



Tu página sobre bandas sonoras y todo lo relacionado con la música de cine.
Reseñas, artículos, entrevistas, noticias...



QUEJAS
ONLINE
¡ PUBLICA TUS QUEJAS !

► De qué te quejas:

Buscar quejas

SIGUIENTE

INICIO MICROSITES ARCHIVO MONOGRÁFICOS ENTREVISTAS ENLACES ULTIMATES

Film Music Search

Buscar

NOTICIAS

Entrevista con Mateo Pascual

Que los videojuegos constituyen hoy un campo más de actuación para músicos especializados en el medio audiovisual es, seguramente, un hecho al que prácticamente ningún aficionado permanece aún ajeno. Más desconocida, no obstante, es la dimensión efectiva del tamaño de la aportación española a esta corriente, incluso en aquellos casos en los que, como el que aquí nos compete, su influencia llegue a trascender más allá de nuestras fronteras.

Desde hace casi una década, **Mateo Pascual** ha estado contribuyendo activamente al éxito internacional de los productos diseñados por el equipo humano de **Pyro Studios**. Con millones de copias vendidas en todo el mundo, Mateo ha hecho de su estilo musical un sello de identidad palpable de la compañía, sabiendo siempre resolver con enorme pericia retos de creciente complejidad.

Amable, jovial y animado conversador, Mateo tuvo el detalle de invitarnos a su estudio en las oficinas de **Pyro** para compartir con todos los lectores de **BSOSpirit** más de un secreto acerca del proceso de elaboración de una banda sonora para un videojuego demostrando que, con frecuencia, ¡el compositor es el primer gran aficionado!



BSOSpirit (BS): Hola, Mateo. Quisiéramos comenzar dándote las gracias por el interés que has mostrado al concedernos esta entrevista, así como por el detalle de habernos invitado a venir a **Pyro Studios** para conocer de primera mano cómo creas tus partituras.

Si estás de acuerdo, para comenzar situando tu obra en contexto, sería interesante que nos hablaras un poco de tu formación musical y de cómo acabaste dedicándote a componer música para el medio audiovisual.

Mateo Pascual (MP): La verdad es que soy más bien un músico autodidacta que, poco a poco, ha ido aprendiendo a componer. Desde joven comencé a sentirme interesado por la música y más concretamente por las bandas sonoras así que, primero con sintetizadores muy básicos, y después gracias al uso de ordenadores, fui dando forma a las ideas que me iban surgiendo en la cabeza.

En cuanto a lo de dedicarme profesionalmente a hacer música para el audiovisual, he de reconocer que en parte ha sido fruto de la suerte. Es más, después de haber hecho mi primera banda sonora para un videojuego creía firmemente que ésa iba a ser la única ocasión que tendría para hacer algo similar y, sin embargo, ya no fue así.



BS: Uno de tus primeros trabajos antes de entrar en **Pyro Studios** fue **Cyber Police** en el año 1996, un juego en el que asumimos el rol de un agente de policía de la ciudad de Liberty y nos encargamos de acabar con el crimen imperante. ¿Puedes contarnos cómo fue esta experiencia?

MP: Ese es el videojuego del que os estaba hablando. Para mí fue una gran experiencia y supuso la posibilidad de abordar mi primer proyecto para la industria del videojuego, lo que desde luego me llamó mucho la atención. Fue un tema de puro interés personal y la verdad es que guardo muy buenos recuerdos de aquel proyecto. Como os decía antes, a mediados de los 80 empecé a interesarme por la música y a experimentar con algún sintetizador, pero fue más bien a partir de 1989 cuando tuve la oportunidad de acceder a un ordenador, concretamente era un Commodore Amiga que tenía una calidad de sonido muy elevada para la época y con el que empecé a componer ya más en serio, por así decirlo. A lo largo de varios años estuve participando en varias producciones realizadas para este ordenador, presentándome a concursos y asistiendo a casi todas las reuniones que se realizaban entre los

