
2.

La supradiégesis Musical en el Sistema de Combate de los JRPG

Alberto Porta-Pérez

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. 35-60. ISSN 2328-9422
© The text of this work is licensed under a Creative
Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative
4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights

The Musical Supradiegesis in JRPG Combat Systems

RESUMEN

La música interviene en el videojuego mediante su propio lenguaje acompañando al jugador a lo largo de la ludoficción pudiendo ejercer un rol fundamental en el *gameplay*. En este trabajo en particular nos cuestionamos el papel que juega la música y su

narrativa en los JRPG y concretamente en su participación dentro de los sistemas de batalla o combates. Para esta investigación nos acogemos a la ludomusicología entendida como la subdisciplina que estudia la música en los videojuegos y nos apoyamos en un marco metodológico propio de los *game studies*. Comprobamos que la música, entre otras funciones, puede actuar desde una capa privilegiada, una supradiégesis musical, capaz de acentuar la acción, ubicar al jugador en el espacio o informar de la dificultad del enfrentamiento influyendo tanto en el relato videolúdico como en la actitud del jugador frente a la batalla, en su inmersión y en su afecto.

Palabras clave

narrativa, musical, diégesis, música, ritmo

ABSTRACT

Music intervenes in the video game with its own language, accompanies the player throughout the game and can play a fundamental role in the gameplay. In this particular work we question the role played by music and its narrative in JRPGs, specifically in its participation in battle systems. For this research we use ludomusicology understood as the subdiscipline that studies music in video games and we rely on a methodological framework of game studies. We verified that the music, among other functions, acts from a privileged layer, a musical supradiegesis, capable of accentuating the action, locating the player in the space or informing about the difficulty of the confrontation and influences the videoludic story and the player in his attitude, his immersion and his affection during battle.

Keywords

narrative, musical, diegesis, music, rhythm

INTRODUCCIÓN Y PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

La música participa en el videojuego mediante su propio lenguaje acompañando al jugador a lo largo de la ludoficción pudiendo ejercer, además, un rol fundamental en el *gameplay*, como sucede con los videojuegos rítmicos o musicales como *Patapon* (Pyramid y Japan Studio 2007) o *Rhythm Paradise* (Nintendo 2008). En este trabajo en particular nos cuestionamos el papel que juega la música y su narrativa en los JRPG (juegos de rol japonés) y más concretamente en su participación dentro de los sistemas de batalla o combates. Para ello, analizamos el diseño sonoro teniendo presente sus vínculos con el diseño de juego y narrativo y su significación cuando se ejecutan por un jugador. Como apunta Fernández-Cortés, “[...] la música de los videojuegos pertenece a un complejo ecosistema digital que genera multiplicidad de mensajes codificados” (2020, p. 185) y no tiene sentido analizarla de manera independiente.

Para esta investigación nos acogemos a la ludomusicología entendida como la subdisciplina que estudia la música en los videojuegos y nos apoyamos en el modelo ALI (*Affect, Literacy, Interaction*) desarrollado por Van Elferen (2016) con el objetivo principal de desentrañar las diversas funciones de la banda sonora durante los combates en las ludoficciones catalogadas como JRPG. Tenemos en consideración la clasificación de la música y el sonido según su pertenencia al mundo ludoficcional, es decir, si estos elementos sonoros son o no diegéticos y cómo afectan al combate, a los personajes y al jugador. Añadimos a esta clasificación la transdiégesis (Jorgensen 2007) —música o sonidos que parecen no tener relación con una fuente sonora del juego— y la semidiégesis

(Van Elferen 2011) —entendida como la fusión entre sonidos diegéticos con la música no diegética—. Asimismo, nos apoyamos en un marco metodológico propio de los *game studies* partiendo del modelo de análisis del videojuego de Fernández-Vara (2015) que ampliamos con la gramática de Navarro-Remesal (2016) teniendo en especial consideración los márgenes de comunicación entre el jugador y el sistema y los mecanismos que construyen significado a partir de esta interacción (Pérez-Latorre 2012) y que complementamos mediante el *game testing* de los títulos a analizar.

Tomamos como principales casos de estudio *Kingdom Hearts* (Square 2002), *Dragon Quest: El periplo del rey maldito* (Square-Enix 2006) y *Persona 5 Royal* (Atlus 2020) partiendo de la hipótesis de que la narrativa musical —en el juego en general y en su sistema de combate en particular— contribuye a construir el mundo ludoficcional, participa en la identidad del juego y trabaja directamente en las emociones del jugador desde una capa supradiegética. Consideramos que estos títulos son interesantes por disponer de sistemas de combate diferentes dentro del JRPG y, a su vez, por ejemplificar diversas formas en las que la música participa en la batalla.

