



Cluster

ÍNDICE

EDITORIAL

Los videojuegos han tenido una gran presencia en las vidas de los Millennial y se han consolidado en la Generación Z como protagonistas de la industria lúdica: si naciste durante o después de los 90's y no contabas con una consola propia, podías encontrar alguna en la casa de tus vecinos, tus amigos o tus primos; si no te interesaban particularmente, era probable que tuvieras que acompañar a algún conocido en sus propias travesías virtuales. Los videojuegos comenzaron a posicionarse desde hace un par de décadas como el entretenimiento infantil y adolescente por antonomasia, marcando un periodo vital de descubrimiento y de aprendizaje. Ejemplo de lo anterior es "La cura perdida", de Er Yáñez, quien retoma *The Legend of Zelda* y las creepypastas derivadas de su score para problematizar la conciencia identitaria y explorar las formas de la amistad. Por su parte, Federico Montaño vuelve sobre la música en *Resident Evil 4* y *Luigi's Mansion* para presentar una mirada acaso nostálgica de la infancia, llena de miedos pero también de certezas.

Por otra parte, los videojuegos, en tanto historias audiovisuales, han sido objeto de comparación con el séptimo arte. En el caso específico del sonido, pueden trazarse muchos paralelismos respecto de su uso (extra)diegético para construir una dimensión psicológica en el jugador. A este respecto, "El sueño de los corazones rotos", de Alejandro Valadez, así como "Capturando memorias", de Diego Alberto García Soldevila, analizan el valor narrativo y atmosférico de la música en *Silent Hill* y *Pokémon*, respectivamente, mostrando las composiciones musicales como detonantes del *pathos* y, en consecuencia, de la empatía del jugador. Sobre la misma línea analítica, "Home Sweet Home", de Daniel Montoya, evalúa las cualidades de la ensoñación a través de un examen comparativo entre *Earthbound* y el *dream pop*.

Catalizadora de nostalgias y vehículo tanto del horror como de la fantasía, la música de los videojuegos se ha instalado en un espacio privilegiado de la memoria, uno que constituye un oasis sensible donde cabe la inocencia, la pasión y, por ende, la capacidad de maravillarse. Como deja ver "Suspender el play para mirar el game", de Héctor Sapiña, quizá sea la música el estímulo más eficaz para acercarnos a esa impresión estética primigenia, al impacto inolvidable —y sin embargo irreproducible— de una trama vista, leída o escuchada por primera vez.*



ER YÁÑEZ



*A mi mejor amigo, campeón de Smash uno a uno posfiesta de cumpleaños y dealer de memes.
Al rescate de la buena memoria del Madrid.*

Luis y yo seguramente notamos nuestro mutuo amor por *The Legend Of Zelda* un lunes, entre nuestro primer encuentro del día en el patio de la escuela y el momento de entrar al salón para la clase de geografía. Pensándolo bien, fue un martes o un jueves. Sí, fue durante la clase de música, dentro de aquel salón arrinconado del piso de tercero. Tuvimos que bajar, cruzar el patio y cambiar de edificio, sosteniendo en una sola mano nuestras flautas y baquetas; el cuaderno pautado tamaño carta, de portada amarillenta, iba sostenido entre el antebrazo y nuestras sudorosas playeras pubertas.

En esos minutos que nos tomó la travesía, algunx de lxs dos probablemente pensó en decir algo sobre tener los dotes suficientes para tocar, en la flauta dulce, la “Canción de las tormentas” del *Ocarina of Time*, juego que ningunx jugó en su momento álgido porque ni siquiera habíamos nacido; si acaso lo habríamos jugado en una vieja *Nintendo 64* de un restaurante italiano frecuentado por mi familia, la consola virtual de la *Wii* o el *Master Quest* del *GameCube*, pero obviamente ya íbamos por una segunda vez en la remasterización de la *3DS*, con su falsa tercera dimensión. Al llegar a nuestros asientos en el salón empezamos una interminable conversación.

Durante la plática ambxs reconocimos que, para ese momento, *Ocarina of Time* era el mejor juego de toda la franquicia; sin embargo, no sabíamos que sería *Majora's Mask* (su secuela), el juego que redirigiría el curso de nuestra amistad. No por juntxs durante tardes infinitas, sino por una melodía que ya se había hecho popular en cier-

tos espacios del internet por estar supuestamente maldita.

Aquí haré una pausa y me permitiré una breve digresión. En esos tiempos, Luis era uno de mis únicos tres amigos hombres. Desde la primaria me había costado mucho trabajo entablar relación con ellos; me obsesionaba mucho con todo, como mis amigas, con esa pasión y amor desmedidos que al patriarcado le parece femenino, no el que inunda al mundo del deporte o las películas de superhéroes. Lo raro para ellos era que todo era demasiado “desviado”, sin alas y princesas bailarinas, artistas country que se vuelven semidiosas de la posmodernidad y recién entonces, hombres andróginos en bandas de rock. Era una perfecta puerta al *bullying*.

En cambio, Luis se esforzaba por entender la condición “femenina” que me atravesaba, jugábamos con ello desde la carrilla. A veces peleábamos en un tono irónico porque mi obsesión, sobre todo con aquellos músicos, era demasiado intensa. Tenía que convencerlo de que “no eran emos” (reitero, ¡no lo son!). Además, si bien mis intereses o mi acercamiento a ellos era, para algunxs, un tanto afeminado, no todos eran así, por ejemplo, mi apreciación de *Zelda*. Creo que eso permitió el florecimiento de nuestra amistad desde aquella conversación; al día de hoy lo agradeczo. Fin de la digresión.

Algún otro día, estando en nuestras respectivas casas, compartimos por mensaje nuestra otra pasión: el terror. Nuestro amor por la historia de Carrie White agregaba el género a la lista de cosas que ya nos hacían inseparables. Buscando ex

casas para nutrir esta fijación, Luis trajo a la plática una leyenda urbana de un cartucho bugueado y maltratado del *Majora's Mask*, sin su opaco color dorado ni su etiqueta, tan sólo el nombre escrito con tinta indeleble. había fotos que comprobaban su condición.

Aparentemente, *Majora's Mask* es el juego perfecto para una de esas historias que coloquialmente se conocen como *creepypastas*: Link, el niño héroe vencedor de *Ocarina Of Time*, caería en un agujero del bosque, como Alicia, y llegaría a un *Hyrule* alterno, aún poblado, que se preparaba para su fin. En tres días, la luna —que tenía un aspecto terrorífico sin importar lo poligónico de sus gráficos— caería en el centro de la ciudad; por lo tanto, el niño tendría que salvar a su gente de su terrible destino.

Tanto la historia como la estética sombría del juego se prestaban al terror y, aunque la luna de ojos amarillentos y sonrisa permanente fuera aterradora, lo más perturbador parecía ser una estatuilla del mismo Link con un aspecto enigmático, casi humano, que era necesaria para el avance en ciertos acertijos, ya que el autor intelectual de la leyenda tomó de allí gran parte de su inspiración. Ni siquiera recuerdo bien la trama de la *creepy*. En cambio, lo que se quedó con nosotros fue el soundtrack de la historia, la “Canción de la curación en reversa”.

Uno de los mecanismos del juego, como en su antecesor, era la posibilidad de tocar las notas de una ocarina para realizar ciertas acciones específicas. Escoger las notas que activan la “Canción de la curación” permite devolver la paz a los personajes que han perdido la capacidad de olvidar. En realidad podría decirse que *Majora's Mask* es un juego muy lindo: atraviesa muchas historias personales de personajes secundarios que se resuelven dentro de un duelo comunitario ante el cierre de un ciclo. Pero eso nunca fue importante para nosotrxs, pequeñxs; lo relevante era que tocar las notas de forma invertida era razón suficiente para llevar a la locura a quien la escuchase y punto.

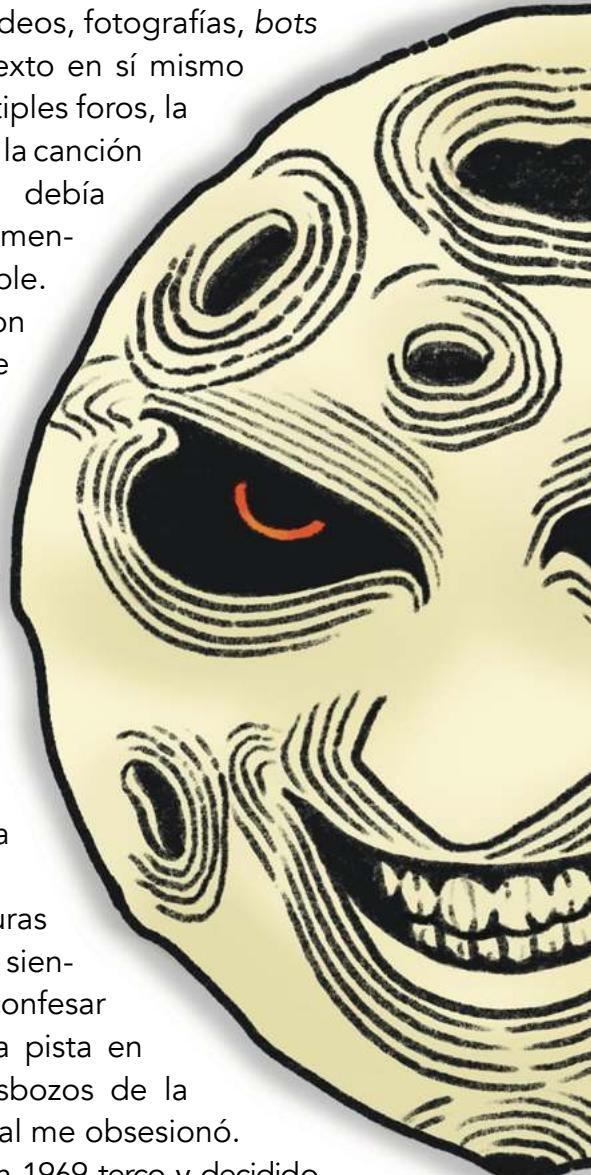
Para sustentar la leyenda, diferentes usuarios de internet habrían hecho que chatbots tuvieran

respuestas a preguntas sobre el juego acorde a lo narrado en la *creepy*. Lo tratamos de comprobar todas las tardes por nuestra cuenta y juntos cuando íbamos a casa del otrx a hacer trabajos en equipo. Esas veces eran las mejores, pues nuestra reacción más visceral se apoderaba de nuestro cuerpo, dándole leña ardiente al pánico colectivo -de dos- por invocar a la muerte y la desquicia.

Así como la parte visual del asunto estaba cubierta por videos, fotografías, bots y copias del texto en sí mismo dentro de múltiples foros, la descripción de la canción maldita igual debía ser empíricamente comprobable.

