas las posibilidades: “La realidad virtual puede definirse como una base de datos gráficos interactivos, generada por un computador, explorable y visualizable en tiempo real bajo la forma de imágenes de síntesis tridimensional, dando la sensación de inmersión en la imagen”.

¹⁸⁵ Al hablar sobre las técnicas inmersivas de la realidad virtual, Michael Heim se refiere a la ilusión de sentirse sumergido en un mundo virtual. Luego, para este autor, la ilusión es la inmersión. Heim, Michael, “Essence of VR”, versión on line de un capítulo del libro *The metaphysics of Virtuality*, New York, Oxford University Press. 1993, pp. 109-128.

¹⁸⁶ Algunos ejemplos de accesorios periféricos pueden ser, entre otros: los cascos de visualización estereoscópica diseñados para las consolas Saturno y Jaguar de la empresa Atari; el conjunto *Coleco Vision*

aunque Diego Levis considere precarios los recursos tecnológicos para la creación de ambientes virtuales¹⁸⁷, ha sido una constante mejoría en las condiciones de ejecución de los juegos en lo que se refiere, por ejemplo, a la resolución de imagen, a la fluidez y rapidez de los movimientos, a la calidad del sonido y al reconocimiento en tiempo real de los personajes, escenarios y sonidos en tercera dimensión.

Sin embargo, parece importante informar que, a pesar de los esfuerzos realizados por las compañías de videojuegos en el sentido de optimizar la capacidad de las videoconsolas¹⁸⁸, lo que se observa en la actualidad son señales que indican una tendencia cada vez mayor de los jugadores hacia el computador personal multimedia. Una razón de ello puede ser la limitación de juegos impuesta a los usuarios de las consolas, ya que éstas se configuran como sistemas cerrados e incompatibles entre sí.

de CBS para conducción de coche con volante, pedal de acelerador y un tablero de instrumentos; además de los varios modelos de controladores de manos, entre otros. Sin embargo, algo bastante innovador es el *PowerPad*, fabricado especialmente para la consola NES de Nintendo: una especie de alfombra de plástico dotada de captadores de movimientos que permite al jugador controlar sus personajes a partir de una combinación variada de movimientos. *Club Nintendo*, 1989. P. 4, citado en Levis, Diego, op. cit. p. 151.

¹⁸⁷ Según este autor: “los computadores no son suficientemente potentes para generar mundos virtuales que puedan ser confundidos con el mundo físico real”. Levis, op. cit. p. 149. Contrariamente a este pensamiento, otro autor considera que “la frontera entre un sistema inmersivo y uno que no lo es depende más bien de los gustos de cada cual y de su capacidad de inmersión, que de una ley que marque la diferencia”. Gorka, E.. [2001]. “Virtualidad Real: sistemas, aplicaciones y futuro de la realidad virtual” , texto on line, <http://www.redcientifica.com/doc/doc200106100001.html>

¹⁸⁸ Entre los intentos para optimizar la utilización de las videoconsolas, los fabricantes de videojuego empezaron a utilizar procesadores cada vez más potentes, capaces de aumentar la cantidad de información y la velocidad para procesarlas. A partir de la década del noventa, los proyectos de fabricación de consolas para juegos pasan a incluir reproductores de CD-ROM, con el objetivo de ampliar sus funciones multimedias más allá de la práctica de los videojuegos. En algunos casos, como el de la consola Jaguar, lanzada por Atari a fines de 1993, eso incluye un sistema de comprensión de imágenes en movimiento que permite la reproducción de video, además de la posibilidad de conectarla con un fax o una línea de TV a cable. Levis, Diego. Ibid. p. 135.

2.3 – DESCRIPCIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

Si al comienzo de este capítulo nos encontramos con dificultades para definir o conceptualizar la palabra juego, en este momento, lo que se plantea es la complejidad para establecer una propuesta de clasificación que dé cuenta de la diversidad del universo constituido por los videojuegos. La causa de este problema parece deberse, por un lado, a las constantes actualizaciones que se realizan en estos materiales, como consecuencia de los avances tecnológicos en el área de la informática y, por otro, de los intereses comerciales de producir siempre nuevos productos para mantener un alto nivel de expectativa del público consumidor¹⁸⁹.

Aunque la caracterización de los videojuegos estuvo inicialmente relacionada con el desarrollo de actividades sensorio-motoras, más específicamente con la coordinación visomotora, con el tiempo eso fue siendo diversificado y ampliado en el sentido de involucrar también acciones de tipo reflexivo. Diego Levis apunta la década del 80' como el momento en que se definen los géneros de los videojuegos. Sin embargo, lo que se encuentra hoy es una gran variedad de programas híbridos, resultantes de las mezclas hechas entre los diversos géneros, a la vez que se observa una falta de consenso en el uso de las terminologías y en los criterios de clasificación usados por los analistas de este área. De hecho, hay que considerar que éste es un campo de investigación relativamente nuevo, con enfoques multidisciplinarios que van desde la ingeniería de la informática, a la psicología, la sociología y las teorías de la comunicación, entre otros, pero que no parece haber desarrollado una base epistemológica propia hasta el momento. Los materiales bibliográficos son escasos, por lo menos en América Latina, y las revistas especializadas son imprecisas y poco consensuales con respecto a los criterios de clasificación de los juegos. Eso parece estar relacionado con el carácter y los objetivos que orientan el campo de acción de estas publicaciones, interesadas más en la divulgación

¹⁸⁹ Con respecto a este aspecto, D. Levis informa que el éxito de los videojuegos puede ser atribuido al hecho de que éstos forman parte de “sistemas multimediáticos”, o “supersistemas”, como define Marsha Kinder: “una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o un grupo de personajes imaginarios o reales”. Ibid. p. 29, 104. En este sentido, entendemos que estos “supersistemas” se auto-alimentan, en el sentido de que funcionan creando múltiples necesidades de consumo para un mismo

de los productos que en proveer informes científicos sobre ellos. Esta es probablemente también la causa de que los propios usuarios se muestren poco informados acerca de la actividad que desarrollan, adoptando, en general, nomenclaturas propuestas en las páginas web de divulgación y venta de estos productos, o de los aficionados que intentan registrar sus propias experiencias con respecto al tema.

Una propuesta de clasificación presentada por Chris Crawford¹⁹⁰ divide los videojuegos en dos grandes grupos: juegos de acción y habilidades visomotoras, por un lado, y juegos de estrategia, por otro. Según esta autora, lo que diferencia estos dos grupos es que el segundo, sin eliminar la condición del primero - la acción visomotora – incluye, además, una amplia gama de aptitudes, que pueden ser resumidas en: estrategia de solución de problemas, establecimiento de relaciones causales y toma de decisiones¹⁹¹.

Estallo Martí propone otra clasificación, un poco más detallada, aunque en principio utiliza los mismo criterios de diferenciación propuestos por Crawford: las habilidades y recursos psicológicos utilizados en la práctica de los videojuegos. Este autor establece inicialmente cuatro grandes divisiones que, enseguida, son subdivididas en una serie de categorías relacionadas con el desarrollo del juego, su temática y el grado de relación con la realidad. Los cuatro tipos básicos identificados por Estallo Martí son: los juegos de “arcade”, de “simulación”, de “aventuras conversacionales” y las reproducciones de “juegos de mesa”¹⁹².

producto cultural. Eso puede ser observado, por ejemplo, en el uso de personajes del cine para la creación de los videojuegos y viceversa.

¹⁹⁰ Chris Crawford, 1984, citada en Estallo Martí, J... [1997]. “Psicopatía y Videojuegos” en *Psicopatología de las Nuevas Tecnologías.*, texto on line, Instituto Psiquiátrico, Deptº de Psicología. p. 7.

¹⁹¹ Ibid.

¹⁹² Ibid. p.8

Los “juegos de arcade”¹⁹³ son definidos como aquellos cuya principal característica es la demanda de un ritmo rápido del juego, exigiendo tiempos de reacciones mínimos, atención focalizada y un componente estratégico secundario¹⁹⁴. Como explica el autor, el usuario debe “orientar todos los sentidos hacia el videojuego, que se convierte en el único objeto de atención”¹⁹⁵. Eso puede ser mejor entendido si se considera que, en la mayor parte de estos juegos, el usuario debe responder rápidamente a la presencia de varios estímulos simultáneos, considerando al mismo tiempo su posición en la pantalla, la velocidad y la trayectoria de sus acciones. Con respecto a los componentes estratégicos, el autor entiende que no necesitan de planificación, pues la acción del jugador debe ser inmediata frente a los estímulos lanzados por el programa de juego, y el aprendizaje se da en la práctica repetida por un mecanismo de ensayo y error. Dadas estas características, el autor advierte que los niveles de exigencia de la atención pueden ser tan elevados, que se presentan en los jugadores estados similares a lo que se denomina en psicopatología como “seudoaproxexia”: es decir, “el sujeto está tan concentrado en algo, que a ojos de un observador externo puede parecer desatento a todo lo demás”¹⁹⁶.

Dentro de esta categoría, Estallo Martí distingue otras cuatro subdivisiones. Son éstas: los juegos de “plataforma”, de “laberintos”, los “deportivos” y los que son nombrados con el título de “dispara y olvida”¹⁹⁷.

¹⁹³ Aunque J. A. Estallo Martí considere los juegos de “arcade” como una categoría basada únicamente en la acción rápida, para otros autores, e incluso para los jugadores, este término es indicativo de los videojuegos utilizados en las máquinas de moneda de los salones públicos de entretenimiento. Dada la característica comercial de estos locales, los programas están hechos para realizar partidos de corta duración. En este sentido, los juegos que no demandan planificación para las acciones se adaptan mejor a estas condiciones. Sin embargo, nada impide que diferentes tipos de juegos sean adaptados a la versión “arcade” o, viceversa, que estos mismos juegos puedan tener diferentes ediciones para consolas y ordenadores domésticos. En este caso, ellos pueden mantener las mismas características iniciales o pueden ser modificados para programas de duración más larga, permitiendo la inclusión de estrategias planificadas. Quizás, por eso, esta división no sea adoptada por otros autores y por las revistas especializadas de videojuegos, siendo más considerada como una versión específica para un tipo de soporte técnico que una categoría de juego.

¹⁹⁴ Ibid. p.8

¹⁹⁵ Ibid. p.9

¹⁹⁶ Ibid. p.10

¹⁹⁷ Traducción al español, hecha por el autor, del título “Fire and Forget”: nombre de un exitoso juego del principio de la década del 90 que fue tomado prestado para clasificar una serie de juegos con características semejantes. Ibid. p. 10.

Los “juegos de plataforma” son aquellos donde el protagonista debe ser conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos horizontales de izquierda a derecha o viceversa, y verticales. Esta forma de videojuego ha servido especialmente para la edición de programas infantiles, cuyos personajes son, en general, sacados de los dibujos animados. Como otros programas de videojuegos, puede presentar diferentes niveles de dificultades, que van siendo enfrentados a medida que el jugador logra avanzar en el programa. Para Diego Levis, un mérito atribuido a este género es la incorporación de laberintos y de pasadizos secretos en el desarrollo de los sistemas de juegos de informática¹⁹⁸.

Para Estallo Martí, los “juegos de laberinto” forman una categoría separada, en que el núcleo central del desarrollo se da en torno de un laberinto que suele ser de gran extensión. Según informa este autor, en estos juegos la pantalla muestra apenas una ventana con una pequeña fracción del laberinto. Ellos pueden ser diseñados en perspectiva bi o tridimensional¹⁹⁹.

Los “juegos deportivos” son aquellos cuyo argumento está basado en un tema deportivo. De acuerdo con el autor, los juegos deportivos de tipo “arcade” se diferencian de los “simuladores deportivos” por la complejidad del algoritmo utilizado en el diseño, y por la supremacía de la acción sobre cualquier componente de tipo táctico o estratégico.

Los juegos “dispara y olvida” son comprendidos por este autor como aquellos que poseen como eje fundamental una “acción trepidante”²⁰⁰. Sin embargo, si el autor se refiere específicamente a los juegos de disparo²⁰¹, la denominación más usada es

¹⁹⁸ Levis, D. Op. cit. p. 171.

¹⁹⁹ Estallo Martí, ibid. p. 10.

²⁰⁰ Una acción trepidante puede ser entendida como aquella que involucra movimiento rápido y pequeño. Sin embargo, el autor no esclarece si se trata de las acciones del jugador con relación a los controladores de mano o a los movimientos de los elementos gráficos del juego. Naturalmente las dos cosas están relacionadas, pero son entendidas como dimensiones distintas. Ibid

²⁰¹ El autor no especifica cuál es la acción. En este caso, un juego de pelea también posee un eje central basado en una acción trepidante: pelear. De hecho, estos últimos no aparecen en las categorías propuestas por J. A. Martí.

“Shooter” o “Shoot’em up”²⁰². En ellos, se trata de realizar disparos que pueden ser ejecutados desde una nave o de cualquier otro tipo de artefacto, con el único objetivo de eliminar los blancos que aparecen en la pantalla. Naturalmente que el tiempo de reacción del jugador es muy corto y su éxito depende, en gran parte, de una buena coordinación visomotora. En general, estos juegos son ejecutados en “primera persona”: es decir, el ángulo de visión mostrado en la pantalla es exactamente aquel usado por el protagonista para focalizar los objetivos²⁰³. Los escenarios casi siempre se mantienen constantes, pudiendo en algunos casos ser modificados tras la eliminación de un cierto número de enemigos; sin embargo, el desarrollo del juego es lineal, pues no prevé el retorno a los escenarios vencidos. Eso puede ser considerado como una característica que los diferencia, por ejemplo, de los juegos de laberinto.

Según afirman los usuarios de videojuego, el “shoot’em up” es la categoría que más despierta el interés de ellos, pues son de gran impacto²⁰⁴, de corta duración y de fácil manejo de los programas.

Para Diego Levis, estos juegos pueden ser agrupados bajo dos versiones: una que deriva del célebre juego “Space Invaders”²⁰⁵ del final de los años 70, y otra que tiene que ver con los clásicos tiro al blanco de los parques de entretenimiento. En este caso, sus antecesores directos son las máquinas de tiro electromecánicas de los salones de recreación. En los videojuegos de este tipo, las metas pueden ser personas humanas o vehículos conducidos por humanos, y el escenario puede ser un campo de batalla, un cuartel, cualquier área militar o paramilitar. En el caso de los ambientes futuristas, los enemigos asumen la forma de robots, alienígenas y naves espaciales que amenazan con destruir la Tierra. También los contextos urbanos pueden servir de escenario para estos

²⁰²En la clasificación propuesta por Diego Levis, estos mismos juegos son denominado “shoot’em up”. El autor propone la siguiente traducción al español: “dispárale a todos”. En las revistas de videojuegos es común nombrarlo de “shooter”.

²⁰³ Los juegos ejecutados en primera persona, al contrario de aquellos realizados en tercera persona, no muestran el protagonista que realiza la acción, sino que el campo de visión de ésta.

²⁰⁴ En el sentido de causar fuertes sensaciones en el jugador.

²⁰⁵ Traducción al castellano hecha por el propio autor: “Invasores del Espacio”. Este juego, en las palabras de Diego Levis, consiste en eliminar “marcianitos”. Ibid. p.170.

juegos, utilizando personajes justicieros como la policía, entre otros. En fin, los temas pueden ser muchos, pero la finalidad es siempre la misma: mirar, disparar y eliminar.

Aunque Estallo Martí no los haya mencionado, otra categoría que parece pertinente a este género caracterizado por la demanda de un ritmo rápido de juego, y que exige un tiempo mínimo de reacción de los jugadores, es aquella denominada como “juegos de lucha”²⁰⁶. Según explica Diego Levis, estos juegos consisten en la lucha cuerpo a cuerpo entre dos personajes controlados por los jugadores. En el caso de jugarse contra la máquina, el usuario debe ir venciendo uno a uno a todos los rivales que le impone el programa. No obstante, no existe enemigo predeterminado por el programa, sino que los roles son intercambiables. En general, los personajes representan luchadores humanos y sus acciones derivan de las artes marciales, si bien eso no impide que puedan disponer de armas de diferentes tipos para atacar a sus adversarios. En algunos casos, los personajes son monstruos alienígenas, dinosaurios o dragones. Los escenarios son fijos y sólo se cambian a medida en que se avanza en las fases del juego.

