

Arte y narrativa: la música y los colores en el videojuego de 'Gris'

Alba Montoya Rubio

Universidad de Barcelona

albamontoya@ub.edu

Data de recepció: 1-10-2020

Data d'acceptació: 30-10-2020

PALABRAS CLAVE: VIDEOJUEGO | MÚSICA AUDIOVISUAL | INTERACCIÓN | ARTE | COLOR | SINESTESIA

KEY WORDS: VIDEO GAME | AUDIOVISUAL MUSIC | INTERACTION | ART | COLOR | SYNESTHESIA

RESUMEN

La creación de una metodología específica para el análisis de la música en los videojuegos todavía hoy en día es un reto. Los conceptos extraídos del cine o de otros medios lineales son insuficientes: tanto las características del medio (la interactividad y no linealidad), como la gran variedad de géneros y formatos, impide la creación de un método universal para cualquier videojuego. Probablemente la opción más viable en este sentido sea crear una metodología adaptable según el género o mecánicas del juego en cuestión. Es por ello por lo que, para contribuir en este campo de estudio, el presente artículo plantea el análisis de un videojuego relativamente lineal. De este modo, se utilizan herramientas metodológicas propias de los audiovisuales lineales, a la vez que se introducen términos propios de los audiovisuales interactivos. El videojuego seleccionado es *Gris* (2018), producido por el estudio barcelonés Nómada. Se trata de un juego que sigue la estela de otras producciones consideradas videojuegos artísticos, como *Journey* o *Limbo*. En ellos, la narración, así como la estética visual y musical son elementos primordiales. En el caso de *Gris*, se trata de un videojuego con un estilo visual marcado por el ilustrador Conrad Roset y la música del grupo Berlinist. Ambos crean sinergias entre música e imagen, destacando sobre todo el uso del color. Así pues, el artículo busca profundizar en la relación que se establece entre música y color, y plantear hasta qué punto el juego puede considerarse una obra de arte.

Introducción

Han pasado ya unos años desde que los estudios de música en los audiovisuales asentaron las bases de una metodología de análisis para las producciones en este medio. En realidad, son varias las metodologías que los autores han ido proponiendo, pero lo cierto es que actualmente ya no se presenta como un reto la cuestión de analizar la relación que se establece entre banda sonora y audiovisuales. Este avance ha permitido que muchos académicos se planteen ir más allá y cuestionar qué ocurre con los nuevos medios, como es el caso de los videojuegos. Aunque poco a poco se trata de un campo que se va labrando, la gran variedad de géneros y formatos dificultan considerablemente el proveer una metodología unificada y válida para cualquier tipo de videojuego. ¿Cabría plantearse proponer un método de análisis en función de si se trata de un videojuego de carreras, de aventuras o de lucha? ¿O la variable debería ser el grado de interacción o linealidad del juego? Son cuestiones con las que los investigadores nos encontramos cuando nos adentramos en este rico e inmenso mundo. Lo que es evidente es que resolver en una única publicación estas cuestiones es alto improbable. No obstante, es factible hacer pequeñas contribuciones para desentrañar esta tela de araña. Este es pues, el humilde propósito de este artículo: exponer un modo de analizar un videojuego. Para ello, se ha optado por un videojuego que en determinados aspectos no está excesivamente alejado de lo que sería un audiovisual tradicional. Estamos hablando de *Gris*, un juego de aventuras en formato de plataformas que ha sido apodado por muchos críticos como un “videojuego artístico” (Harmon, 2018). Los creadores del estudio no esconden que su fuente de inspiración son otros videojuegos considerados artísticos, como *Ori and the blind forest* (2015) o *Journey* (2012) (Canòdrom Creative Industries Research Park, 2019). En ellos, tanto la historia, como la estética visual y musical son elementos esenciales. En el caso de *Gris*, la estética viene marcada por las ilustraciones de Conrad Roset, mientras la música se caracteriza por el estilo *dream pop* que mezcla instrumentos acústicos y electrónicos del grupo Berlinist.

¿Por qué se considera este videojuego un buen punto de partida para proponer una metodología de análisis de este formato? Bien sencillo: presenta una historia lineal, en la que la experiencia vivida por un jugador u otro no exhibe grandes variaciones. Todos los jugadores escucharán la misma música combinada con las mismas imágenes, apenas con ligeras variaciones. Lo cual nos acerca a un audiovisual lineal tradicional. Ahora bien, el videojuego presenta una experiencia difícilmente trasladable al cine o la televisión, y este es el componente artístico. Es altamente improbable que encontremos, entre la oferta cinematográfica, una producción en la que nos pasemos horas ante una imagen deleitándonos con las ilustraciones y la música que las acompañan. Tampoco es probable que hallemos, a nivel narrativo, una historia que no se base en el modelo aristotélico de planteamiento-nudo-desenlace. Menos aún que la estructura de la historia esté construida en cinco fases representadas con un color distinto. Y justo en estos dos puntos (el com-

ponente artístico y la relación entre narración y colores) queremos hacer especial énfasis, así como averiguar qué sinergias se establecen entre música e imagen.

El artículo se estructura en tres apartados principales: un estado de la cuestión en cuanto a la música en los videojuegos, en el que se hace un breve recorrido por la bibliografía en torno a esta temática. También recuperamos terminología propia de los audiovisuales tradicionales y añadimos términos propios de los audiovisuales interactivos. A continuación, se introduce el videojuego de *Gris*: sus creadores, el proceso de producción del videojuego y sus antecedentes. Acto seguido, se procede al análisis del videojuego, haciendo hincapié en el argumento y su relación con el proceso de superación del dolor en cinco fases. El análisis compagina la descripción cronológica del desarrollo del videojuego y el papel que juega la música. Por último, se procede a la discusión y exposición de las conclusiones, en las que veremos cuáles son las aportaciones de *Gris* para el mundo de la música en los videojuegos y hasta qué punto se trata de una experiencia artística.