Así aparecieron en YouTube los audios de la canción. ¿Quién iba a notar que claramente eran pistas volteadas en cualquier programa de edición? Para nosotrxs era la verdad pura.

A estas alturas de la vida, me siento listx para confesar lo siguiente: la pista en reversa con esbozos de la melodía original me obsesionó. Cual boomer en 1969 terco y decidido por escuchar a John Lennon decir “Turn me on, dead man” en el *White Album*. Contando la absurda cantidad de veces que oía la canción a diario, tenía todo el sentido del mundo que aquella melodía hubiera llevado al borde de sus días a un sujeto anónimo. Fue así que con el sinsentido de una persona que apenas va formando un criterio propio, me atreví a traicionar a mi amigo.



Una noche, sin avisarle a mi colega sobre mi tentativa de resolver aquel misterio, me fui a la cama sin la intención de dormir, sin un *Nintendo 64*, sin el cartucho bugueado y, más bien, con toda la ingenuidad del mundo, las luces apagadas, la puerta trabada y las cortinas cerradas. Ese aislamiento fue la señal para prender mi *iPod* y esperar la medianoche.



Era el momento preciso para reproducir la pista de la "Canción de la anticuración" y cerrar los ojos. Todas las veces anteriores fueron ansias por llevar *Zelda*, el videojuego que más amaba, al punto de un miedo eufórico e innecesario, pero placentero. En mi egoísmo silencioso decidí llevar la tentación a un siguiente nivel: escucharía la canción de nuevo y, si no me llevaba a la muerte, al menos me postraría con la mirada perdida hacia el silencio.

Así, evitaría volver a la escuela, por un tiempo o para siempre; después de todo, el *bullying* por ser emo y afeminadx era demasiado.

Dejé de pensar en Luis. No se me cruzó por la cabeza que si todo lo que sabíamos era real jamás volvería a saber de él; o quizá mamá, como con las películas animadas de *Barbie*, decidiría dejarme sin *Zelda* por un largo tiempo. "Obsesiones no", me dijo entonces, y yo había guardado todo esto de las creepypastas para mi intimidad.

No podía arriesgarme tanto, pero al final tocaba descubrir la realidad. Nada iba a detenerme.

La pista sonó: "Ta-ra-ra, ta-ra-ra...zu-ru-ru-ru", repetidamente. "¿Te has encontrado con un terrible destino, no?", decían los fríos labios del vendedor de máscaras -irónicamente apodado "feliz"- del videojuego, mientras sus sucios dientes puntiagudos mostraban una sonrisa hacia el oscuro vacío de mi mirada. Quizá la maldición no era la que se relataba en la historia porque en esa lucidez nunca vi la estatuilla de Link. En cambio, presiento que se trataba de la representación de lo que más te perturbaba dentro del videojuego, aquel vendedor en mi caso. La canción continuó transformándose en mis oídos, más que cualquier versión editada, volviéndose ruido blanco mientras la figura escuálida, jorobada y pálida del vendedor se difuminaba en la oscuridad. Su figura regresaba por instantes, cada vez con mayor claridad y realismo. Veía su sudor, la violenta apertura de sus poros, veía su hambre y él, seguramente, mi horror.

Más de diez veces intenté abrir los ojos en vano, sólo había penumbra. La imagen frente a mí me quitó el aliento, más que cualquier vuelta a la pista de la escuela. Tampoco podía gritar con mi voz aún aguda (la cual quisiera conservar); estaba paralizada por el miedo. No era lo terrorífico de las historias de Stephen King lo que finalmente me daba ese terror que siempre deseé y en ese momento anhelaba nunca haber siquiera pensado. Mi violenta insolencia hacia lo que confirmaba me arrebató la posibilidad de contarla. Realmente iba a morir, al menos eso pensaba.

La pista de minuto y medio terminó en un silencio abrumante. En todo su realismo, el vendedor de máscaras se fue alejando, riendo y a pasos lentos. Asegurándose de que me hubiera encontrado, como Link, con un destino fatal. El silencio que regresaba a mi cuarto, me hizo prometer que nunca -o al menos hasta ahora- diría nada sobre lo que aconteció: ni a Luis, ni a mamá, ni a los foros incrédulos que seguían la historia de la creepy con un interés juguetón. Seguro que todos se involucraron con el relato por su falsedad, cuando



el horror más grande estaba en llevarlo tan lejos como lo hice. Todo estaba en mi mente y la dejé deformarse. Un año después haría lo mismo con el fin de mi primer amor, crear un escenario irreal, romantizado (en el sentido literario) y de terror determinante, invirtiéndole todo mi tiempo como si aquello que me imaginaba fuera realidad. Parece ser la condición preadolescente, llena de compulsión.

Escribo para vencer mi miedo, aunque escucho la "Canción de la anticuración" como referente y aún me estremece, quizá más que entonces, por razones ahora evidentes. Cuento la verdad porque han pasado once años desde la noche de mi pesadilla. Sería mentira decir que no he seguido siendo fan de Zelda durante este tiempo, que no he jugado viciosamente el resto de lanzamientos de la franquicia, con y sin Luis; que incluso terminé Majora's Mask entendiendo que en realidad es un juego sobre la bondad, el duelo y la comunidad. Claro, tiende al terror pero no es terrorífico, o de eso quiero convencerme.

También sería mentira decir que no he seguido involucrándome con el mundo del terror. Veo a Cronenberg buscando alivio a la disforia, juego Little Nightmares y me emociono románticamente cuando Gerard Way lee fragmentos de Anne Rice de una copia de bolsillo de *Interview with the vampire*, previo a tocar "Vampires Will Never Hurt You", mi canción favorita. Estudié a Mariana Enríquez durante la universidad, buscando liberarme de la masculinidad hegemónica, pero en el fondo también fue por sentir que, en sus monstruos, ella representa algo que vió durante su juventud, como yo. El tiempo me alejaría de las creepypastas para leer "Mandíbula", de Mónica Ojeda, y recordar mi experiencia, sacudirme y seguir, porque en verdad esas leyendas urbanas digitales de



mi pubertad -mis favoritas siempre fueron las de Pokemón- son historias risibles: construidas con imágenes medianamente bien editadas, a veces sólo puestas en negativo, y efectos de librerías de acceso gratuito pero lo suficiente bien escritas, contadas o convincentes, no lo se, para tener hordas de seguidores, fanart, fanfics, shippeos y hasta volverse influencia de crímenes reales. Visto así, su calidad improvisada parece crear una paradoja: el ser malas y, al mismo tiempo, tomadas muy en serio. Una vez más, quizá síntoma de la condición preadolescente. Al final, pienso que me hago mis amistades y hasta de mis héroes de carne y hueso (no Link, a quien también considero mi héroe), de forma tan profunda porque todxs compartimos la cualidad maldita, afortunadamente incurable, de la obsesión *



El sueño de los corazones rotos: vocalizando la pérdida, el amor y el anhelo en la música de Silent Hill

Alejandro Valadez



*"I want a cup that overflows with love,
Although it's not enough to fill my heart".*

Silent Hill como saga, además de ser una de las más influyentes dentro del género del survival horror gracias a su evocativa ambientación y a su retorcida visión de la psique humana, que dan vida a las icónicas criaturas que plagan sus juegos, se caracteriza por las complejas producciones musicales que ambientan sus parajes desolados y encuentros desconcertantes; es una mezcla de diversas influencias musicales, composiciones originales y elementos externos tomados a través del sampling. Compuestas enteramente por Akira Yamaoka (con excepción de un juego de la línea principal) desde la primera entrega para la *PlayStation* en 1999, hasta *Silent Hill: Shattered Memories* para la *Wii* en 2009, estas piezas se han vuelto ya parte del imaginario, no sólo de la comunidad dedicada a los juegos de horror, sino también de fans ajenos a ésta, trascendiendo más allá de la obra original y reflejando así la amplia variedad de géneros, influencias y perspectivas que aborda la escena musical independiente a la vuelta del siglo. De entre las diferentes bandas sonoras de la saga, la que posiblemente mantiene un significado mayor en relación a la temática del juego a la que pertenece es aquella de la tercera entrega, la cual crea una conversación directa con la historia contada explícitamente dentro del juego a través de su narrativa, al ser la primera instancia en la que Yamaoka recurre a la lírica y vocalización, esto en un esfuerzo colaborativo con el músico Joe Romersa y la cantante Mary Elizabeth McGlynn.

Mientras que las composiciones que construyen la atmósfera de los juegos de la saga, las cuales tienden a ser piezas completamente instrumentales, cuyos elementos de producción tales como el frecuente uso del sampling y numerosas

capas de instrumentación conforman un collage sonoro que refleja al pueblo de *Silent Hill* como un lugar en decadencia física y psicológica, derivan de influencias de música industrial como *Nine Inch Nails* (Yamaoka menciona a Trent Reznor como una influencia mayor en su trabajo) y *Coil* o el trip-hop de *Portishead* (otra de las grandes influencias de Yamaoka y la música de *Silent Hill 2*, en particular). Los tracks que componen el aspecto narrativo de la banda sonora de esta tercera entrega, la cual cuenta la historia de Heather Mason enfrentándose a la verdad de su identidad mientras se ve plagada por visiones del pueblo de *Silent Hill*, unos 17 años después de los eventos de la entrega original, tal vez recuerden más al trabajo de Angelo Badalamenti y Julee Cruise (ambas influencias también mencionadas por el propio Yamaoka) para *Twin Peaks* de David Lynch: manteniéndose relativamente en la ambigüedad narrativa al tratarse de baladas que hablan en términos generales sobre el amor, el anhelo y la desilusión, recordando a aquellas que la propia Cruise cantó en el episodio piloto de la serie, y sólo vagamente referenciando los eventos que transpiran en la trama, como por ejemplo la muerte del padre de la protagonista o las experiencias de la infancia de ésta, Yamaoka, Romersa y McGlynn apuntan a condensar las diferentes emociones en disputa dentro de la historia a través de la familiaridad ofrecida por la música pop y su atractivo universal, creando así con los tracks "You're Not Here", "Letter - from The Lost Days" y "I Want Love", los cuales son los únicos en el soundtrack que presentan una interpretación vocal de McGlynn como tal (y no sólo palabra hablada), una especie de jukebox a través del cual el

personaje de Heather puede expresar su anhelo, su agonía y su esperanza completamente ajena a las repercusiones físicas dentro de la historia contada a través del *gameplay*. Es dentro de estos tracks donde nuestra protagonista puede entablar conversaciones sobre diferentes situaciones que le afligen, tales como su infancia y el significado de la figura paterna que cuidó de ella, no sólo con ella misma sino también con el pueblo de *Silent Hill* y las entidades que rigen sobre él, las cuales están en constante interacción con ella gracias al pasado que ambos comparten.