Muy cercano a los “juegos de lucha” son los “Beat’em up”²⁰⁷ o “juegos de combate”. Como en casi todos los tipos de videojuego, el jugador debe asumir la identidad de un personaje, en general predeterminado por el programa. Aunque en su forma de presentación estos juegos demuestren un cierto argumento, el real objetivo de ellos es eliminar a todos los adversarios del protagonista, de manera rápida y efectiva. Por lo tanto, se adecua perfectamente al “género de acción”. Pero, al contrario de los anteriores, los “Beat’em up” presentan un desarrollo no lineal, pues los enemigos y los obstáculos al que el jugador tiene que enfrentarse van siendo repetidos de una manera cíclica durante todo el desarrollo del juego. Ese aspecto llevó a la psicóloga norteamericana Sherry Turkle²⁰⁸ a considerar que el éxito de un partido puede estar, en gran parte, en la capacidad del jugador de memorizar las reglas que dirigen el programa. Esta clase de juego, como los demás que involucran acción rápida, fue creado inicialmente para las

²⁰⁶ Ibid. p. 168.

²⁰⁷ La traducción de este título al castellano propuesta por Diego Levis es “Golpeándolos”. Ibid. p. 169

²⁰⁸ Turkle, 1984, p. 73. Citada en Diego Levis, ibid. p. 170.

máquinas de salones recreativos, siendo posteriormente adaptada para las videoconsolas y los computadores domésticos.

La segunda gran división propuesta por Estallo Martí son los “juegos de simulación”. En general, este tipo de juego está relacionado con la conducción de vehículos terrestres o aéreos, ya que tienen origen tanto en los juegos electromecánicos de conducción de coches y motos de las salas de recreación, como en los simuladores de vuelo usados en el entrenamiento de pilotos aéreos. La idea es provocar en el jugador las mismas, sensaciones y reacciones que sentiría si esa fuera una experiencia real²⁰⁹. Por eso el empleo de tecnologías de punta para perfeccionar el realismo de las imágenes y de los sonidos²¹⁰, y también para aumentar la rapidez de las respuestas de los programas con respecto a las acciones del jugador. Sin embargo, en la opinión de Diego Levis, aun con todos los avances tecnológicos de la informática aplicada a los videojuegos, no se ha logrado reproducir estas sensaciones²¹¹. Este autor considera que existe una amplia gama de simuladores de todo tipo, siendo los más populares los simuladores de vuelo.

Para Estallo Martí, existen dos grandes grupos de simuladores: los instrumentales y los situacionales. Los primeros se limita a la simulación del manejo de tecnologías militares o “elitistas”, como es el caso de los aviones de combate, de los automóviles deportivos, etc. En los segundos, el jugador asume un rol dentro de la simulación de una determinada situación, y debe comportarse según sus propios conocimientos. Dentro de este grupo, el autor distingue dos tipos distintos de simulación: los “simuladores deportivos” y los “simuladores de Dios”. En el primer caso, el usuario debe comportarse como un entrenador y/o un presidente de algún grupo deportivo, buscando desarrollar acciones estratégicas que deban conducir a un resultado positivo de su equipo²¹².

²⁰⁹ Entre las sensaciones que pueden causar la experiencia de conducir un vehículo están la de la velocidad y del vértigo.

²¹⁰ Con respecto a la imagen, lo que se busca es la síntesis tridimensional en el acercamiento con la realidad. En cuanto al sonido, nuevas tecnologías han sido utilizadas para la obtención del “sonido envolvente” o, como correspondería decir, del “sonido tridimensional”. Es decir, sonido con movimientos en el eje horizontal de izquierda hacia la derecha y viceversa; en el eje vertical de la altura; y de atrás hacia adelante y viceversa. “Informe Especial: ‘Sonido Multicanal’” en *Revista Micromanía*, no XV, Tercera Época, n° 51, abril de 1999. P.32- 36.

²¹¹ Levis, op. cit. p.172.

²¹² Estallo Martí. *ibid.* p. 12

Los “simuladores de Dios”, como explica el autor, son un tipo de juego que apareció a partir de 1991, en el cual el jugador debe asumir la identidad de un personaje sobrenatural (una deidad), o bien un conjunto de cargos que en la realidad corresponderían a diversas personas: por ejemplo, un alcalde con todo su “staff” - concejales, asesores y demás personas de su confianza -. Este género presenta además tres subgéneros distintos: los simuladores “bio-ecológicos”, “socio-económicos” y “mitológicos”. En el primer caso, la idea es la simulación del desarrollo de la vida en algún planeta configurado por el propio jugador; el segundo toma como argumento el tema económico, y el tercero sitúa al jugador en el papel de una divinidad que debe desarrollar su poder a expensas de otras divinidades, y lograr el máximo de desarrollo de una forma propia de civilización²¹³.

Desde este punto de vista, los juegos de simulación pueden requerir estrategias complejas y cambiantes de un partido a otro, además de conocimientos específicos acerca de la simulación²¹⁴. El tiempo de reacción del jugador, salvo en algunas situaciones específicas, tiene baja influencia en el desarrollo del juego, ya que éste demanda un elevado grado de componentes de planificación y anticipación de las acciones. En general, estos juegos son de larga duración, y muchas de las acciones que se desarrollan en ellos son en tiempo real, como si estuvieran transcurriendo en la realidad misma. En estas condiciones, se podría cuestionar si la inclusión de tantos elementos estratégicos no conduce, más bien, a la configuración de un juego específico de este género o, por lo menos, a un resultado híbrido entre la simulación y la estrategia.

De hecho, el tercer gran grupo propuesto por Estallo Martí se refiere a los “juegos de estrategia”. Curiosamente, para este autor los “simuladores situacionales” no están incluidos en esta categoría. Sin embargo, para Diego Levis, quien caracteriza el género de estrategia por su larga duración y por la acción reflexiva que exige del jugador, entre las subcategorías pertinentes a este grupo estarían los “simuladores de sistemas urbanos,

²¹³ Ibid. p. 12, 13.

²¹⁴ Según informa J. A. Estallo Martí, estos juegos vienen acompañados de manuales de información acerca de la comunicación entre el jugador y la máquina, dado que hay un considerable número de órdenes que se debe conocer previamente, además de informaciones teóricas sobre la propia simulación. Esos datos tienen como objetivo posibilitar el desarrollo de estrategias mínimamente operativas. Ibid. p. 11

económicos, ecológicos e históricos”²¹⁵ que corresponden en realidad al concepto de “simuladores situacionales” propuesto por Estallo Martí²¹⁶.

Para Diego Levis, los juegos de estrategia se basan principalmente en el interés de los temas propuestos, el desarrollo argumental, las opciones ofrecidas y la complejidad de las soluciones posibles²¹⁷. Debe ser por eso que Chris Crawford optó por una división bilateral de los videojuegos: los de acción, por un lado, y los de estrategia, por otro, considerando que estos últimos implican una gama mucho más diversificada de habilidades de tipo intelectual, que involucra la búsqueda de procedimientos para la solución de problemas, el establecimiento de relaciones de causa y efecto, y la toma de decisiones²¹⁸. En este caso, según observa Diego Levis, el realismo de los gráficos y la velocidad de las respuestas del programa no son lo más importante para los jugadores, lo que no significa que ellos no valoren la calidad de las imágenes y los efectos de los sonidos²¹⁹.

En esta categoría se encuentran los juegos de “aventura gráfica”, los juegos de “rol”²²⁰, de guerra o “war games”, y los ya citados “simuladores de sistemas”. Estos últimos son los únicos clasificados en las publicaciones especializadas de videojuegos como “juegos de estrategia”. En realidad, en estas revistas, cada uno de estos títulos es considerado como una categoría independiente, aunque puedan compartir características comunes entre ellos. Una condición básica es que son de larga duración, con cambios de escenarios y múltiples posibilidades de elección para las acciones y para el desarrollo mismo del juego, ya que en muchos casos el jugador puede determinar el orden, la dirección y la duración de las secuencias. Sin embargo, todo eso debe estar íntimamente relacionado con el argumento del tema propuesto. Por lo tanto, estos juegos sugieren un nivel mucho más complejo de las respuestas de los usuarios, ya que son capaces de estimular habilidades y experiencias emocionales variadas. Al contrario de las categorías

²¹⁵ Levis, Diego. pp. 173 - 174.

²¹⁶ Estallo Martí, J. A. pp. 12, 13.

²¹⁷ Levis, Diego, op.cit. p. 174.

²¹⁸ Citado en la p. 61 de esta disertación.

²¹⁹ Levis, Diego, op. cit. ibid.

²²⁰ También denominados de RPG - “roll play game”.

anteriores, el género de las estrategias combina la acción visomotora con el acto reflexivo, utilizando formas más diversificadas de comunicación entre el usuario y los programas²²¹. Dadas estas características, ellos son confeccionados, en general, para uso en las consolas domésticas y en los computadores personales. No obstante, ya que los recursos técnicos que disponen estos últimos ofrecen mayor posibilidad de aprovechamiento de las tecnologías insurgentes en el campo de la informática, se observa un creciente interés, tanto por parte de los fabricantes como de los usuarios de los videojuegos, por los computadores personales.

Naturalmente, estos juegos ofrecen mucho más espacio para la acción creativa del jugador. No obstante, no se puede perder de vista que toda esa libertad tiene un límite preestablecido por el programa. Por lo tanto, una posibilidad de diferenciarlos puede ser con relación al poder de decisión adjudicado al usuario. En el caso de las “aventuras gráficas”, esa libertad está de cierto modo restringida, ya que el juego tiene siempre una trayectoria preestablecida y notoriamente marcada por un desarrollo lineal. Además, aunque el jugador sea constantemente solicitado para elegir sus acciones dentro de una gama de posibilidades ofrecidas, solamente una opción es aceptada como correcta: mientras él no la identifique, no podrá avanzar en las etapas posteriores previstas por el programa.

Frecuentemente, la base de inspiración para estos juegos son los guiones de las películas cinematográficas y/o los libros de los escritores de suspenso, drama y misterio, entre otros, lo que no quiere decir que ellos también no desarrollen sus propias historias de ficción. Lo que se plantea es un acercamiento mayor entre los videojuegos y la producción literaria y cinematográfica. Sin duda, ese procedimiento tiene lugar en los “supersistemas”²²² que constituyen las redes de divulgación y venta de los productos de

²²¹ Incluyen, además del dominio de las combinaciones de teclas o de botones para los comandos tradicionales de acciones (avanzar, saltar, disparar, etc.), la utilización de formas escritas de mensajes, la elección menús optativos con iconos, mapas, enigmas y puzzles, entre otros.

²²² Un “supersistema”, según la definición de Marsha Kinder, es “una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o de un grupo de personajes imaginarios o reales. Para ser un supersistema, esta red debe atravesar varios modos de producción de la imagen, y gustar a diferentes subculturas de edad, de sexo o de raza. Al convertirse en un evento mediático, su éxito comercial dará lugar a comentarios que a su vez alimentan y aceleran este éxito comercial”. Kinder, 1991, p. 122-123 citada en Diego Levis, p. 29.

la industria cultural. Con relación al cine, esta aproximación ha llegado incluso al nivel técnico de elaboración de las imágenes, con la inclusión de escenas cinematográficas digitalizadas. La gran cantidad de uso de esta nueva técnica dio origen a un nuevo concepto de juego: los “filmes interactivos”²²³. En la opinión de Diego Levis, se trata de una versión sofisticada de las “aventuras gráficas”²²⁴.

Con respecto a los “juegos de rol”, la trayectoria puede ser libremente escogida por el usuario. Como consecuencia de esa libertad de movimiento, la estructuración del argumento queda condicionada a la interpretación del jugador sobre su personaje. Por eso, se considera que el argumento no tiene un desarrollo lineal. Dado que hay pocas cosas predeterminadas en estos juegos, ellos necesitan un sistema operativo propio que posibilite generar gran cantidad de información gráfica y textual, y enlazar acciones según el desarrollo de la trama²²⁵. Al trabajar con imágenes archivadas en ficheros que van siendo cargadas según los cambios de escenarios, se hace necesario un computador con velocidad satisfactoria de acceso al disco duro, para evitar que el desarrollo del juego sea lento y monótono.

Una característica específica de los “juegos de rol” es que el jugador tiene la posibilidad de elegir entre los protagonistas ya predeterminados por el sistema, o configurar sus propios personajes. En el caso de la segunda opción, eso se da como el resultado de la combinación de una serie de trazos personales que el usuario puede escoger. Por ejemplo: aspectos físicos, emocionales, valores, habilidades, profesión, sexo, clase de héroe, etc. Estos datos deben ser cuidadosamente seleccionados, pues las acciones y el desarrollo del juego dependerán directamente del estilo de cada uno de ellos y, en algunas situaciones, el usuario puede controlar más de un protagonista. Estos juegos están programados para un desarrollo en distintos niveles, los que van siendo superados según los logros del jugador. A medida en que va ascendiendo de nivel, el personaje principal va cambiando y adquiriendo mejor capacidad de acción. Una cantidad de

²²³ Ibid. p.105.

²²⁴ Diego Levis.op. cit. p. 174.

²²⁵ Un sistema operativo indicado para este tipo de juego es el SIGNOS: Scripted Interactive Graphic Novel Operating System. Traducción al castellano: Sistema Operativo de Novelas Gráficas Interactivas con Guión.

objetos y poderes puede ser utilizada para complementar las peculiaridades de ellos. Así, los “juegos de rol” son considerados “tramas interactivas”²²⁶, donde el jugador asume la inteligencia del personaje principal, con poderes para definir el curso de los acontecimientos.

En los juegos de estrategia, en general, la capacidad de observar, asociar y sacar conclusiones, son habilidades importantes para el éxito del jugador. Sin embargo, en el caso de los “juegos de rol”, ellos suscitan, además, un cierto manejo intuitivo de la psicología, ya que utilizan datos relacionados con el comportamiento social y emocionales de sus personajes.

La cuarta división de los videojuegos propuesta por Estalló Martí se refiere a las “reproducciones de juegos de mesa”, lo que en la clasificación propuesta por Diego Levis apunta a los “juegos de sociedad”. Éstos corresponden a las adaptaciones para videojuegos de los clásicos entretenimientos de salón: ajedrez, solitario, tres en uno, bridge, monopoly, entre otros. De poca importancia para los aficionados de la práctica de los videojuegos, son más utilizados en los computadores personales. Para algunos autores, ellos pueden ser asimilados como juegos de estrategia.

Para Diego Levis, cuyo criterio de clasificación se basa sobretodo en el análisis del contenido de los juegos, dos categorías más pueden ser consideradas: los “juegos ludo-educativos” de contenidos pedagógicos y los “porno-eróticos”.

Finalmente, de acuerdo con lo que acabamos de exponer, entendemos que hay una gama variada de clasificación de los juegos electrónicos que, seguramente, no agota sus posibilidades. Como admiten algunos autores, muchos de estos materiales son productos híbridos que mezclan elementos provenientes de distintos géneros o categorías. Por lo tanto, un intento exhaustivo de querer definir un criterio único podría ser inútil e innecesario en este momento. Desde nuestra perspectiva, pese a que algunos procedimientos puedan parecer puntos de vistas distintos, éstos no son excluyentes. De este modo, sin pretender privilegiar una u otra de las posiciones presentadas

²²⁶ “OK PC – Revista de videojuegos de PC”, Año 1, n° 6, p.19.

anteriormente, nuestra decisión es la de adoptar las terminologías y los conceptos que mejor puedan convenir para el cumplimiento de los objetivos de este trabajo.

CAPÍTULO III: ANÁLISIS DEL JUEGO “*FINAL FANTASY VI*”

3.1 – ESPECIFICIDADES

Género: Aventura Gráfica/RPG (roll play game).

Medio/Tamaño: cartucho/ 24 MB, CD/1CD

Plataformas: Snes (Super Nitendo EntertenimetElectrónico) y Playstation – Sega

Desarrollador: Square

Fecha de lanzamiento: octubre de 1994 para Snes; noviembre de 99 para playstation.

3.2 – CARACTERÍSTICAS GENERALES

Con respecto a la clasificación de “Final Fantasy VI”, entendemos que éste se configura como un juego que mezcla características pertinentes al estilo de “aventuras gráficas” y de tipo RPG²²⁷. Como ya explicamos en el capítulo anterior de esta tesis, estos dos géneros pertenecen a la categoría de los juegos de estrategia²²⁸. Por lo tanto, implican una gama diversificada de habilidades de tipo intelectual más que motora. En este caso, el jugador debe buscar procedimientos para soluciones de problemas, establecer relaciones de causa y efecto y tomar decisiones. Otras características de ellos son que ambos se desarrollan sobre la base de una proposición de carácter narrativo, son de larga duración²²⁹, y presentan cambios de escenarios y múltiples posibilidades de elección para las acciones del participante y para la evolución del juego. De este modo, el jugador puede determinar el orden, la dirección y la duración de las secuencias. Sin embargo, en el caso de las “aventuras gráficas”, que es lo que consideramos para “Final Fantasy VI”, esta libertad está de cierto modo restringida, dado que el programa tiene

²²⁷ Con respecto a estas terminologías, consultar el capítulo II de esta tesis: “Clasificación de los videojuegos”, p. 68.