que estaban en este mundillo y a raíz de todo ello un buen día acabé viéndome metido en **Cyber Police**. Lo que ocurrió, es que uno de los grupos que habitualmente realizaban producciones para Amiga, Balance, decidió dar el salto al videojuego. Curiosamente el proyecto se lo ofrecieron a un buen amigo mío de Valencia, **Carlos del Alamo** con el que ya había hecho varias colaboraciones y fue éste quien, una vez adelantado el proyecto, me propuso una vez más participar junto a él. Lo hicimos de una manera muy poco ortodoxa porque no nos fue posible acercarnos por el estudio para ver cómo se iba desarrollando el juego, así que tuvimos que hacerlo a nuestro aire en base a imágenes e indicaciones por parte de los diseñadores y sabiendo que se trataba de un juego de lucha. Además, estaba el tema de la colaboración para la que, en aquel entonces, no se contaba con las facilidades técnicas actuales. Así que en lugar de intercambiar archivos de audio por la red y retocarlos después en el ordenador, optamos por que uno hiciera unos cuantos temas y el otro los demás.

BS: Después de esa partitura pasan unos años hasta que, finalmente, te incorporas a **Pyro Studios** a finales de los noventa ¿seguiste vinculado al mundo de la composición musical a lo largo de todo ese período?

MP: Yo siempre había visto el tema de hacer bandas sonoras de manera profesional como algo muy difícil, así que me había venido tomando la cuestión de la música como una afición. En consecuencia, estaba tratando de orientar mi vida profesional en otra dirección, incluso después de haber hecho **Cyber Police**. Sin embargo, de pronto, unos años después me encuentro con que me ofrecen un trabajo en **Pyro Studios**.

Fue en una de esas reuniones que os he comentado, esta vez en San Sebastián. La verdad es que no tenía intención de asistir; tanto es así, que sin haber preparado nada, un sábado por la mañana se presentan unos amigos en casa y me convienen para unirme a ellos en ese mismo momento. Como puedo, hago rápidamente una bolsa y me subo al coche para hacer la ruta desde Valencia y volverme al día siguiente. Y según entro por la puerta, me para uno de los organizadores que ya me conocía de años anteriores y me dice que la gente de **Pyro Studios** había preguntado por mí.

A partir de ahí todo fue muy rápido, conocí a Gonzalo Suárez el director del proyecto de **Commandos: Behind the Enemy Lines** que, precisamente, se había lanzado unos meses antes y, bueno, directamente me ofreció el trabajo. A la semana siguiente estaba en Madrid en una reunión donde se concretaron los detalles del proyecto en el que trabajaría: el disco de misiones también conocido como **Commandos: Beyond the Call of Duty**, y así fue como me quedé en **Pyro Studios**. Después, con el paso del tiempo, me ofrecieron seguir con **Commandos 2: Men of Courage** y hacerme cargo del departamento de audio.

BS: Y, así, llegamos a **Pyro Studios** con quienes llevas unos siete años aproximadamente. Después de tanto tiempo en una empresa con una cultura tan bien definida, imaginamos que se habrá creado una valiosa complicidad entre quienes participáis de cada nuevo proyecto. ¿Nos podrías explicar un poco cómo se desarrolla el proceso desde la concepción inicial de la idea hasta que, finalmente, acabas grabando la partitura?

MP: Trabajar en **Pyro Studios** me proporciona una enorme ventaja porque conozco bastante bien a los responsables de cada uno de los proyectos y tengo gran



Web2PDF

converted by Web2PDFConvert.com

facilidad para pasarme por todos los departamentos implicados e ir viendo cómo va evolucionando cada proyecto. Cuento con acceso a bocetos, dibujos, demos y similares y además, paso tiempo hablando con los directores de los proyectos, productores, con los diseñadores, etc. Todo eso me va ayudando mucho de cara a ir construyendo la música.

Lo más importante, sin duda, es poder intercambiar frecuentemente puntos de vista con el director del proyecto, sobre todo en la fase de preproducción. Así te va indicando si el juego se va a decantar más por un estilo u otro o si tiene una idea determinada que le gustaría que se tuviera presente. Con toda esa información, poco a poco voy haciendo demostraciones y se las enseño. Cuanta más información gráfica mejor y si, además, es posible contar con alguien que te diga con claridad qué es lo que va a ocurrir en tal o cual momento, eso ya es fantástico. Por último, cuando ya existe una primera versión en la que sea posible jugar resulta muy útil conocerla, porque es entonces cuando uno puede comenzar a introducir los pequeños detalles.