Como fue mencionado antes, la voz es el recurso al que Yamaoka, Romersa y McGlynn recurren para posicionarlos firmemente en la psique de la protagonista, diferenciándose así de las bandas sonoras de las entregas anteriores al ser estas puramente instrumentales. En esta tercera entrega, las voces fungen como una extensión de nuestra protagonista que refleja sus emociones ante los eventos que se presentan durante el *gameplay* o que son inferidos en él. El primero de estos tracks, "You're Not Here", el cual funge como introducción del juego al acompañar la primer cinemática que se nos presenta, contempla la tormenta de emociones que se muestra ante la pérdida de un ser querido, y en el cual la protagonista se permite ser vulnerable ante dicha situación. Aunque la letra parece referir a una desilusión romántica, debido a que Yamaoka toma prestados recursos del pop rock para la estructura y temática de la pieza, aludiendo también a la idea de que la canción bien podría ser algo que la propia protagonista escucharía dada su edad y la época en la que se ambienta el juego, pronto se hace evidente que la intérprete, y a su vez, la protagonista, están confrontando un duelo más allá del romance. No es hasta que alcanzamos la segunda mitad del juego que la letra de la canción toma un sentido narrativo importante; Heather Mason se encuentra con el cadáver de su padre adoptivo, Harry Mason (protagonista del primer juego), lo que la lleva a enfrentarse a su pasado con el pueblo de *Silent Hill*. Cuando nos encontramos con tan desgarradora escena es que versos como "my

body aches now that you're gone, my supply fell through", o "you gladly gave me everything you had and more, you craved my happiness" tienen un significado claro para el viaje de nuestra protagonista, al ser líneas que se refieren directamente a los sentimientos de ésta hacia su figura paterna. Entonces, "You're Not Here" no es una power ballad sobre una ruptura amorosa en la adolescencia, sino un himno que lamenta la pérdida del amor paterno al tiempo que la protagonista asume que no hay tiempo para llorar puesto que aún hay responsabilidades que atender.

El segundo track de nuestra trilogía musical es "Letter - from The Lost Days", la cual aparece de fondo en la escena donde Heather, decidida a enfrentar su verdadera identidad como la reencarnación de Alessa Gillespie, quien es la responsable del estado deformado de *Silent Hill* y el misterioso poder espiritual que le rodea, y a encarar a la responsable de la muerte de su padre adoptivo, viaja en carretera rumbo al pueblo en busca de un cierre a su sufrimiento por medio de la venganza. Con una voz que expresa un profundo dolor, esta canción habla desde la infancia de la protagonista con esperanza por su futuro, preguntándose repetidamente si ella es feliz, si aún ríe, si su padre aún es un buen hombre, entre otras cuestiones. Dadas las circunstancias en las que Heather se encuentra en este punto de la trama, sufriendo la reciente muerte de su padre, confrontando el conocimiento de su verdadera identidad y a la expectativa de lo que encontrará en *Silent Hill*, esta pieza resulta particularmente melancólica, aunque no es del todo fatalista. El tema termina con el verso "we were put here on this Earth, put here to feel joy", el cual se repite hasta el final del mismo como si fuera una plegaria cantada cada vez con menos intensidad hasta que la voz de la intérprete queda en completo silencio. Si bien su inclusión en este punto del juego podría parecer algo inoportuna debido a las tremendas penas que inundan el corazón de la protagonista, también podría entenderse como la toma de conciencia sobre su identidad pasada marcada por la culpa de los eventos desconcertantes y violentos que plagan a *Silent Hill*, en sí

mismos causados por una vida llena de abusos y negligencias a manos de su madre, reconciliándose consigo misma y su lugar en la historia del pueblo desde la ternura y la inocencia de la infancia y las experiencias con su padre para afrontar las responsabilidades que en ella recaen ahora.

La última de estas piezas "narrativas", "I Want Love", podría definirse, de acuerdo con el título, como una súplica de amor y de comprensión ante las extraordinarias adversidades a las que la protagonista se enfrenta. Apareciendo alrededor del último tercio del juego, cuando Heather se reencuentra con el detective Douglas Hartland en el parque de diversiones, el tema es probablemente el menos ambiguo de los tres, ya que para estas alturas las emociones de las que la canción habla ya han sido expresadas explícitamente en diálogos del juego: tanto Heather como Douglas discuten unas escenas antes su miedo a la soledad que representa la pérdida de sus seres queridos, mientras que de una forma general, la historia de Heather Mason desde su infancia como hija adoptiva y su importante relación con el pueblo de *Silent Hill* como la principal catalista de su desgracia simboliza una búsqueda eterna por seguridad y aceptación. El llamado Studio Mix de este track, el cual no aparece dentro del juego en ninguna instancia y cuya instrumentación recuerda más al pop rock de "You're Not Here" a diferencia del mix que se usó en el juego el cual podría describirse como un *beat lo-fi*, esclarece aún más las ambigüedades en relación a las emociones de nuestra protagonista, con versos como "and this Swiss cheese heart knows only kindness can fill its holes" y "anybody's love but his will never fill this place within me now" reafirmando que nuestra protagonista anhela el amor de su padre, estando consciente de que jamás podrá ser reemplazado, ni siquiera por la catarsis ofrecida por enfrentarse a los causantes de las penas que le afligen. Si bien Heather sale victoriosa de su confrontación contra la antagonista Claudia Wolf y el culto de La Orden, ésta sólo simboliza el regreso a una normalidad que ya no puede existir como tal al faltar la figura principal: Harry Mason, su padre. Es en

el último verso del mix incluido en el juego, "I know the holes will still remain", donde podemos identificar resignación, posiblemente sólo el primer paso en el proceso de duelo de Heather ante el fallecimiento de su padre.

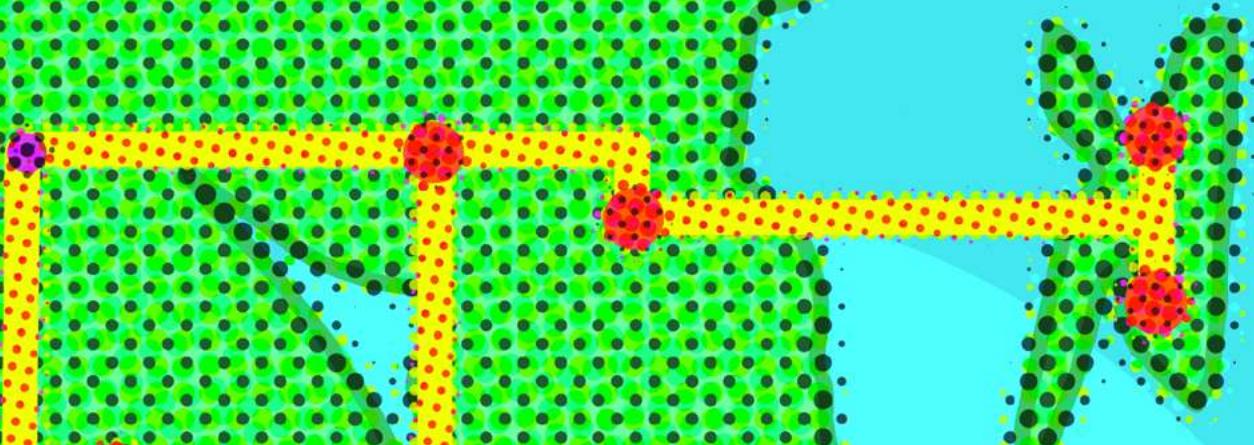
Tal vez reflejando la propia narrativa del juego, que envuelve estos pequeños momentos de vulnerabilidad entre densa niebla de desconcierto y terror, estos tracks están esparcidos por el score entre piezas puramente instrumentales en las que predominan cacofonías industriales, pianos misteriosos y capas y capas de sonido blanco, lo cual sólo enfatiza el tremendo valor que estas canciones tienen dentro del mismo. Si bien no sería la última vez que Yamaoka colaboraría con Romersa y McGlynn para crear temas con letra y voz para la serie de *Silent Hill*, su material para la tercera entrega (la cual, si no está de más decir, es mi favorita) se mantiene como un testamento al potencial narrativo que puede ejercer la música dentro de un videojuego más allá de su utilidad para ambientación. Con tan sólo tres piezas musicales, Yamaoka y compañía nos recuerdan que la música es en esencia un medio para expresar nuestras emociones de una forma directa hacia una audiencia que posiblemente llegue a identificarse; reclamando la ternura de sus vivencias difíciles y en un intento por explorar tanto las emociones de la adolescencia como cuestiones de su propia feminidad, Heather Mason es capaz de comunicar su dolor y su anhelo a través de la música de Yamaoka, de la letra de Romersa y la voz de McGlynn con la esperanza de que el jugador la escuche... y la entienda*

CAPTURANDO MEMORIAS:



POKÉMON Y MÚSICA

Diego Alberto García Soldevila



En el silencio del estudio juro que puedo escucharla. Es una tonada sencilla que me revuelve el estómago con las emociones más complejas. Va y viene con el día, como una invocación sutil; entre sinapsis neuronales, aparece. Si me centro en su origen, vuelvo lentamente al pasado: noches en las que me escondía bajo las sábanas, consola blanca en mano, el brillo sutil de las dos pequeñas pantallas sobre mi rostro, los dedos deslizándose rápidamente. Estatuas míticas, el naranja icónico de la fachada del Centro Pokémon, los habitantes que se cruzan en el camino cuando tienes prisa, la emoción al esperar que eclosionara el huevo... Pero, ante todo, el sabor dulce que traen consigo temas musicales como el de "Ciudad Vetusta", el de un pasado que para muchos tuvo uno de sus pilares en la narrativa de una saga como *Pokémon*.

Y es que en la región ficticia de Sinnoh, mundo en el que se desarrolla la historia de los juegos de *Pokémon Edición Diamante* y *Edición Perla*, la música (el conjunto de temas musicales que conforman la banda sonora), el espacio y la historia conforman una tríada fundamental para la comprensión de la narrativa. Observamos esta coordinación, por ejemplo, entre *Pueblo Caelestis*, cuyo nombre retoma el concepto del oráculo, y *Ciudad Vetusta*, cuyo nombre alude el concepto de la eternidad, creando de esta forma una relación directa con la historia mítica de la región y sus deidades.