²²⁸ Ibid, p. 11.

²²⁹ En el caso de “Final Fantasy VI” son computadas aproximadamente 30 horas corridas de juego.

una trayectoria preestablecida y notoriamente marcada por un desarrollo lineal basado en un guión previamente determinado con inicio, medio y fin²³⁰.

Sin embargo, lo que parece preponderante comercialmente para su clasificación como RPG es la posibilidad que tiene el jugador de elegir, en ciertas ocasiones, entre los protagonistas ya definidos por el sistema y mejorarlos en el proceso del juego. De esa manera, los personajes principales tienen la posibilidad de ascender niveles y adquirir mejores capacidades. En el caso de “Final Fantasy VI”, eso acontece al final de los principales combates²³¹. Además, como es típico de estos programas, hay un vasto conjunto de objetos y poderes que pueden ser añadidos para complementar las peculiaridades de los protagonistas, y el jugador debe estar constantemente preocupado de verificar y mejorar las condiciones de ellos, pues de eso dependerá su éxito.

²³⁰ En algunas ocasiones el jugador puede escoger el orden de las secuencias, o mismo saltar algunas; mas no tiene la posibilidad de configurarlas. Esta distinción entre los géneros de “aventuras gráficas” y “RPG” está mejor explicada en las páginas 68,69,70 y 71.

²³¹ Los personajes suman puntos, mejoran sus poderes de vida, de magia y ascienden de nivel.

3.3 – EL ARGUMENTO: PREMISA, SITUACIÓN DRAMÁTICA Y CONTENIDO NARRATIVO

Enmarcado en un escenario utópico y usando un lenguaje que mezcla elementos arcaicos, contemporáneos y de ficción²³² con técnicas cinematográficas que hacen recordar a los filmes de aventura²³³, el argumento enunciado al comienzo de la narración informa sobre un tiempo remoto²³⁴, en el cual hubo una guerra que hizo desaparecer gran parte de la tecnología y del conocimiento mágico²³⁵. No obstante, haciendo referencia a un momento actual, el juego empieza a partir de un período donde el mundo ya está equilibrado: la tecnología ha retomado su desarrollo y logrado un gran avance. Sin embargo, hay algo de misterioso y encubierto con respecto a la magia y su existencia: un Imperio que anda causando inquietudes en otras partes de la civilización tiene una creciente curiosidad por este “viejo poder”, e interés en utilizarlo como instrumento de dominación del planeta. El líder de ellos, el emperador Gestahl, y un sórdido general están dispuestos a eliminar a cualquiera que interfiera en sus propósitos. La aparición de un antiguo “Esper”²³⁶ y su captura significan la posibilidad del Imperio de atrapar a este ingenio definitivamente para sí y de poner en práctica sus planes funestos²³⁷. Frente a la amenaza que se impone, el mundo empieza a organizarse: varios guerreros de diferentes orígenes deben unirse para salvar al planeta de la ambición de aquellos que quieren conquistarlo por la fuerza y destruirlo.

Desde nuestra interpretación, el argumento narrativo propuesto en “Final Fantasy VI” se configura, básicamente, como una nueva tentativa de introducción al tema que

²³² Como elementos arcaicos nos referimos aquellos que de alguna manera evocan tiempos antiguos de la historia de la civilización occidental. Por citar algunos: castillos, coliseos, reyes, espadas, caballero espadachín, personajes mitológicos - como Siegfried y el pájaro Fénix -, además de los seres y los poderes mágicos. Éstos últimos, sugiriendo una relación con las fábulas de la era pre-cristiana de la Gran Bretaña. La presencia de componentes contemporáneos o de la modernidad, y el cruzamiento de ellos con los datos anteriores puede ser observada, por ejemplo, en la aeronave movida a hélice que transporta a los héroes. Con respecto a los factores de ficción podemos citar, entre otros, al escenario de un laboratorio del Imperio, en el cual tratan de quitar los poderes mágicos de los Espers por medio de unos tubos gigantes donde éstos quedan flotando.

²³³ Cortes abruptos, ritmos acelerados y suspenso acentuado. Todo eso, desde un punto de vista donde el jugador se pone en el lugar del protagonista.

²³⁴ Ese tiempo está determinado por un lapso de 1000 años pasados.

²³⁵ Esta guerra está como “La Guerra de la Magia” o “Guerra de los Magos”.

²³⁶ Los “Espers” son personajes fantásticos, sobrehumanos, detentores de poderes mágicos.

plantea la discusión sobre el bien y el mal en cuanto fuerzas antagónicas que disputan permanentemente el dominio de la vida terrenal. Siguiendo esta línea de pensamiento, en el contexto de este juego, el mal es todo aquello que representa un intento de dominación y de destrucción del mundo, causando angustia y desasosiego a sus moradores. En este sentido, está personificado principalmente por las fuerzas nefastas del Imperio y sus acciones y, además, por una gama diversa de enemigos quiméricos que aparecen sorprendentemente en cada nuevo evento. Por otro lado, el bien está singularizado por todos aquellos que luchan en contra del mal neutralizando sus maniobras, protegiendo al planeta Tierra y a sus habitantes. Por lo tanto, la cuestión de fondo colocada por esta narrativa se refiere al valor y al sentido de la vida, abarcando el tema de su preservación y destrucción. En este sentido, el mal encarna una visión pesimista: “la vida no tiene sentido dado que todo, inevitablemente, tiene un fin...”²³⁸; a partir de ahí sus acciones destructoras. Por su parte, la representación del bien es un mensaje de esperanza y de sentido positivo hacia la vida, valorando aspectos como el amor y la amistad, entre otros. Lógicamente, la proposición es tendenciosa: el bien debe vencer el mal, pues solo así el jugador llegará al final del programa con éxito. Esos datos son significativos, pues expresan valores que son representativos de las sociedades occidentales industrializadas, cuyos fundamentos tienen orígenes en las doctrinas judaico-cristianas.

Otra referencia reveladora es la presencia de una dimensión mágica cohabitando el mismo espacio narrativo del universo humano. Más que una mera ficción, el texto ilustra esta condición del hombre de creer en lo sobrenatural como fuerzas poderosas que están por sobre la condición humana, incluso en su aspecto moral²³⁹. La solución clásica encontrada para este problema, desde la mitología griega, es la unión física entre los mortales y los seres legendarios. Desde allí, el origen de Terra (la heroína principal): un

²³⁷ El plan del Emperador Gestahl consiste en apoderarse de los poderes mágicos de los Espers y utilizarlos en humanos que están bajo su control y, con eso, dominar o destruir al mundo.

²³⁸ Palabras del diálogo final realizado entre Kefka - el principal antihéroe -, y los miembros del equipo de salvación - los héroes -: Terra, Celes y Lockes.

²³⁹ En el texto narrativo, el mal está personificado principalmente por las acciones de los humanos; el mundo perverso y corrompido es el espacio habitado por ellos en contraposición al universo ponderado de los Espers. Los humanos dotados de poderes mágicos son aquellos fusionados con los dotes quitados a los Espers e indebidamente utilizados en el sentido de causar daños a la humanidad. Desde allí, entendemos

personaje híbrido dotado de características físicas y emocionales iguales a los humanos, pero superior en relación a sus poderes y comportamientos éticos. Ella es la esperanza y la salvación de todo el planeta. Terra representa el ideal del mundo equilibrado entre lo mítico y lo real, entre lo racional y lo emocional.

Con relación al tema de los valores, además de la discusión con respecto del bien y del mal, el juego enfoca otros conceptos y procedimientos pertinentes a las sociedades occidentales actuales de origen judaico-cristianas. Trata, por ejemplo, la cuestión de la muerte, dentro de una visión trascendental, como un rito de pasaje de un estado de vida a otro. Eso puede ser constatado en las escenas del “Tren Fantasma”, en el cual las personas muertas son transportadas hacia alguna parte desconocida como si estuvieran vivas²⁴⁰. Desde allí, y de otras secuencias más encontradas en el juego, el texto narrativo informa respecto de los sentimientos humanos de tristeza y aflicción por la pérdida de un ente querido y del deseo de resucitarlo. Sin embargo, deja claro que los muertos no vuelven. Por eso, es necesario conformarse con el duelo y seguir la vida.

Asuntos como la lealtad, la traición, la amistad, la maldad, la pureza, la ingenuidad, la persistencia, la determinación y la solidaridad humana están presentes en muchos de los momentos del juego. De hecho, éste toma como principio básico la proposición de que “la unión hace la fuerza”. Por eso, desde el primer instante y durante todo el tiempo, como regla, el jugador tiene la tarea de dirigir los personajes hacia la búsqueda de aliados que, a su vez, deben actuar en la formación de equipos. No obstante, dado que ésta no es una misión fácil, ellos deben tener mucha determinación, fuerza y perspicacia para superar los obstáculos que encuentran en el camino. Por eso, se sugiere que deben enfrentar a sus enemigos con valentía, y eliminarlos cuando representen una amenaza vital. En este caso, es posible identificar otra premisa muy presente en nuestras culturas occidentales que, en realidad, es bastante cuestionable: “los fines justifican los

que el texto sugiere una crítica a los valores morales y los procedimientos éticos en las sociedades contemporáneas.

240 Es decir, con una cierta apariencia y comportamiento de una persona viva. En la escena, los muertos, vestidos con sus trajes normales de la vida, salen caminando hacia el tren que los transportará. El detalle que puede indicar que están en otra dimensión es la ausencia de comunicación con los personajes vivos que están presentes en el mismo ambiente.

medios”. Entre otros mensajes que comunica el juego, uno de ellos se refiere a la importancia que tienen los niños en nuestras sociedades, y a la condición de que deben ser protegidos por los adultos. Si bien se trata de una información positiva con respecto al valor de la familia y de las instituciones responsables por la seguridad y el orden social, siguiendo la formulación expuesta anteriormente, esa nota puede tener también la función de argumentar a favor del aspecto bélico y agresivo del juego.

De todas maneras, desde nuestro punto de vista, el contenido narrativo implícito en el “Final Fantasy VI”, más que imponer, expone y posibilita la reflexión acerca de ciertos conceptos, valores y procedimientos que están en la base misma de los comportamientos humanos de las sociedades occidentales contemporáneas industrializadas. Sin embargo, dado que una parte significativa de estas informaciones se entrega en la forma de diálogos escritos en inglés, es posible que mucho de los detalles pasen inadvertidos para una persona que no domine este idioma. De esta manera, entendemos que la interpretación y la actitud del individuo frente al juego dependerán de sus condiciones personales, culturales y sociales, de la forma de acceso que tenga a este tipo de material y del uso que le puede dar. En el caso de América Latina, dadas las dificultades de dominio de este idioma, se estima que parte de sus usuarios actúan en el nivel operacional del programa, con grandes dificultades para alcanzar un grado más profundo de comprensión de sus contenidos simbólicos.

3.4 – LOS ELEMENTOS: PERSONAJES, ESCENARIOS Y ACCESORIOS

Si bien “Final Fantasy VI” utiliza elementos referidos a la vida en el planeta Tierra, e incluso a una cierta cultura de una determinada época, en realidad, el escenario en el cual se desarrolla se configura como un universo ficticio de características propias, cuyos ambientes, personajes y tiempo histórico no son precisamente identificables fuera del ámbito del propio juego. Aunque las imágenes de antiguos castillos, reyes rubios con ojos claros y caballeros leales que combaten usando espadas, nos envíen a una era de la Europa medieval, otros datos que se contraponen a éstos evidencian influencias de una modernidad, y además de un tiempo futurista que en realidad es puramente fantasioso y ficticio. Son ejemplos de ello: laboratorios que extraen poderes mágicos de los Espers por medio de tubos gigantes, aeronaves con formatos de barcos movidos a hélice, castillos equipados con aparatos tecnológicos que les permiten moverse bajo la tierra, armas biológicas, artefactos bélicos provistos de ultrasonido, descargas eléctricas, fuego y hielo; pociones mágicas que curan, un continente que flota en el aire, torres que equilibran al mundo, un tren que transporta a los muertos para la otra vida y cavernas que abrigan seres mágicos, entre otras.

Semejantes características poseen también sus personajes, divididos entre héroes y villanos, monstruos, humanos, seres mágicos, aventureros, jugadores de casinos, cazadores de reliquias, personalidades enigmáticas, fanáticos, seres híbridos nacidos del encuentro de un mortal con un “Esper”, guerreros fusionados con el poder mágico, un niño creado por animales salvajes, un caballero espadachín paladín de su reino, un rey que domina conocimientos avanzados de tecnología, un emperador y generales del mal, individuos practicantes de la magia, facciones de rebeldes, un hombre de las nieves y fantasmas, por citar algunos. Como se puede apreciar, éste constituye un conjunto bastante grande y diversificado de protagonistas con características muy variadas. Algunos, los héroes, integran el grupo de los aliados que apoyan a la heroína Tierra en su misión de defender al mundo²⁴¹; otros asumen la función de antihéroes, como es el caso

²⁴¹ Son quince los personajes que están inscritos en este grupo: Terra, Locke, Celes, Edgar, Sabin, Setzer, Shadow, Cyan, Banon, Relm, Strago, Gau, Mog, Gogo, Umaro.

del emperador Gesthal y su general Kefka, además de una enormidad de enemigos ofensivos de diferentes orígenes: perros, soldados, momias, pulpos, gigantes y otras figuras más²⁴². A partir de esto, se puede pensar en una especie de clasificación de los personajes: aquellos que representan el bien, los que representan el mal, y algunos de posición neutra cuya acción no interfiere ni positiva ni negativamente en la trama²⁴³. Sin embargo, es importante decir que cada uno de ellos tiene características específicas: en el caso de los héroes, ellas tienen que ver con la historia del personaje, con sus aspectos morales y emocionales, y también con sus habilidades para generar ataques y defensas²⁴⁴. Para los adversarios, estas diferencias están relacionadas con la potencia de vida de cada uno (HP)²⁴⁵, los tipos de ofensiva que pueden realizar y sus puntos frágiles²⁴⁶.

Semejantes son también los ambientes de “Final Fantasy VI”, territorios imaginarios, que en muchos casos son simulacros de un mundo real: ciudades, reinos, castillos, coliseo, montañas, florestas, ríos, cascadas, cavernas, planicies, islas, casas,

²⁴² El juego enumera cerca de 54 nombres de los principales enemigos. Entre ellos están: Kefka, Gesthal, Whelk, Marshal, Vargas, Ultros, Tunnel Armo, Ziegfried, el Phanton Train, Dadaluma, el n°024, el n° 128, las Manos Mecánicas, Flame Eaters, Air Force, Atma Weapon, Nerapa, Phunbaba, Tentáculos, Dullahan, Sr. Behemont I y II, Doom Gaze, Tritoch, Yeti, Magimaster, los Three Dream Stooges (Larry, Curley y Moe), Wrexoul y Soul Saver, Hidon, Hidon y Hidonites, Katana Soul, Los Ocho Dragones (Storm Dragon, Red Dragon, Ice Dragon, Water Dragon, Dirt Dragon, Skull Dragon, Gold Dragon), Inferno, Rough, Striker, Gardian, Poltergeist, Doom, Goddess, Kefka Demon, Demon’s Hand y Uearthly Stand Still.

²⁴³ El viejo Arvis puede ser un ejemplo de figurante cuya función, en el inicio del juego, es introducir la premisa.

²⁴⁴ Algunos ejemplos: “Terra es una misteriosa joven nacida con el don de magia, al principio, controlada por el Imperio. Un cierto aire nostálgico se debe al hecho de que este personaje, hasta cierta parte del juego, desconoce su pasado, su origen y su identidad. Es el primer figurante capaz de usar la magia; es muy equilibrada y fuerte en todo. Su profesión: caballero mágico. Una vez que descubre su verdadera identidad, tiene un nuevo comando, “Morph”, que le revierte a su estado “Esper”, dándole un poder extra de la magia y tornándola dos veces más poderosa para los ataques. Su principal recurso es el “Riot Blade” - su agilidad para usar la espada -. Locke es un experimentado viajero: un cazador de tesoros que vaga por el mundo en busca de antiguas reliquias. Su misión es reunir un equipo capaz de luchar en contra del Imperio. Además, es el protector de Terra y de Celes. Sin embargo, tiene recuerdos tristes del pasado, luego de haber perdido su gran amor, Rachel. Este personaje es rápido, pero no demasiado fuerte. Sus principales comandos son: Steal y Capture, lo que le permite capturar los artículos de los enemigos durante las batallas”. Estas y otras especificaciones acerca de los personajes pueden ser encontradas en las revistas especializadas o en las páginas webs del juego. En este caso, nuestra fuente de pesquisa fue la web “Final Fantasy Millenium – personajes y guiones”, by Sangrachu Corporation, Inc.