UN PREFACIO A LA NARRATIVA MUSICAL EN EL MEDIO VIDEOLÚDICO

Antes de adentrarnos en el JRPG y en sus mecánicas de combate, y a modo de aproximación a la narrativa musical en el videojuego, en primer lugar, cabría tener presente que, sin importar el género o el estilo, “[...] la narratividad de la música es algo inherente al propio discurso musical y ha evolucionado como la propia estética musical” (Cartas 2011, p. 270). El jugador percibe mensajes por medio de la música dependiendo de su alfabetización musical mediática con la que, como defiende Fernández-Cortés, puede ser capaz de “[...] involucrarse de un modo más afectivo en las

dinámicas de los mundos ludoficcionales” (2020, p. 186). Por tanto, partimos de la evidencia de que la música se compone —escritura— y se reconoce —lectura— y, como en todo acto comunicativo, depende de la destreza del compositor para narrar por medio de la música (Cartas 2011, p. 262) y del oyente y su alfabetización ludomusical, que combina la alfabetización lúdica con la musical mediática.

En segundo lugar, la propia naturaleza del medio videolúdico dota a la música de diversas posibilidades. Así pues “[...] el carácter interactivo de los videojuegos, amén de su jugabilidad, va a proyectarse en un sonido no lineal y dinámico” (Piñeiro-Otero 2021, p. 105). El compositor pierde parte del control de su creación por el factor interactivo que “[...] hace que todos los sonidos, incluidos los musicales, puedan variar dependiendo directamente de las decisiones y acciones adoptadas por el jugador que se convierte así en un cocreador, involuntario en la mayoría de las ocasiones, del paisaje sonoro del juego” (Fernández-Cortés 2020, p. 195).

En tercer lugar, y como sucede en el cine, las bandas sonoras en los videojuegos “[...] actúan como catalizadores, provocando reacciones en el espectador a partir de su exposición al relato fílmico” (Cuadrado-Méndez 2013, p. 29) —videolúdico en nuestro caso— enriqueciendo su memoria social y cultural.

Creemos que las características que conforman la narrativa musical en el videojuego son interesantes por su similitud a los tres pilares que construyen el modelo ALI de Van Elferen (2016). Partimos de que la narrativa musical actúa directamente en las emociones del jugador por medio del afecto musical (*Affect*), que existe una narrativa inherente en la propia música que es reinterpretada por el jugador según su nivel de alfabetización ludomusical (*Literacy*) y que la no-linealidad de la música y de los efectos sonoros están sujetos a la interacción (*Interaction*) entre las acciones del jugador con la banda sonora del juego.

En este estudio centramos nuestro interés en los JRPG y en sus composiciones musicales vinculadas al sistema de batallas. Un JRPG se caracteriza por los “[...] combates por turnos, encuentros aleatorios, varios miembros del grupo para manejar y clases especializadas y sistema de trabajos/habilidades para subir de nivel” (Consalvo 2016, p. 54). También por disponer de “[...] una inmersión profunda a través de un fuerte énfasis en el desarrollo de la historia y los personajes” (Hutchinson 2019, p. 105) además de por “tener una estructura narrativa más lineal que su contraparte occidental, con menos opciones significativas en el guion que cambian los eventos del juego” (2019, p. 105). A su vez, el sistema de batallas está conformado por unas mecánicas muy características dentro del género habitualmente elaboradas sobre una estructura por turnos entre jugador y sistema donde el tiempo interno del juego (*game time*) se disocia del tiempo del jugador (*play time*) por necesidad del videojuego (Planells 2015, p. 266).

Los combates en el JRPG se han apoyado desde sus orígenes en la música programática considerada como aquella “[...] música instrumental relacionada con un tema poético, descriptivo o incluso narrativo” que opera “[...] mediante la sugerencia imaginativa” (Cartas 2011, p. 265). En *Dragon Quest III* (Chunsoft 1988), por ejemplo, el jugador es capaz de recrear la batalla, sus movimientos y animaciones incluso cuando se enfrenta a una pantalla estática con fondo oscuro —donde ni tan siquiera aparecen los héroes en el encuadre al tratarse de una vista frontal (Figura 1)— y lo hace con ayuda de la música programática que “[...] se convierte en un vehículo para la expresión de ideas más allá del significado de las palabras” (Cartas 2011, p. 266).



Figura 1: Gameplay de Dragon Quest III (Chunsoft 1988) para la versión de Nintendo Entertainment System.

Si bien podemos aplicar estas definiciones sobre la música programática o sobre la narratividad de la música a otras industrias culturales o, dentro de los estudios de juego, a otros géneros videolúdicos, en esta investigación nos interesa centrarnos en el género del JRPG porque la batalla, más allá de su vertiente puramente lúdica, se apoya estrechamente en la música y su narratividad para completar y reforzar su discurso.