A su vez, en la narrativa interna, ambos poblados conforman dos espacios de vital importancia al albergar vestigios del pasado histórico de la región, pero en cada espacio observamos

cómo el paso del tiempo tiene afectaciones fascinantes y distintas: *Caelestis* yace aislada en una aparente armonía con la región boscosa que la rodea, sus habitantes conservan un estilo de vida tradicional y han mantenido en óptimas condiciones tanto el santuario en honor a la deidad del bosque como las ruinas. Por su parte, *Vetusta*, la ciudad más vieja de la región, nos demuestra cómo en el pasar de los años puede existir la armonía entre el progreso y el pasado: a pesar del crecimiento urbano, los vestigios del pasado, como la misteriosa estatua representativa de las deidades o las leyendas del bosque a su alrededor, se mantienen en pie y forman parte esencial del presente y del futuro de la región.

La conexión especial que guardan ambos espacios también yace en que se trata de los únicos lugares que comparten el mismo tema musical: una melodía tranquila, por momentos acelerada, que representa el ir y venir del pasado y el presente; parece simbolizar cómo sus habitantes han vivido el progreso urbano sin separarse de sus tradiciones.

La narrativa musical que envuelve la región de Sinnoh fue la primera apuesta de la franquicia por convertir la banda sonora de uno de sus juegos en algo más: el equipo al mando de esta producción musical, principalmente Junichi Masuda, Hitomi Sato, Go Ichinose y Morikazu Aoki, apostó por una banda sonora orquestal y una mejora considerable en la calidad del sonido para propiciar el efecto inmersivo del jugador. Este enorme paso fue posible, en gran medida, por otra de las grandes apuestas de la compañía Nintendo: transicionar del procesador de 8 bits de la Game Boy

Advance, a los refinados hardware y software de la consola *Nintendo DS* (*y Nintendo DS Lite*) con sus 16 bits. Esto supuso una mayor capacidad para juntar tracks instrumentales y crear una experiencia musical más envolvente, con más capas de sonido.

Cuando apreciamos el mundo de *Diamante y Perla*, somos testigos de experiencias audiovisuales únicas en su momento: escenarios como el de Ciudad Jubileo, con sus tonos grisáceos en caminos y edificios que contrastan con los neones y el brillo de la iluminación artificial, evocan directamente el concepto de una ciudad en progreso de expansión. El efecto cobra vida cuando se conjunta con el tema musical de la ciudad: notas suaves, un ritmo que nos recuerda el lento progreso de una ciudad en desarrollo, el saxofón y el piano en una conversación constante. Se trata de un tema que permite encapsular lo que observamos en el espacio y que le permite al jugador sentirse en una atmósfera relajada, pero que también invita a sentir la emoción del inicio de una aventura.

Sin embargo, la experimentación y la consolidación de la banda sonora no se quedaron allí, también exploraron la tranquilidad y la armonía natural del campo florido de Pueblo Aromaflor a través de una melodía protagonizada por el piano y los instrumentos de cuerda como el arpa; a su vez, le dedicaron un tema al rival de la historia, cuya personalidad huracanada e hiperactiva se correspondió a la perfección con un tema juguetón y que causó más de un susto a los jugadores que habían olvidado curar su equipo, previo a enfrentárnoslo en combate.

Otra de las grandes joyas musicales que resultaron de la orquestación fue el emblemático tema del Equipo Galaxia, grupo villano de la región. Éste, uno de los temas más icónicos de la banda sonora, conjuntó el aspecto tecnológico y futurista de la banda antagonista a través de los sintetizadores, así como un ritmo intenso que iba a la par de las ambiciosas intenciones de su líder,

Helio, por crear un nuevo mundo.

Diamante y Perla también sobresalen por su magistral manejo del suspense, que desde la pantalla de inicio del juego, a través de la melodía temática y el rugido de las deidades de Sinnoh, nos acompaña hasta su apogeo: un combate para determinar el destino del mundo. Otro ámbito en el que la música de *Diamante y Perla* es un rotundo éxito es en el manejo de la ausencia y la sutileza del sonido. Estos elementos, principalmente empleados en el cine de suspense o de terror, se aplicaron con maestría en escenarios como la mansión abandonada de Bosque Vetusto, o cuando se rescata a los protectores de los tres lagos de Sinnoh en las profundidades de la Base Galaxia. En estos escenarios, el tema musical se difumina hasta el punto de potenciar el impacto de efectos sonoros, como los pasos del protagonista o el sonar de las máquinas, y permite a los jugadores enfocar toda su atención en lo que ocurre en la pantalla, evocando a su vez una atmósfera poderosa, e incluso fantasmagórica. Por otro lado, a través de la sutileza del sonido, también con-

siguieron evocar tanto la suavidad del terreno níveo y gélido bajo los pies de nuestro personaje como los copos de nieve lentamente cayendo en Ciudad Puntaneva, mientras se acompañaba la travesía del jugador en las tierras nórdicas de Sinnoh.

“¡En mi gimnasio, nadie puede enfrentarse al líder, o sea a mí, hasta que no haya derrotado a los demás! Te estaré esperando. Empieza el reto y ¡buena suerte!”, te dice Gardenia antes de desaparecer dentro de su Gimnasio Pokémon. El tema musical que compartían aquellos templos dedicados a la lucha y la estrategia quedaban como anillo al dedo: mientras combatías, resolvías los acertijos, armabas los rompecabezas y demás pruebas, escuchabas una continua melodía, que anunciaba la magnitud del momento. Pero, al aceptar el reto del líder del gimnasio, la música cambiaba radicalmente:

“...mientras combatías, resolvías los acertijos, armabas los rompecabezas y demás pruebas, escuchabas una continua melodía, que anunciaba la magnitud del momento.”

las percusiones y el bajo, dominantes e intensos, confirmaban la seriedad de la situación al tiempo que nos recordaban que cada reto final requiere su tiempo, su estrategia y una dosis de buena suerte, que muchos atribuíamos a unos clics frenéticos en los botones A o B de la consola.

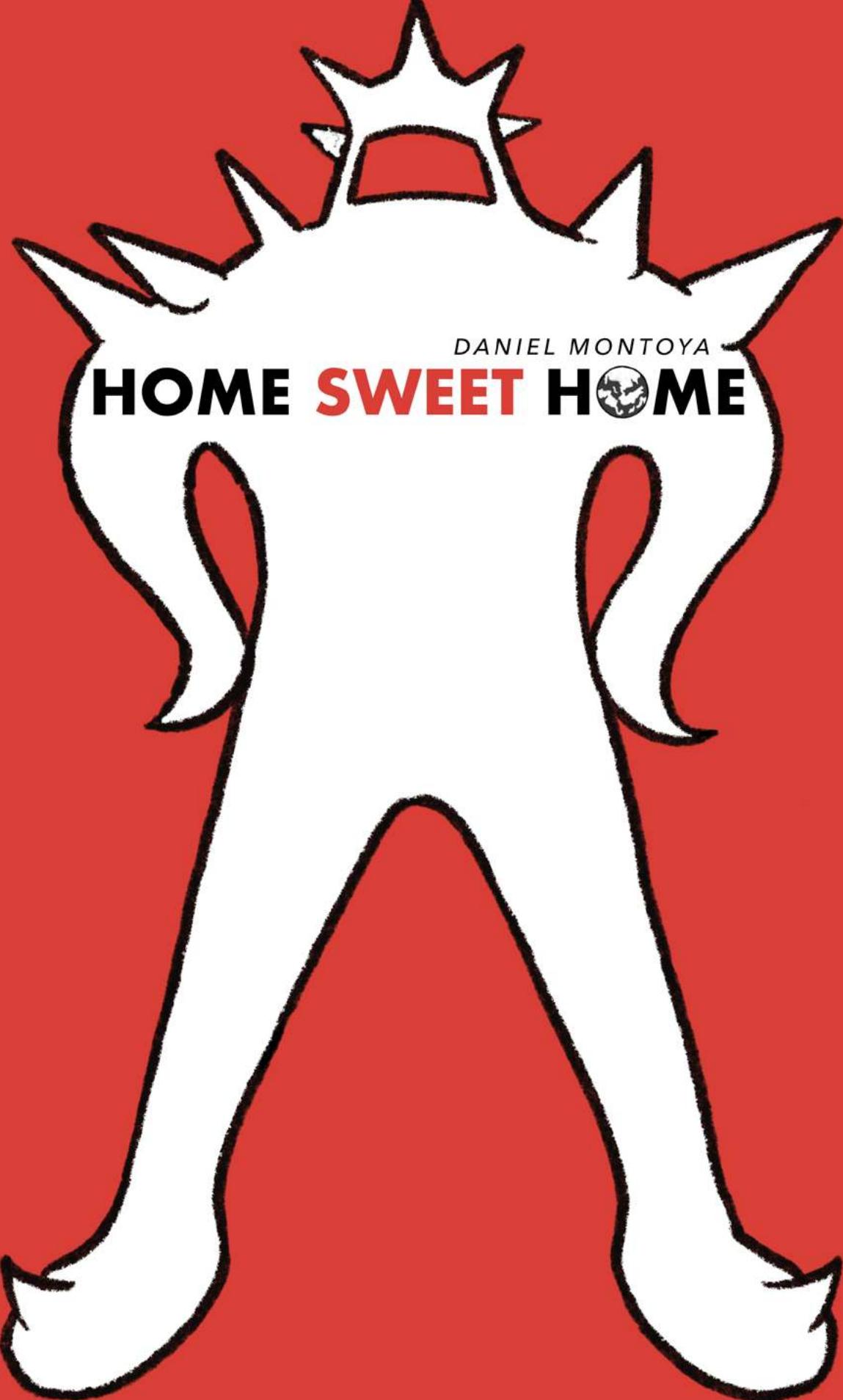
El momento cumbre de la banda sonora yace, sin duda, en el clímax de la aventura, un momento que cualquier aficionado a este maravilloso mundo recuerda con terror: cuando nos enfrentamos a Cintia, la Campeona de la Liga Pokémon. Sólo basta un *clic* en el botón A para desatar una cascada de emociones: escuchamos un virtuoso piano anunciar que el reto siguiente es de magnitudes inesperadas. Es momento de demostrar nuestra convicción: ¿las largas horas de entrenamiento en el Monte Corona y Calle Victoria tendrán su recompensa? Otro *clic* y el ritmo frenético de un sintetizador acelera las pulsaciones: ¡Es todo o nada! Ante ti, seis criaturas imposibles y lo mejor de la música que ha acompañado tu experiencia de juego: guitarras eléctricas, sintetizadores, bajos, coros y baterías te acompañan en este último paso hacia la grandeza.