²⁴⁵ Hearth Power

²⁴⁶ Algunos ejemplos: el “Whelk” es un monstruo con formato de un caracol gigante, con 1600 HP, come electricidad, pero es sensible al fuego; la “Flame Eaters” es una gran llama con 8400 HPs que absorbe fuego, mas es sensible al agua y al hielo; “ Atma Weapon”, el enemigo más fastidioso del juego, tiene 24000 HP y 5000 MP (poderes mágicos); es resistente a todo.

edificios, teatro de ópera, bases militares y campamentos, por citar algunos. En cambio, otros son creaciones fantásticas cuya relación con un mundo real es bastante distante. Un ejemplo de eso puede ser el panorama de un continente flotante suspendido en el aire, el cual contiene dos estatuas que supuestamente equilibran al mundo, o el habitat de los Espers - un lugar especial, aparte de las influencias perversas de la vida humana -; y, entre otros más, una casa mágica donde hay pinturas que atacan a los personajes y cofres que flotan en el aire, rellenos de monstruos. No obstante, independientemente de las conexiones que se pueda establecer entre estas dos dimensiones, estos escenarios presentan características propias: algunos son lugares misteriosos, sombríos, poco frecuentados por personas y que en general esconden a los seres mágicos, como por ejemplo las “Minas de Narshe”; otros son peligrosos e inhóspitos, como el “Mount Koltz” y la planicie del Velt, habitada por monstruos y salvajes. Además, hay algunos lugares muy sospechosos, hostiles y llenos de inseguridades, como la ciudad de “Zozo” - un sitio saturado de emboscadas -, o siniestros, como el castillo y los territorios ocupados por las fuerzas del emperador Gesthal, y la fábrica Magitek, donde los Espers son aprisionados y sus poderes mágicos les son quitados. Naturalmente, contrapuestos a estos ambientes desfavorables que sugieren estado de alerta, tensión, o inseguridad, encontramos aquellos que transmiten tranquilidad, paz y seguridad. Entre otros, están el jardín donde habitan los Espers y el “Bosque del Fantasma” - unos de los escenarios más bellos y agradables del juego -, y también las ciudades donde la vida sigue en su normalidad, los adultos desempeñan sus funciones regularmente, y los niños corren libres por las calles. Completando esta diversidad, identificamos otros lugares de carácter militar, como la “Base de los Retornantes”, el campamento Imperial y el castillo de Fígaro; de carácter místico, como la “Torre Mágica”; lugares de pura naturaleza como las “Cascadas de Barren” y el “Río Leter”, y sitios de diversión y negocios como el “Teatro de Ópera” y la “Casa de Subasta”.

Observamos, además, que a estos diversos tipos de escenarios se relacionan las impresiones y las predisposiciones para las acciones que cada uno de ellos puede despertar en el jugador de acuerdo con las situaciones del juego. Algunos sugieren momentos de tensión y de mucha acción, como en las escenas de batallas; atención y

cautela en los sitios sospechosos; tranquilidad y disfrute en los espacios donde no hay ningún tipo de amenaza; esperanza y determinación en el mundo equilibrado; extrañeza y curiosidad en las situaciones que escapan a la normalidad de la vida corriente; desolación frente a la destrucción del planeta, o nostalgia por la pérdida de un ente querido, entre tantas otras posibilidades que ofrece el juego.

En fin, concluimos que “Final Fantasy VI”, un universo muy rico en la variedad de sus elementos simbólicos, es un cruce entre las informaciones dejadas por un legado cultural aún vigente, proveniente del pasado, y las experiencias del presente unidas a las proyecciones hacia el futuro, bajo la creación y la imaginación de un pensamiento fantástico. A partir de esto, podemos decir que “Final Fantasy VI” es de hecho una fantasía que remite a datos históricos, morales y culturales de todas las épocas de la historia de la civilización occidental, confirmándolos y, al mismo tiempo, cuestionándolos y criticándolos.

3.5 – EL SISTEMA: OBJETIVOS, SITUACIONES, ESTÍMULOS, ESTRATEGIAS Y ACCIONES

Al principio del juego, escenas filmadas y digitalizadas exponen un panorama general e introductorio relacionado con su carácter narrativo. Se trata de una sinopsis que tiene como objetivo ubicar al jugador en el contexto en que deberá desarrollar sus acciones. Así, son presentados algunos de los principales personajes, ambientes y situaciones que definen su género y su carácter emocional. En el caso de “Final Fantasy VI”, queda claro que éste involucra muchas acciones, combates, tensiones y emociones, mas también ficción y fantasía. Imágenes de una ciudad con el cielo lleno de nubes negras, truenos y helicópteros de combate introducen al jugador en la premisa: la amenaza de una nueva guerra y de la destrucción del mundo.

El punto de partida es la localidad de Narshe, un poblado imaginario donde tres soldados magiteck²⁴⁷ están en búsqueda de un legendario Esper. Luego de la presentación de los datos técnicos, y ahora ya con imágenes gráficas, el jugador empieza a actuar moviendo los personajes, explorando los espacios y buscando el camino hacia las minas²⁴⁸, lugar donde se encuentra el ser mágico. El tiempo es libre y la acción consiste en presionar los botones de dirección: izquierda, derecha y adelante. Este procedimiento es básico y constante en todo el recorrido.

No obstante, en muchos momentos, inesperadamente, ocurren situaciones inevitables de enfrentamientos. Estos acontecimientos son muy frecuentes y requieren un número variado de operaciones rápidas en un corto espacio de tiempo pues, de lo contrario, un personaje imprescindible puede ser extinguido²⁴⁹. El objetivo narrativo de estas acciones es, lógicamente, eliminar a los enemigos²⁵⁰. En el sistema del juego, estos procedimientos sirven, además, para proporcionar experiencias a los personajes y, de esa manera, ascender en sus niveles de vida. En el caso de las performances frustradas, hay dos posibilidades: algunas veces, el usuario es obligado a retornar a algún punto anterior

²⁴⁷ Denominación usada en el juego para designar a los soldados del Imperio de Gesthal.

²⁴⁸ Específicamente nombradas como las Minas de Narshe.

²⁴⁹ El programa no informa respecto del tiempo de reacción del jugador. Mas, si él no actúa o es lento, sus personajes van siendo atacados y debilitados hasta que sean eliminados.

de seguridad y a rehacer el itinerario para corregir sus errores de estrategia²⁵¹; en otras, le es permitido seguir adelante, siempre que sea logrado el objetivo de eliminar al enemigo. Así, luego del término de la batalla el personaje caído debe ser reavivado con nuevas cargas de energía. De hecho, este procedimiento puede ser realizado en cualquier momento del juego, siempre que sea necesario mejorar las condiciones de las partes que integran el equipo.

Con relación a las acciones involucradas en las operaciones de combate, éstas consisten en seleccionar las armas (o los golpes) y los protagonistas para realizar los ataques, en mejorar las condiciones de los participantes a medida en que van siendo dañados por la ofensiva enemiga, y en identificar y golpear a los adversarios. Los controles utilizados para eso son los botones de dirección: con uno de ellos se elige entre las opciones de armas, personajes y curativos, y con el otro se realizan las acciones (atacar o curar). En principio, éstas son operaciones relativamente sencillas, que se complican a medida que los personajes van adquiriendo mayores grados de complejidad y estilización en los ataques²⁵². Sin embargo, para tomar las decisiones, el jugador debe considerar las características de los oponentes²⁵³ y los recursos específicos de cada miembro de su equipo²⁵⁴. Con base en esos datos puede tomar decisiones estratégicas, resolviendo sobre el momento de lanzarse o de recuperar las fuerzas, además de escoger

²⁵⁰ La excepción son los Esper: para defenderse, en cierto momento del juego, empiezan a luchar indiscriminadamente contra los héroes. Mas, al percibir el equívoco, asumen la posición de aliados.

²⁵¹ En algunas ocasiones el retorno puede ser hacia el inicio del juego.

²⁵² Un ejemplo es el caso del personaje Sabin. Practicante de las artes marciales, su principal característica es la habilidad física. Al recibir su poder especial – el “Blitz” - el jugador puede entrar diversos comandos para lograr diferentes ataques: el “Pummel”, con el cual golpea a los enemigos – izquierda, derecha, izquierda; el “Fire Dance”, en el cual usa el fuego para realizar los asaltos – izquierda, izquierda abajo, abajo, abajo derecha, derecha -; el “Spiraler” para realizar las curas – R, L, X, Y, derecha, izquierda -; entre otros.

²⁵³ Las armas y los tipos de ataques que usa el enemigo, su potencial de vida y de magia (HP - “hearth power” -; MP -“magic power”-) y sus debilidades.

²⁵⁴ En el caso de los personajes héroes, estas condiciones también se refieren a sus poderes de vida (HP) y de magia (MP), al nivel de experiencia (LV), a la característica de los ataques y de las curas que realizan, además de las armas que disponen.

con criterio las armas y los personajes con características más apropiadas para realizar una determinada acción²⁵⁵.

Es oportuno decir que, al final, las luchas consisten en eliminar a los personajes, quitándoles sus poderes de vida. A medida que el programa avanza, ellas van tornándose cada vez más difíciles, debido al paulatino aumento del potencial de los adversarios²⁵⁶. Por eso, es necesario estar constantemente equipando y fortaleciendo a sus protagonistas. Por una parte, en lo que se refiere al nivel de experiencia de los personajes, esos beneficios ocurren naturalmente después de las peleas, siempre que haya una victoria significativa por parte del jugador. Sin embargo, no todos los éxitos de las luchas son premiados, pues ello depende del grado de dificultad que ofrece el adversario y del momento de desarrollo del juego. En lo que respecta a la adquisición de accesorios, ella implica operaciones de compra, cumplimiento de tareas y la obtención de recompensas que están escondidas en los diversos sitios del juego. Por eso, el usuario debe explorar y experimentar con atención cada ambiente por donde transita.

De modo general, los principales procedimientos y acciones son: mover a los protagonistas, equiparlos y mejorar sus niveles de poderes; ubicar lugares, armas y accesorios, combatir y explorar ambientes. Además, como es característico del género RPG, hay una gama de exigencias que los personajes debe realizar, y que están relacionadas con los hábitos de la vida real: dormir, comer, conversar, descifrar enigmas, jugar, hacer compras e interpretar mensajes, entre otras cosas más. En ciertos casos, se trata de requisitos estratégicos cuyo incumplimiento puede implicar desventajas para el jugador²⁵⁷. En otros, son meras formalidades que ayudan a enriquecer la narrativa. Muy comúnmente, estos procedimientos son informados por el programa a través de los

²⁵⁵ Una muestra de decisiones estratégica en el momento del combate. En la batalla con “Whelk”, el jugador debe atacar a la cabeza del monstruo con “Fire Beam” y “Tek Missile”, y curar a sus personajes mientras el bicho se esconde, puesto que éste absorbe electricidad cuando está en su casco.

²⁵⁶ Los valores pueden variar desde los 420 HP de Marshal, al principio del juego, hasta los 62.000 HP de Kefka o los más de 100.000 HP combinados (divididos en diversas partes) de Outergate Demon; ambos integrantes de la “Batalla Final”.

²⁵⁷ Adquirir un ítem - un arma o un elixir – puede ser fundamental, posteriormente, para vencer un combate o recuperar un personaje.

cuadros de diálogos²⁵⁸, o deducidos por el usuario de acuerdo con las situaciones del juego. En ambos casos, la falta de comprensión del idioma puede influir y dificultar el desempeño del jugador.

En su aspecto formal, “Final Fantasy VI” está dividido en dos grandes partes: la primera, el “Mundo del Equilibrio”²⁵⁹, corresponde al reconocimiento gradual del universo del juego: la situación dramática, las reglas, la presentación de los principales personajes, los ambientes, los territorios y los objetivos generales. En este momento, son también propuestos algunos enigmas o problemas que serán resueltos o esclarecidos a posteriori. Por ejemplo: el origen de Terra, la separación de los dos hermanos herederos del reino de Fígaro, el pasado de Shadow²⁶⁰, la muerte de Daryl, la causa de la “Guerra de los Magos”, la nostalgia de Locke, la dureza de Celes, el sentimiento de culpa de Cyan por la muerte de su familia, y el extraño comportamiento de Strago y su nieta, entre otros.

En esta fase, el objetivo primordial es reunir un grupo suficientemente fuerte para luchar contra los enemigos y defender el mundo de la amenaza de su destrucción. Sugiere un momento de optimismo, ánimo y determinación. Luego, el jugador deberá desplazar sus personajes por diversos lugares - ciudades, bosques cavernas, ríos y campamentos, entre otros -, combatiendo y siguiendo un itinerario preestablecido por el programa²⁶¹. En algunas ocasiones, le es dada la posibilidad de elegir entre algunas opciones de rutas. Sin embargo, en esta fase, la elección se da solamente en el nivel del orden a seguir, pues inevitablemente todo el trayecto debe ser concluido para que los participantes principales²⁶² sean presentados, añadidos al equipo y, por medio de los combates, mejoren sus niveles. El final de esta etapa está marcado por una serie de eventos que

²⁵⁸ Estos cuadros de diálogos, además de mostrar las hablas de los personajes, informan también sobre procedimientos del juego.

²⁵⁹ Título original, “The world of Balance”.

²⁶⁰ Un hombre solitario y enigmático.

²⁶¹ Para facilitar la ubicación de estos lugares, hay un pequeño mapa en la parte baja, del lado derecho de la pantalla que orienta el jugador en el desplazamiento de sus personajes. En ellos están señaladas las localizaciones de ciudades, castillos y cuevas.

²⁶² Todos ya citados anteriormente, excepto Umaro y Gogo que serán agregados en la segunda parte del juego.

culminan con un punto máximo de tensión: la destrucción del “Mundo del Equilibrio”²⁶³. Con eso, todo el planeta Tierra se fragmenta, los componentes del equipo se dispersan, y los demonios que están bajo la tierra son liberados. Por lo tanto, en esta primera mitad del juego, los héroes no son capaces de cumplir con la totalidad de sus objetivos. Tampoco el jugador es capaz de superar al sistema.

Como consecuencia de los eventos narrados anteriormente, en la segunda parte, el “Mundo de las Ruinas”²⁶⁴, el planeta se presenta cambiado en su forma geográfica y en el estado de ánimo de los personajes²⁶⁵. Las primeras imágenes muestran una isla solitaria donde se encuentra Celes. En ella no hay nada: sólo el sonido del viento. Cid, su único compañero, acaba por morir de hambre. Nítidamente, el escenario y el contexto narrativo sugieren un gran sentimiento de desolación y desesperanza. Una vez más, el jugador debe recorrer el mundo buscando sus personajes, reanimándolos e integrándolos al equipo. Después de seguir una parte del itinerario impuesto por el programa, él está libre para elegir el orden del resto del recorrido. Así como sucedió en la primera parte, el trayecto debe ser completado con el objetivo de que el equipo esté lo suficientemente fuerte como para derrotar a los adversarios en las batallas finales. Algunos nuevos lugares y personajes son incorporados, aunque la mayor parte de las ciudades son las mismas²⁶⁶. También los procedimientos son básicamente los mismos de la primera etapa, sólo que con mayores grados de dificultad. En este sentido, vale decir que la parte final del juego es notoriamente marcada por mucha acción y emoción. Además de las tareas que se complican, las batallas son mucho más difíciles, dado que los enemigos están cargados con altos grados de potencia. En la última etapa, cuando el equipo ya está formado, existe la posibilidad de prolongar o resumir el término del juego. Para la segunda opción, basta con saltar una serie de secuencias que van desde el escenario de la “Torre Mágica” hasta la “Torre de Kefka”, donde ocurren los momentos finales del juego. En este caso, si el

²⁶³ El personaje Kefka, cumpliendo con sus planes de destrucción del planeta, elimina al Emperador Gestahl y desordena a las dos estatuas que equilibran al mundo. Desde una interpretación personal, sugerimos que estos iconos representan el concepto del bien y el mal.

²⁶⁴ Título original, “The World of Ruin”.

²⁶⁵ Otro mapa es ofrecido con la forma actual del mundo.

²⁶⁶ Con relación al grupo de los héroes, son incorporados Umaro y Gogo. El primero, por ser un hombre de las nieves, acrecienta fuerza al equipo; el segundo, gracias a su habilidad especial permite copiar el último comando de un aliado, sin gastar recursos.

equipo está suficientemente fuerte para vencer, el jugador sólo pierde un poco de la historia y de la emoción de combatir con algunos oponentes más. En el caso contrario, tendrá que volver y, a lo mejor, completar las secuencias con el fin de perfeccionar sus personajes.

