

Estilos

# Marcianitos con Chopin

## Las bandas sonoras de los videojuegos buscan clásicos

MARÍA OVELAR - Madrid - 01/02/2009

En *Eternal Sonata*, el protagonista dispara flechas contra un dragón. De fondo, una melodía de Chopin. En *Battlefield: Bad company*, los soldados empuñan las armas mientras suena Bela Bártok. Y en *World of Warcraft*, el tema principal, *Wrath of the Lich King*, acompaña con arpas y gaitas las peripecias de enanos, orcos o troles.

En *Eternal Sonata*, el protagonista dispara flechas contra un dragón. De fondo, una melodía de Chopin. En *Battlefield: Bad company*, los soldados empuñan las armas mientras suena Bela Bártok. Y en *World of Warcraft*, el tema principal, *Wrath of the Lich King*, acompaña con arpas y gaitas las peripecias de enanos, orcos o troles.

Las bandas sonoras de los videojuegos han alcanzado la categoría de arte. Orquestas, partituras y premios se entremezclan con personajes, gráficas y tramas. Gonzo Suárez, creador barcelonés de juegos como *Commandos*, lo tiene claro: "Desde hace unos siete años se compone música de alta calidad. Es normal involucrar a músicos prestigiosos en un videojuego".

Muchos de los compositores que trabajaban en este sector hace una década lo hacían cabizbajos. Era un premio de consolación, la única salida. Ahora son de los mejor pagados y varios reciben trato de estrellas. Según el diario *The New York Times*, el sueldo de un compositor ronda los 780 euros por minuto compuesto. Los más célebres cobran 1.560 euros. Lo que significa que por escribir la banda sonora de un videojuego (dura entre una y dos horas), un compositor se embolsa entre 46.860 y 187.265 euros. La industria ha atraído a grandes compositores de cine como Dany Elfman, Howard Shore o Hans Zimmer. Y algunas escuelas como Berklee College of Music de Boston han incluido en sus programas una materia sobre el tema. Además, la lista de premios es interminable: la MTV, los británicos BAFTA o la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas. En los IGN 2008 (los oscar del gremio), los galardones fueron para títulos como *Eternal Sonata de Namco Bandai* (sobre las últimas tres horas de vida de Chopin), *Fable II de Lion Head*, *Super Smash Bros Brawl* de Nintendo, *Patapon de Pyramid* y *Space Invaders Extreme*. Russell Brower, director de audio de la compañía Blizzard y ganador de un Emmy, es toda una eminencia "Las herramientas para acoplar la música con el videojuego han mejorado y los presupuestos han crecido. Las diferencias entre componer temas para un medio tradicional y para un videojuego están desapareciendo". Brower, responsable de *War of Warcraft*, subraya: "Afortunadamente en la última década, las habilidades del guionista y la sensibilidad del músico y del compositor son primordiales. Ya no es necesario ser un entendido o un *freaky* de los ordenadores para firmar la música de un título".

Un factor que ha influido ha sido la trama. Como explica Daniel Sánchez-Crespo, comisario de videojuegos en Art Futura y jefe de proyectos de la catalana Novarama: "Las historias se complican cada vez más, existen dilemas y los personajes son más complejos". En *Battlefield: Bad Company*, una orquesta de 70 músicos dirigidos por Alan Pierson interpretan la partitura del reconocido Mikael Karlsson. De los chelos melancólicos se encarga Wolfram Koessel, miembro del American String Quartet. "Las mejores bandas sonoras son aquellas en las que uno no se da cuenta de que están allí", concluye Carlos González Tardón, coordinador de la asesoría People & Videogames y docente en la Casa Asia.