Al volver a la música que marcó nuestra juventud, muchxs acabamos sumergidxs en las lagunas de la memoria, quizás para encontrar algo que dejamos en pausa en la calidez que la *Nintendo DS* y sus diminutos cartuchos aportaron en su tiempo. A veces cierro los ojos y regreso al menú inicial de *Pokémon Perla*, escucho vibrar el grito de *Palkia*, la deidad del espacio y, tras un clic en "Start", me planto frente a las opciones de un mundo oscuro, en el que puedo escoger entre continuar con una aventura o iniciar una nueva. Recuerdo, a su vez, el código prohibido para obtener esa segunda opción: ↑ + Select + B. Me imagino que incontables jugadorxs habrán querido tener un propio *reset* en sus vidas, o enfrentarse a los retos de la vida adulta con la resiliencia con la que aceptaron en algún momento el reto del Alto Mando de la *Liga Pokémon*. Pero también sé que a veces hallamos, en el más simple de los efectos de sonido o en alguna melodía, la fuerza suficiente para seguir adelante.

La nostalgia, además, me lleva a YouTube, uno

de los grandes mundos virtuales en los que encuentro a mi yo de 10 años y en los que crecí en comunidad de jugadørxes aficionadxs a este mundo y sus historias. En los comentarios descubro a usuarios que, como yo, siguen volviendo a esta música, que recuerdan con añoranza las memorias que cada sonido, efecto y espacio del juego han prevalecido en su interior. Leo, sin poder evitar que se escape una sonrisa, cómo la comunidad virtual recuerda con añoranza el tema de Ciudad Vetusta: "Siempre aparece de improviso en mi cabeza", "Esta música estira un hilo de mi corazón que no sé de dónde proviene"; otrxs, comentan la capacidad que tiene el tema de traerles el campo a la mente cuando deben ir a trabajar o estudiar en la ciudad. El sentimiento continúa en videos musicales de otros temas de la banda sonora, en covers magníficos, en formato de "lofi beats" y versiones remasterizadas.

Este maravilloso recuerdo, que remueve memorias y emociona, este gran mérito del mítico equipo detrás de *Diamante y Perla* yace en algo tan simple como imposible: ha permitido encapsular en temas de escasos minutos la esencia de la nostalgia por el pasado. Un efecto que reúne, año tras año, a miles de desconocidxs y jugadørxs a revivir las incontables horas de intercambios, batallas y aventuras que tuvimos, pero, sobre todo, que nos permite reunirnos para recordar uno de los proyectos musicales más icónicos y queridos del mundo de los videojuegos y del entrañable mundo de *Pokémon* *



DANIEL MONTOYA

HOME SWEET HOME

Pollyanna es la protagonista de una novela homónima que apareció en 1913. Es una niña positiva que siempre ve el lado bueno de las cosas y está dispuesta a ayudar a todos. En 1989, saldría para la NES, aunque sólo en Japón, el juego *Mother*. Este juego incluiría en su *soundtrack* una canción llamada como aquel personaje que remite a la mitología de un nombre con más de cincuenta años de antigüedad. En 1994, su secuela vería la luz para todo el mundo en la Super Nintendo (SNES) y la canción sería reutilizada, esta vez bajo el nombre de "Home sweet home"; para el 2006, con la tercera entrega —la cual fue otra vez endémica para Japón—, la pieza sería reciclada de nuevo. ¿De qué va entonces está saga de videojuegos tan efímera en el tiempo, tan olvidada por la empresa y tan querida por su público? Muy fácil: es una saga sobre la inocencia y la niñez, una saga sobre creer en cuentos de hadas y amuletos de la suerte.

El segundo título, llamado *Earthbound* fuera de Japón, es el más conocido de los tres —quizá por el simple hecho de salir para el mercado internacional—. Un RPG donde en lugar de enfrentar a tus enemigos empuñando una espada o tensando un arco, lo haces utilizando un bate de béisbol que guardabas en tu armario, haciendo un truco con un yo-yo, usando una sartén que tomabas de la cocina de tu madre. ¿Hay un lápiz gigante que bloquea tu camino? Busca una goma para borrarlo. Todo en su imaginería es tan absurdo y, sin embargo, tan lógico: se representa el mundo de un niño que sale de su casa para combatir una invasión alienígena y que termina combatiendo con un ser cósmico sin forma —nada nuevo en

un RPG— cuya presencia va más allá de los peores miedos de cualquier adulto. El juego posee la belleza de un arcoíris en su narrativa. En los juegos de rol siempre han existido los problemas de estado: quemaduras, congelación, envenenamiento, parálisis, etc. En *Earthbound* existe un problema que siempre me encantó y me parecía más realista que todos los que pudiesen existir: la nostalgia. Ness, el protagonista, llega a experimentar esporádicamente una añoranza que lo paraliza, que inhibe sus tentativas de ataque. ¿La opción para curarlo? Hablar por teléfono con su madre o, si uno tiene mucho tiempo, regresar hasta su casa. Por todo ello, el juego evoca directamente la construcción de un mundo que no es mágico como otros juegos de Nintendo, sino ridículo; pero no se trata de una ridiculez que produzca risa burlona, sino una tierna y sincera sonrisa. Un mundo que se construye alrededor de las fantasías e imaginaciones de la niñez. Es, decididamente, un juego infantil (sin emplear el término peyorativamente como haría un adulto bribón).

"Pollyanna" —o "Home sweet home" para el caso preciso de *Earthbound*— es capaz de encapsular todo lo anteriormente mencionado en una melodía, desde el nombre que remite al personaje clásico y cristaliza la creencia ciega de un niño en la **bondad** intrínseca de todas las cosas, hasta el viaje siempre **esperanzador** de Ness en un mundo coloreado por la belleza torpe e indeleble de una crayola. Y no mencionemos la versión con letra, que hace esto aún más explícito.

"Pollyanna" es por ello el tema característico de la saga —es su tema para los juegos de SSB—, pero lo

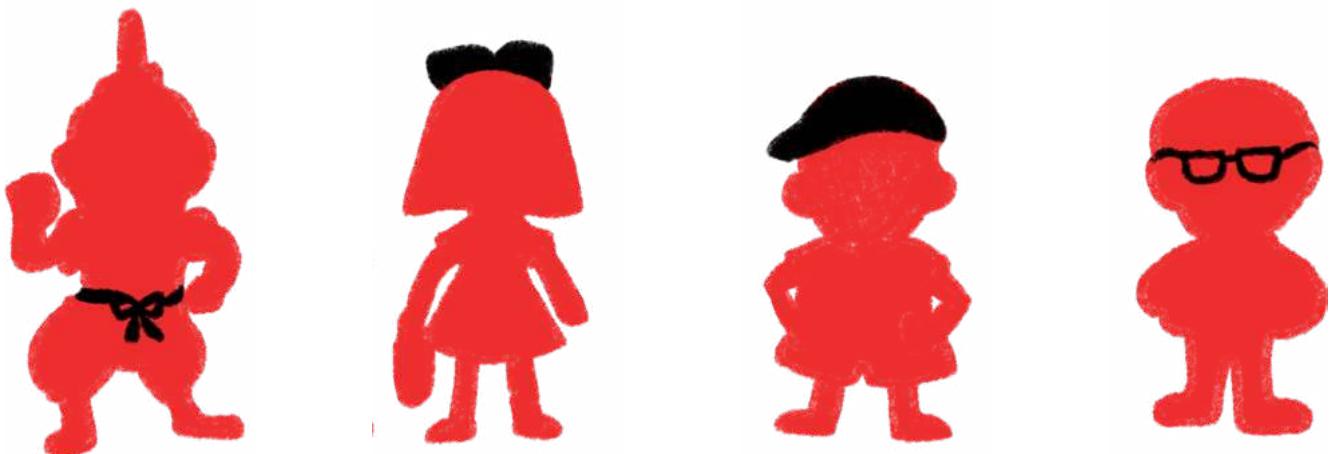


Ilustración: Greta Sofía Kline Tappan, 2024

realmente llamativo es pensar en el efecto producido por este tema y que permite sentir la belleza, la bondad y la esperanza en él. En la canción, encontramos un *bit* muy particular que suena como un teclado, que remite en mi opinión a un teclado en particular ¿Alguien ha escuchado el teclado de Victoria Legrand? Qué pretencioso de mi parte pensar que no, pero de ser el caso, vayan y busquen la canción “*Childhood*” —curiosa coincidencia— del primer álbum de Beach House. Es ahí donde se encuentra la respuesta: *Earthbound* no tiene un soundtrack que pueda catalogarse como dream pop, pero remite directamente a él. Las limitaciones de los 16 bits no permiten una comparativa precisa, pero llamar el score de *Earthbound* un *dream pop* de 16-bits no me parece una locura. No es un soundtrack de sonidos homogéneos, sino que varía bastante en su propuesta, pero en general esta ambientación es paralela a la lograda por grandes bandas de *dream pop*. Es decir, una ambientación etérea y melancólica, producto de los sonidos suaves de los instrumentos, de guitarras lentes y sintetizadores precisos que suenan como un eco cansado, donde incluso la voz se pierde como un instrumento más —es por ello que no es necesaria en *Earthbound* para compararlos—. Una generalización que me gusta creer aunque no funcione en la mayoría de los casos. Para hacer más transparente la comparativa, podríamos nombrar también a los temas que escuchamos cuando nos enfrentamos a un culto religioso para liberar a Paula —una niña con poderes psíquicos que se volverá nuestra aliada en el juego—, temas que generan una sensación de

extrañeza, como un vistazo sonoro al infinito del espacio, con un toque futurista incrustado, una sensación producida con bastante facilidad por la banda Broadcast. Una vez más, escuchen “*You and me in time*” o “*Accidentals*” a la par de “*Paula’s theme*” o “*Happy Happy is blue*”. En la misma línea escuchar el tema “*Snowman*” y pensar en la banda Stereolab —¿se imaginan a Laetitia Sadier haciendo un cover de *Pollyanna*?—. Escuchar atentamente ‘*You’ve come so far, Ness*’, asimilar aquella melodía acaramelada —o el adjetivo que quieran usar para remitir a la sinestesia del sabor de un dulce— y hacernos creer que se trata de una canción del álbum *Treasure* de Cocteau Twins. Y el ejemplo más claro para mí son los arreglos de “*Saturn Valley Caverns*” con aquellos de “*She hangs brightly*” de Mazzy Star y encontrarlos, sino idénticos, demasiado similares. Finalmente, en oposición a esta ambientación general del juego, se encuentran los temas de la batalla final contra Giygas, una pesadilla que no podría tener una atmósfera más adecuada. En fin, con este breve ejercicio creo que he dejado en claro mi punto: el *dream pop* y el *soundtrack* de *Earth-*