Logrado el objetivo de eliminar a todos los enemigos, llegamos al final del juego y de la narrativa, la cual propone un mundo racional sin el uso de las fuerzas sobrenaturales²⁶⁷. Con eso, entendemos que el programa cumple con los requisitos que caracterizan los juegos estrategia, cuyo desarrollo argumental ocupa un papel fundamental en el desenlace del programa y en la motivación del jugador. En el caso de “Final Fantasy VI”, podemos constatar un relato bastante rico en elementos simbólicos, cuyos contenidos proporcionan experiencias emocionales diversas²⁶⁸, remitiendo a valores y procedimientos usualmente difundidos en las sociedades occidentales contemporáneas industrializadas y, de este modo, motivándolos y reforzándolos. Entre ellos, identificamos, por un lado, esta conciencia arquetípica de la “raza blanca”, cuyo deber es salvar el mundo de las “fuerzas del mal”²⁶⁹; por otro, la tendencia de las sociedades contemporáneas a otorgar a la racionalidad primacía por sobre lo emocional y lo intuitivo. En este sentido, entendemos que este juego está notoriamente enfocado hacia los mercados de consumo europeos y norteamericanos, y se identifica con otros medios de comunicación y de entretenimiento por ellos utilizados. En concreto, nos referimos a los filmes de aventura, de suspenso y acción que usualmente son la fuente de inspiración para la creación de este género de juegos.

En el caso de América Latina, como expusimos anteriormente, la debida interpretación de los contenidos implícitos en la estructura del juego, así como la comprensión adecuada de su funcionamiento, dependen, en parte, de la capacidad de comprensión del idioma en el cual está redactado el texto y, además, de las deducciones

²⁶⁷ En las últimas escenas, la magia desaparece del mundo y la heroína Terra pierde sus poderes sobrehumanos, volviéndose un ser humano igual a todos los demás.

²⁶⁸ Tristeza, alegría, tensión, curiosidad, miedo, sorpresa, entre otros.

²⁶⁹ Si bien este dato puede ser fácilmente observado en los hechos pasados de la historia de la civilización occidental, en el contexto cultural de la actualidad, esta tendencia es notoriamente expresada en las películas de aventura producidas por la industria cinematográfica norteamericana.

obtenidas en las conexiones con los demás lenguajes y recursos utilizados por ellos: música, sonidos, imágenes, luces y color, entre otros. En este caso, nos referimos a los posibles efectos causados por la multiplicidad de los estímulos sensoriales utilizados en los videojuegos, sean éstos de orden físico, intelectual o emocional. En estas condiciones, creemos que estos estímulos son capaces de influir en el desempeño y en el grado de interés del jugador, dado que pueden asumir funciones preponderantes en su realización.

Por otro lado, conforme lo observado, los esquemas a partir de los cuales está montado “Final Fantasy VI” son relativamente sencillos y repetitivos: desplazamiento, ubicación y ataque, siendo siempre los combates su punto máximo de acción y tensión. Además, las posibilidades de procedimientos estratégicos son pocas, dado que estos se limitan a reunir personajes y a adquirir equipamiento. Si comparamos las dos partes identificadas en el análisis de este juego²⁷⁰, percibimos que lo que sigue una trayectoria lineal es la narrativa. En cambio, el sistema propone las mismas conductas y secuencias utilizadas en la primera etapa. Es decir: desplazamiento, ubicación y combates. Luego, los objetivos son también los mismos: reunir personajes, fortalecerlos y eliminar a los enemigos. De esta forma, para un programa de tan larga duración, es posible que el interés del jugador decaiga después de cierto tiempo, en virtud de la ausencia de innovaciones estratégicas. Lógicamente, el programa trata de solucionar este problema utilizando procedimientos que estimulan la conducta del usuario. Entre ellos se cuentan el establecimiento de dificultades crecientes, la compensación inmediata después de cada logro, y la estimulación visual y auditiva.

Con relación a la calidad de los recursos audiovisuales, observamos que, aun la riqueza de las formas, la variedad de los escenarios, y los contrastes de luces y colores, en “Final Fantasy VI” los diseños gráficos todavía presentan ciertas limitaciones de orden técnico. Ellas se manifiestan, principalmente, en la falta de expresividad y de fluidez en los movimientos de las imágenes. Como resultado de esto, hay pocas variantes comunicativas²⁷¹. Algunas veces, eso puede dificultar la comprensión de los

²⁷⁰ La primera parte denominada “El Mundo del Equilibrio”; la segunda, el “Mundo de la Ruina”.

²⁷¹ Con relación a las variantes comunicativas, nos referimos a las posibilidades expresivas de las imágenes. Por ejemplo, los únicos movimientos realizados por los personajes, comandados por el jugador, son los de

acontecimientos y la identificación del carácter de los personajes. Estas restricciones reducen el nivel de realismo del juego y, por lo tanto, disminuyen el impacto emocional de las situaciones y el nivel de las respuestas del jugador.

Sin embargo, esta condición tiende a ser atenuada, ya que los medios audiovisuales²⁷² se caracterizan por la conformación de mensajes a partir de la acción congregada de la imagen con el sonido. Por lo tanto, el conjunto sonoro de este juego pasa a ocupar un lugar substancial en la formulación de significados y en la aprehensión de ellos. El universo al que nos referimos está formado por una variedad de sonidos que, algunas veces, tienden a reproducir o a evocar resonancias reales²⁷³, mientras que en otras son meras especulaciones que sugieren sonorizaciones fantásticas²⁷⁴. Sin embargo, en la mayor parte de los casos es la música la que tiene un papel preponderante en la composición junto con la imagen, la narrativa y con el sistema del juego²⁷⁵. Por lo tanto, es un importante elemento de referencia que puede influir en las respuestas del jugador, sean estas de orden emocional, físico o intelectual. A partir de este fenómeno se explica, por lo tanto, el objetivo de esta tesis de investigar específicamente los usos de la música en “Final Fantasy VI”. En concreto, nos interesa saber: ¿Qué funciones cumple la música en el contexto de este juego?, ¿cómo acontece eso? y ¿qué posibles efectos puede causar en el jugador?

caminar y correr; todo lo demás está subentendido o expresado por medio de elipses. Algunos escenarios permanecen inalterados mientras las situaciones dramáticas cambian. También, en el caso de los personajes, las actitudes y el semblante son los mismos, independientemente de sus estados emocionales.

²⁷² Quizás, en el caso de “Final Fantasy VI”, la mejor denominación sea multimedia, dado que utiliza, imágenes, sonidos y textos escritos.

²⁷³ Como el sonido del viento y de las llamas del fuego.

²⁷⁴ Los efectos sonoros referentes a los ataques con las armas imaginarias.

²⁷⁵ El conjunto musical de “Final Fantasy VI” está compuesto por un total de sesenta y seis temas musicales, cuyos títulos evidencian relaciones con los diferentes tipos de personajes, situaciones y escenarios del juego.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE LA MÚSICA DE “*FINAL FANTASY VI*”

4.1 – CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

Con respecto al análisis de las músicas del juego “Final Fantasy VI”, cabe resaltar que hasta el momento de realización de esta tesis no ha sido encontrada ninguna referencia musicológica para el estudio de los videojuegos. En este caso, optamos, como uno de los recursos posibles, por utilizar algunos de los postulados establecidos por C. Gorbman²⁷⁶ para la música del cine narrativo, así como también algunos conceptos de la semiótica aplicada a la música. De esta forma, esperamos encontrar subsidios suficientes para investigar a respecto de la música en este contexto. Esta decisión se debe, por un lado, a la condición de que tanto el videojuego como el cine son medios de comunicación audiovisuales y, por lo tanto, imágenes y sonidos se funden en la comunicación y en la percepción del mensaje²⁷⁷. Por otro, dado que “Final Fantasy VI” presenta características de un juego de estrategia y aventura, son observados en él rasgos técnicos, estructurales y formales compatibles con la cinematografía de narrativa clásica²⁷⁸. Es decir, el juego presenta un desarrollo narrativo lineal con inicio, medio y fin.

Aunque los videojuegos tienen sus propias peculiaridades, principalmente en lo que se refiere a la participación efectiva del jugador en el desenlace de la trama, pensamos que la utilización de las referencias del análisis ofrecidas por la teoría de la música del cine, asociadas a la semiótica, pueden ser un efectivo punto de partida para el

²⁷⁶Gorbman, C.. [1987]. **Unheard Melodies. Narrative Film Music**. Bloomington: Indiana University Press.

²⁷⁷ Al construir una teoría de la “Audiovisión”²⁷⁷, M. Chion abordó la relación entre sonido e imagen como una colaboración mutua de dos lenguajes distintos para la formulación de un significado o la intensificación de una determinada percepción. El concepto desarrollado por Chion se refiere al “valor añadido” del sonido. De este modo, hace referencia a la cualidad expresiva e informativa con que un sonido enriquece una imagen dada, resultando desde allí lo que él denomina una “ilusión audiovisual”. Chion, M.. [1993]. **La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido**. Ed. Paidós, Barcelona. p. 16

²⁷⁸ La “narrativa clásica” es definida por la teoría del cine como un estilo de montaje que da prioridad a la continuidad narrativa y dramática. No es propiamente un modelo, sino un conjunto de opciones y convenciones que tienen como objetivo preservar la unidad del espacio escénico, creando una inteligibilidad espacial para los eventos narrados. Miranda, S. R. [2001]. Escutar um Filme: Variações de uma mesma Música in **Anais do XIII Encontro Nacional da Anppom. Música do Século XXI**.

desarrollo de este campo musicológico²⁷⁹. En este sentido, es importante aclarar que nuestro objetivo no es simplemente estudiar las estructuras musicales por sí solas, sino observar sus posibilidades de uso en relación con las funciones que la música cumple en el ámbito del juego. Naturalmente, eso implica examinar no solamente sus relaciones con las imágenes, sino también con el relato y el sistema operativo en el cual está inserta. En el cine, por ejemplo, conforme afirma C.Gorbman, es el contexto narrativo, las interrelaciones entre la música y los demás elementos del sistema fílmico, lo que determina la efectividad de ésta²⁸⁰. De este modo, los acercamientos analíticos con énfasis únicamente en la estructura inmanente de la obra musical no parecen suficientes o adecuados para cumplir con este objetivo.

Lógicamente, el discurso musical tiene su propio campo semántico, basado en la sintaxis de estructuras sonoras altamente codificadas que prescinden de referencias externas a su materialidad. No obstante, cabe resaltar que tanto en el contexto del juego como de las producciones cinematográficas, la música no es el vehículo único de la comunicación, sino que, más bien, tiene la función de contribuir a la realización y la comprensión satisfactoria de mensajes que involucran otros tipos de signos y de campos semánticos. Así, tomando prestada la idea de C.Gorbman, inferimos que imágenes, efectos sonoros, diálogos y música son virtualmente inseparables durante la experiencia visual, formando una “combinación expresiva”²⁸¹.

Como ya fue visto en el primer capítulo, eso es factible a causa de ciertas peculiaridades de la música que le posibilitan adjudicar otros significados y funciones que no sean solamente musicales. Primero, por su gran capacidad mimética²⁸² para reproducir fenómenos acústicos y provocar experiencias sensoriales múltiples

Tendências, Perspectivas e Paradigmas. Volume II. Escola de Música da UFMG, Belo Horizonte, MG. p. 555.

²⁷⁹ Nos referimos al estudio de la música de los videogames.

²⁸⁰ Ibid. p. 5

²⁸¹ Expresión origina combinatoire of expression Ibid. p. 16

²⁸² Vale decir que esta característica no es exclusiva de la música: otras formas artísticas también utilizan el recurso de la mimesis. De hecho, para Aristóteles, las artes consisten en distintas formas de imitación. Se diferencian entre sí por los medios que utilizan, por el objeto imitado o por el modo de la imitación. Citado por Alfredo Marcos. Aristóteles: una poética de lo posible, texto on line, Departamento de Filosofía Universidad de Valladolid. s/d

(sinestesia). Segundo, por la carga de informaciones extramusicales que es capaz de absorber y manifestar en sus esquemas sonoros: concepciones estéticas, filosóficas y políticas; nociones de tiempo y espacio; referencias históricas, étnicas, culturales y sociales; estados anímicos, hechos y cosas existentes e imaginarias, entre otras. Por lo tanto, podemos admitir que el universo representativo de la música va más allá de su propio campo sonoro, involucrando la posibilidad de referencia a objetos acústicos y no acústicos, musicales y extramusicales.

Por lo tanto, tomando como base la teoría semiótica de Peirce, J. L. Martínez²⁸³ infiere que todo aquello que se presenta a la mente como música puede ser constituido por puras cualidades acústicas, como por existencias individuales, o hábitos, leyes o signos. Eso, desde nuestro punto de vista, confirma lo que fue dicho en el capítulo I, comentando la idea de Steve Feld con respecto del significado musical como “tensiones interpretativas”, cuya solución tiene origen no solamente en las disposiciones psicológicas, sino que, principalmente, en la experiencia social, como estructuras que amoldan las sensaciones perceptivas en realidades conceptuales musicales y/o extramusicales, a partir de una relación dialéctica entre la estructura musical (el objeto sonoro) y su inserción en el tiempo y espacio histórico (el evento).

Finalmente, vale decir que no es nuestra intención transformar este trabajo en una aplicación literaria de las teorías citadas anteriormente. Tampoco pretendemos profundizar el tema concerniente a las diversas técnicas de composición empleadas por el compositor, aunque este asunto merece ser tratado con mayor detalle en una próxima etapa de esta investigación, dada la diversidad y la complejidad de su estilo. No obstante, en este momento, nuestro interés es examinar la manera en que el compositor utilizó la música en el contexto de *Final Fantasy VI*, y qué función ésta cumple. Es decir, intentar aclarar la lógica utilizada para vincular la música al sistema del videojuego. Por lo tanto, lo que nos interesa saber es: ¿Cómo es usada la música?, ¿qué funciones cumple? y ¿qué efectos puede causar en el jugador?

²⁸³ Martínez, J. L. [1992]. “Uma possível Teoria Semiótica da Música” (pautada lógicamente em C. S. Peirce). *Cadernos de Estudos – Análisis Musical* 5, fevereiro – agosto. São Paulo: Atravez. p.74.

4.2 – USOS Y FUNCIONES DE LA MÚSICA EN EL VIDEOJUEGO *FINAL FANTASY VI*

Como habíamos comentado en el capítulo II de esta tesis, los videojuegos forman parte de los supersistemas mediáticos que fomentan y aceleran su éxito comercial. De ahí que sus componentes - argumento narrativo, personajes, músicas y ambientes visuales -, en general, dispongan de diferentes modos de producción y distribución, que van desde las aplicaciones informáticas hasta una variada gama de productos, pasando por los programas de televisión, revistas y otros. Así, muy frecuentemente un juego es transformado en película digitalizada, o viceversa, y de su conjunto musical son sacadas grabaciones de CDs (compact discs). En el caso de las músicas de *Final Fantasy VI*, tenemos conocimiento de la existencia de dos fuentes distintas de este material: una, la original, está acoplada al sistema del juego y utiliza, en general, sonidos artificiales producidos a partir de fuentes electrónicas como sintetizadores y *samples*, entre otros; la otra versión, grabada en *compact disc* (CD), consiste en arreglos para orquesta, voces y pequeños grupos instrumentales. Naturalmente, dadas las características de esta tesis, optamos por utilizar el *soundtrack*²⁸⁴ original acoplado al juego, junto con su versión *on line* disponible en formato MIDI en las páginas web correspondientes. Por lo tanto, el material de análisis de esta tesis consiste más propiamente en el objeto sonoro que en su registro escrito.

Tomando en consideración lo expuesto, informamos que Nobuo Uematsu es el compositor responsable, no solamente de la banda sonora de este juego específicamente, sino de todo el conjunto musical de la serie *Final Fantasy*. Para muchos aficionados de esta práctica, Nobuo Uematsu imprimió un nuevo estilo de acompañamiento musical a los juegos electrónicos de RPG, muy parecido al que John Williams usó en *Star War*²⁸⁵. Para otros, en cambio, como Isaac Engelhorn²⁸⁶, este compositor desarrolló un carácter

²⁸⁴ Desde nuestro punto de vista, *soundtrack* significa la “pista sonora” o “banda sonora” de un filme o de un videojuego. Por lo tanto, involucra música y efectos sonoros en general. No obstante, frecuentemente ha sido usado para designar solamente al conjunto musical de estos medios. Usaremos entonces, este último sentido de la expresión.

²⁸⁵ Christopher John Farley, *Fantasy's Loop in Innovators Music*, revista *on line*.

