

Música clásica y videojuegos, una fusión creativa



Alguna vez te has preguntado **¿cómo es la realización de un videojuego y de las implicaciones creativas que ésta conlleva?**

La forma en que la música clásica contemporánea puede llegar a relacionar con algo interactivo como los videojuegos es interesante, sin embargo, **cada una de estas áreas tiene un proceso único** que implica diferentes retos para los compositores.

*“Un compositor debe **tener la capacidad para poder componer música para diferentes cosas.** Componemos música para que otros especialistas la puedan tocar”* explica **Óscar Pérez Alcalá**, catedrático del **Tec de Monterrey Campus Puebla** y experto en el tema.

El maestro **Pérez Alcalá** comenta que, en su trayectoria, luego de haber estudiado guitarra clásica, consecuentemente eso lo llevó a dedicarse a la composición, ya que su carrera le dio las herramientas para conocer el proceso teórico.

*“**Se vuelve tu profesión cuando la gente te reconoce como tal,** cuando la gente está dispuesta a pagarte por hacerlo (...) empiezan a tocar tu música en festivales importantes, se empieza a grabar material con tu nombre, empiezas a tener reconocimiento de tus colegas, tanto de intérpretes como compositores y **eso te va dando más responsabilidad**”.*



width="900" loading="lazy">

Uno de los obstáculos en la composición para orquesta, nos menciona Alcalá, es **el tiempo**, ya que es un proceso lento y artesanal, a diferencia de otros tipos de música. **La disciplina se convierte en un factor importante** para la realización de obras más complejas.

Al mismo tiempo, es importante **una red de contactos que pueda interpretar la música**. Lo difícil en esta área es **conseguir que alguien toque las composiciones**; eso se logra a través del contacto en círculos que funcionen para el tipo de música correcto.

*“Lo más importante es tener una salida. Si no tienes conocidos o alguien que pudiera tocar, también se vuelve un poco difícil porque sería como componer para nadie. **Hay que tener constante relación con gente que podría tocar esa música**”.*



width="900" loading="lazy">

EL DO, RE, MI DEL MAESTRO OSCAR PÉREZ

En cuanto al proceso de creación para cualquier obra, Alcalá nos dice que es muy variable dependiendo del compositor y del género, **pero se puede dividir en tres partes que están ampliamente relacionadas entre sí:**

1. **Concepción:** se define el concepto que se quiere proyectar en la obra, además de la fundamentación adecuada para el proyecto. Se define los elementos que llevará la obra y la planeación en general.
2. **Desarrollo:** es la parte creativa, donde se busca expresar adecuadamente los conceptos definidos al principio. Se define la instrumentación y cómo queremos que suene la obra.
3. **Detalles:** en este proceso se escribe lo que va a tocar cada instrumento para lograr que la música se escuche como originalmente se había planeado.

Es importante considerar la dificultad de interpretación de la obra debido a que **el tiempo de ensayo de una orquesta es limitado**. Quienes componen buscan que la música sea sencilla pero interesante.



width="900" loading="lazy">

EL JUEGO DE LA COMPOSICIÓN

A pesar de que la música para videojuegos no es la especialidad, **Oscar Pérez pudo fusionar su carrera como compositor de música clásica contemporánea con el mundo de los videojuegos**, al colaborar con el desarrollador de videojuegos mexicano **Navegante**.

Para este proyecto, el músico realizó las grabaciones de la orquesta en los estudios del **Tec de Monterrey Campus Puebla** como parte de las actividades de "**Semana i**", con lo que abrió las puertas de ese mágico mundo a alumnos y colegas.

*"Ellos me comentaron que en México la gente que hace música para videojuegos, en su mayoría, **no son músicos profesionales**. Me pareció interesante porque si no hay muchos músicos o compositores haciéndolo, **quiere decir que estamos en posición de innovar**".*



width="900" loading="lazy">

Aunque la composición para videojuegos tiene procesos similares a la de la música clásica contemporánea, tiene que responder a **conceptos planteados en inicio**, para concordar con la historia que se cuenta conforme avanza el juego.

Para lograrlo **es necesario traducir palabras de conceptos a algo sonoro**, para proyectar un estado de ánimo o situación desde el punto de vista de los videojuegos.

“El concepto fundamental es inmersión. Es el hecho de que la gente quiera seguir jugando y no se aburra; la música es uno de los procesos más importantes para lograrlo”.



width="900" loading="lazy">

Finalmente, **Óscar Pérez** comparte con los lectores de **CONECTA** tres puntos importantes para quienes quieran trabajar en el mundo de los videojuegos:

1. **Saber trabajar en equipo**, ya que en producciones mucho más grandes difícilmente trabaja una sola persona en el proyecto.
2. **Prepararse cada vez mejor** y conocer ampliamente sobre estilos musicales para tener referencias.

Tener una actitud adecuada y entender que muchas veces las propuestas se trabajan sobre una idea base, y no necesariamente sobre lo que uno quiere.