



De las icónicas bandas sonoras a las canciones populares en los videojuegos

► Con el paso del tiempo los videojuegos se han convertido en una ventana de oportunidad artística no sólo a nivel visual, sino también musicalmente

[CARLOS CRUZ]

Cuando pensamos en videojuegos, en ocasiones nuestra mente nos transporta no sólo a los niveles imposibles o a las entrañables gráficas en 8 bits, sino también nos coloca en medio de la sala frente a un viejo televisor de cajón mientras se escucha una particular canción de fondo.

Los *soundtracks* en los videojuegos, son ese elemento característico que te acompaña a entrar a la aventura de juegos como *Zelda*, *Super Mario Bros.*, *Tetris*, *Super Mario World*, *Super Mario Bros. 2*, *Pac-Man*, *Mortal Kombat*, *Super Mario Kart*, *Street Fighter II* (Guile Theme), *Super Smash Bros.*, *Final Fantasy*, entre otros.

Fueron los encargados de tenernos horas frente a la pantalla sorteando pasajes interminables, laberintos complejos y enfrentando malvados, en la búsqueda de la mejor estrategia para, siempre, salvar a la princesa en peligro, pero... ¿en qué momento la banda sonora de los videojuegos cambió?

La tecnología implica evolución constante y los juegos no se quedarían atrás, se presentaron mejores consolas, los gráficos mejoraron, los 8 bits quedaron atrás y con esos viejos gráficos, los *soundtracks* también se sumaron al cambio. Los desarrolladores de juegos buscaron incorporar sencillos de bandas o artistas reconocidos, y fue entonces cuando las colaboraciones llegaron.

Los discos de las bandas sonoras de los juegos comenzaron a encontrarse en las tiendas de discos, así fue como la industria musical encontró un público potencial poco explorado pero con un fuerte arraigo a todo lo que consume.

Con la aparición de los nuevos *soundtracks* —que si bien no eran aquellas viejas melodías que te transportaban a la Isla de Yoshi o las arenas de combate de *Super Smash Bros.*— se desató una tendencia a implementar temas de los artistas más relevantes del momento que, además, complementaban la esencia de cada juego.

Casos como los de Korn en *Silent Hill* o Plastilina Mosh en *FIFA 07*, son la prueba de que los videojuegos se convirtieron en ventanas de oportunidad para varios grupos, quienes comenzaron a probar suerte dentro del mercado *gamer*; sin embargo, la globalización alcanzó al mundo digital y los años de visitar a tu mejor amigo y llevar tu propio control para jugar presencialmente con él, se quedaron en el pasado y la conectividad nos entregó la maravilla del *online*.

La llegada del *XBOX LIVE* permitió a los jugadores competir en línea con personas de todo el mundo que estuvieran conectadas al mismo tiempo en el mismo juego, y así otra revolución llegó a gol-



Riot Games presentó "Legends Never Die", bajo la interpretación de Against the Current, en el Estadio Nacional de Pekín, sede de la final del Worlds 2017.

pear los bolsillos de los aficionados de los juegos: consolas de última generación o computadoras con capacidad de ejecutar estos juegos en línea, Microsoft (XBOX), Sony (PS4) y las PC, se sumaron al mundo de las consolas interactivas de entretenimiento.

Las colaboraciones entre los desarrolladores de juegos con diferentes grupos o artistas y la guerra entre XBOX, PS4 y PC, entregaron grandes títulos a los jugadores. Pero en 2013 Riot Games con *League of Legends* generó un cambio en el desarrollo de los *soundtracks*, el juego que cuenta con un desarrollo de historia que siempre está en constante crecimiento, evolucionó a los videos para contar la historia de cada personaje y así nacieron las *cinemáticas*, encargadas de exponer al jugador la historia detrás del juego.

Fue con la entrega de *Get Jinxed*, un tema desarrollado por The Riot Games Music Team e interpretado por el grupo noruego, Djerv, que los desarrolladores se convirtieron en productores musicales, lo que posibilitó ampliar o asegurar a un mayor número de público.

The curse of the sad Mummy, es otro ejemplo de ello, tema desarrollado por el mismo equipo creativo de Riot Games e interpretado por Freya Catherine, el cual aparece durante la *cinemática* del personaje del juego *Amumu*.

Como parte de la celebración de su evento mas grande durante el año, el

Así fue como la industria musical encontró un público potencial poco explorado pero con un fuerte arraigo a todo lo que consume

League of Legends World Championship, Riot Games contó en 2014 con la participación del grupo estadounidense Imagine Dragons, gracias a quienes el sencillo "Warriors" se convirtió en el himno de dicho evento, el cual se llevó a cabo en Corea del Sur y fue interpretado por el grupo originario de Las Vegas, Nevada en la Final del mismo evento en 2014. Luego de eso el tema "Warriors" pasó a formar parte del álbum *Smoke + Mirrors*, para luego terminar como la canción oficial de la Copa Mundial Femenil de 2015 de la FIFA y de *Survivor Series* de WWE en 2015. Y ser finalmente el *soundtrack* de la película de *Wonder Woman* (2017).

Para 2015 el equipo creativo detrás de *Get Jinxed* y *The curse of the sad mummy* creó el tema "Worlds Collide" para el *Worlds 2015*. El evento celebrado en Londres, Berlín y París tuvo su cierre en el Mercedes Benz Arena, dentro de la capital teutona; el artista encargado de la in-

terpretación de este tema fue Arty, y dicho tema pertenece al álbum *Warsongs* de Riot Games.

En 2016 tocó el turno a Zedd, el Dj de origen ruso-alemán, quien interpretó otra de las creaciones del equipo de Riot Games Music Team, titulado *Ignite*, creado para el *Worlds 2016*. El evento celebrado en EEUU tuvo como sede final el Staples Center en Los Ángeles, California, y el sencillo fue lanzado el 26 de Septiembre de 2016 en el canal oficial de YouTube de Riot Games, así como en Spotify y Apple Music al día siguiente; el video de esta canción esta inspirado en los momentos más especiales de los mundiales de 2013 a 2015.

2017 fue la fecha en la cual Riot Games presentó *Legends Never Die*, bajo la interpretación del grupo neoyorquino, Against the current, en el Estadio Nacional de Pekín, sede de la final del *Worlds 2017*.

La lista de artistas que han participado en diferentes juegos, ya sea prestando sus creaciones o sus voces para interpretar sencillos, es muy larga. Los videojuegos iniciaron como ventanas a otros mundos, donde los jugadores adquirirían poderes o vencían monstruos y demonios, pero al paso de los años abrieron una nueva ventana al arte, no sólo en lo visual, sino también en lo musical. Al final del camino, "somos los guerreros que construimos este pueblo" ("Warriors").