Estado de la cuestión. La música en los videojuegos

Desde la publicación del libro *Game Sound* en 2008 de Karen Collins, han ido apareciendo contados artículos y libros relacionados con la música en los videojuegos. Ello probablemente se debe a varios factores: en primer lugar, la dificultad que presenta el análisis de la música. Es ciertamente complicado tomar notas mientras se está jugando o tener en cuenta todas las posibilidades que ofrece un videojuego. Por otro lado, como bien mencionábamos anteriormente, el sector del videojuego tiene una gran variedad de formatos y géneros, con lo que es complejo sistematizar un método de estudio en un campo tan vasto. La tarea no es sencilla, pero cada día surgen publicaciones como el recopilatorio de Kamp, Summer y Sweeney (2016), o publicaciones de artículos en revistas centradas en este tema, como la presente. También son numerosos los libros escritos como manuales para compositores que nos dan algunas claves y términos propios del sector, ejemplo de ello sería *A composer's Guide to Game Music* (2014) de Winifred Phillips o *Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide* (2014) de Michael Sweet. Pero más allá de estos ejemplos, un libro que asienta unas bases y muestra la amplia variedad de análisis posibles de un videojuego es la publicación de Summers *Understanding Video Game Music* (2016). Summers propone un marco teórico para investigar en el terreno de la música en los videojuegos, combinando métodos tradicionales de análisis musical con nuevas aproximaciones adecuadas para el medio digital.

Puesto que para el presente estudio se ha escogido un videojuego relativamente lineal, ha sido posible basar el análisis en un campo de estudio bastante más trabajado, como es el cine. A partir de aquí, se ha hecho una comparativa y se muestra lo que diferencia un formato y otro.

Vocabulario común en el audiovisual

Para empezar, mantendremos determinados términos propios del cine perfectamente aplicables en este contexto. Entre ellos, utilizaremos el acrónimo de BSM (banda sonora musical) para referirnos a la música escuchada en el contexto del videojuego y MDC (música de cine), para aludir a la edición discográfica de una música creada para un audiovisual, tal como plantea Lluís i Falcó (1995)¹. Otros términos de la música para el audiovisual lineal aplicable también en los videojuegos son el concepto de música diegética o extradiegética (Fraile Prieto, 2008, p. 34). El *leitmotiv*, es decir, un motivo musical que se asocia a un personaje, argumento o un determinado aspecto de una ficción, también es una fórmula compositiva ampliamente aceptada y utilizada también en los videojuegos. Por último, cabe citar un concepto muy arraigado en la animación y, por ende, en el videojuego, como es el *mickeymousing*. Es decir, la acentuación musical de los movimientos o gestos que vemos en pantalla.

Diferencias entre audiovisuales interactivos y no interactivos

Lo primero que cabe tener en cuenta cuando comparamos cine y videojuegos es la importancia del desarrollo tecnológico. Los sonidos que podían permitirse los videojuegos primigenios eran extremadamente limitados, con lo que los compositores debían trabajar con lo poco que tenían (Collins, 2008, p. 9). Esta era fundamentalmente la razón por la que optaban por melodías sencillas y repetitivas, fácilmente recordables. Hoy en día, en cambio, superado este escollo, se percibe cierta ausencia de melodías (Game Score Fanfare, 2019). Aunque la mayoría de las limitaciones iniciales han desaparecido, de acuerdo con el compositor Olivier Deriviere², siguen teniendo una importancia esencial las mecánicas del juego y el desarrollo de la tecnología. Por ejemplo, en el juego *Remember me* (2013)³, en las escenas de lucha el compositor propuso crear una serie de fragmentos musicales encadenados que indicaban la situación de la lucha (es decir, si está ganando o está perdiendo el jugador). Esta propuesta fue factible, por un lado, gracias a que la tecnología permitía tal adaptabilidad y a que, por otro lado, el compositor decidiera llevar a cabo tal propuesta, tal como afirma el propio Deriviere. Este constante cambio de música tiene sentido en un juego de acción, en el que la música debe adaptarse al desarrollo del juego. Por el contrario, en juegos de aventuras gráficas como *Myst* (1993)⁴, la música transcurre en un espacio indepen-

1 El mismo autor ha reconocido en congresos que esta terminología requiere hoy en día cierta revisión, entre otras cosas, porque no tiene mucho sentido hablar de música de cine cuando hay más formatos de audiovisuales para los que se crea música. No obstante, a falta de un referente más actualizado, continuaremos utilizando dicha terminología para el presente artículo.

2 Todas las afirmaciones en el texto de Deriviere proceden de una comunicación personal por videoconferencia, grabada el 18 de mayo de 2020.

3 *Remember me* es un videojuego de acción-aventuras con música de Olivier Deriviere.

4 En *Myst* el jugador puede mover su personaje haciendo clic con el ratón en el lugar que él desee, e interactuar con objetos específicos con sólo hacer clic en ellos. En este tipo de juegos no hay enemigos, sino un conjunto de acertijos que se deben resolver.

dientemente de lo que haga el jugador. De esta manera, el jugador tiene la paz necesaria (o, en según qué casos, cierta dosis de tensión) para resolver los puzzles del juego.

Otro elemento que distancia los videojuegos del cine es la respuesta del receptor. En el cine el espectador es un sujeto pasivo, mientras el jugador es un sujeto activo. Este hecho, a su vez, implica que la experiencia para cada jugador sea siempre personal y diferente, única, por decirlo así. En el cine, en cambio, todos los espectadores verán exactamente la misma historia contada de la misma manera. Las implicaciones de esta diferencia tan básica en la música son innumerables. Precisamente es este el elemento clave de Collins (2008), que distribuye del siguiente modo las tipologías de música en función de su grado de interacción:

- *Interactive audio* (audio interactivo): sonidos que aparecen como reacción de la acción del jugador.
- *Adaptative audio* (audio adaptativo): sonidos que se adaptan a la evolución del juego (los sonidos se activan al cabo de un tiempo o al pasar por determinados espacios).
- *Dynamic audio* (audio dinámico): combina sonido interactivo y adaptativo.
- *Nondynamic audio* (audio no dinámico): sonidos que hay en un determinado espacio pero que no se ven influidos por las acciones del jugador.

