

RESUMEN DE TESIS

Monica Moreira Cury. *La musica de los videojuegos: modalidades de use y su relacion con el imaginario social. Un estudio sobre la banda Sonora del juego Final Fantasy VP*. 119 pp. Santiago de Chile: Universidad de Chile, Facultad de Artes, Magister en Artes, mencion Musicologia, 2004. Profesor guia: Jorge Martinez Ulloa.

El presente trabajo es fruto de los estudios realizados en el Magister en Artes, mencion Musicologia, de la Universidad de Chile. La indagacion que dio origen a esta tesis tiene que ver, en general, con el rol que juega la musica en las sociedades contemporaneas industrializadas: sus usos y funciones, las formas que asume, sus relaciones con los individuos y los efectos que eso puede generar. En este caso, la practica de los videojuegos constituye una de las formas mas actuales e intrigantes de la experiencia musical, capaz de generar conceptos y comportamientos compatibles con los valores y patrones esteticos concebidos en asociacion con las nuevas tecnologias de la industria cultural y del entretenimiento. Asi, partiendo de una perspectiva semiotica que asocia postulados de la etnomusicologia y de la teoria del cine narrativo, la musica es vista como un sistema simbolico capaz de comunicar no solo con respecto a si misma, ni restringida al espacio interno del juego, sino en sintonia con todo el resto del conjunto significativo de la sociedad en la cual esti inserta. Por lo tanto, en el marco teorico, lo que este contemplado no son exactamente los aspectos estructurales de la musica, sino que su relacion con la sociedad. Ademís, tomándose como base la propuesta del "paisaje sonoro", de Murray Schafer, se indaga en la relacion entre musica y el entorno acustico, considerándose que esta no puede estar desvinculada de una realidad mayor a la cual pertenece. Desde allí, son tratadas cuestiones referentes a los aspectos fisicos del sonido, en cuanto forma simbólica, y en sus efectos en el comportamiento humano.

En lo que concierne a los videojuegos, se formula un acercamiento critico con respecto al tema a partir de ciertas características generales. Lo que es puesto en cuestion es el concepto de "totalidad cerrada" y "campo antagonico al de la vida corriente". De esta manera, lo que se plantea es que en el juego son transmitidos valores y modelos de conductas. Consecuentemente, no es un espacio tan inocuo como se propone. El examen de sus estructuras, contenidos y sistemas de funcionamiento son de fundamental importancia para el desmontaje de los mecanismos de alienacion. Llama la atencion la importancia que asume la musica en el contexto del juego. A partir de ahí, surgió el interés de averiguar que funciones cumple, como ellas se llevan a cabo y que efectos puede causar en el participante del juego.

Naturalmente, no se puede atribuir un valor unitario a la musica, considerándose que esta no actúa sola, sino que en conjunto con los demás elementos del juego. Sin embargo, en el caso de Final Fantasy VI, se observa que tiene una participación importante en lo que respecta a tornar la experiencia lúdica más agradable y significativa. Además de un atractivo que absorbe la atención del jugador por sus propias cualidades intrínsecas, funciona, como serial de referencia narrativa y operacional. En este sentido, fortalece la interpretación de la diegesis y orienta la acción del jugador. Asimismo, como "instrumento de sutura" y "significante emocional", opera creando una atmósfera que coloca al practicante en una posición menos crítica a la naturaleza tecnologica del sistema operativo y más susceptible a la inmersión en el universo ficcional.

*Monica Moreira Cury
Universidad Federal de la Paraíba, Brasil*