²⁸⁶ Review Feautre, *Final Fantasy VI Original Sound Version*, in **Soundtrackentral.com**, revista *on line*, publicada por la Square Soft en 09/02/2000.

musical propio para cada uno de los juegos de esta serie. Para este usuario, lo que llama la atención, en el caso de *Final Fantasy VI*, es la gran cantidad de temas musicales y la “manera libre” cómo ellos “progresan”. Tomando como referencia la técnica del *leitmotif* desarrollada por Wagner, este apreciador considera que Nobuo Uematsuo la explotó al máximo asignando un tema a cada personaje y, en muchos casos, dándole un nuevo tratamiento - un “arreglo secundario” -. A partir de esto, opina que el conjunto musical de *Final Fantasy VI* es de “espíritu ilimitado” y “aventurero”. Como tal, se ajusta al juego como un “guante”, intensificando su impacto emocional.

Sin embargo, éste y demás entusiastas de los videojuegos, consideran que la banda sonora de *Final Fantasy VI* tiene un aspecto “oscuro” y “denso”. Para ellos, eso marca un punto de diferencia con una de las series anteriores, más específicamente *Final Fantasy IV*, cuya tendencia se inclina a la música suave y ligera, de audición más entretenida para los oyentes. Para Isaac Engelhorn, eso significa un cambio de mayor madurez en la composición de la música. Por otra parte, a juicio de Zack Fornaca, las nuevas tendencias de Nobuo Uematsu aumentan el sentimiento de “pena” y “extrañeza” que, en general, vuelven los *soundtracks* más emocionantes. Por ello, considera que, en general, el conjunto musical de *Final Fantasy VI* es “sombrio” y “confuso”, aunque las pistas de música son muy variadas y presentan muchos cambios de humor. Isaac Engelhorn, en cambio, considera que algunos temas musicales suenan muy familiares y repetitivos, como es el caso de *The Empire*, usado en varias escenas de aspecto militar, mientras que otras parecen “tradicionales”, indicando caminos diversos.

Por otro lado, estos simpatizantes destacan especialmente, como resultado de los “experimentos musicales” realizados por Nobuo Uematsu, la inclusión de músicas que evocan, de cierta manera, una “progresión operística”. Así, se refieren a una secuencia de cuatro piezas que les llama la atención por sus características y por la manera en que están dispuestas: el “potencial dramático” de la *Overture*, la “belleza” de la *Aria de Mezzo Caraterre*, la “baja tensión” y “la cara civilizada” de *The Wedding*, y el “carácter cómico” del *Grand Finale*. Igualmente notable ha sido considerado *Dancing Mad*: un

conjunto de cuatro piezas para las batallas finales del juego²⁸⁷. A Zack Furnaca, lo que le impresiona no es solamente como eso actúa para afectar al oyente - “enervarlo” y “hacerlo bailar locamente”²⁸⁸ -, sino que también para retratar la controvertida personalidad del enemigo, haciendo del combate final lo más significativo.

A partir de esta visión general proporcionada por la audición de usuarios de videojuego, trataremos de realizar un análisis que pueda explicar o justificar algunas de estas impresiones. En primer lugar, parece importante aclarar esta idea de que el *soundtrack* de *Final Fantasy VI* se ajusta muy íntimamente al juego. De hecho, eso está asumido por el propio Nobuo Uematsu, cuando él afirma que su interés no es crear una composición musical perfecta, mas un “super videojuego como un conjunto”²⁸⁹. En este caso, interpretando sus palabras, entendemos que la música no debe ser vista como un factor aislado, sino como parte integrante de la totalidad de los elementos necesarios para el desarrollo del juego. Eso puede ser claramente percibido por el espacio que la música ocupa, y por las funciones que desempeña. Por un lado, el compositor utilizó una gran cantidad de títulos para la banda sonora de *Final Fantasy VI*²⁹⁰; por otro, procuró establecer una fuerte relación entre el lenguaje visual/sonoro, el contenido narrativo y el sistema operativo del juego.

Desde el contexto del cine, Gorbman informa que entre los varios usos que la música puede tener, uno tiene relación con su carácter referencial en relación a la narrativa. En este caso, la música informa y enfatiza las demarcaciones formales, indica puntos de vista y señala ambientes, tiempos y personajes, auxiliando en la interpretación de los eventos en la pantalla. Por otro lado, su aspecto connotativo le posibilita adjudicar significados variados a la imagen, designándole valores étnicos, morales o de clase de los personajes, ilustrando sonoramente los acontecimientos o influenciando en la

²⁸⁷ Dancing Mad (First Tier); Dancing Mad (Second Tier); Danckng Mad (Final Tier); Dancing Mad (All Tier).

²⁸⁸ “...as it manages to not only unnerve the listener and generally freak him or her out (in a good way, mind you), but it also manages to encapsulate the rather strange personality of the game's antagonist, making the final fight all the more meaningful”.

²⁸⁹ “What we are looking to create is not the perfect musical composition but a superb video game as a hole”. Entrevista con Nobuo Uematsu In Fantasy's Loop, por Christopher John Farley in **Innovators Music**, revista on line.

configuración y la percepción de ciertos estados emocionales. De esta manera, guiando la visión del espectador tanto literal como figurativamente, la música actúa dando forma a una percepción enfocada hacia la narrativa del filme. En este sentido, tiene como una de sus posibles funciones fortalecer la interpretación de la *diegesis*²⁹¹, reforzando los contenidos ya comunicados por otros elementos del discurso fílmico - diálogos, gestos, iluminación, color y tiempo de movimiento de las figuras, entre otras cosas más-. Así, según la autora, la música funciona como un anclaje²⁹² que, a través de relaciones sinestésicas y otros tipos de asociaciones, une más firmemente la imagen a un significado²⁹³. Dado que el campo de significación musical en el cine narrativo es primordialmente connotativo y no referencial, la música es usada más comúnmente como significante de emociones, sugiriendo aspectos psicológicos, movimientos y sentimientos, más que cualquier otra cosa con relación al espacio representado. Así, por medio de la sugerencia de sus elementos (melodía, ritmos, armonía, timbres y sus posibles combinaciones), actúa como un catalizador en el sentido de disminuir las defensas del espectador contra las estructuras fantásticas y la naturaleza tecnológica del discurso fílmico, aumentando la receptividad ante la narrativa y la inmersión en el universo ficcional. En este sentido, Gorbman advierte que el cine ha sido comparado con la hipnosis, puesto que conduce a un tipo de trance realizado por medio de la inducción. Por lo tanto, así como en los otros contextos citados anteriormente, la música tiene una participación importante en estos procesos, puesto que ayuda a atraer la atención del sujeto en desmedro de todo lo demás.

²⁹⁰ Fueron catalogadas sesenta y dos músicas .

²⁹¹ Gorbman define la *diégesis* como siendo *el universo espacio-temporal de las acciones y de los personajes narrativamente implícitos*. Al usar el término “implícito”, la autora incluye en la diégesis no solamente los elementos visibles en la pantalla, sino también aquellos no manifiestos que igualmente componen el universo narrativo. Ibid. p. 21 Desde la posición de la música con relación al espacio *diegético*, algunos autores proponen dos niveles de clasificación: música diegética – la que (aparentemente) informa desde una fuente dentro de la narrativa; música no diegética o extradiegética - una intrusión narrativa desde fuera de la *diégesis*. Ibid. p. 22

²⁹² El término original es *ancrage* y fue tomado desde el contexto de Roland Barthes. Ibid. Pg. 32

²⁹³ Ibid.

Pensamos que con estas finalidades Nobuo Uematsu creó temas²⁹⁴ para cada uno de los personajes²⁹⁵, de los ambientes y de las situaciones del juego. Usándolos de manera estratégica, buscó establecer nexos de identificación entre ellos, el contexto del juego y el jugador. Para eso, trató de ajustar las propiedades acústicas y semánticas de los esquemas musicales a las características predominantes de cada uno de ellos. Algunas veces, utilizó, códigos musicales culturales; otras, realizó estilizaciones acústicas y de movimientos (anáfonos sonoros y cinéticos); y, en muchos casos, usó puras convenciones que asocian la música a los estados afectivos, a los valores morales y éticos o a cualquier otro tipo de significado. En gran parte, observamos que los esquemas musicales usados por este compositor para la música de *Final Fantasy VI* están basados en convenciones tradicionalmente establecidas por la industria musical cinematográfica. Luego, un usuario bien familiarizado con este universo puede fácilmente identificar los aspectos semánticos de la música y relacionarlos con otros contextos externos al del *Final Fantasy VI*. A partir de ahí se explica esta sensación de “lo familiar que indica caminos diversos”. Sin embargo, no hay que perder de vista que, en última instancia, el conjunto musical de *Final Fantasy VI* forma parte de un legado cultural construido acumulativamente durante el desarrollo de las sociedades occidentales industrializadas. De esta manera, hace referencia a un conjunto de reglas, valores y creencias de estas sociedades, los cuales están incorporados al código musical.

Entre los ejemplos citados por los oyentes, el caso más directo es el tema de *Shadow*²⁹⁶, el cual alude claramente a los personajes antisociales de los filmes de *Far West*²⁹⁷. Otro, *Slam Shuffle*, tema de la ciudad de Zozo, ha sido identificado con la

²⁹⁴ Conforme informa la autora, el tema es cualquier música – melodía, fragmento melódico, o progresiones armónicas particulares – escuchada más de una vez durante el desarrollo de la película. Eso incluye, entre otros elementos musicales recurrentes, canciones, motivos instrumentales de fondo y tonalidades repetidamente asociadas con personajes u otro elemento de las diégesis. Ibid. p. 26

²⁹⁵ Más específicamente, los héroes tienen temas para cada personaje. Con relación a los villanos, solamente los dos principales tienen tema: Gesthal y Kefka.

²⁹⁶ En el contexto de *Final Fantasy VI*, *Shadow* es un personaje que no se incorpora integralmente al grupo de los aliados. A lo mejor, hace algunas apariciones y luego vuelve a desaparecer. Además, tiene un pasado incierto y misterioso. Sin embargo, sus actuaciones son imprescindibles para el grupo de los héroes.

²⁹⁷ Incluso, algunos especialistas se arriesgan a decir que se trata de una composición al estilo de Ennio Morricone para los filmes de Sergio Leoni

música de la *Pantera Rosa*²⁹⁸. De manera más general, los temas de *Locke y Blackjack*²⁹⁹ han sido conectados con las músicas de los filmes de aventura³⁰⁰; más precisamente con las escenas en que los héroes transmiten sentimientos de seguridad y esperanza por acciones exitosas; *The Empire*³⁰¹ ha sido en general relacionado con los filmes de antiguos imperios situados en el Oriente³⁰²; *Edgar and Sabin*³⁰³ con las películas de reyes y reinas de la Europa Medieval; mientras que *Battle Theme*, *The Decisive Battle*, *The Unforgiven*, *Dancing Mad* y *The Fierce Battle* fueron reconocidos como músicas de películas de mucha acción y de situaciones de batalla de los videojuegos.

De este modo, entendemos que el conjunto musical de *Final Fantasy VI* no comunica sólo con respecto al espacio interno del juego, sino que lo sitúa en un campo más amplio, colocando en evidencia principalmente sus relaciones con la cinematografía norteamericana. Vale observar que estas conexiones que se dan por intermedio de la música, ayudan a ascender los campos semánticos de *Final Fantasy VI* desde una instancia particular hacia clases generales. Luego, tomando como ejemplo el tema de *Edgar and Sabin*, observamos que éste no informa sólo con respecto a los protagonistas del juego, sino en relación a toda una categoría de personajes nobles de la Europa Medieval que habitan los universos significativos preformados por la industria cinematográfica. Como plantea C. Gorbman, desde que tomamos conciencia que la música del cine amolda la percepción del espectador, eso no puede ser pensado de una manera ingenua, apenas como un fondo sonoro ilustrativo. Tomando en cuenta que los videojuegos forman parte de los sistemas mediáticos, la música está pensada para tener un efecto rápido y eficiente sobre el jugador anclando, para eso, más fácilmente la imagen a un significado.

²⁹⁸ En este caso, vale decir que, en *Final Fantasy VI*, éste es un sitio sospechoso lleno de emboscadas, que sugiere suspenso tal como la *Pantera Rosa* y otros dibujos animados no mencionados.

²⁹⁹ En el contexto de *Final Fantasy*, estos personajes tienen como característica común un pasado de aventuras. Sin embargo, reciben la misión de ayudar a salvar al planeta. No son fuertes, pero son rápidos y deben salir por el mundo juntando aliados.

³⁰⁰ Algunas indicaciones fueron *Star Wars* e *Indiana Jones*.

³⁰¹ En el juego simboliza el imperio del mal.

³⁰² La asociación más frecuente fue con el Egipto.

³⁰³ Tema de los personajes *Edgar and Sabin*. Ambos son herederos del reino de Fígaro. Además, son personajes muy fuertes: el primero por detentar el conocimiento de la tecnología y usar armas muy avanzadas; el segundo, por su desarrollo físico y dominio de las técnicas de las artes marciales.

Naturalmente, llama la atención la variedad de estilos usados por Nobuo Uematsu para la banda sonora de *Final Fantasy VI*. Por un lado, como ya comentamos, utiliza esquemas repetitivos fácilmente identificables en el campo musical de la industria cinematográfica. Por otro, introduce referencias musicales diversas que provienen tanto del campo de la música clásica erudita europea, como de la música popular anglosajona. No obstante, aquello a que se refieren los usuarios como “experimentos musicales”, tiene que ver con la manera como Nobuo Uematsu mezcla los diferentes géneros y estilos. Sin duda, el ejemplo más complejo puede ser encontrado en *Dancing Mad (All Tiers)*: al mismo tiempo que utiliza un estilo de composición muy semejante al del *rock* progresivo³⁰⁴, combina elementos que evocan técnicas del período barroco - eso queda bastante claro con la introducción de una *Toccata* en estilo fugato realizado por el órgano - . Dado que el principio del *rock* progresivo es mezclar convenciones de géneros incompatibles con “imágenes fantásticas y oscuras”³⁰⁵, parece ser que viene de allí esta sensación de “extrañeza”, de lo “confuso” y de lo “oscuro” con relación a la banda sonora de *Final Fantasy VI*³⁰⁶ expresada por los usuarios.

De cierta manera, también el conjunto musical denominado como “secuencia operística” por los usuarios, puede ser considerado como un ejemplo del estilo *pastiche*³⁰⁷ empleado por Nobuo Uematsu, no en el sentido de utilizar trozos musicales de obras de otros compositores, sino de juntar piezas de géneros distintos para formar una expresión

³⁰⁴ Shuker, Roy. 1999. Vocabulario de música pop. 1º edic.. Trad. de Carlos Szlak, São Paulo, ed. Hedra, p. 244

³⁰⁵ Ibid.

³⁰⁶ Downig, citado por Roy Shuker, describe así la música “Set the Controls for the Sun” de *Pink Floyd*, una de las bandas de rock progresivo de mayor éxito durante los años de 1970: “melódicamente e rítmicamente simples ao extremo. O baixo constrói un riff monótono, que é capturado en primeiro lugar pela batería e depois pelo órgão, criando uma sensação irresistível de movimento. Isso é amplificado pelas palavras murmuradas da letra da canção, freqüentemente indecifrável, a não ser os versos de refrão, repetidos muitas vezes. A essa estrutura adiciona-se uma progressão ocasional e rápida de notas lamuriosas executadas no órgão, que sobem e descem de escala, e o uso razoavelmente reduzido de uma atmosfera eletrônica. No conjunto, uma peça musical aparentemente esquelética. Porém, prende a atenção, conjurando de alguma maneira as imagens torrenciais sugeridas pelo título da canção; uma jornada pelo espaço em toda a sua grandeza futurista, uma sensação de mistério sedutora e vagamente amedrontadora”. Ibid. p. 244

³⁰⁷ En general, *pastiche* es una técnica aplicada a las otras formas de arte, la cual consiste en juntar pedazos de diferentes partes de obras de uno o de varios artistas. Esta explicación puede ser encontrada en Romano de San’Anna, A.. [1995]. **Paródia, paráfrase & Cia.** São Paulo, Ed. Ática. 5 ed.. p. 13. En el caso de las composiciones de Nobuo Uematsu para *Final Fantasy VI*, estamos considerando como *pastiche* la técnica de juntar diversos estilos o géneros en una misma pieza musical.

musical única. Por ejemplo, al referirse a la “cara civilizada” de *The Wedding*, el apreciador hace alusión a un contexto familiar de nuestras sociedades. Es decir: *The Wedding* tiene la “cara civilizada” de todas las escenas de parques de diversión presentes en las películas del cine clásico, tanto como el *Grand Finale* con su carácter marcial alegre. Estas dos piezas se juntan a la *Overture* y al *Aria de Mezzo Caraterre*, que de una manera más directa aluden al género operístico. Sin embargo, este conjunto de las cuatro piezas musicales sólo puede ser considerado como una secuencia operística, en la medida en que está asociado directamente con las escenas de representación de una ópera, en las cuales se puede ver, inclusive, una orquesta tocando la música que se escucha.³⁰⁸ En este caso, contrariamente a todos los demás ejemplos, la música actúa desde el espacio interno de la *diégesis* como un elemento perteneciente al texto narrativo.

