

Música en Exo 2933

Por Óscar Peña Gimbert

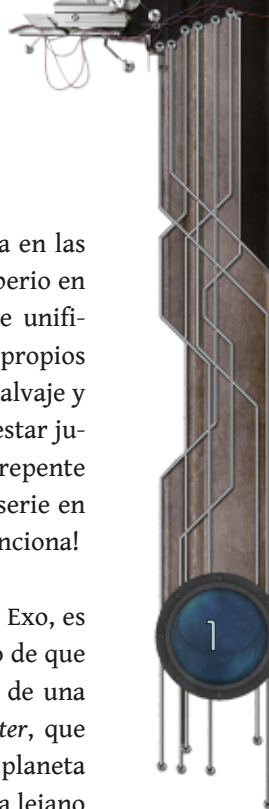
Exo 2933 es muy importante para mí en cuanto a lo que la música en las partidas se refiere. Fue en una partida de *Exo 2933* dirigida por Tiberio en unas jornadas virtuales cuando descubrí el eslabón perdido que unificaría mi teoría sobre las bandas sonoras en los juegos de Rol. Los propios jugadores decidimos utilizar música rock, y esta nos dió un tono salvaje y pulp durante toda la partida sin perder un ápice la sensación de estar jugando a un juego de ambientación de ciencia ficción espacial. De repente me quedo claro que la música puede reforzar el ambiente como serie en este caso la Ciencia ficción, o por otro lado el estilo de juego. ¡Y funcional!

A la hora de escoger qué música debe acompañar tus partidas de *Exo*, es mejor pensar en el carácter que tendrá la partida que en el hecho de que sea ciencia-ficción, es decir: no es lo mismo una partida dentro de una nave, como vemos en muchos capítulos de *Farscape* o *Dark Matter*, que una persecución, batallas estelares, un bar, una expedición a un planeta inhóspito, una escena de tensión en una tierra hostil de un planeta lejano o una partida en una ciudad futurista llena de robots...

Es importante pensar en las escenas que tendrá la partida para preparar el concepto musical de cada una de ellas. Cada escena puede tener un concepto de música diferente o un único concepto para toda la partida dependiendo del tiempo que podamos o queramos dedicarle a su preparación.

Es buena idea crear varias listas de reproducción, al menos una lista para cada escena que pienses que puede llegar a tener la partida. Una vez creadas estas listas ya tienes prácticamente toda la música que necesitas. Solo faltaría, si quieres complicarte más, buscar las canciones clave que tengan la fuerza necesaria para un momento de una escena en concreto, creando así la magia del ambiente. Ten las listas bien etiquetadas y ordenadas para que sean fáciles de localizar y que no sea una molestia para la narración de la partida.

A la hora de hacer las listas, existen cuatro enfoques muy distintos que pueden resultar exitosos.



Primer posible enfoque: Estilo de Juego.

Olvídate de la época y de la ambientación, enfócate en el estilo que propone el sistema de juego.

Con este concepto se refuerza el estilo de juego independientemente de la ambientación o de la época, como hacen magistralmente con la banda sonora en la serie de *Peaky Blinder*.

En una escena de estilo Pulp como invita el sistema de *Savage Worlds* podemos utilizar música rock, por ejemplo *Thundertruck* de **AC/DC**, que le dará un refuerzo ese estilo de juego de acción y aventuras trepidante.

Podemos utilizar también canciones que tenemos asociadas a diferentes escenas de películas, escuchando *Paint it Black* de **The Rolling Stones** para imaginarnos el principio de la primera incursión en el planeta Caliste: *la visión recortada por el casco buscando la posición de todo tu escuadrón, Wend, como de costumbre, se adelanta para explorar el terreno atento al más mínimo indicio de la presencia de verrianos, todo el mundo está en sus puestos y el terreno parece tranquilo. El pelotón empieza su avance, siempre alerta...*

Segundo posible enfoque: Ambientación.

Céntrate en destacar la ambientación de *Exo: 2933*, la ciencia-ficción. Este concepto de música sirve para remarcar el ambiente futurista.

Las bandas sonoras de las películas pueden ser un aliado para crear listas de reproducción interminables según este enfoque. Sin embargo, debo advertir que muchas de las bandas sonoras son composiciones orquestales que escuchadas fuera del contexto no diríamos que son de películas de ciencia ficción. Es por este motivo que se suelen utilizar las bandas sonoras solo como apoyo en las listas de reproducción. Existen otros estilo de música que aportan más al ambiente de ciencia ficción como ***Space Ambient***.

La música de ciencia ficción es muy variada en cuanto a bandas sonoras de filmografías: Hay bandas sonoras que no nos transportan por sí mismas a un mundo espacial o futuro como *Gattaca* y otras que sí, que crean un ambiente ideal para las partidas en la que estemos trabajando.

Si vamos a utilizar una banda sonora de una película es interesante escuchar previamente las canciones que vamos a añadir a la lista de reproducción, ya que las bandas sonoras están hechas para las diferentes escenas de ese filme y no todas las canciones nos pueden valer para la escena en la que estamos jugando. A mí personalmente me fastidia mucho cuando se me cuele alguna canción que no sigue el ambiente, y me fastidia más todavía si los jugadores se dan cuenta y paran de jugar para comentar: *“No veas qué canción más animada para ir acechando en silencio, ¿no?”*; no es un gran problema, evidentemente, pero si los jugadores habían conseguido adentrarse en el ambiente y esa canción los ha sacado me molesta personalmente.