Aunque se trata de una propuesta interesante, presenta ciertas ambigüedades que dificultan su uso. De hecho, preguntado sobre esta terminología, el compositor de videojuegos Deriviere admite desconocerla (Deriviere, 2020). Algo que no sucede, en cambio, cuando hablamos con un compositor sobre *leitmotiv* o *mickeymousing*. Esta falta de comunicación entre la academia y el mundo profesional dificulta la consolidación de dicha terminología, y plantea la cuestión sobre hasta qué punto es útil su uso si los compositores no la reconocen. En este sentido, Deriviere propone, por ejemplo, diferenciar entre música ilustrativa y música reactiva (Deriviere, 2020). En un videojuego, la música ilustrativa sería aquella que se limita a ilustrar lo que ocurre en una escena: ya sea una secuencia de acción o de amor, la música describe la emoción que vemos en pantalla. Por el contrario, la música reactiva sería aquella que reacciona a las acciones del jugador. Un sencillo ejemplo de esta idea sería en el juego de *Life is strange* (2015), donde el jugador tiene la opción de poner un disco o una determinada canción a placer mientras investiga.

Para Berlinist, el grupo que ha compuesto la BSM de *Gris*, la diferencia entre cine y videojuego es el papel del jugador y cómo la música a menudo sirve de guía:

Musically speaking, in addition to the different technical process and mechanics that a video-game OST requires, the role of the player is also essential for us as we must guide them, make them feel as a part of the experience, and know when to stress and minimise the musical component⁵ (Madarasi, 2019).

5 Musicalmente hablando, además del proceso técnico y las mecánicas que una BSM de un videojuego requiere, el

Otros términos que cabe tener en cuenta son aquellos con los que trabajan los compositores, como los *loops* o repeticiones. A menudo para que estas repeticiones no se conviertan en algo tedioso para el jugador, el compositor va añadiendo capas o haciendo variaciones, de este modo la sensación de repetición queda diluida. Esta acción de añadir capas, de acuerdo con el compositor Christian Henson se llama música *additiva* (Spitfire Audio, 2018). Por último, cabe destacar los *trigger* o desencadenantes, es decir, aquel suceso en el juego que inicia la música. De acuerdo con Oscar Osicki (Inside de Score, 2020), un buen desencadenante no puede ser demasiado obvio, ya que puede distraer al jugador o hacer caer la cuarta pared en el videojuego. Para que los desencadenantes no sean tan evidentes, a menudo un buen uso de capas puede ser la solución, tal como afirma Osicki (2020).

'Gris', un videojuego artístico

Estudio y creadores

Gris es un videojuego de aventura y plataformas desarrollado por el estudio Nómada, fundado por Roger Mendoza y Adrián Cuevas, desarrolladores con años de experiencia en grandes estudios como Ubisoft Montreal o IO Interactive, en los que han formado parte del desarrollo de videojuegos como *Assassin's Creed* (Canòdrom Creative Industries Research Park, 2019). La parte artística del estudio vino de la mano del ilustrador Conrad Roset, conocido por sus acuarelas y centrado tradicionalmente en el mundo de la publicidad. El 79% del equipo no había trabajado nunca en videojuegos, y algunos de ellos, ni siquiera eran jugadores. Este hecho no fue casual, puesto que el objetivo de los creadores del juego era que se tratara de una experiencia artística, accesible para todos los públicos, independientemente de que fueran o no jugadores (Canòdrom Creative Industries Research Park, 2019). Ello hace que para los jugadores más experimentados las dinámicas del juego puedan parecer simples o demasiado sencillas, tal y como se desprende de algunos de los comentarios encontrados en las redes sociales.⁶

En cuanto a la música, tal como mencionábamos anteriormente, fue compuesta por el grupo Berlinist. Se trata de una banda musical de Barcelona formada en 2011 por Marco Albano (piano y voz), Luigi Gervasi (harmonium) y Gemma Gamarra (voz). Su discografía se caracteriza por delicadas piezas de *dream pop* en el que conviven instrumentación acústica con procesos electrónicos.

El grupo entró a formar parte del equipo por deseo expreso de Conrad Roset, que había escuchado anteriormente canciones suyas y creyó que era la ambientación musical adecua-

rol del jugador es esencial para nosotros, ya que tenemos que guiarlo, hacerle sentir como parte de la experiencia, y saber cuándo subrayar o minimizar el componente musical.

6 "For me, an exquisitely beautiful experience, but a terribly basic/mundane game. I think in this instance the presentation is absolutely the sole entry ticket, because the gameplay feels barebones and simplistic". Tommy Millar [Nombre de usuario] (2019, January 19) Comentarios del vídeo de Youtube *The Animation of Gris*. (Video Game Animation Study, 2018).

[Traducción del Autor] "Para mí, se trata de una experiencia muy bella, pero un juego muy básico/mundano. Creo que la presentación es el único punto a favor, ya que las dinámicas del juego son muy simples".

da para el videojuego (Montoliu, 2019). Berlinist no tenía experiencia previa en la composición para videojuegos, aunque uno de los miembros de su equipo (Marco Albano) era un jugador entusiasta, por lo que el grupo aceptó el reto con ilusión.

Antecedentes de 'Gris'

Preguntados por sus referentes, los creadores del juego señalan *Journey*, *Limbo* y *Ori and the Blind Forest* (Canòdrom Creative Industries Research Park). Aunque tanto Roger Mendoza y Adrián Cuevas se refieren principalmente al aspecto visual y argumental del videojuego, podemos encontrar puntos en común a nivel musical en algunos de estos juegos.

Journey es un videojuego de aventuras desarrollado por la compañía independiente estadounidense Thatgamecompany y estrenado en 2012 para PlayStation. La trama describe la travesía de un viajero a lo largo de un extenso desierto para llegar a la cúspide de una montaña, mientras explora las ruinas de una antigua civilización.