BS: Para suerte de los aficionados, la mayor parte de tus trabajos para **Pyro Studios** cuentan además con su correspondiente edición discográfica, algo infrecuente en el caso de muchos otros compositores. ¿Cómo te sientes al respecto? ¿La edición del disco está pensada desde el principio o esperáis a ver cómo responde el público ante el videojuego antes de tomar una decisión?

MP: La verdad es que en esto he tenido mucha suerte. Fue precisamente el éxito del **Commandos** original lo que me abrió esta puerta, aunque más bien de cara a **Commandos 2**, ya que no se podía pasar por la cabeza hacer algo así respecto del disco de misiones. Cuando se diseñó la estrategia para la segunda parte de **Commandos**, se buscó aprovechar el tirón del primer videojuego y se habló de hacer una edición especial, de unas 20.000 cajas, junto con la que regalar unas camisetas. Fue entonces cuando se me encendió la bombilla y sugerí el tema de editar la banda sonora para que acompañase a ese pack del coleccionista y, aunque por aquel entonces no había mucha tradición de editar la música de los videojuegos, la idea fue bien acogida.

Se comenzó a estudiar que fuera la propia productora la que se encargase de la edición discográfica para regalarla después junto con el videojuego, como os digo. Lo que ocurre es que, como soy de Valencia, yo conocía a **Juan Ángel Saiz** y él ya había escuchado algo de mi música. Un día que estaba de vuelta por casa, me pasó a verle y le hablé de que en **Pyro Studios** se estaba viendo la posibilidad de editar un CD y bueno, le gustó la idea y se ofreció a hacerlo él mismo a través de su sello Saimel. Preparé un presupuesto que llevé a **Pyro Studios** y además, planteé la opción de que se pudiese comercializar la banda sonora como un producto separado. Y a partir de ahí ya no ha sido complicado ir sacando todas las demás bandas sonoras. Casi se ha convertido en una tradición donde, ilejos de ser yo el que tiene que moverlo, me meten prisa para tenerlo todo a tiempo puesto que ya cuentan con ello!



BS: Habiendo desarrollado buena parte de tu carrera profesional dentro de la industria del videojuego habrás sido un testigo de excepción de la importante evolución que viene produciéndose en la misma. Desde hace unos años se ha convertido en una destacada cantera para los músicos especializados en el medio audiovisual y, por suerte, nuestro país parece estar plenamente inmerso en esa tendencia. ¿A qué crees que se debe esta circunstancia?

MP: La industria del videojuego está en pleno auge. Ha crecido de manera sensible y sigue haciéndolo, en parte, por el hecho de haberse ampliado significativamente la franja de edad a la que, hoy en día, van destinados estos productos.

Si os fijáis, en la actualidad, las cifras de venta son muy diferentes de las de hace años y, en consecuencia, los presupuestos que se dedican a la creación de un videojuego y de su música son mucho mayores que antaño. Se dice, de hecho, que muchos videojuegos tienen presupuestos equiparables a los de las películas que se hacen en Hollywood.

Es más, hoy en día, se necesitan en media entre 2 y 3 años para sacar un videojuego a la calle y el número promedio de personas con las que cuenta cada proyecto puede fácilmente rondar las 70 o 90. Eso es lo normal, porque si os vais a un videojuego del estilo de **Final Fantasy**, esa cifra puede fácilmente corresponder sólo al equipo del departamento gráfico.

Todo esto ayuda claramente a que la producción musical se vuelva más ambiciosa también: grabando con una orquesta sinfónica, editando la música en condiciones, haciendo una masterización como es debido, etc. Es decir, un sinfín de cosas que hasta hace unos cuantos años eran prácticamente impensables o, cuando menos, difícilmente viables.

BS: Una pregunta obligada, ¿en tu opinión, cuál dirías es la característica principal de componer para un videojuego que lo diferencia de hacerlo para un medio distinto?