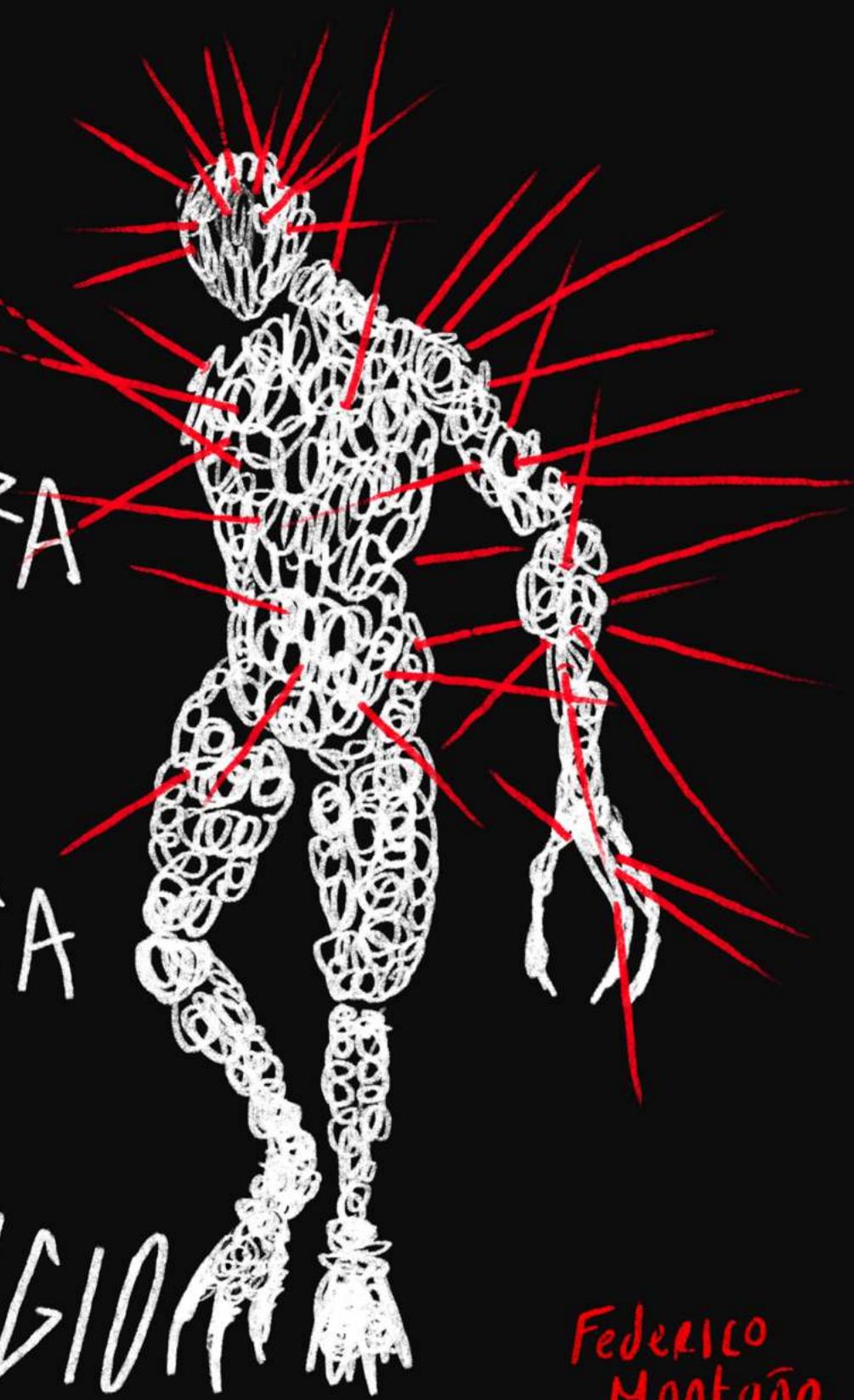
“*Earthbound* y el *dream pop* construyen su narrativa de melodía a través de dos tipos de ensueño, la del reino de la imaginación y la del paraíso perdido”

bound están construidos de manera similar, pero naciendo de sentimientos opuestos —al menos en apariencia—: la felicidad y la nostalgia. Existe una razón muy sencilla para ello y esa es el sueño.

A veces relacionado directamente con la neo psicodelia, el dream pop tiene un objetivo muy claro: evocar sonoramente la ensoñación. Pero la ensoñación en sí misma es un terreno pantano, por ello no estoy totalmente de acuerdo con esta relación. La psicodelia surgió de la experimentación de grandes artistas con las drogas, poniéndolos en un éxtasis que les permitía ver la realidad de una manera alocada, haciendo presentes y reales cosas que sólo son posibles en los sueños. Es decir que el sueño sobrepasa a la realidad en el plano de la vigilia, desapareciendo entonces el concepto mismo de sueño. El surrealismo se parece más al *dream pop* al no depender el artista de esta superposición de mundos, sino que el sueño surge de la contraposición misma de lo que se vive y lo que se sueña, buscando el artista recrear las visiones nebulosas del sueño ¿Cómo se produce, entonces, el efecto de ensoñación —o el *dreaming*, para ampliar el panorama— en cualquier obra? No es lo mismo un poema de Paul Éluard que una de las *Historias en la palma de la mano* de Yasunari Kawabata, así como éstas no son lo mismo que una película de Wong Kar Wai y ésta, a su vez, se encuentra al otro extremo de una pintura de Leonora Carrington. No obstante, para todos y cada uno de ellos, la palabra “ensoñación” funciona. Quizá tenga que ver con la pluralidad del sueño, con la concepción estética que cada persona posee del mismo o con la forma en que soñamos. Ya explique —muy vagamente— mi concepción del surrealismo, pero en el caso de Kawabata y Wong Kar Wai no es tanto lo que se representa como el sueño en sí mismo, sino una manera particular de contarla, con una nostalgia latente, tal como lo hace el *dream pop*: son sueños en estado de vigilia, una contradicción, un oxímoron que funciona a la perfección. No es igual soñar iluminado bajo el influjo de las drogas como lo hace la psicodelia que simplemente soñar mientras se duerme y transmitir esos sueños como

lo hace el surrealismo, y es aún más increíble el soñar despierto, que es lo que hace *Earthbound*. No es un mundo mágico como el *The legend of Zelda* o *Kirby*, *Earthbound* pretende desdoblarse directamente del mundo real. Pero al utilizar la infancia, al utilizar a cuatro niños como protagonistas, no basta con crear cualquier soundtrack. El *dream pop*, o lo que éste representa, lo que construye, es perfecto para lo que *Earthbound* quiere contar, al menos el *dream pop* más puro, ése que aún no cohabita con el *shoegaze*. Los niños viven en la perpetua ensoñación en vigilia, sin diferenciar la realidad de los sueños, de la fantasía. Y aunque el *dream pop* no busque imitar la sensación de la infancia, no puede evitar esta comparación. Al crecer, al perder este constante habitar en la amalgama de mundos, la ensoñación en vigilia cambia. Ahora se vive en un constante recordar el pasado, en una nostalgia perrone, en una ensoñación grisácea, en un sueño amargo. El recuerdo sobrepasa a la realidad, citando un gran cuento de Alice Munro titulado “Caminar sobre el agua”, la diferencia entre el entonces y el ahora es abismal, el recuerdo nos pone “en contacto con un mundo del cual el mundo en que ahora [vivimos] parece una imitación sumamente casual”, por ello es que el ambiente nostálgica puede aparecer tan fantasioso. *Earthbound* y el *dream pop* construyen su narrativa de melodía a través de dos tipos de ensoñación, la del reino de la imaginación y la del paraíso perdido. Es por ello que pueden encontrarse tan similares. Con todos los ejemplos que propuse ¿no es evidente el paralelo entre ambos? Con motivaciones diferentes, ambos encuentran un punto en común y hacen vivir y soñar la misma experiencia en el escucha y en el jugador *

LA
CAJA
DE
PANDORA
Y LA
MÚSICA
DE
REFUGIO



Federico
Montaño

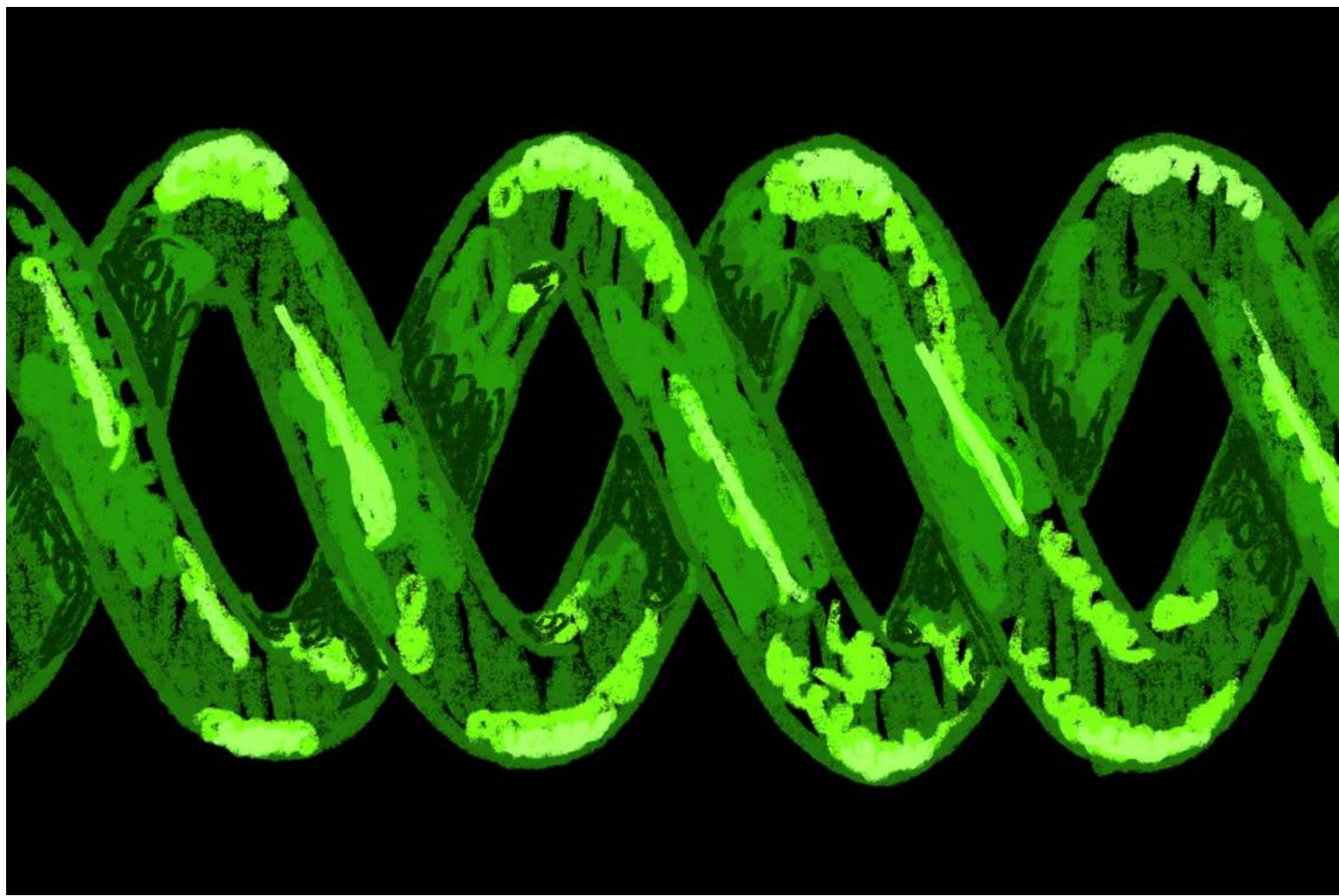
El primer videojuego que jugué fue *Resident Evil 4* para GameCube. Antes de tomar el mando por primera vez, vi a mi hermano mayor pasarse el juego incontables veces. Al verlo jugar era como si yo jugara también: sentía la adrenalina cuando arrancaba la motosierra del Dr. Salvador y el miedo cuando los Ganados murmuraban "Morir es vivir, morir es vivir". Sin embargo, ser el *player 2* con el control desconectado no se acercaba a la verdadera experiencia. Cuando mi hermano me pasó el control y escuché el grito de "¡Un forastero!" mientras un ruco español se me acercaba con un hacha, comencé a llorar de miedo. De pronto se sintió real, era yo quien movía al personaje y no alguien más. Nuestra mamá entró al cuarto donde estábamos jugando y regañó a mi hermano por "dejar que el niño juegue esas chingaderas tan violentas".