La música de *Journey* fue compuesta por Austin Wintory, y se trata de uno de los videojuegos al que la academia ha prestado mayor atención. Ello se debe a que se trata de un videojuego totalmente mudo, en el que el jugador debe guiarse únicamente por elementos visuales y musicales. Además, se trata de un videojuego en línea en el que el jugador debe interactuar con otros jugadores de alrededor del mundo únicamente a través de la música. Un análisis detallado del videojuego muestra que, además, un mismo fragmento del videojuego añade instrumentación en función de si el jugador principal está solo o acompañado. De hecho, como modelo de análisis, el presente estudio ha tomado como ejemplo la propuesta de Zúñiga Jokela (2013), un trabajo de grado en el que se analiza en paralelo el desarrollo del juego con los elementos musicales que interactúan y enriquecen la historia.

Limbo es un videojuego de lógica y plataformas desarrollado por la compañía independiente danesa Playdead y estrenado en 2010 para Xbox Live Arcade. La trama describe las vivencias de un niño mientras busca a su hermana en un entorno siniestro. El juego destaca por sus gráficos monocromáticos, sonidos ambientales y mecánicas minimalistas, que lo llevaron a ser catalogado como un "videojuego artístico". Martin Stig Andersen compuso la BSM a partir de su experiencia con la música acusmática, la cual resulta de la mezcla de sonidos.

Ori and the Blind Forest es un videojuego de plataformas y aventuras diseñado por Moon Studios, un desarrollador independiente. En su lanzamiento, el videojuego recibió reconocimiento de los críticos y los jugadores que aplaudieron su sistema de juego, estilo de arte, historia, secuencias de acción, y diseño ambiente (Hoss, 2014). La música del videojuego ha sido conducida por el británico Gareth Coker, caracterizada por ser enteramente orquestal. Se trata de la BSM que recuerda más a la música que escucharíamos en una película de animación.

Estudio de caso de 'Gris'

El argumento de 'Gris'

La historia del videojuego gira en torno a una niña llamada Gris, que se despierta en la palma de la mano de una estatua. Empieza cantando, pero pierde la voz y las manos de la estatua se desmoronan, dejándola caer en un espacio sin colores. Cuando empieza a andar, la joven descubre una serie de ruinas que parecen estar alimentadas por puntos de luz. Pronto el jugador verá la utilidad de recoger estas luces: para obtener nuevas habilidades o bien crear nuevos caminos hechos de constelaciones.

Después de llegar a Meridian⁷, un edificio que se asemeja a un templo, la chica puede viajar a cuatro nuevos lugares para recoger luces y restaurar el color en su mundo. Estas áreas incluyen un desierto rojo, un bosque verde, cavernas submarinas azules y una ciudad que se ilumina con luces amarillas. En el camino se encuentra con varios seres vivos, algunos de los cuales la ayudan en su viaje, así como criaturas sombrías en forma de pájaros o anguilas que amenazan con consumirla.

Cuando la joven reúne suficientes estrellas para formar un camino de constelaciones hacia el cielo, su destino final es bloqueado por la criatura. Sin embargo, la protagonista comienza a cantar y la estatua del inicio comienza a reformarse a través del poder de su voz. La chica y la estatua se abrazan y el juego concluye cuando Gris sube por la constelación que ha ido construyendo durante todo el juego.

Un viaje de superación

Aunque el planteamiento de *Gris* es similar al de *Journey*, un viaje en el que el protagonista debe ir superando obstáculos, en este caso el fundamento de *Gris* no es el viaje del héroe de Joseph Campbell, sino el modelo de Kübler-Ross del proceso del duelo (Elizabeth Küblert Ross Foundation, 2020a). No es ningún secreto, puesto que a medida que se van desbloqueando niveles en el juego, se observa una correlación entre los distintos niveles y el modelo Kübler-Ross. De hecho, los mismos creativos apuntan en una entrevista que el juego trata sobre un personaje que trata de superar una depresión (Canòdrom Creative Industries Research Park, 2019). Para ello se basaron en las cinco etapas por las que se pasa para superar una tragedia/depresión: negación, ira, negociación, depresión y aceptación. No obstante, tal como han señalado autores como Friedman y James o Maciejewski, la falta de pruebas experimentales de dicha teoría hace cuestionable su veracidad. Hecho que no ha evitado que el modelo haya sido utilizado en innumerables ocasiones en la cultura popular (Elizabeth Küblert Ross Foundation, 2020b) y en el caso que aquí nos concierne.

En *Gris*, el modelo se constituye visualmente a través de ciertos colores, que representan el estado de ánimo de la protagonista. Entre cada fase/color existen elementos recurrentes que indican esa transición entre mundos. Por un lado, el cambio de color se produce cada

⁷ El nombre de Meridian viene dado por la MDC de Gris, puesto que en ningún momento del juego se da nombre a los espacios que recorre la protagonista. Se puede escuchar en:
Meridian <https://open.spotify.com/track/4VjyBWppQzuQh2XNiYvwxb>

vez que *Gris* llega hasta la estatua del inicio, que en cada encuentro la vemos más recompuesta. A la vez, es acompañada del motivo que cantaba Gris a capella en el inicio cinematográfico del juego. Cada nueva versión del motivo va añadiendo instrumentos, indicando así que cada vez estamos más cerca de la meta. Los cuatro temas vinculados a esta escena de la MDC tienen un nombre relacionado con alguno de los elementos del juego que aparecerá en los niveles que irá desbloqueando Gris: *Lift*⁸ (subida) para el color rojo, *Opaque*⁹ (opaco) para el verde, *Symmetry*¹⁰ (simetría) para el azul y *Sparks*¹¹ (chispas) para el amarillo.