MP: No he trabajado nunca para el cine pero, por lo que he oído, hay bastantes similitudes. Por ejemplo, en las introducciones de los videojuegos hay secuencias largas, prácticamente idénticas a las que uno se encuentra en una película, sin perjuicio de que con frecuencia éstas sean cada día mucho más cinematográficas. Antes, como cuando hicimos **Commandos 2**, la filosofía del videojuego era algo más limitada. Ello obligaba, quizás, a ser más lineal, creando un tipo de música en cierto modo cíclica y muy marcada por una serie de pautas precisas como podían ser: la música de interior, la música de acción y otras. Aún así, incluso con esas restricciones, uno siempre intentaba que el jugador no se acabase aburriendo de escuchar siempre lo mismo aunque obviamente, a diferencia de lo que ocurre en cine, en el videojuego no se puede prever con exactitud qué es lo que va a pasar a continuación.



BS: Algunos compositores de música para videojuego como, por ejemplo, **Óscar Araujo** en España, han logrado compaginar este medio con otro como pudiera ser el cine de animación, ¿cómo te ves ante una oportunidad semejante?

MP: A cualquier compositor le resulta, sin duda, atractivo hacer una película. De momento mi trabajo en **Pyro Studios** copa la práctica totalidad de mi tiempo, no siendo para mí quizás tan sencillo plantearme, por ahora, abordar otros proyectos al margen de los de aquí. En cualquier caso, dada la evolución que está produciéndose en el campo de los videojuegos, creo que cada vez las diferencias entre ambos medios van a ser más pequeñas por lo que el salto de uno a otro resulta, cada día, más natural.

BS: Volviendo de nuevo a tu trabajo en **Pyro Studios**, quisiéramos a continuación hablar más en detalle de las diferentes partituras que has venido realizado para ellos hasta el momento, si no tienes inconveniente.

MP: Adelante.

BS: En general, podría decirse que el uso de la percusión constituye una constante en todos tus trabajos, ¿es ello fruto de la propia temática "bélica", por así decirlo, de los videojuegos en los que has estado involucrado o más bien responde a un criterio estilístico de carácter personal?

MP: Pues no te sabría decir con exactitud, aunque creo que más bien se trata de una cuestión de tipo personal. La verdad es que a mí me gusta mucho la percusión y la vengo usando desde siempre. Cuando construyo un tema, por norma general, suelo tratar de apoyarme en ella, así que es inevitable que se acabe reflejando en las bandas sonoras. De todo modos, tampoco podría asegurar que todo sea consecuencia únicamente del método que sigo a la hora de componer un tema... es algo un poco más complicado.

En el caso particular de **Commandos Strike Force** (escuchar), sin embargo, se puede decir que en cierta medida he tenido que recortar su presencia de manera sustancial; me refiero a la cantidad de pistas de percusión que suelo utilizar. Ello se debe,

principalmente, al hecho de tener que ajustarme a aquello de lo que disponía a la hora de ponerme frente a la orquesta sinfónica.

Recuerdo que al principio concebí la partitura para más percusión de la que luego hubo allí realmente, así que tuve volver hacia atrás y decirme a mí mismo: "¡Un momento! No tengo toda esa percusión en la orquesta". Lo que sí tenía muy claro, era que no me quería ver luego obligado a introducir elementos con los que no había podido contar en el momento de la grabación con la orquesta, es decir elementos electrónicos o secuenciados. Así que, como ves, me tocó ir recortando bastante la idea inicial para que pudieran tocarla. Al final, sólo eran tres... ¡no había más! ¡Y aún así era bastante!



BS: En este mismo sentido, parece ser una característica adicional de tu estilo el empleo de esquemas preferentemente rítmicos; un modelo similar al preconizado en el cine por **Media Ventures**. ¿A qué se debe esa elección?

MP: Bueno, ¡es todo un cumplido! Uno de los culpables en su día de mi afición a las bandas sonoras fue **Hans Zimmer**. Le sigo desde el principio de su carrera. Con ello no quiero decir que este compositor tenga necesariamente una fuerte influencia en mi estilo, pero tampoco voy a negar que me parezca un referente, sobre todo por el uso que ha sabido hacer de los sintetizadores.

Yo tengo un método de trabajo en el que, principalmente, empleo mucho los sintetizadores y el ordenador y, en este sentido, modestamente creo que **Hans Zimmer** marcó un antes y un después. Consiguió introducir las bandas sonoras realizadas íntegramente en un estudio y aportó con ello un sonido completamente diferente. Me gustan también otros muchos compositores aunque sigo con cierta atención la producción que sale de **Media Ventures** y, en general, con sus más y sus menos, me suele gustar.