LA (DIS)CONTINUIDAD SONORA EN EL JRPG

Gran parte de los videojuegos de rol japonés sufren una ruptura de la continuidad sonora al contar tradicionalmente con estadios bien diferenciados tanto por su diseño artístico como por las mecánicas y reglas que las rigen. Las bandas sonoras de estos títulos se han caracterizado por disponer de ocho piezas breves vinculantes con el espacio o con situaciones de batalla (Fernández-Cortés 2020, p. 190) evidenciando la ruptura de la continuidad sonora entre la fase de batalla y la fase de exploración. Los diseñadores y compositores son conscientes de que “[...] los temas de batalla del RPG están en el centro del canon emergente de la música de

videojuegos” (Ámstrong 2021, p. 3) puesto que “[...] la música de batalla es, ante todo, una variedad de música funcional, un género que los fans miden no por su belleza sonora sino por su efectividad psicológica” (2021, p. 4). Estas composiciones de batalla suponen “[...] una ironía fascinante, ya que el espacio en sí es discontinuo” (2021, p. 16) contraponiendo la importancia de la continuidad sonora para promover la inmersión del jugador. Para comprender cómo la música puede colaborar en la cohesión del relato videolúdico con el mundo ludoficcional, podemos utilizar como ejemplo *Kingdom Hearts* donde no existe transición entre la fase de exploración y fase de batalla. *Kingdom Hearts* se puede catalogar como un juego de rol de acción o ARPG (Action-RPG). Este género comparte muchas características con el JRPG tradicional salvo por su sistema de batalla.

Tras una cinemática a modo de introducción, Sora, el protagonista, se hunde en el abismo del océano hasta amerizar en una colorida vidriera. En el instante en el que abandonamos la cinemática, jugador y personaje cruzan la mirada compartiendo un absoluto desconocimiento sobre el espacio y el tiempo en el que han sido ubicados. Suena la canción *Dive Into The Heart ~ Destati* de Yoko Shimomura que se presenta con una textura homofónica —las diferentes voces que componen el coro usan el mismo ritmo— y, sumado al pedal del piano, da cierta sensación de quietud, pero, al mismo tiempo, la armonía no evoca tranquilidad. En *Kingdom Hearts* esta primera secuencia-tutorial está sometida a la misma composición musical que se transforma para adaptarse a la acción, a la fase de tutorial y a la fase de exploración.



Figura 2: Composición de cinco fases narrativas marcadas por la música. Gameplay de la versión remasterizada de Kingdom Hearts: Final Mix (Square-Enix 2017) para PlayStation 4. Elaboración propia.

En la Figura 2 se retratan las cinco partes narrativas diferentes acentuadas por la música y adecuadas al dinamismo del medio videolúdico: introducción o presentación, preámbulo a la acción, nudo, presentación del monstruo o jefe y cierre o despedida. Esta organización en la composición viene heredada, además, de la retórica musical que reconoce la introducción u obertura —*exordium*—, el nudo —*médium*— y el desenlace —*finis*—, reafirmando así su vertiente narrativa con el fin de empoderar al compositor para conmover a los oyentes (Cartas 2011, p. 263).

Por tanto, la continuidad sonora promueve la inmersión del jugador, pero no siempre es posible en un género como el JRPG donde predomina el sistema de combates por turnos. La inmersión sónica, referida como la inmersión que está en manos del diseño sonoro para mantener el interés del jugador por el mundo ludoficcional (Armstrong 2021, p. 15), también puede darse de otras formas tal y como analizamos en los siguientes casos.

UNA ORQUESTRA SINFÓNICA EN EL CAMPO

DE BATALLA: LA DIÉGESIS SONORA

Cuando el jugador se enfrenta a su primera batalla en *Dragon Quest: El periplo del rey maldito* experimenta cómo tres limos —monstruos clásicos en esta franquicia— se presentan ante él con una sonrisa amable y un movimiento sugerente cohesionado con la música de Koichi Sugiyama. En *Dragon Quest* los combates desprenden una atmósfera desenfadada y afable y el tratamiento de la música y del sonido no es algo casual, sino que va acompañado de un diseño de personajes y monstruos a manos de Akira Toriyama. Esta estética *kawaii* propia de Japón contribuye a la construcción de un bestiario que huye de lo amenazante y que se apoya en la humanización de los monstruos dotándoles con el don del habla. Algunos, incluso, ayudan al héroe en su recorrido. No solo estos enemigos amigables parecen disfrutar de un campo de batalla donde suena música sinfónica, también los héroes, mientras esperan órdenes del jugador, parecen estar bajo el influjo rítmico de una pista sonora que, en principio, no debería ser diegética.

Es imprescindible para este estudio acudir a la clasificación de la narrativa audiovisual sobre las fuentes sonoras según su relación entre imagen y sonido y aplicarlo a los estudios de juego. Así entendemos que existe música y sonidos diegéticos —cuando la fuente de origen proviene del espacio ludoficcional— y no diegéticos —cuando su procedencia es externa a este—. Jorgensen (2007) y Van Elferen (2011) amplían esta clasificación del sonido con el fin de ser capaces de ubicar ciertos efectos sonoros cuyo origen o ubicación en el espacio no se acoge completamente a la herencia del cine o donde existe una distorsión. Van Elferen contempla la semidiégesis como la fusión entre sonidos diegéticos con la música no diegética (2011, p. 35). Jorgensen, por su parte, habla de transdiégesis cuando no existe un espacio bien definido —sobre todo en videojuegos donde no se presenta la figura del avatar— y propone analizar las fuentes sonoras también por su función (2007, p. 112).