Por otro lado, está el templo de Meridian, un punto de encuentro entre mundos, que también nos va indicando los cambios que se van produciendo. También nos muestra el recorrido hacia el cielo que debe hacer la protagonista a través de constelaciones, y cómo poco a poco lo va construyendo. Sin embargo, a nivel musical, la pieza que escuchamos siempre es exactamente la misma. Probablemente esta estabilidad dentro del cambio se conciba como un modo para ayudar al jugador a recordar que ha vuelto al mismo lugar, puesto que las constantes modificaciones del espacio lo hacen en ocasiones irreconocible.

Tal como iremos viendo a lo largo del análisis, la función de la música de *Gris* es similar a la de *Journey*: suplir la ausencia de diálogos o textos que ayuden al jugador a entender las dinámicas. Será la música la que irá indicando en cada fase el progreso del juego o que comenta las emociones que siente la protagonista. Así pues, se trata de un videojuego difícilmente jugable y comprensible sin la música.

Negación: Blanco y Negro

Esta es una de las fases más breves del juego, en ella el jugador descubre algunas de las mecánicas del juego, como la de recolectar estrellas para poder crear constelaciones y así saltar de un espacio al siguiente. Tras superar un sencillo reto, la protagonista se encuentra con la mano de la estatua. Es en este momento que empieza la primera fase del juego: el color rojo o la ira.

En esta etapa, la música es la que nos indica que Gris puede empezar a avanzar en el juego. Mientras no hay música, el personaje camina muy lento y tropieza con facilidad. En cuanto empieza la música, el jugador constatará que ya puede avanzar con normalidad. De hecho, el ritmo *animatto* del piano incluso urge al jugador a correr, en contraste con los momentos de quietud inmediatamente anteriores.

Ira: Rojo

Esta etapa comienza en Meridian que, como hemos comentado anteriormente, siempre es acompañada del mismo tema musical. No empezará el primer motivo asociado al Rojo

8 <https://open.spotify.com/track/2LcPmyfnKpSk5SB5FPJQbn>

9 <https://open.spotify.com/track/4CCCqWJfC3W9YZfiY1doOw>

10 <https://open.spotify.com/track/1azM3gGpZzkHRYFYX1RumV>

11 <https://open.spotify.com/track/4y9aeo1qaJGOF1fywu8IO6>

hasta que la protagonista empieza a descender por una cuesta. Se trata de una escena en la que el jugador no puede hacer nada excepto observar y disfrutar de la música y las imágenes ante sí. El inicio del motivo nos recuerda al escuchado anteriormente en la primera fase, un tema principalmente conducido por piano con acordes ascendentes que van acelerando. En este caso, pero, vemos cómo se añade una capa más con violines, que dan profundidad al tema con notas largas y pausadas. De esta manera, se constata el avance de la protagonista. Este primer motivo termina al llegar la protagonista al puente. Un silencio acompaña a la joven hasta que sube a la torre. Es en la cúspide de este edificio que el motivo escuchado anteriormente concluye y presenta el motivo principal de Gris (titulado *Incipit*¹² en la MDC). Este motivo se irá recuperando cada vez que Gris se acerque a su objetivo.

A continuación, unos segundos más de silencio hasta que empieza el tema de la perseverancia (*Perseverance*¹³ en la MDC), en el que escuchamos un piano pausado, que apenas llega a construir una melodía. De repente, aparece el potente sonido de un órgano, que coincide con una tormenta que no permite avanzar a la protagonista. Este es el fragmento en el que la música está más interrelacionada con las mecánicas del juego, puesto que cuando el jugador escucha las primeras notas del órgano sabe que debe encontrar resguardo y esperar hasta que la tormenta pase. De hecho, de acuerdo con los creadores, el fragmento se creó a partir de la música (Canòdrom Creative Industries Research Park, 2019). La decisión del órgano tampoco es casual, así explica Berlinist el motivo por el que el instrumento principal en esta sección es el órgano:

Nos gustaba porque es un instrumento que para nosotros representa el aire invisible que llena los espacios y mueve el viento. Podía reproducir el concepto de parálisis y de movimiento a la vez. En las ruinas llena los espacios, en el desierto, mueve a la protagonista. Siempre está y según cómo esté sonando resulta un óptimo soporte para vehicular las emociones del jugador (Berlinist, 2020).

Esta dinámica continúa hasta que Gris consigue su primer poder: convertirse en un bloque de piedra. Este poder es el que le permitirá atravesar el último tramo del desierto. De hecho, un cambio en la melodía del órgano es el que nos indicará que esta tormenta no es cómo las anteriores y que la protagonista deberá enfrentarse a ella para poder continuar: a cada paso que da la música se intensifica y se van añadiendo capas sonoras, representando así el aire que intenta impedirle el avance. Superada esta prueba, desaparece el órgano, Gris entra en la cueva de la “negación”, decorada con mujeres que ocultan su rostro y escucharemos de nuevo el motivo de Gris en violines.

A partir de aquí entramos en un nuevo espacio, en el que los molinos y los relojes son la

12 “Inicio” en inglés. <https://open.spotify.com/track/3ycQaTzqpCH8Ys33DjeKPJ>

13 <https://open.spotify.com/track/5naAIP8Bi485QEXR6w6Izw>

constante. El concepto parece ser una cuestión importante aquí, dado que la música refuerza esta idea con la distorsión de los sonidos, que han sido modificados para parecer que son reproducidos en reverso. Puede que se trate de una parte de la negación del personaje, pues se niega a que el tiempo pase. No obstante, a medida que la protagonista avanza en su viaje, la música deja de lado este efecto y el ritmo empieza a acelerarse. De esta manera, finalmente Gris consigue dejar de lado la negación y dar un paso adelante en su proceso de duelo.