Pero claro, yo no quería dejar de jugar. Apenas me habían dado el control y ya me lo habían prohibido. Llegamos a un acuerdo con mi mamá y me permitió jugar algo menos violento. Entonces, mi hermano puso el *mini disc* de *Luigi's Mansion*, que para mi mente de niño de 6 años seguía siendo un juego de terror. Sin embargo, esta vez no me hizo llorar. Lo primero que noté fue una música que, aunque aún tenebrosa, era mucho más lúdica, más simpática: un sintetizador que no puedo describir de otra forma sino pegajoso, pero no el sentido de *catchy*, sino como un moco, ectoplásico. Enseguida, un *beat* y un pianito que sonaban mañosones. Al entrar en la mansión embrujada, la melodía era la misma, pero en lugar del piano juguetón era un órgano ominoso acompañado de

vientos que servían como base. Como no sabía qué hacer, presioné el botón verde y grandote del control y Luigi soltó un temeroso "M-Ma-Mario...?". Mientras exploraba las habitaciones de la mansión, Luigi tarareaba el tono de la banda sonora en las habitaciones iluminadas, mientras que en las habitaciones oscuras y repletas de fantasmas se limitaba a murmurar la melodía con aparente terror. La música estaba muy presente cuando jugaba, pero cuando me di cuenta yo también tarareaba la melodía en la fila de la cooperativa. Recordaba más la tonadita que la historia del juego, y sentí por primera vez las ganas de regresar a mi casa y encender el GameCube.

Pasaba horas explorando y atrapando fantasmas, pero cuando era hora tocar base y regresar al laboratorio del científico loco que ayuda a Luigi, sonaba una canción completamente diferente a las que escuchaba en los pasillos de la mansión. Ésta era mucho más groovy, los sintetizadores y el bajo con distorsión jugaban en mi oído, mientras que el Doctor D. Sastre –cuyo nombre conocí hasta que revisité el juego cuando era mayor– hablaba como una especie de gremlin chistoso: *sukusuku, yabu yabu*, decía el monito pelón. Yo no leía en inglés a los 6 años ni me molestaba en seguir los diálogos. Para mis fines de chamaco de primaria, la música era suficiente exposición, me contó todo lo que necesitaba saber: acá, en la mansión llena de fantasmas, es tenebroso, mientras que en el laboratorio del doctor D. Sastre hay un ambiente más cotorro y, por lo tanto, seguro.

Pasaron unas semanas y terminé el juego. Me sentía el gamer más pro del mundo y el niño más



grande. Con toda la confianza y el ego que pude tener alguien capaz de pasar un videojuego a los 6 años, regresé a *RE4*. El primer escenario fue tan caótico como se podía esperar: morí muchísimas veces atravesado por una motosierra o ahorcado por otro ruco español, pero después de varios intentos logré llegar al primer save room. Supe inmediatamente que estaría seguro ahí por la música que comenzó a sonar en cuanto entré. Ya no escuchaba los gruñidos de los Ganados; en su lugar había, un track siniestro y tranquilizante al mismo tiempo. En cuanto ingresé, un relámpago y su trueno entraron por la ventana; el tenue movimiento de la luz del candelabro se percibía en las paredes de la habitación y, en el centro, se vislumbraba una mesa con una máquina de escribir. Las notas agudas y alargadas, un sonido químico entre viento, alarido y chirrido, me recorrían la espalda, aunque la calidez de la habitación contra-

rrestaba la leve amenaza del soundtrack. Esta melodía se repetía en cada save room del juego, donde llegaba después de huir de los monstruos. En un mundo tan oscuro y tenebroso, esta canción destaca como un faro de luz. Te da un breve respiro antes de que te veas obligado a enfrentarte nuevamente a la locura; era la sensación de refugiarte bajo una roca en una tormenta hecha sonido. Me sigue sorprendiendo la paradoja de una melodía tan esperanzadora y a la vez tan inquietante.

No pude acabar *RE4* a los 6 años. No lo completé hasta que tenía 15 y mi hermano ya se había mudado. La nostalgia y los videojuegos coquetean tanto que parece obligatorio, en algún momento de tu vida, regresar a los primeros títulos que jugaste. A los 15 años también revisité *Luigi's Mansion*. Recordé, más que los niveles del videojuego, la música que los acompañaba. Volví al laboratorio del doctor D. Sastre y recordé la tonada

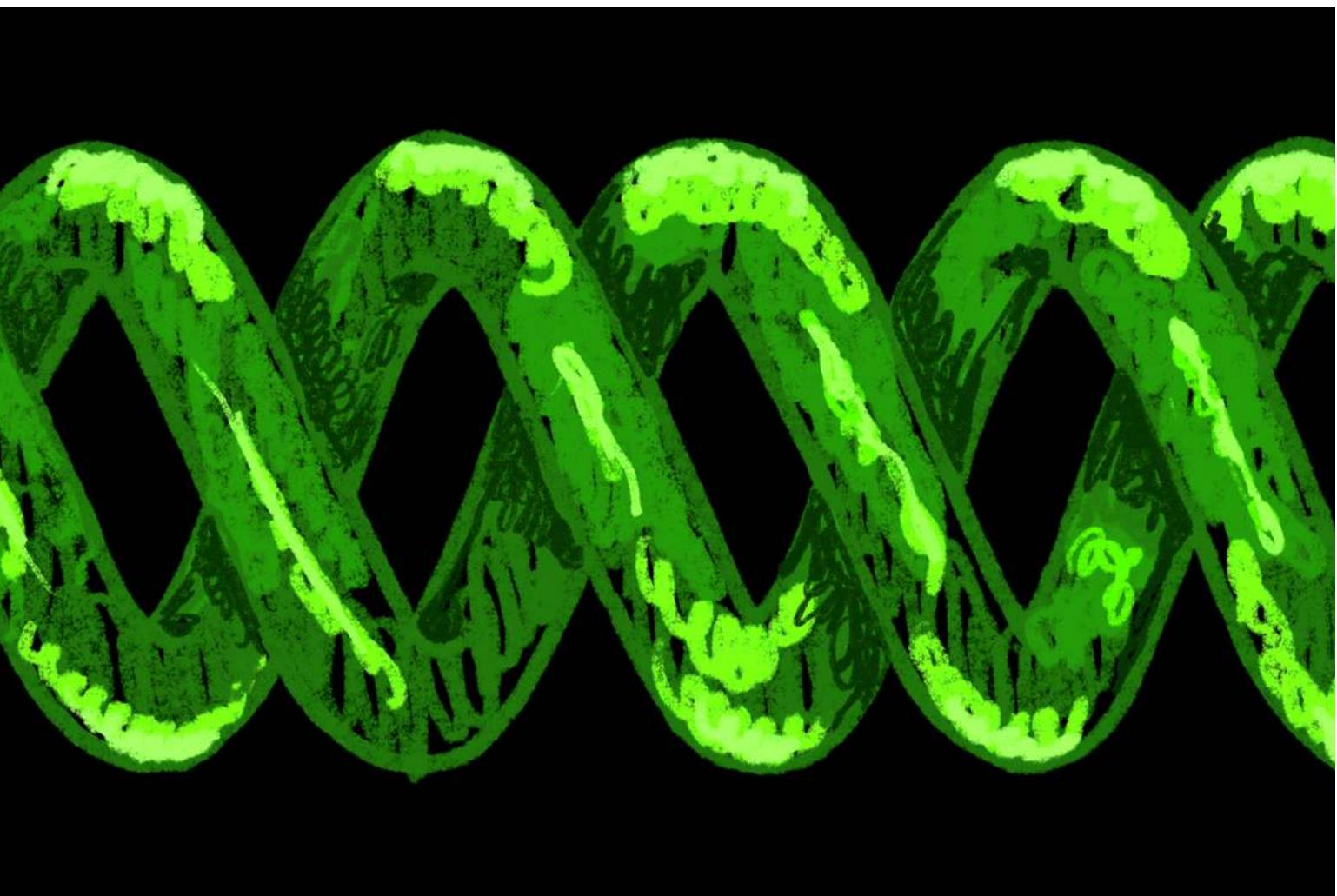


Ilustración: Greta Sofía Kline Tappan, 2024

que tanto me gustaba tararear de niño. En cuanto a *RE4*, la melodía de los save rooms me transportó a las tardes que pasé viendo a mi hermano jugar y a los estresantes intentos de pasar a la siguiente zona cuando me envalentonaba y jugaba yo solo.