Evaluando la atmósfera sonora que envuelve al jugador durante las batallas en *Dragon Quest* descubrimos la presencia de sonidos diegéticos comunes provocados por los ataques con armas o por conjuros elementales. Pero también existe transdiégesis cuando se falla un ataque o cuando el enemigo va a lanzar un hechizo crítico y se avisa al jugador con un sonido previo que parece consecuencia de la propia ficción de la magia. Es interesante, a su vez, destacar que hay numerosas habilidades relacionadas con la música y la danza y ciertos monstruos están diseñados alrededor de estas (Figura 3).



Figura 3: Gameplay de *Dragon Quest: El periplo del rey maldito* (Square-Enix 2006) para PlayStation 2.

Aun desplegada y aplicada la taxonomía sobre el sonido según fuente de origen y distorsión —y que hemos volcado en una tabla con diversos ejemplos (Tabla 1)— sigue resultando difícil ubicar la música de batalla de *Dragon Quest* en una de las clasificaciones cuando, por todo lo expuesto, parece traspasar el círculo mágico, entendido como esos espacios temporales fuera del mundo ordinario donde se acumulan las reglas, la jugabilidad e inmersión (Van-Elferen 2011, p. 30) y que, además, “[...] sirven para la

ejecución de una acción que se consume en sí misma” (Huizinga 1972, p. 23). Esto nos acerca a la definición de música supradiegética entendida como aquella “[...] que se extiende por todo el círculo mágico, pasando por la diégesis, la semidiégesis y la extradiégesis” (Van-Elferen 2011, p. 35). La música de combate obtiene cierto empoderamiento respecto a otras composiciones de la banda sonora, como si heredara las competencias del director de orquesta, solo que, en este caso, *War Cry* conduce a todos los elementos que conforman el diseño de juego, concretamente a los vinculados al sistema de combates. No obstante, al tratarse de un medio interactivo cabe recordar que “[...] la banda sonora siempre está desempeñando un papel, produciendo y recibiendo capas de significado por la interacción del jugador” (Freitas 2019, p. 146) por lo que no hay absoluta supremacía por parte de ninguna de las mecánicas, incluida la música.

SUPRADIEGÉTICO <i>Isabella van Elferen (2011)</i>		
Música que se extiende por todo el círculo mágico, pasando por la diégesis, la semidiégesis y la no-diégesis.		
NO DIEGÉTICO	SEMDIEGÉTICO <i>Isabella van Elferen (2011)</i>	DIEGÉTICO
Sonidos o música que se encuentran fuera del espacio videolúdico. Ejemplo: En <i>Final Fantasy VII</i> (Square 1997) el menú de combate emite un sonido por cada movimiento y selección del cursor.	Fusión entre sonidos diegéticos con la música no diegética con los componentes lúdicos y narrativos. Ejemplo: En <i>Final Fantasy III</i> (Square 1990) la pista titulada <i>Crystal Cave</i> viene introducida con el sonido de la caída al vacío del avatar.	Sonidos o música que se encuentran dentro del espacio videolúdico. Ejemplo: En <i>Persona 5 Royal</i> (Atlus 2020) los disparos o las voces de los personajes, entre otros, pertenecen al mismo espacio videolúdico.
TRANSDIEGÉTICO <i>Kristine Jorgensen (2007)</i>		
TRANSDIEGÉTICOS EXTERNOS	TRANSDIEGÉTICOS INTERNOS	
No mantienen relación directa con una fuente sonora del juego, pero sirve para comunicar e informar sobre aspectos diegéticos. Los sonidos transdiegéticos funcionan como advertencias sobre eventos próximos o como respuestas a acciones ya ejecutadas. Afecta al comportamiento del jugador. Ejemplo: En <i>Kingdom Hearts</i> (Square 2002) se advierte al jugador de que la vida del personaje es baja con un sonido de sirena que no se detiene hasta recuperar la salud o perder el combate.	Parten de fuentes diegéticas, pero parecen no tener relación con el mundo ludoficcional y tienen conciencia de su propia existencia ficticia. Su función es comunicarse directamente con el jugador. Aparece sobre todo en juegos donde no hay avatar y donde el sistema debe dirigirse al jugador de alguna manera. Ejemplo: En <i>Age of Empires III</i> (Ensemble Studios 2005) cuando el jugador selecciona un aldeano pregunta al aire "¿Sí?" y pulsa sobre un ciervo, este responde "Cazador".	

Tabla 1: Clasificación del sonido y de la música según ubicación de la fuente origen y su distorsión. Elaboración propia.

EL DISCURSO LUDOMUSICAL EN EL COMBATE

El desafío y la Dificultad en *Persona 5 Royal*

Sabemos que en el cine la música tiene poder para especificar el tiempo y el espacio de la narración; para modelar el estado de ánimo del espectador y acompañarlo en la atmósfera construida

dentro de la pantalla o para sugerir a la audiencia lo que no se ve (Kalinak 2010, p. 1). La música en el videojuego como medio interactivo, además, resulta útil para informar, entre otras cosas, de la dificultad a la que se va a tener que enfrentar el jugador durante una batalla.