Negociación: Verde

La principal característica del tema (*Komorebi*¹⁴ en la MDC) que inunda este nuevo espacio, el bosque, es la paz que transmite. Las notas pausadas parecen imitar el paseo por el bosque de la protagonista. Cuando el pequeño robot empieza a seguir a Gris, entra el violonchelo, como reflejo de esta amistad. Una estrategia similar a la que se utiliza en *Journey*, donde cada vez que aparece un acompañante, escuchamos la viola (Zúñiga Jokela, 2013). El compañero de viaje se despide una primera vez, y de no ser porque el violonchelo da dos notas ascendentes que no resuelven, podríamos pensar que no volveremos a verlo. Sin embargo, Gris vuelve a bajar a las cuevas donde vive su amigo y allí éste la recompensa con una estrella. A partir de aquí vemos como el Verde empieza a desaparecer para volver al Rojo, mientras la música se convierte en un mero eco. Hasta que Gris no recupera una segunda estrella, el tema de *Komorebi* no vuelve a hacer acto de presencia. El Rojo de nuevo vuelve a convivir con el Verde.

Cuando Gris consigue un nuevo poder, el doble salto, la música da paso al órgano, con un ritmo lento y ceremonioso. Vemos cómo la protagonista sigue ascendiendo, hasta que llega el primer enemigo con el que debe “enfrentarse”. Se trata de un pájaro que se forma a partir de unas mariposas negras que, previamente en la fase de la ira, ya habían aparecido. En este fragmento la música cambia completamente y crea una tensión al jugador que sería difícil de mantener durante toda la escena, puesto que las mecánicas del juego impiden que el personaje muera. Por lo tanto, en ningún momento el jugador corre verdadero peligro de perder o retroceder por no huir o enfrentarse al pájaro en el momento justo. Sin embargo, el cambio brusco a una dinámica fuerte, notas estacadas y un ritmo acelerado, provocan tensión en el jugador. La música también ayuda al jugador a saber que el peligro sigue estando al acecho, ya que hay momentos en que la música mantiene su intensidad a pesar de no ser visible el pájaro. Ahora bien, crear este precedente también sirve para desorientar al jugador, puesto que más adelante la música simplemente desaparece, dejando un silencio incierto. Así, el jugador no puede estar seguro si la música desaparece porque efectivamente el enemigo no volverá, o si es solo un engaño.

14 *Komorebi* en japonés significa “rayos de sol que se filtran entre las hojas de los árboles”. De acuerdo con Berlinist, los nombres en japonés se pusieron porque el juego tiene muchos vínculos con el imaginario del Estudio Ghibli y porque algunas palabras como *Komorebi* expresan conceptos por sí solos (Berlinist, 2020). <https://open.spotify.com/track/6X3XKLMWHQys2tMe5uIw7S>

Es interesante también ver que Gris no consigue deshacerse del pájaro hasta que no hacer sonar una campana. Desde el inicio del juego, en qué escuchamos a Gris cantar, esta es la primera vez que aparece música diegética en el juego. Y es justamente la campana la que ayuda a vencer este demonio. Además, como veremos más adelante, en el fondo se trata de los demonios internos de Gris, que tratan de impedir que avance en su proceso de recuperación y será la música la que la ayudará a vencerlos.

Superada esta prueba, Gris es capaz de llegar de nuevo a la estatua del inicio, que cada vez está más completa. En este momento vemos como, al igual que la estatua, la música está también más completa: incluye percusiones, coros y platillos. Con esta contundente música se da paso al Azul.

Depresión: Azul

Esta etapa empieza con el sonido de la lluvia y no es hasta que la protagonista se sumerge en el agua que volvemos a escuchar música. Se trata del tema de *Komorebi*¹⁵, puesto que Gris vuelve a recorrer los paisajes del bosque, pero bañados por la lluvia. En este caso, sin embargo, el tema no se reproduce en bucle mientras caminamos por el bosque, sino que en cuanto acaba, pasa a un tema nuevo llamado *Rain*¹⁶ (lluvia). Este nuevo motivo está basado en sintetizadores y juega con el eco, como si representase el reflejo del agua. También observamos como a nivel acústico se distorsiona la música para que se escuche “opaca” cuando Gris se sumerge en el agua.

Esta primera fase de Azul termina cuando Gris regresa a Meridian, donde volvemos a escuchar su motivo. En esta segunda etapa supuestamente descendemos hasta lo más hondo del subconsciente de Gris, puesto que vemos cómo baja a un mundo submarino cada vez más oscuro. No es casual que la pieza que escuchamos en esta fase en la MDC se llame *Descent*¹⁷ (descenso). De hecho, el nuevo poder consiste en poderse mover como un pez bajo el agua y, a la vez, descender todavía más. En este fragmento predominan el piano y los sintetizadores. De nuevo se vuelve a utilizar el recurso de la distorsión del sonido para que suene invertido, como si el personaje al sumergirse fuera hacia atrás en su proceso de recuperación. En este apartado nos encontramos con uno de los puzzles más largos del juego, puesto que está compuesto por varios retos. Algunos son más sencillos que otros, pero se trata de uno de los pocos lugares en qué el jugador debe dar varias vueltas para resolver los enigmas. No es hasta que está a punto de resolver la última prueba que la música abandona su bucle y da paso al motivo de Gris. Ahora bien, en este punto la coordinación entre los movimientos del jugador y la música no están de todo bien sincronizados, puesto que, si el jugador llega al punto de encuentro antes de que termine el motivo de Gris, la música simplemente será interrumpida. Una vez la protagonista llega al punto de encuentro, ve-

15 <https://open.spotify.com/track/4Ljxr8XrVAVNEUwvhGO9PW>

16 <https://open.spotify.com/track/3XHEC8nVkVaiW67GCmOu9R>

17 <https://open.spotify.com/track/5vtF3FsdToNb3EUFJPchTG>

mos como la forma central es una tortuga que la ayuda a seguir avanzando en la oscuridad. Aquí aparece un nuevo motivo (del que no hay una versión en la MDC), relacionado con el anterior, pero con algo más de ritmo, que lleva al jugador a seguir adelante.

De este modo, Gris se reencuentra de nuevo con la estatua, que ahora ya tiene rostro. Con esta transición escuchamos una voz que nos recuerda a la de Gris, que pudimos escuchar en la escena cinemática inicial. Con ella, también llega el último color del juego: el amarillo.