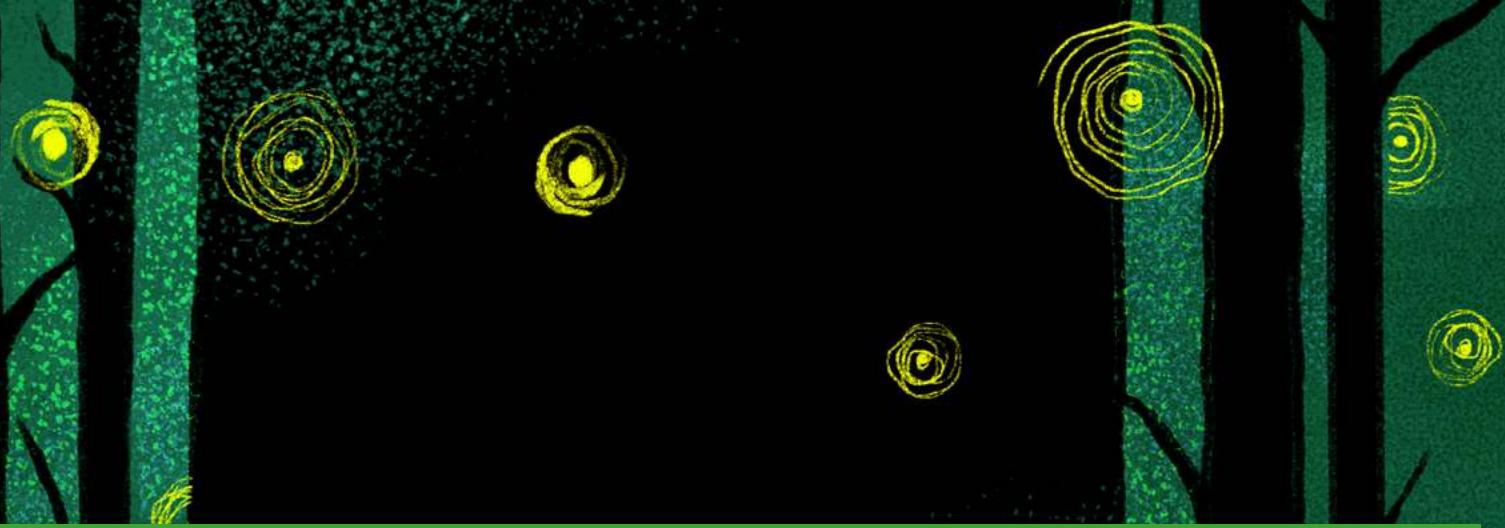
Busqué el nombre de los tracks específicos en internet y, para mi sorpresa, miles de personas compartían anécdotas parecidas a las mías en las cajas de comentarios sobre cómo esas melodías les hacían sentir serenidad. Ahí también encontré el origen de la melodía: resulta que venía de un sample del álbum ambient *Pandora's Toolbox* de David Torn. Como era un disco ambient, le di una oportunidad mientras leía unos cuentos de terror para echarle ganas al performance sombrío. Comencé a sentirme paranoico, sentía que las distorsiones me raspaban el cráneo. Los largos y ominosos vientos que sonaban como quejidos me hicieron sentirme de nuevo como un chamaco

asustado a casi 20 años de haber jugado *RE4* por primera vez. El miedo y el desamparo, la desprotección nos transportan, nos reducen a un estado puro de infantilidad.

Desconozco si existe alguna razón primitiva por la cual siempre me he sentido atraído por la sensación de refugio, desde taparme con la cobija por las noches, hasta hacer fuertes de almohadas o soñar con una casa del árbol que nunca tuve. La emoción que me daba estar en casa, seguro, cuando nos visitaba un huracán. Lo que sí sé es que, aunque inquietantes y hasta violentos, tanto *RE4* como *Luigi's Mansion* siempre serán mi refugio de la realidad, un momento de mi infancia cristalizado en *mini discs* que no se pueden piratear *

SUSPENDER EL PLAY PARA MIRAR EL GAME

por. Héctor Japina



Un secreto que pocos saben de mí (hasta ahora) es que en mis *playlists* siempre incluyo música de videojuegos. A veces como preludios a piezas electrónicas o a pistas de *soundtracks* tipo *Stranger Things*, pero casi siempre como nostalgias de la inmersión en el juego que se dispersan entre el humor con el que ensamblamos cada *set musical*. Nostalgias porque la música sacada del videojuego, así como del cine, es sólo un recordatorio de la vivencia original. Más aún porque comunicar la experiencia estética propia en su totalidad es inútil, pese a los esfuerzos del crítico y el curador. Cada discurso nuevo es parte de un *streaming* irreversible.

No lo he comprobado, pero no creo ser el único que se enamora tanto del mundo jugado que prefiere soltar el control. Transformar la interacción en contemplación. Claro, hay modalidades que se ofrecen más a este ejercicio. Sería imposible soltar el control en un *beat 'em up* porque el golpeado sería uno mismo. Tampoco en los de la familia *Tetris*, donde la incesante gravedad es una bomba de tiempo, *memento mori* que sintetiza con eficacia la cultura de la practicidad: organízate o muere.

Los juegos que más se prestan a la soltura del mando son los *open world*. Todo fan de *Zelda* (desde *Ocarina* hasta ahora) se regocija al mirar con detenimiento Hyrule, independientemente del progreso de la historia. Hablar con todos los personajes, encontrar todas las arañas con cabeza de esqueleto, acercar la cámara a las patas del caballo para verle lo peludo, inventar canciones en la *Ocarina*. Es la clave de la famosa

inmersión que tanto buscan los *open world*. No soy gamer, sé poco de historia del gaming (¡por lo que entiendo hay una especialidad al respecto en cada área de conocimiento!), voy dos o tres generaciones atrasado en cuestión de consolas y la verdad es que siempre me fue mal en los *multiplayer* porque mis habilidades son muy pobres (hasta que conocí a mi esposa y descubrimos que los dos somos igual de malos), pero he vivido la inmersión y creo encontrar en ella el consuelo que se le escapa al cine.

A los trece años se me rompió el corazón por primera vez cuando terminó la trilogía del Señor de los Anillos (así es, estoy aprovechando que esto es un espacio seguro para los geeks y los fans). Ver *El Retorno del Rey* fue una de las grandes satisfacciones de mi vida y, al mismo tiempo, de los peores dolores. Porque, aceptémoslo, a un fan le duelen los finales de su objeto de amor casi como la muerte de un ser querido. Ya sé...suena exagerado, incluso irrespetuoso (y me disculpo por adelantado)...es más, hagamos el matiz: nos duele casi como perder a una pareja. ¡Entramos en duelo, pues! Aún con el matiz, sigue pareciéndole ridículo a una porción considerable de ciudadanos.

El caso es que el final de *El Señor de los Anillos* fue una de esas experiencias de la pubertad-adolescencia que me enseñaron que las cosas acaban. Siempre está la promesa de volver a verlas, hace uno sus maratones anuales (o semanales), pero no recupera la primera vivencia. Algunos estudiamos humanidades o literatura o cine esperando resucitar esa primera epifanía, el

momento primigenio en el que el cuerpo se nos volvió texto, se nos salió el alma a lo Novalis y se unió a la Diosa Noche que se encapsula en la sala de cine: Gandalf irradiando luz en el amanecer del quinto día acompañado cósmicamente por una música (https://youtu.be/3OpRk_hUJiQ, min 1:14-2:03) que emana de la naturaleza y la muerte gloriosa.

Y se nos acaba. Incluso en esas épicas de final feliz, en que la Salvación se cumple a lo cristiano, derrotan a la maldad encarnada, llega el nuevo día, la libertad y la paz, incluso en ellas el fin duele. Porque en este mundo líquido, donde los actos sólo aumentan la densidad de la historia, la forma del relato mítico ha quedado muy lejos. Peor aún, se ha vuelto fórmula de consumo. Digo, tampoco se trata de anhelar tiempos monárquicos y organizaciones feudales, pero la nostalgia de la inmersión narrativa le viene a uno cuando sale del texto para descubrir que sólo la ficción y la música son capaces de resolver algo. Resolver en el sentido de caer a un acorde que reposa las tensiones. (Mientras escribo esto pienso que, tal vez, esa nostalgia de lo ficcional es otro producto de la colonización, valdría la pena retomarlo en algún momento.)

Pese a todo, el desgarre emocional de la despedida de *El Señor de los Anillos* me condujo por una nueva vía al gaming. Naturalmente jugué la famosísima adaptación de las películas que hizo EA (bien reza el meme: deberían hacer un reboot). Pero en ese punto sólo se trataba de aproximarme al texto original como se pudiera, buscaba revivir el momento de Gandalf-Novalis. Inútil. Entonces a explorar otras opciones: *open world* medievales tipo *Fable* (así es, soy millenial), *Zelda* de nuevo, horas de *Age of Empires* entretenidas ¡y educativas! Por suerte tenía un amigo mucho más gamer que yo, vivía en provincia y cuando estaba de visita se quedaba en mi casa durante varios días. Era una gran oportunidad para seguir buscando al alma gemela que se me había perdido *in illo tempore*.

No sé en qué momento fue. Mientras jugaba otra de las adaptaciones, *The Fellowship of the Ring* de WXP Games (menos conocida, más apenada al libro de Tolkien), decidí perder todo el progreso e iniciar otra vez desde la primera misión (<https://youtu.be/HkM2PY55vwc?t=382> min 6:22-22:02). Sólo porque me gustaba mucho. Era sumamente aburrida porque es de esas que te ponen tareas sencillas para familiarizarte con el diseño y los mandos del control. ¡Pero me gustaba! Entre otras cosas porque la música cumple bastante bien con ese ideal folclórico de los hobbits (ideal que, sabemos, a estas alturas de la historia es criticable en varios sentidos, pero no deja de ser bonito ahí en lo virtual).

Inicié de nuevo: "Frodo, ésta es tu misión", "¡Oh, no! Un anillo malvado", "Presiona X para saltar", etc. Y, a punto de terminar con el semi-tutorial, tuve temor de pasar a la siguiente etapa de la historia...

Entonces solté el control y me entregué a la imagen.

La imagen-videojuego tiene la virtud de estirar el tiempo más de lo que le hubiera gustado a Deleuze. Es, literalmente, un performance de la suspensión. Todo está diseñado para progresar, explorar, interactuar, pero, aunque no lo digan, existe la opción secreta de dejar de actuar sin abandonar el universo ficcional. Opción que ni siquiera en la vida existe porque sería una forma de suicidio por inanición.

Dejar de actuar y subsistir. Es la fantasía del huevón. Sí. Pero, para decirlo más bonito y que me crean: es el mito del paraíso. Superar la materialidad, eliminar la necesidad del trabajo que reproduce las condiciones de vida. Ninguna narrativa es capaz de suspender plenamente el tiempo más que el videojuego. Hay piruetas y mañas para prolongar las historias, desde *Tristam Shandy* hasta *Betty la Fea*, pero ninguna ofrece la opción de mantener vivo el universo diegético sin suspender la lectura, sólo el videojuego *



Ilustración: Greta Sofía
Kline Tappan, 2024