En general, todos los JRPG parten de una estructura musical de piezas breves ancladas a espacios o situaciones que se han replicado en el género hasta la actualidad (Fernández-Cortés 2020, p. 190). Además, las pistas de batalla suelen ser las composiciones de un juego más repetitivas y fácilmente reconocibles por lo que terminan por arraigarse en la memoria del jugador y permanecer allí durante años (Armstrong 2021, p. 9). Este esquema ha ido creciendo y adaptándose a los nuevos tiempos, pero el jugador siempre suele encontrarse, como mínimo, con tres temas de batalla compuestos según el desafío del encuentro: batalla normal, batalla de jefe y batalla final. Esto puede verse reflejado, por ejemplo, en el trabajo de Nobuo Uematsu para *Final Fantasy III* con los tres temas *Battle 1 ~ Fanfare*, *Battle 2* y *This is the Last Battle*. Los encuentros con los jefes no son aleatorios y su dificultad está previamente definida: el jugador debe tener un nivel mínimo o unas habilidades adquiridas para ser capaz de superar estos desafíos.

En *Persona 5 Royal*, sin embargo, se trata a la dificultad no tanto desde los parámetros preestablecidos en el diseño de juego, sino más bien desde las aptitudes del jugador para golpear al enemigo desprevenido y obtener así cierta ventaja. Aquí entra en juego la dificultad que exige una lectura e interpretación y que está “vinculada al esfuerzo y la dedicación” (Terrasa-Torres 2022, p. 27). Cuando los Ladrones Fantasma son emboscados, el jugador escucha primero efectos sonoros de alarmas y, de haber combate, a continuación suena la canción *Last Surprise* (Figura 4).



Figura 4: Gameplay de Persona 5 Royal (Atlus 2020) para PlayStation 4.

De lo contrario, si es el avatar quien coge desprevenido al enemigo suena la canción *Take Over* como una sintonía de pre-victoria no garantizada que transmite al jugador un dinamismo cohesionado con las acciones tomadas durante el combate y que va acompañada de efectos sonoros que intensifican la acción y el ritmo (Figura 5).



Figura 5: Gameplay de Persona 5 Royal (Atlus 2020) para PlayStation 4.

Mientras suena *Take Over*, el jugador se siente empoderado por la música y el ritmo de cada una de sus acciones y experimenta un mayor control sobre el campo de batalla. Mecánicas como el relevo —que se activa tras otorgarle un golpe crítico a un enemigo y que consiste en regalar el turno a otro personaje— se representa con un choque de manos que refuerza la simpatía entre los protagonistas. El efecto sonoro acorde a la música incita al jugador a acudir a esta mecánica más allá de los propios beneficios que aporta durante la fase de batalla. Toda esta atmósfera sonora influye directamente sobre las emociones del jugador y responde a su estilo de juego. Los primeros combates se sienten más lentos y arrítmicos mientras que a mayor experiencia adquirida —tanto del personaje al subir de nivel como del jugador al familiarizarse con

las mecánicas del juego— la música y los sonidos se perciben más fluidos y cohesionados.

El diseño sonoro en el sistema de combates de *Persona 5 Royal*, claramente unido al resto de mecánicas y diseños que lo conforman, permiten que el jugador se sienta parte de los Ladrones Fantasma y que su lucha contra demonios recuerde, más bien, a un concierto de música.

Ubicación e Identidad en Kingdom Hearts

Además de informarnos sobre la dificultad de un encuentro, la banda sonora de *Kingdom Hearts* ubica al jugador en el espacio constantemente. Por tanto, escuchará *Go for It!* cuando se encuentre en el mundo de Coliseo del Olimpo, o sonará *Bustin' Up on the Beach* solo cuando esté batiéndose en duelo en Islas Destino. De esta manera, nos encontramos ante una banda sonora que cuenta con una canción de batalla normal por cada ubicación. Este amplio abanico de pistas de combate permite al compositor comunicar una mayor cantidad de información al jugador: no solo le ubica en un espacio, sino que también transmite una atmósfera diferente para cada espacio ludoficcional promoviendo una mayor inmersión sónica.

Además de definir dificultad y ubicación, las canciones de batalla en *Kingdom Hearts* transmiten una información vinculada a la identidad de un personaje de apoyo o antagonista ya sea por medio de leitmotifs o de nuevas composiciones. Aunque este tipo de pistas son más abundantes en *Kingdom Hearts III* (Square-Enix 2019) por considerarse el desenlace de una saga y recuperar personajes de toda la franquicia, ya en la primera entrega comprobamos cómo Riku, personaje rival del protagonista transformado en enemigo, tiene su propia composición musical de batalla: *Forze del Male*. Esta música de batalla contra jefe solamente suena cuando Dark Riku —o una variante vinculada a este— es el oponente. Se recurre a esta canción también en

Kingdom Hearts: Chain of Memories (Square-Enix 2004) y en *Kingdom Hearts III*, apoyándose en la memoria del jugador que recupera la experiencia de su primer combate contra Dark Riku en Bastión Hueco.