Con respecto a las expresiones - “denso” y “oscuro” - utilizadas por los aficionados de los videojuegos para cualificar la banda sonora de *Final Fantasy VI*, tratamos de verificar en el contexto del juego qué procedencias existen con relación a este tipo de asociación sinestésica. Como resultado, constatamos la correspondencia de algunos aspectos musicales con ciertos tonos y colores de las imágenes. Percibimos, también, que estas asociaciones están ligadas a los diferentes tipos de situaciones, ambientes y personajes, expresando valores de orden moral y estados emocionales. Así, observamos, con una cierta frecuencia, la utilización de intervalos disonantes, de texturas polifónicas más densas, de sonoridades graves y fuertes relacionadas con los colores de tonos oscuros de las imágenes, para representar situaciones de tensión, miedo e inseguridad o personajes que encarnan la presencia del mal. Por otro lado, los timbres suaves y medianos, asociados a las melodías de carácter consonante, con texturas menos densas, junto con los colores de tonos más amenos, como predominantemente representativos de ambientes agradables, tranquilos, situaciones de entusiasmo y personajes que simbolizan el bien. Naturalmente, estas no son reglas inquebrantables, puesto que la combinación de los diversos parámetros del sonido, la forma de organización y la gradación de ellos puede generar, según el momento de su ocurrencia y la posición del oyente, diversos tipos de significaciones. De esta manera, una gama muy

³⁰⁸ Aunque el sonido no venga de esta fuente.

grande de posibilidades aflora en el propio contexto del juego. Sin embargo, interesa examinar algunos casos en particular, donde se confirman ciertas evidencias relacionadas con las afirmaciones de los jugadores. Al mismo tiempo, observar qué funciones cumple la música en estas circunstancias.

Así, consideramos que el tema musical que acompaña la obertura del juego – *Opening Theme* – puede ser un ejemplo provechoso para ilustrar relaciones entre los tonos claros y oscuros de las imágenes, las connotaciones del bien y del mal, los sentimientos de esperanza y desesperanza, las sensaciones de tensión y tranquilidad, desconfianza y confianza, entre otras, y los aspectos musicales tales como: el timbre de los instrumentos, los registros grave y agudo, la textura más o menos densa, las sensaciones de consonancia y disonancia, etc. Además, sirve también para ejemplificar la función referencial de la música y como significante emocional, puesto que, al mismo tiempo que marca el inicio del juego, caracterizando el tipo de situación-problema, contribuye a crear una atmósfera que introduce al jugador en el ambiente ficcional. La música, en este caso, no actúa sola con la imagen, pues, simultáneamente hay un texto escrito que expone la premisa dramática: “un Imperio amenaza dominar y destruir el mundo”. Sin embargo, incluso antes de que aparezca la información escrita, empieza a resonar anunciando un clima de suspenso, misterios e incertidumbres. Para eso, junto con las imágenes nocturnas de una ciudad alumbrada por el reflejo luminoso de los relámpagos, retumba el timbre fuerte de un carillón³⁰⁹ intercalado con pequeñas frases de carácter suspensivo, realizadas por una masa sonora compacta y densa de sonidos fuertes y graves³¹⁰. Naturalmente, el sonido fuerte de la campana tiene como función atraer la atención del jugador, además de sugerir una asociación inmediata con un sentimiento de presagio, dado el poder evocativo de la campana. En este caso, el compositor utiliza simultáneamente estilizaciones sonoras del carillón, y los esquemas convencionales tradicionalmente establecidos en las prácticas de composición para música de cine

³⁰⁹ Posiblemente son estilizaciones sonoras realizadas por campanas tubulares (tubular bells), reforzadas por el sonido grave de un instrumento de metal (corno) y del contrabajo.

³¹⁰ Probablemente realizada por un grupo de instrumentos de cuerda en el registro grave. Informamos que es difícil precisar los timbres de los instrumentos pues, dado que se trata del sistema MIDI, las sonoridades pueden variar según la capacidad de las fuentes generadoras del sonido y los programas de lecturas de ellos.

encargados de designar suspenso y misterio: frases suspensivas, sonidos graves e intensos y tempo lento y arrastrado.

Ejemplo 1:



No obstante, *Opening Theme* exhibe una mudanza de disposición que no está acompañada ni por la imagen ni por el texto narrativo. El llamado de la trompeta acompañado de las cuerdas anuncia una nueva sección marcada por un cambio de sonoridad: surge una línea melódica desarrollada más claramente, realizada en unísono por dos instrumentos de registro agudo³¹¹ y acompañada por una masa sonora de textura menos densa y de alturas menos graves. Por otro lado, como un proceso que empieza de forma indefinida, predominantemente en el ámbito de las tonalidades menores, gradualmente va cambiando para concluir de manera suspensiva pero aún poco definida, con un acorde mayor.

³¹¹ Posiblemente una flauta y un violín.

Ejemplo 2:



Naturalmente, esta exposición da margen a muchas interpretaciones, principalmente porque está desconectada de la imagen y del texto narrativo. Por lo tanto, si la primera parte del tema de obertura confirma el contenido narrativo explícito en la *diégesis*, la segunda la contradice sugiriendo otra posibilidad aún no bien definida³¹². 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.

Lo que sigue confirma la enunciación de un presagio negativo: un esquema muy similar al de la primera sección del *Opening Theme* es presentado en la introducción del tema del emperador *Gesthal*³¹³ - el personaje que encarna el mal - junto con las imágenes oscuras de su castillo y un texto que expone su plan de dominación. De nuevo el sonar del carillón anuncia un presagio de angustia, ahora presentado musicalmente por un

³¹² En realidad esta definición sólo ocurrirá en el final del juego.

motivo melódico que se desarrolla por movimientos cromáticos descendentes, escuchado principalmente en el timbre incisivo del violín, en un registro agudo, asociado a la sensación de disonancia causada por el bloque sonoro de acordes que contienen intervalos de segunda menor, cuarta aumentada y quinta disminuida.

Ejemplo 3:

The image shows a musical score for three instruments: StrEnsmbl 2, Tubular Bells, and AcStellGuilt. The StrEnsmbl 2 staff is in treble clef with a key signature of one flat and a 4/4 time signature. It features a melodic line with chromatic descents, starting with a whole note chord, followed by eighth notes, and ending with a dotted half note. The Tubular Bells staff is also in treble clef with the same key signature and time signature, showing a rhythmic pattern of notes with a dotted line indicating a continuation. The AcStellGuilt staff is in bass clef with the same key signature and time signature, showing a rhythmic pattern of notes with a dotted line indicating a continuation.

En seguida, surge un nuevo tema rítmico/melódico de carácter modal³¹⁴, realizado por instrumentos de metal, en intervalos de terceras, en un registro grave, con carácter marcial notoriamente reconocible por el acompañamiento rítmico de la caja y del tímpano, el cual se sobrepone al primero. Sin embargo, durante toda la audición de la pieza se escucha claramente en el fondo el motivo melódico cromático ejecutado por el violín, y el resonar muy grave de un sonido que se supone ser el del carillón³¹⁵. Así, queda establecido un vínculo, una relación dinámica entre el tema de carácter militar imperial y un motivo melódico que expresa sentimiento de miedo, angustia y pesadez³¹⁶,

³¹³ Título original *The Empire*

³¹⁴ Más precisamente el modo frigio.

³¹⁵ Naturalmente una estilización sonora que además de provocar la atención de jugador, incorpora un diversificado campo semántico.

³¹⁶ Esta asociación de lo pesado con los valores negativos están justificados en el primero capítulo de esta tesis por medio de citas de trabajos de P. Tagg.

ya comúnmente asociado a lo negativo, ahora enfatizado por la sensación de una realización más lenta de la música.

Ejemplo 4:



Por lo tanto, el tema musical de *Gesthal* pasa a ser interpretado como *símbolo* de un imperio militar vinculado con el mal, cuya presencia es nefasta y adversa. Al ser ejecutado en conjunto con la presentación del personaje y de la premisa ideológica expresada por medio de éste, los códigos musicales parecen confirmar y reforzar los eventos *diegéticos* y el contenido narrativo. Además de la función de puntuar la inclusión de un personaje al conjunto de los elementos del juego, colabora con la construcción de una identidad que lo sitúa dentro de categorías, le imprime una marca y lo distingue de los demás: en este caso, un villano imperial. Es decir, un soberano poderoso pero indigno.

De manera general, una vez establecida esta correspondencia, las próximas apariciones del tema de *Gesthal - The Empire* - dispensan una equivalencia directa con la imagen³¹⁷. En este caso, la música pasa a actuar en el nivel de la subjetividad y de la representatividad, como signo *indicial*, para expresar lo que no está manifiesto en la *diégesis*: los sentimientos de miedo, tensión e inseguridad ante el destino del planeta, y

³¹⁷ Cuando un mensajero entra en la base de los *Retornables* (aliados del bien) avisando que la ciudad de Figaro fue tomada por las fuerzas del emperador Geathal, suena la música *The Empire*. Eso ayuda a dar una existencia más concreta a la acción del Imperio. Al mismo tiempo, introduce de nuevo el sentimiento de pena y extrañeza anunciados en el inicio del juego.

que están asociados a la existencia de un Imperio. Incorporado a nuevos contextos, tanto musicales como del juego, el tema no pierde su significado, sino que acumula otros. En este sentido, puede revelar cambios de carácter, de tiempo y de espacio, entre otros. El título *Troops March on* es una versión de la música *The Empire* que presenta básicamente algunas alteraciones en el esquema rítmico del acompañamiento. Además, el compositor alteró el tiempo de ejecución del tema para un tempo más movido, con el objetivo de indicar el desplazamiento de las tropas del emperador Gesthal. Por lo tanto, podemos inferir que para causar esta sensación de movimiento utilizó esquemas rítmicos que funcionan como anáfonos cinéticos de una marcha.

Ejemplo 5:

En este caso, dado que eso no está objetivamente explícito en la *diégesis*, puesto que las imágenes muestran solamente un campamento militar y no el recorrido realizado por el ejército, la música actúa, según infiere C. Gorbman, como “instrumento de sutura”³¹⁸, enmascarando por medio de compensaciones sinestésicas las pérdidas espaciales y las discontinuidades temporales y rítmicas de los movimientos de la imagen.

Otro ejemplo de recontextualización del tema *The Empire* es el título *Under Martial Law*, usado para indicar las ciudades que están bajo dominación de las fuerzas imperiales. En este caso, la música ayuda a comunicar un cambio de situación que no está claramente explícito en la *diégesis*³¹⁹, porque la limitación de los gráficos no permite

³¹⁸ Expresión original: “device suturing”. Ibid. p. 5

³¹⁹ Posteriormente la inicio de la música, se constata la presencia de algunos soldados en el escenario pero, debido a la limitación del gráfico, eso no queda claro ni discriminado.

distinguir bien los personajes; además, las imágenes son las mismas de una ciudad anteriormente tranquila y segura, sin cambios de colores³²⁰. Por lo tanto, coopera con el reforzamiento de la interpretación del funcionamiento del juego, fijando más firmemente la imagen a un significado. De esta manera, lo que percibimos es que por medio de los temas musicales y sus recontextualizaciones, Nobuo Uematsu busca construir una red subliminal de significaciones que ayuda a dar sentido y continuidad a un conjunto de eventos aislados.

Otro uso de la música que confirma estas relaciones sinestésicas entre el sonido y el color de la imagen es el tema de la ciudad de *Zozo - Slam Shuffle* -. Se trata de un ambiente sospechoso, lleno de emboscadas, que sugiere una situación de suspenso y peligro. Los colores de la imagen tienen matices un poco oscuros³²¹ e indican un tiempo lluvioso. La música empieza con el solo de un instrumento grave³²², conteniendo intervalos de quinta disminuida y semitonos; en seguida, un nuevo instrumento de sonido grave es incorporado³²³, realizando un motivo rítmico/melódico que se repite, basado en un intervalo de segunda menor. Sobrepuesto a este acompañamiento, surge una melodía en un registro agudo de contornos bastante cromáticos³²⁴. No obstante, el tiempo es moderadamente movido, sugiriendo movimiento todavía, mientras la imagen está estática, siendo el jugador quien debe realizar algún tipo de acción: preferiblemente desplazar su personaje explorando las posibilidades de este sitio.

³²⁰ Cuando la ciudad de Figaro es presentada por primera vez, es un ambiente tranquilo y seguro. Los colores que predominan son el azul y el verde.

³²¹ Más para el café y el gris, en contraposición de los colores verdes y azules de los ambiente seguros.

³²² Según el programa Encore, un *clavinet*.

³²³ Posiblemente un bajo eléctrico.

³²⁴ No fue posible traducir el nombre del instrumento informado por el programa Encore: Sawtooth.

Ejemplo 6:



Por lo tanto, si nos preguntamos con respecto a la función de la música, naturalmente encontramos que tiene una función denotativa, pues señala una localidad: la ciudad de *Zozo*. Pero también posee una función connotativa, porque ayuda a dar un valor a este sitio: sospechoso. Es decir, la música indica que la ciudad de *Zozo* es un lugar inseguro. Así, inclusive antes de empezar a explorar el lugar, el jugador puede optar por salir o quedarse, sabiendo que posiblemente encontrará muchas situaciones difíciles. Luego, observamos que la música de alguna manera ofrece datos que orientan el jugador en relación al sistema operativo del juego, ayudándolo en la elección de las decisiones estratégicas³²⁵. Además, actúa como significante emocional contribuyendo a crear, o por lo menos sugerir, una situación de tensión e inseguridad. No obstante, dado que está relacionada con la acción del jugador, tomando prestado el concepto del contexto de Peirce, proponemos que funciona también como un *interpretante energético*, puesto que implica una respuesta física por parte del usuario.

³²⁵ El jugador puede decidir evitar situaciones conflictivas para no perder los HPs de sus personajes o quedarse para explorar el sitio, luego que puede obtener alguna ganancia de eso: un arma o cualquier otro objeto imprescindible para las próximas batallas.

En este sentido, vale decir que en el contexto del *Final Fantasy VI* existen otras situaciones que sugieren relaciones entre la música y la acción del jugador. Los casos más notorios son los escenarios de batalla, donde la acción inmediata del usuario es requerida, pues en el caso contrario sus personajes son atacados hasta ser eliminados. Naturalmente, como en otras ocasiones, la música no actúa sola: hay un contexto *diegético* que indica ser de confrontación. No obstante, percibimos que debido a las características que tiene³²⁶, y por la posición que ocupa, cumple el papel importante de influenciar la acción del jugador. Ejecutada inclusive antes que ocurra algún acontecimiento en la pantalla, informa respecto de la situación por medio de sus esquemas rítmico/melódicos que, funcionando como *anáfonos sonoros y cinéticos*, sugieren un alto grado de tensión y acción rápida. Una vez comenzada la batalla, teniendo en cuenta las limitaciones expresivas de los gráficos, actúa también por medio de relaciones sinestésicas para enmascarar la falta de fluidez de los movimientos de los personajes³²⁷.

A partir de allí, inferimos que un jugador sin experiencia probablemente puede actuar influenciado por las puras cualidades del sonido musical. En este caso, por iconicidad, es decir, por medio de una identidad directa establecida por la semejanza de los esquemas musicales con alguna otra experiencia del jugador. Luego, el efecto que eso puede causar deberá ser también de tipo directo: una emoción y/o una reacción física relacionada con el contexto del juego y de la música. Una acción rápida y trepidante bajo una alta tensión. Por otro lado, pensamos que un jugador experimentado puede inmediatamente encuadrar la música en una categoría general ya conocida. En este caso: música de batallas de videojuego. Y, a partir de este concepto, desarrollar rápidamente un pensamiento lógico, una especie de silogismo que deberá resultar en una acción, pero

³²⁶ Para las situaciones de mucha acción y tensión, como es el caso de las batallas, el compositor utiliza sobretodo instrumentos de gran potencia sonora, supuestamente, como el de la guitarra, del bajo eléctrico, de la batería y un conjunto de las cuerdas; tiempo de ejecución rápido asociado a patrones rítmicos elaborados con cuartos de tiempos; alto grado de intensidad sonora; ostinato rítmico/melódico; cromatismos; fragmentos rápidos de escalas ascendentes y descendientes; estructura formal de muchos contrastes y textura polifónica bastante densa. Se observa también que el grado de complejidad de las estructuras musicales varía según el nivel de dificultad de las batallas.