Aceptación: Amarillo

Esta etapa tiene un inicio distinto de los anteriores, ya que una vez Gris consigue desbloquear el color amarillo, reaparece de inmediato la sombra, que en esta ocasión se convierte en una anguila que intenta comérsela. De nuevo es la música la que genera tensión en el jugador, puesto que si deja el mando de lado se dará cuenta de que el personaje funciona con piloto automático, y en ningún momento corre un peligro real de morir. Ahora bien, la música no solo ayuda a generar tensión, también engaña al jugador en el interludio en que la anguila desaparece: vuelve relajarnos con una música tranquila (aunque en algún momento el redoble de tambores indica que el peligro no ha desaparecido del todo), para acto seguido permitir que la anguila lo sorprenda. En esta ocasión no hay nada que Gris pueda hacer excepto huir y esperar que la rescate la tortuga, que la ayuda a volver a tierra firme. A partir de aquí vemos como Gris deshace el camino recorrido durante la etapa de Azul, mientras escuchamos una pieza titulada *Ascension*¹⁸ (ascenso), en un modo menor, de tempo lento, con notas largas y ligadas. En esta pieza apenas escuchamos el piano, y predominan los sintetizadores y las cuerdas frotadas.

Gris regresa a Meridian, más completa a nivel visual que no musical. Vemos que en este nivel la joven requiere sus tres poderes: romper, saltar y nadar. Estamos en un nuevo espacio: una ciudad mágica iluminada por luces amarillas. La música aquí parece querer representar la noche, puesto que emula una nana, con sonoridades semejantes al glockenspiel o el xilófono y con un tempo pausado.

Cuando Gris descubre la dificultad del nuevo nivel, es decir, tener que seguir avanzando en un mundo reflejo, en el que el jugador debe manejar Gris en un espacio invertido; la música añade una capa de sonidos distorsionados que hacen eco. Es decir, en función de si está del revés o normal, se añadirá o se suprimirá esta capa sonora.

Pronto, Gris descubrirá su último y más esperado poder: el de cantar. En función del tiempo que mantenga el jugador el botón, escucharemos una frase más larga o breve. La capacidad de cantar permite a Gris insuflar vida al mundo que la rodea, ya sean flores, pájaros o criaturas mecánicas.

Para acabar este nivel, existe un contenido extra solo accesible para aquellos que recuperen todas las estrellas. Dentro de Meridian hay una gruta secreta que permite acceder a un recuerdo de Gris con su madre (la estatua del principio). Gracias a este fragmento, vemos

¹⁸ <https://open.spotify.com/track/4HTpDwckdexJSbRaY5hagG>

que las estrellas son algo que comparten madre e hija. La música, sin embargo, gracias a la distorsión del sonido (que suena invertido), nos indica que se trata de un recuerdo del pasado. De esta manera, el juego nos da a entender que la pérdida que intenta superar Gris es la de su madre.

Ahora bien, antes de dar el paso final, aparece una vez más la sombra acompañada por una música tensa que nos advierte del peligro. Aquí veremos que, en realidad la sombra es la propia Gris, que se resiste a superar su dolor.

Final: todos los colores

En esta fase final el silencio y el blanco y negro vuelven a reinar. Gris consigue escalar la estatua rota, hasta que llega a la mano y la recompone con su voz. Aunque seguir cantando significa para Gris ser consumida por su propia oscuridad, el recuerdo de su madre le responderá también cantando, consiguiendo así desechar el mundo en blanco y negro y recuperar de nuevo los colores. Así, la estatua ayudará a Gris a llegar finalmente hasta la constelación que ha ido creando a lo largo de todo el juego y subir a las alturas. Mientras, las voces de madre e hija, acompañadas por los pasos de Gris por las estrellas, permiten a la protagonista llegar a su destino.

Discusión

Tal como se ha visto a lo largo del análisis, las funciones de la música en Gris pueden ser varias: recalcar las emociones de la protagonista, advertir de un peligro, dar información al jugador, engañarlo, o añadir significados. En cuanto a la delimitación de los espacios por colores, de acuerdo con Berlinist, intentaron identificar cada tonalidad con un color, tal y como proponen algunas tablas sinestésicas. Sin embargo, constatamos que, por un lado, la distinción de la tonalidad no es algo realmente apreciable para la mayoría de los jugadores. Por otro lado, en ocasiones hay piezas tales como *Komorebi*, que se escuchan tanto en Verde como en Azul, o que Meridian no modula en ninguna de las fases. Resumiendo: la música desempeña correctamente los objetivos marcados por el juego, pero en ocasiones se detectan errores de sincronización (como en la fase de Azul, que dependiendo del caso no llega a escucharse el tema de Gris) y su presencia solo interviene en las mecánicas del juego en contadas ocasiones (como el órgano que advierte de la tormenta). Así pues, a nivel de innovación, el análisis de *Gris* no nos presenta un juego especialmente rompedor en cuanto al uso de la música. Ahora bien, también cabe preguntarse, ¿fue en algún momento ese el objetivo de los creativos? Probablemente, la respuesta sea la misma que para aquellos que se quejan de la sencillez de las mecánicas del juego o de sus puzzles: no, no era su objetivo ser eminentemente innovadores. Al fin y al cabo, la cuestión sobre la que el juego pretende hacer hincapié es sobre el arte. Y no cabe duda de que, determinadas escenas en las que Gris se limita a andar, o descender por una cuesta, serían terriblemente aburridas sin la música (Canòdrom Creative Industries Research Park,

2019). Berlinist utiliza la metáfora de una galería de arte para dar a entender cuál es el propósito de su música en el juego:

Hemos pensado siempre en música para llenar el paisaje de forma natural (no tan mecánica como en otros juegos de plataformas) y que diera la sensación de la protagonista estuviera respirando juntamente con ella. Eso se hizo considerando cada espacio como una pintura colgada en una galería de arte en la cual la música te podía hacer viajar sin moverte. Incluimos algunos elementos musicales para romper esta paz, y hacer entender al jugador que en aquel momento podía perder el control (Berlinist, 2020).