Dicho de otro modo, una canción como *Forze del Male* tiene la capacidad de “[...] sumergir al jugador en el campo de batalla y, al mismo tiempo, frustrarlo” (Armstrong 2021, p. 18) pues con ella el jugador percibe el reto y la dificultad y experimenta una “[...] gran variedad de emociones alejadas de los estados positivos, como la frustración, el dolor, el sometimiento o la incomodidad” (Terrasa-Torres 2022, p. 53). Si le sumamos que esta canción está adherida a un protagonista o antagonista —y que se recurre a ella en el mismo juego, en diferentes entregas o, incluso, a modo de homenaje en otros títulos— el jugador puede relacionarla con una experiencia placentera, “[...] una sensación de sobrecogimiento, de atracción irremediable que al mismo tiempo supera al sujeto que la experimenta, similar a la experiencia de lo sublime” (2022, p. 53) (Figura 6).



Figura 6: Gameplay de *Kingdom Hearts* (Square 2002) para PlayStation 2 y *Kingdom Hearts III* (Square-Enix 2019) para PlayStation 4 y que remite con la canción *Forze del Male* al primer encuentro.

Composiciones Exclusivas de una Secuencia Videolúdica

Toda batalla final es única e irrepetible por cada partida, al menos así está concebida. Mientras que el resto de música de combates normales o de jefes es recurrente y se pueden convertir en piezas

memorables para el jugador, la pista de batalla final no cuenta con esa ventaja. Para quedarse grabada en la memoria del jugador y, a su vez, estar a la altura del punto narrativo en el que se encuentra, las composiciones de esta última fase del juego pueden acudir a *leitmotivs* que recorran la experiencia sonora completa de toda la partida. Estas canciones informan no solo de la dificultad de la batalla, sino también son un preaviso de que el juego está a punto de concluir y es el momento donde se evalúa la experiencia adquirida del jugador.

Sin embargo, también es posible encontrar estas composiciones exclusivas en otras secuencias o puntos narrativos de un videojuego JRPG. En *Final Fantasy IX* (Square 2000) escuchamos *Not Alone* cuando el protagonista sufre una catarsis y es apoyado en las batallas por sus aliados. Por otro lado, *Final Fantasy VII* (Square 1997) cuenta con *Opening ~ Bombing Mission*, la primera canción que el jugador escucha al iniciar nueva partida y que une cinemática con fase de exploración y de batalla durante este primer fragmento del relato videolúdico. Esta pista, sobre todo la parte de introducción, se convirtió en un icono para el fandom de esta entrega y, de hecho, ha sido reclamada en trabajos posteriores como *Crisis Core: Final Fantasy VII* (Square-Enix 2007) o para la secuela cinematográfica *Final Fantasy VII: Advent Children* (Square-Enix 2005). Por tanto, una música de batalla puede estar adherida a una secuencia del juego, dotándola de mayor relevancia, acentuando la emoción y acudiendo a la memoria del jugador y, por consiguiente, a la nostalgia.

Por si la fuerza emotiva de estas composiciones no fuera suficiente, el *boomerang* que contemplan Martín-Núñez y Navarro-Remesal (2021, p. 9) como ese “[...] retorno de las influencias de la narración compleja en el videojuego contemporáneo”, por ejemplo, del lenguaje cinematográfico, promueve una evolución sónica y una redefinición de las bandas sonoras videolúdicas. Que *Final Fantasy VII* tuviera una secuela en la gran pantalla supuso que la conocida canción *One-Winged Angel* —compuesta como pista de batalla final contra Sefirot—

fuera redefinida y adaptada al largometraje con las posibilidades sonoras propias del cine. Esta mejora retornó al medio videolúdico con los “[...] rasgos que siempre han formado parte de la naturaleza del videojuego y que regresan reintegrados en la capa ludonarrativa” (2021, p. 9). *One-Winged Angel* ha sido reescrita en multitud de ocasiones donde son patentes “[...] los rasgos de complejidad exhibidos y reelaborados por el cine postclásico y otras formas audiovisuales” (2021, p. 9) y su última integración en la capa narrativa del videojuego.

El *boomerang* entre el medio cinematográfico y videolúdico promueve una evolución en las bandas sonoras, sobre todo en aquellas que fueron compuestas con los límites tecnológicos sonoros de décadas anteriores. Los propios compositores reimaginan y reelaboran sus trabajos potenciando la narratividad de la pieza para intervenir en las emociones del jugador. *Final Fantasy III Pixel Remaster* (Square-Enix 2021) es un buen ejemplo de esta reimaginación de la banda sonora por parte de Nobuo Uematsu, una nueva oportunidad de dotar de música al videojuego sin los límites de entonces.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación hemos evidenciado la importancia de la música en el sistema de combate de los JRPG y cómo se relaciona con el jugador y con el resto del entretejido ludonarrativo del cual forma parte. El protagonismo de las bandas sonoras en nuestros casos de estudio es tal que es muy común ver *spin-off* de estas franquicias que dejan de lado el género JRPG para conquistar uno bien diferente. *Dragon Quest*, *Final Fantasy* y *Kingdom Hearts* cuentan con sus propios *spin-off* rítmicos —*Theatrhythm Final Fantasy* (indieszero 2012), *Theatrhythm Dragon Quest* (indieszero 2015) y *Kingdom Hearts: Melody of Memory* (Square-Enix 2020)— donde la vertiente lúdica se sobrepone a la narrativa y donde la principal razón de ser de estos juegos es el homenaje a sus numerosas bandas sonoras. En