³²⁷ Ejemplos de músicas de batallas usadas en *Final Fantasy VI* son los títulos : *Battle Theme*, *The Decisive Battle*, *The Fierce Battle* y *The Unforgiven*.

también en una toma de decisión, por eso mismo, una actitud estratégica. Es decir: “ si hay música de batalla debo actuar rápido antes que mis personajes sean eliminados”. De todas maneras, eso no excluye la emoción ni la respuesta física. Justamente, en ambos casos, lo que encontramos de común es la presencia de una emoción que en última instancia debe resultar en una acción.

Por lo tanto, si pensamos que los videojuegos de estrategia son producidos con el objetivo de desafiar al individuo estimulando su pensamiento lógico y sus habilidades visomotoras por medio de la emoción, entendemos también que la música de *Final Fantasy VI* está hecha con este mismo propósito. Luego, debe provocar un efecto emocional en la mente del jugador y, al mismo tiempo, proporcionar datos que colaboren con la comprensión del sistema de funcionamiento del juego y, finalmente, lo que es la meta principal, optimizar la acción del jugador. Actuando por medio del poder sugestivo de esquemas musicales ya tradicionalmente establecidos en el ámbito de la cinematografía norteamericana, y legitimado por un legado cultural perteneciente a las sociedades occidentales industrializadas, Nobuo Uematsu usa la música, por un lado, para hacer más explícitos los eventos *diegéticos* y el texto narrativo, encubriendo las imperfecciones técnicas del programa. Pero también, a través de los temas - sus apariciones, repeticiones y recontextualizaciones -, para crear una red de significaciones que da una existencia y un sentido de continuidad a los acontecimientos de la pantalla. En realidad, una existencia que va más allá del propio universo de *Final Fantasy VI* y que encuentra acogida en el ámbito general de los videojuegos y de la industria cinematográfica norteamericana.

No obstante, al analizar las músicas de *Final Fantasy VI*, percibimos que su relación con el cine no sólo hace referencia a los campos semánticos, sino también a la manera en que la música es usada y a las funciones que ocupa. En este sentido, confirmamos la utilización de un modelo compatible con aquello establecido por el cine de narrativa clásica, identificado por C. Gorbman, cuya meta no es solamente poner la audición del espectador en una posición armoniosamente sometida a la visión, sino crear un cuerpo unificado de identificación. Así, dado que los videojuegos hacen parte de los

supersistemas mediáticos, no se puede pensar la música apenas como un fondo incidental que ilustra sonoramente los eventos de la pantalla. Más bien, está considerada para tener un efecto rápido y eficiente sobre el jugador, disminuyendo sus defensas contra la naturaleza tecnológica del sistema, aumentando la receptividad frente a la narrativa y la inmersión en un universo ficcional legitimado por los valores de las sociedades occidentales industrializadas.

CONCLUSIONES

Si volvemos a preguntarnos por qué los usuarios de los videojuegos afirman que la música es fundamental en estas prácticas, pensamos que, por lo menos en lo que se refiere al universo de *Final Fantasy VI*, estamos en condiciones de afirmar que ésta ocupa un espacio realmente importante. No podemos decir que sin la música el juego no sería realizable, mas, seguramente, perdería algo de su impacto emocional, de su magia. Eso se debe en parte a la naturaleza tecnológica del sistema, cuyas limitaciones la música es capaz de compensar sinestésicamente o con otros tipos de asociaciones, por medio de las cualidades expresivas de sus elementos rítmicos y sonoros establecidas culturalmente. En este sentido, vale decir que no nos referimos solamente a la baja calidad de las imágenes y a la falta de fluidez de los movimientos, sino también a la sencillez de los esquemas operacionales del juego, que resultan repetitivos y con pocas alternativas en la elección de los procedimientos estratégicos. Lo que cambia, en general, no son las posibilidad operacionales, sino el carácter emocional de las situaciones, y éste, como vimos, en gran parte es comunicado por los códigos musicales.

Naturalmente, no podemos atribuir un valor unitario a la música, dado que ésta no actúa sola, sino en conjunto con los demás elementos del juego. Sin embargo, tiene una participación importante en lo que respecta a tornar la experiencia lúdica más agradable y significativa: además de ser un atractivo que absorbe la atención del jugador por sus propias cualidades intrínsecas, funciona también como señal de referencia que informa tanto con respecto a la historia como del funcionamiento del juego. En este sentido, fortalece la interpretación de la *diégesis* y orienta la acción del jugador en la elección de sus decisiones; además, como “instrumento de sutura” y significante emocional, opera creando una atmósfera que coloca al practicante en una posición menos crítica con relación a la naturaleza tecnológica del sistema, y más susceptible a la inmersión en el universo ficcional sugerido por la narrativa.

Por lo tanto, tan importante como encubrir las fallas técnicas del programa, es la red de significaciones que se establece a partir de las posiciones que asumen los códigos

musicales con relación al espacio diegético y al sistema operativo. Asimismo, podemos decir que la música actúa dando un sentido de existencia a la totalidad de los elementos que componen el universo narrativo de *Final Fantasy VI*, que va más allá del puro contexto del juego. En realidad, es la función connotativa de la música la que posibilita el enlace identitario entre el usuario, la banda sonora y el complejo narrativo/operacional. Es decir: al identificarse con los códigos musicales, el usuario reconoce en el juego un sistema simbólico que comunica valores, conceptos y aptitudes pertinentes a una esfera cultural de la cual él mismo forma parte. Eso es posible, porque la música no significa sólo con relación a sí misma, ni restringida al espacio interno del juego, sino en sintonía con el resto del conjunto significativo de la sociedad en la cual está inserta.

En este sentido, estamos de acuerdo con M. Sutura, cuando esta autora considera que uno de los motivos posibles para el éxito de los videojuegos, y su creciente implantación en los varios sectores de las sociedades, es la afinidad que existe entre los valores, actitudes y comportamientos promovidos por ellos y aquellos que imperan en nuestras sociedades actuales. Evidentemente, entendemos que *Final Fantasy VI* está prioritariamente enfocado hacia los mercados de consumo Euro-Americanos³²⁸, y se identifica con otros medios de comunicación y de entretenimiento utilizados por ellos. Eso pudo ser constatado en el examen de las músicas realizado en el cuerpo de esta tesis, vistas las relaciones que suscitan principalmente con la cinematográfica Hollywoodiense. En este caso, no podemos desconsiderar la influencia de la industria cultural norteamericana en la conformación de los imaginarios colectivos; consecuentemente, como señala R. Romano, la utilización de los videojuegos como recurso subliminal en la legitimación de valores y comportamientos promulgados por esta nación, no solamente en el ámbito interno del país, sino también en la esfera internacional.

En este sentido, dado que los juegos electrónicos forman parte de los fenómenos globales de las sociedades contemporáneas industrializadas, el consumo de ellos involucra niños, adolescentes y adultos de diferentes culturas y diversas partes del mundo. Luego, se trata de un proceso indiscriminado de producción, distribución y

comercialización de un material que comunica contenidos estéticos, filosóficos, morales, entre otros. En este caso, entendemos que el “tecnocentrismo” a que se refiere Baumann para los sellos de las músicas populares comercializadas, también se aplica al universo de los videojuegos, donde un número muy reducido de consorcios controla la mayor parte del mercado internacional. Por lo tanto, parece posible considerar los juegos electrónicos como una de las formas de expresión de la cultura globalizada de la era pos-industrial.

Desde allí, planteamos la idea de que la práctica de estos juegos constituye una forma de relacionarse con la música que genera conceptos y comportamientos musicales compatibles con las nuevas tecnologías de la industria cultural y del entretenimiento. El efecto que eso puede tener, en el caso de América Latina y demás continentes periféricos, es, como Baumann señala, la consolidación de los procesos de asimilación y nivelamiento del gusto musical de acuerdo a las normas anglosajonas, que dejan fuera a las expresiones musicales de las “naciones étnicas”. En realidad, sabemos que esta problemática es más amplia de lo que expone Baumann: no solamente deja fuera la música y los valores de los grupos étnicos y de las culturas regionales, sino que tiende a sofocar y a apagar las sonoridades locales, tanto como el ruido de las máquinas mecánicas y electrónicas de las ciudades industriales .

³²⁸ Sabemos que hay una versión que fue lanzada primero en Japón, pero no poseemos información sobre sus características.

BIBLIOGRAFÍA CITADA EN EL CUERPO DE LA TESIS

- BARRAUD, Henry [1975] **Para comprender as músicas de hoje**. Trad. de J.J de Moraes e Maria Lúcia Machado. São Paulo, Perspectiva.
- BAUMANN, Max [1996] Escuchando la voz de los pueblos indígenas. La música tradicional como política del encuentro intercultural. Revista electrónica. **Intercultural Music Review**, N° 2.
- BLACKING, John [1973] Soundly Organized Humanity. In: **How Musical is Man**. Seattle, University of Washington Press.
- CAILLOIS , Roger [1994] **Los juegos y los hombres**. La máscara y el vértigo. Colección popular 344, 1º reimpresión en español, trad. de Jorge Ferreiro, México, Fondo de Cultura Económico S. A..
- CASTILLO, Gabriel [1999] Música, Selección y Poder. Traducción sintetizada del cap. IV del libro **Identité et alterité dans la musique américaine du Xxe siècle au sud du Río Bravo**. Paris, l'Harmattan (en prensa).
- CHION, Michel [1993] **La Audiovisión**. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y del sonido. Barcelona. Ed. Paidós Ibérica, S. A.
- COHEN, Sara [1993] "Ethnography and Popular Music Studies". **Popular Music**, 12/2. Cambridge University Press. pp. 123-138.
- ESTALLO Martí, J. [1992] "Videojuegos: efectos psicológicos". Versión *on line* www.ub.es/personal/videojuego.htm Instituto de Psiquiatría, Departamento de Psicología. Barcelona. Publicado en la Revista de Psiquiatría Infantil y Juvenil. n° 2. pp.106-116.

- [1997] “Psicopatía y videojuegos”. **Psicopatología de las Nuevas Tecnologías**. Texto *on line*: www.ub.es/personal/videoju.htm
- FELD, Steven [1984] “Communication, Music, And Speech About Music”. **Yearbook for traditional**, XVI. pp. 303 – 317.
- GORBMAN, C. [1987] **Unguard Melodies. Narrative Film Music**. Bloomington: Indiana University Press.
- GORKA, E. [2001] “Virtualidad Real: sistemas, aplicaciones y futuro de la realidad virtual” , texto *on line*, www.redcientifica.com/doc/doc200106100001.html
- HEIM, Michael [1993] The essence of VR. In: **The Metaphysics of Virtual Reality**. New York, Oxford University.
- HUIZINGA, Johan [1943] **Homo ludens**. trad. del FCE, México, 1943.
- KENNEDY, M. [1987] **The Concise Oxford Dictionary of Music**. 3º edición, New York, Oxford University Press.
- LEVIS, Diego [1997] **Los videojuegos, un fenómeno de masa**. Barcelona, Ed. Paidós Ibérica S.A.
- MARTÍ-BARBERO, J. [1993] **De los medios a las mediaciones**. Comunicación, cultura y hegemonía. 3 edición, México, Ed. G. Gili S. A.
- MARTÍ i PEREZ, Josep [1992(?)] “La idea de 'relevancia social' aplicada al estudio del fenómeno musical”. **Revista Transcultural de Música**. www2.uji.es/trans1/marti.html
www.sibetrans.com/trans/trans1/marti.html
- MARTÍNEZ, José Luiz [1992] “Uma possível Teoria Semiótica da Música (pautada lógicamente em C. S. Peirce)”. **Cadernos de Estudos – Análisis Musical 5**, fevereiro – agosto. São Paulo: Atravez. Pg.73 – 83.

- MARTIN STOKES [1994] **Ethnicity, Identity and Music**, Berg, Oxford/New York.
- MERRIAM, Alan P. [1978] **The Anthropology of Music**. 7º edición. Northwestern University Press.
- MIRANDA, S. R. [2001] “Escutar um Filme: Variações de uma mesma Música”, in **Anais do XIII Encontro Nacional da Anppom. Música do Século XXI. Tendências, Perspectivas e Paradigmas**. Volume II. Escola de Música da UFMG, Belo Horizonte, MG.
- MOLINO, Jean [1975] “Musical Fact and the Semiology of Music”. **Music Analysis**, 9:2. Trd. por j. A. Underwood. p. 113-156.
- RAYNOR, Henry [1981] **Historia Social da Música**. Da Idade Media a Beethoven. Traducido de la 1º ed., 1972, por Nathanael C. Caixeiro, Rio de Janeiro, Zahar Editores.
- SALINAS, Maximiliano [1999] ¡Toquen flautas y tambores! Una historia Social de la música desde las culturas populares de Chile, siglo XVI-XX. Texto no publicado.
- ROMANO DE SAN’ANNA. A. [1995] **Pródia, paráfrase & Cia**. 5º edic., São Paulo, Ed. Ática.
- SHUKER, Roy [1999] Vocabulário de música pop. 1º edic, trad. de Carlos Szlak, São Paulo, ed. Hedra.
- ROMANO, Roberto [2003] “Propaganda e Força Bruta. A fórmula Imperial vem da Grécia Antiga e hoje inclui até os war games”, en **Caros Amigos. O Novo Imperialismo, ed. Especial**, São Paulo, nº 17, p. 20 – 21. junho de 2003.

- SCHAFFER, R. Murray [1969(?)] **El Nuevo Paisaje Sonoro**. Un Manual Para el Maestro de Música Moderna. Trad. Ricardo Arturo de Gainza Buenos Aires. Ricordi Americana,
- [1985] **Il Paesaggio Sonoro**. Trad. de Nemesio Ala. Milano, Ricordi Unicopli.
- [1994] **Hacia una Educación Sonora**. *100 Ejercicios de Audición y Producción Sonora*. Trad. de Violeta Hemsy Gainza. Buenos Aires, Ed. Abiertas.
- SUTERA, Marcela [s/d.] “Los Videojuegos en el Tercer Milenio”. Publicación on line en **El Tercer Tiempo. Revista digitada para la educación**. Primera parte.
- TAGG, Philip [1979] “Kojak: 50 Seconds of Television Music”. Versión *on line* www.thebackbook.net/acad/tagg/texts.html, Göterborg Universitet.
- [1984] “Understanding Music Time Sense: conceptos, sketches and consequences”. www.thebackbook.net/acad/tagg/texts.html, versión *on line* del texto publicado in Jan Ling’s fiftieth birthday Festchrift Tvärspel, Göteborg, Skrifter fran musikvetenskapliga institutionen, nr° 9.
- [1986] “Reading Sounds or an Essay on Sounds, Music, Knowledge, Rock & Society”. www.thebackbook.net/acad/tagg/texts.html ,versión *on line*. Escrito originalmente para L’ Unità (diario PCI), Itália, fue posteriormente publicado en IASPM-Norden Working Paper (1987) y en November Books / RéR Megacorp’s magazine Ré Records Quarterly, 3/2, ed. Chris Cutler(1990).

[1987] “Musicology and the Semiotics of Popular Music”. **Semiotica**, 66- 1/3:279-298.

[1989] “An Antropology of Stereotypes in TV Music?”. Versión *on line*. www.thebackbook.net/acad/tagg/texts.html Publicado en *Svensk tidskrift for musikforskning*, pp. 19-42. [Swedish Musicological Journal for 1989, Göteborg, 1990]

[1992] “Towards a Sign Typology of Music”. Versión *on line* www.thebackbook.net/acad/tagg/texts.html. Publicado en el *Secondo convegno europeo di analisi musicale*, ed. R. Dalmonte & M Baroni. Trento: Università degli studi di Trento, pp. 369 – 378. ISBN 88 8613509 2.

[2001] “The Sonic Aesthetic of the Industrial: re-constructing yesterday’s soundscape for today’s alienation and tomorrow’s dystopia”. For Soundscape Studies Conference, Dartington College. Febrery. Versión *on line* www.thebackbook.net/acad/tagg/texts.html

TURINO, T. [1988] “Signs of Imagination, Identidad, and Experience. A Peirce Semiotic Theory for Music”. **Revista Electrónica**. Champaign, march. Posteriormente, publicado en *Ethnomusicology*, vol. 43, n° 2 (1999).

VIRILIO, Paul [1996] **El arte del motor**. Buenos Aires, Manantial.

VALDES, Samuel C. [1979] **Oyendo a Chile**. Santiago, Ed. Andres Bello.