De esta manera, nos encontramos de nuevo con una característica del videojuego difícilmente aplicable a un audiovisual tradicional. La capacidad de permitirnos disfrutar de un espacio como si fuera una pintura. En un audiovisual lineal el tiempo viene delimitado, por más que el director se quiera recrear en ciertas escenas o construir planos semejantes a un cuadro, será el director quién decida el tiempo que podremos observar dicha pintura. En *Gris*, sin embargo, el jugador decide qué quiere ver y durante cuánto tiempo. Y la música, el arte que vive en el tiempo, en este caso puede permanecer con nosotros en sus infinitas repeticiones.

Conclusiones

En el inicio de este artículo nos planteábamos un reto relativamente sencillo: aportar herramientas para el análisis de videojuegos a partir de un estudio de caso. Para aprovechar la terminología y conocimientos que nos aporta la investigación realizada para cine y televisión, se ha escogido un videojuego lineal: *Gris*. Ahora bien, el videojuego sigue siendo un audiovisual interactivo, era necesario tener en cuenta esta característica para desarrollar el análisis. Por ello se ha revisado el trabajo realizado en el campo del videojuego y tomado como ejemplo análisis de otros videojuegos.

Sobre esta base, se ha realizado un análisis cronológico del juego, destacando la función de la música en el desarrollo de este. A partir de este estudio, se ha visto que el uso de la música es correcto, pero no aporta innovaciones destacables. Es más: uno de los planteamientos iniciales del artículo, la interrelación entre música y colores ha probado ser uno de los aspectos menos relevantes del videojuego. Sin embargo, si nos alejamos de los cánones de lo que se espera en un videojuego y revisamos el punto de vista Berlinist, que considera el juego como “una galería de arte” a la que han “llenado de música”, cambia la óptica con la que observamos el juego. La música no solo guía o acompaña al jugador, le invita a disfrutar de la experiencia que está viviendo. Un planteamiento difícilmente comparable con un audiovisual tradicional, pues el espectador no tiene capacidad para recrearse o alargar una escena a placer. En el videojuego, en cambio, el jugador decide cómo vivir la experiencia, cuánto la alarga o acorta o incluso si quiere revivirla de un modo distinto.

Referencias

- Elizabeth Küblert Ross Foundation (EKR Foundation). (2020a). *5 Stages of Grief*. Recuperado de: <https://www.ekrfoundation.org/5-stages-of-grief/5-stages-grief/>.
- Elizabeth Küblert Ross Foundation (EKR Foundation). (2020b). *5 Stages of Grief in Popular Media*. Recuperado de: <https://www.ekrfoundation.org/5-stages-of-grief/5-stages-in-popular.media/>.
- Berlinist (2020, Junio 2) *Comunicación personal* [Correo electrónico]
- Collins, K. (2009). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Canòdrom Creative Industries Research Park (2019). *Creando GRIS - Origen y desarrollo de una obra de arte*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CNJhRY3LwUg&list=WL&index=24&t=0s>.
- Deriviere, O. (2020, Mayo 18) *Comunicación personal* [Videoconferencia].
- Fraile Prieto, T. (2008). *La creación musical en el cine español contemporáneo*. [Tesis Doctoral]. Universidad de Salamanca.
- Friedman, R. y James, J. (2008). *The myth of the stages of dying, death and grief*. Wayback Machine. Skeptic Magazine. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20081029132522/http://www.grief.net/Articles/Myth%20of%20Stages.pdf>.
- Game Score Fanfare. (2019) *What Happened to Memorable Game Music?* [Youtube Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=FAdeqyGTyXg>.
- Harmon, Josh. (2018). *Gris Review. EGM*. Recuperado de: <https://egmnow.com/gris-review/>.
- Hoss, Brian (1994). *Once Secret, Now Known: «Ori and the Blind Forest» For the Xbox One Shined Brightly at E3 | High-Def Digest*. Recuperado de: https://www.highdefdigest.com/news/show/games/ori-and-the-blind-forest/moon-studios/Microsoft/Xbox_One/once-secret-now-known-ori-and-the-blind-forest-for-the-xbox-one-shined-brightly-at-e3/15979.
- Kamp, M., Summers, T. and Sweeney, M. (Eds.) (2016). *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Sheffield, UK; Bristol, CT: Equinox Publishing.
- Lluís i Falcó, J., (1995). Paràmetres d'anàlisi de la banda sonora musical cinematogràfica. *D'Art*, 1 (21):169-186.
- Maciejewski PK., Zhang B., Block SD., Prigerson HG. (2007). An Empirical Examination of the Stage Theory of Grief. *JAMA*. 297(7):716–723.
- Madarasi. (2019). An Interview With Berlinist, The Genius Behind The Music Of GRIS. *The Average Viewer*. Recuperado de <https://theaverageviewer.home.blog/2019/01/03/an-interview-with-berlinist-the-genius-behind-the-music-of-gris/>.
- Montoliu, Á. (2019). Berlinist, al habla con los compositores de la BSO del videojuego de moda, "Gris". *Passeig de Gràcia*. Recuperado de: <http://www.paseodegracia.com/cultura/berlinist-al-habla-con-los-compositores-de-la-bso-del-videojuego-de-moda-gris/>.
- Spitfire Audio. (2019). Quick Tip: How To Make Additive Music For Games. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=88w6sZJhjuY>.
- Summers, T., & Hannigan, J. (2016). *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9781316337851
- Video Game Animation Study (2018, Diciembre 23) *The Animation of Gris*. [Youtube Video], Recuperado de: <https://youtu.be/Rey3OXFGDDI>
- Zúñiga Jokela, M. (2013). A musical Jorney. *Music as Gameplay, Meaning and Narrative in Digital Games*. [Trabajo de grado]. Institutionen för kulturvetenskaper, Lunds universitet.