estos juegos donde se implica las aptitudes rítmicas del jugador, “[...] escuchar y jugar constituyen dos acciones interactivas que se retroalimentan mutuamente” (Piñeiro-Otero 2021, p. 107) y “[...] apela a una experiencia háptica, con el mando, que retroalimenta el proceso” (2012, p. 108).

Este homenaje sonoro a los JRPG también lo contemplamos en la saga *Persona* con sus *spin-off* donde los protagonistas dejan las armas y las máscaras para competir en una pista de baile. *Persona 5 Dancing in Starlight* (Atlus 2018) recupera los orígenes de los videojuegos musicales y rítmicos como *Bust a Groove* (Metro Corporation 1998) reconocidos por heredar las mecánicas de los videojuegos de lucha y sustituirlas por diferentes estilos de baile. Esto es un ejemplo de cómo la música de videojuegos —o *geemu ongaku*— sobrepasa la propia barrera del medio videolúdico e invade, entre otras industrias culturales, la discográfica, alejándose de los límites del media-mix (Oliva 2021, p. 143).

A lo largo del tiempo el género JRPG ha ido asentándose, creciendo y redefiniéndose a las nuevas tecnologías y posibilidades y lo podemos comprobar en *Final Fantasy VII Remake* (Square-Enix 2020) donde encontramos un diseño sonoro que hace amago de apoyarse en la música procedural. Collins (2009) defiende la capacidad de generar significado por parte de la música cuando es procedural, esto es, cuando se genera por procesos casi de manera aleatoria. Esta música significativa no siempre sería capaz de predecir las acciones del jugador, pero podría generar la ilusión respondiendo a varios parámetros (2009, p. 10) e ir más allá de la música de fanfarria para anunciar la victoria de un combate. Si bien las posibilidades de la música procedural son muy amplias, no hemos visto en los casos de estudio —en sus temas de combate— una especial atención sobre esta, posiblemente debido a la pérdida de control del compositor de su pieza musical para generar emociones al jugador e influir en su experiencia de juego. En cambio, en *Final Fantasy VII Remake* se aprecia un tratamiento más elaborado y consciente de la banda sonora ya que la música se adapta a las fases de exploración, a las

cinemáticas y a los combates; en algunas fases del juego existen tres versiones de una misma canción que se alternan según avanza el jugador. De esta forma, los diseñadores sonoros otorgan cierta libertad e improvisación a la banda sonora mientras que, a su vez, pueden tomar el control para acentuar la narratividad en las cinemáticas y no romper la continuidad.

Con todo lo expuesto, sabemos que la música y el sonido en el sistema de combates de los JRPG tienen las capacidades de contar historias *per se*, de reconstruir espacios ludoficcionales y son vehiculares para la expresión de ideas. Por medio de estas composiciones se puede transmitir al jugador la dificultad del desafío, la ubicación en el mundo ludoficcional y la identidad del enemigo contra el que se enfrenta e incluso pueden estar vinculadas a una secuencia narrativa concreta de una fase del juego. El amplio abanico sonoro en un combate puede ser analizado desde la ubicación de la fuente de origen y su distorsión y es así como hemos reafirmado que la música de batalla puede trabajar desde una posición privilegiada. Esta supradiégesis musical está comprendida por el conjunto de sonidos no diegéticos, diegéticos, semidiegéticos y transdiegéticos, y puede convertirse en una mecánica fundamental del videojuego, pero siempre dependiente del resto de componentes que participan en la ludoficción.

BIBLIOGRAFÍA

Armstrong, S. "Sounding the Grind: Musicospacial Stasis in JRPG Battle Themes." In *Journal of Sound and Music in Games*, vol. 2, no.2, 2021: 1-21. DOI: doi.org/10.1525/jsmg.2021.2.2.1

Atlus. *Persona 5: Dancing in Starlight* [PlayStation 4]. Sega, 2018.

Atlus. *Persona 5 Royal* [PlayStation 4]. Sega, 2020.

Cartas, I. “Narrativa musical”. In *Narrativas audiovisuales: los discursos*, edited by F. García-García, M. Rajas, pp. 261-272. Madrid: Icono14 editorial, 2011.

Chunsoft. *Dragon Quest III* [Nintendo Entertainment System]. Enix, 1988.

Collins, K. “An Introduction to Procedural Music in Video Games.” In *Contemporary Music Review*, vol. 28, no. 1, 2009: 5-15 . DOI: doi.org/10.1080/07494460802663983

Consalvo, M. *Atari to Zelda Japan’s Videogames in Global Contexts*. Cambridge, MA; London: The MIT Press, 2016.