La música electrónica es una gran aliada para nuestras partidas de ciencia ficción, y suelen ir muy bien para ambientar un bar en un planeta lejano, o un antro de un asteroide perdido en un día de permiso del escuadrón.

Si no queremos poner música que sea tan reconocible en las escenas de bares, fiestas de las estaciones espaciales... podemos buscar música englobada en la etiqueta **Space Disco**. Se trata de música con muchos sintetizadores, idónea para darle ese toque futurista.

Las bandas sonoras de las series y videojuegos de ciencia ficción son también un recurso interesante para conseguir música para nuestras partidas, y seguro que conocemos muchas series del género, *Fringe*, *Expediente X*, *Firefly*, *Galactica*, *Stargate*, *Darkmatter*, *Star Trek*... así como videojuegos como *Halo*, *Doom*, *Half Life*, *Deus Ex*, *Lost Planet*, *Killzone 2*, *Dead Space*... Las bandas sonoras de los videojuegos están pensadas para ser escuchadas durante mucho tiempo sin llegar a ser cargantes y eso las hacen idóneas para nuestras partidas utilizadas como *leitmotiv*.

Y por último, la música que mejor me ha funcionado para ambientar las partidas de ciencia ficción es la etiquetada como **Space Ambient**, música que está inspirada en el espacio, así como la etiquetada como **Dark Space Ambient**, esta es similar a *Space ambient*, con un tono más oscuro de tensión o de terror.



Tercer enfoque posible: Inmersión.

Aquí en vez de música utilizaremos sonidos ambientales para dotar de estímulos sonoros a la inmersión de una escena.

En una escena dentro de una nave, el personaje se dirige al hangar de la nave a hacer una serie de comprobaciones en el tren de aterrizaje de la nave de asalto, su última misión fue desastrosa y nadie le perdonaría que volviese a fallar. Mientras narramos ese viaje por la nave desde la puente de mando se podrían utilizar todo tipo de sonidos de escaners, compuertas que se abren y se cierran, computadoras que hablan solas...

TabletopAudio ofrece tanto pistas de sonidos dentro de naves espaciales así como salas donde poder reproducir todo tipo de sonidos de este tipo. Mynoise es otra pagina web que ofrece recursos sonoros para ambientar partidas, incluyendo la opción de reproducir sonidos aleatoriamente con diferente intensidad dando un sonido envolvente muy interesante para nuestras partidas.

El **ruido blanco** o sonido blanco es un recurso musical que podemos utilizar para crear la sensación de estar en el espacio mientras lo surcamos a gran velocidad con nuestra nave para adentrarnos en las fronteras del conflicto verriano.

Cuarto enfoque posible: Emociones.

Ciertas canciones nos ayudaran a dar ese tono que buscamos, a transmitir esas emociones que propone la escena en concreto. Podemos encontrar música que nos inspiren múltiples sensaciones, alegría, tristeza, melancolía, rabia, miedo... para utilizarlos en las escenas claves o tenerlas preparadas por si una situación lo requiere.

Este enfoque es recomendable principalmente para momentos puntuales pero funciona muy bien si la musica adecuada esta preparada.

*La batalla ha finalizado, el comando ha salido victorioso una vez más. **Suena Nuvole Bianche de Ludovico Einaudi.** El cabo Gerrid esta agachado en suelo con la rodilla hincada, el casco en la mano, recoge la placa de de la cadena de Thor el grande que yace en el suelo muerto por un disparo en el pecho de un xenfer. La euforia de la victoria ha durado poco, y todo el escuadrón con el casco en la mano se junta cabizbajo alrededor del cuerpo de su compañero, quizas recordando la ultima vez que estaban tomando algo en un día de permiso y Thor no paraba de reir con esa risa tan estruendosa que tenía... La música acompaña la narración haciendo que los jugadores pasen de la euforia de la victoria a sentir el corazón en un puño, creando un momento emocionalmente mágico y triste reforzado por la música.*

Resumiendo

Antes de empezar a preparar la musica debemos decidir qué concepto queremos tener en nuestra banda sonora de nuestra sesión. Podemos elegir un concepto único para toda la partida o dividirlo por escenas.

Una vez decidido el concepto, debemos tener claro cual de los cuatro enfoques nos resulta más útil. A todo esto podemos añadir un último recurso del que todavía no hemos hablado pero que, bien utilizado, puede ser tremendamente poderoso: el silencio.

Una vez tengamos esto claro, es el momento de preparar algunas canciones para momentos claves de la historia.

Hemos de decidir si vamos a utilizar una o unas pocas canciones al inicio de cada escena o vamos a a crear una lista de reproduccion amplia para ponerla al princio de la misma y olvidarnos de estar pendientes de la musica mientras el trabajo previo realiza su magia.

Para los que no esten acostumbrados a poner música en sus partidas les aconsejo empezar por un unico concepto para toda la partida. En cuanto vayas ganando PX en esto de la música rolera, podrás desarrollar varios conceptos por escenas dentro de una misma partida, asi aumentando la complejidad y aportando riqueza y diversidad a la partida.

Pero sobre todo, por encima de todo, ¡disfrutad!

Créditos

Texto de Óscar Peña Gimbert

Corrección y maqueta de Jorge Coto Bautista «Tiberio»

Revisión posterior de Iris Sancho

Ilustración de la página 4 obra de Jeshields,
utilizado con su permiso.

Este texto hace referencia a el universo Exo,
propiedad de Juan Carlos Herreros Lucas