Cuadrado-Méndez, F.J. “Los procesos de auricularización en el cine.” *Comunicación*, vol. 11, no. 1, 2013: 24-39. <http://hdl.handle.net/11441/11734>

Ensemble Studios. *Age of Empires III* [PC]. Microsoft Game Studios, 2005.

Fernández-Cortés, J.P. “Ludomusicología: normalizando el estudio de la música de los videojuegos.” In *Anuario musical*, no. 75, 2020: 181-199. DOI: doi.org/10.3989/anuariomusical.2020.75.09

Fernández-Vara, C. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge, 2015.

Freitas, J. 2019. “Music, interaction and cinematicability: between Bound and Abzû”. In *Videojogos 2018. Proceedings of the 10th Conference on Videogame Sciences and Arts*, edited by M. Carvalhais, P. Amado, P. Cardoso, pp. 135-152. Porto: i2ADS, 2019.

Huizinga, J. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 1972.

Hutchinson, R. *Japanese culture through videogames*. Oxfordshire: Routledge, 2019.

indieszero. *Theatrhythm Dragon Quest* [Nintendo 3DS]. Square-Enix, 2015.

indieszero. *Theatrhythm Final Fantasy* [Nintendo 3DS]. Square-Enix, 2015.

Jørgensen, K. “On transdiegetic sounds in computer games.” In *Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook*, vol. 5, no.1, 2007: 105-117. DOI: doi.org/10.1386/nl.5.1.105_1

Kalinak, K. *Film Music: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press, 2010.

Level-5. *Dragon Quest: El periplo del rey maldito*. [PlayStation 2]. Square-Enix, 2006.

Martín-Núñez, M. y Navarro-Remesal, V. “La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang.” In *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, no. 31, 2021: 7-31.

Metro Corporation. *Bust a Groove* [PlayStation]. SCEE, 1998.

Navarro-Remesal, V. *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila, 2016.

Nintendo SPD y TNX. *Rhythm Paradise* [Nintendo DS]. Nintendo, 2008.

Oliva, C. “The Musical Ludo Mix of Taiko no Tatsujin.” In *Transactions of the Digital Games Research Association*, vol. 5, no. 2, 2021: 131-160. DOI: doi.org/10.26503/todigra.v5i2.118

Piñeiro-Otero, T. “Entre la sensación y la contención. La multidimensionalidad de la escucha en Inside.” In *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, no. 31, 2021: 103-116.

Pérez-Latorre, O. *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Lartes, 2012.

Planells, A. J. “Diseño de juegos orientados al mundo ludoficcional”. In *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*, edited by D. Aranda, pp. 264-266. Barcelona: Editorial UOC, 2015.

Pyramid y Sony Computer Entertainment Japan. *Patapon*. [PlayStation Portable]. Sony Computer Entertainment, 2007.

Square. *Final Fantasy III* [Nintendo Entertainment System]. Square, 1990.

Square. *Final Fantasy IX* [PlayStation]. Sony Computer Entertainment Inc, 2000.

Square. *Final Fantasy VII* [PlayStation]. Sony Computer Entertainment Inc, 1997.

Square. *Kingdom Hearts* [PlayStation 2]. Square, 2002.

Square-Enix. *Crisis Core: Final Fantasy VII* [PlayStation Portable]. Square-Enix, 2007.

Square-Enix. *Final Fantasy III Pixel Remaster* [PC]. Square-Enix, 2021.

Square-Enix. *Kingdom Hearts III* [PlayStation 4]. Square-Enix, 2019.

Square-Enix y Jupiter. *Kingdom Hearts: Chain of Memories* [Gameboy Advance]. Square-Enix, 2004.

Square-Enix e indieszero. *Kingdom Hearts: Melody of Memory* [Nintendo Switch]. Square-Enix, 2020.

Square-Enix y VisualWorks. *Final Fantasy VII: Advent Children* [DVD]. Square-Enix Holdings, 2005.

Terrasa-Torres, M. *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*. Valencia: Shangrila, 2022.

Van Elferen, I. “¡Un Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music.” In *Music and the Moving Image*, vol. 4, no.2, 2011: 30-39 . DOI: doi.org/10.5406/musimoviimag.4.2.0030

Van Elferen, I. “Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model.” In *Ludomusicology. Approaches to Video Game Music*, edited by M. Kamp, T. Summers , M. Sweeney, pp. 32-52. Sheffield: Equinox, 2016.

FINANCIACIÓN

El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda predoctoral para la formación de personal investigador de la Universitat Jaume I con la referencia PREDOC/2021/12, a través del Plan de Promoción de la Investigación de la UJI. Asimismo, esta investigación forma parte del proyecto de investigación *El diseño narratológico en videojuegos: una propuesta de estructuras, estilos y elementos de creación narrativa de influencia postclásica* (DiNaVi) (código 18I369.01/1), dirigido por Marta Martín-Núñez, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021.