Especialmente **Mark Mancina**, **Harry Gregson-Williams** o **Jeff Rona**, que es impresionante. De hecho, recuerdo que una de las primeras entrevistas que leí en vuestra web, hace ya tiempo, fue a **Jeff Rona**. Me pareció muy interesante todo lo que decía.

Pero vamos, en general me gusta experimentar y marcarme nuevos retos la verdad. De hecho, verás que en **Commandos Strike Force**, sin perjuicio de seguir manteniendo muchos elementos de mi estilo, hago uso de un enfoque diferente, con una tendencia más orquestal, lo que marca una distancia con respecto a los anteriores trabajos.

BS: Otro elemento recurrente de tus obras es el uso más o menos intensivo de una componente vocal. Sin ir más lejos, en **Commandos 2: Men of Courage** contaste con la presencia de la soprano **Sagrario Barrio** en algunos de los cortes de la banda sonora. ¿Era ello una apuesta por añadir una dimensión humana al conjunto de la partitura?

MP: La voz humana es algo que me gusta mucho. En mi opinión es un instrumento que tiene unas características y una personalidad que no se encuentran en el resto de la orquesta. Por eso apuesto siempre por utilizarla.

De hecho, la inclusión de la misma viene a dar respuesta a una cuestión en la que estoy muy interesado: utilizar recursos que, en cierto modo, no puedo conseguir con los sintetizadores. Así, en **Commando 2** se me ocurrió aprovechar e introducir una voz humana en determinados pasajes de modo que, sin que cogiese un excesivo protagonismo, sí que acabase por imprimirle un cierto carácter. Y, en fin, creo que conseguimos lograr ese objetivo porque, ciertamente, la música hubiera sido diferente sin este elemento.

Se trata de un gusto personal. Del mismo modo que otros compositores pueden tener una cierta preferencia por emplear recurrentemente un tipo de instrumento u otro, a mí es la voz humana la que me atrae quizás de esa misma manera. Y es curioso porque, la verdad, la música que más escucho es más bien la de tipo instrumental lo que, bien visto, no encaja demasiado bien que se diga con el hecho de que, para mis composiciones, opte frecuentemente por utilizar una componente vocal.

Lo que cambia completamente una partitura, es cuando uno tiene la oportunidad de poder contar con un coro! Siempre que el tipo de trabajo lo permita, busco hacerlo ya que es algo único, musicalmente hablando y, al mismo tiempo, una experiencia enormemente gratificante.

BS: Ha debido serlo cuando has hecho uso de una coral, al menos en dos ocasiones.

MP: Efectivamente. De hecho, la decisión de utilizar un coro con orquesta en **Commandos Strike Force** ([escuchar](#)) es directamente el resultado de la buena experiencia que tuve con **Praetorians**. Si, además, a las voces les unes una orquesta, como ha sido el caso en esta última entrega de **Commandos**, lo que obtienes es auténticamente espectacular.



BS: Para ser tu primera edición oficial, llama la atención la cantidad de música que fuisteis capaces de grabar para **Commandos 2: Men of Courage**. Si no recordamos mal, son casi 70 minutos, más que en cualquier otra de tus partituras posteriores. ¿A qué se debió? ¿Por qué no se ha vuelto a repetir?

MP: Concretamente, **Commandos 2: Men of Courage** fue un proyecto que se desarrolló durante, prácticamente, tres años... no incluso un poco más, diría que tres años y medio. Al mismo tiempo, fue un proyecto concebido desde el principio de una manera muy ambiciosa, puesto que el **Commandos** original había resultado un videojuego de enorme éxito.

Todo ello hizo que **Commandos 2** contase con muchísimo contenido sobre el que trabajar desde un principio: eran 13 misiones, si no recuerdo mal, donde además había una gran cantidad de interiores. Prácticamente cada edificio contaba luego con una reproducción fiel de sus correspondientes zonas interiores. Recuerdo, por ejemplo, la misión de Colditz que incluía unas 90 habitaciones por sí sola. No sólo había mucha información sino que, además, cada misión tenía una personalidad completamente diferente.

El resultado fue que acabé escribiendo mucha música y luego fue a parar al CD. En realidad, aún queda música que no se editó y, si tomas los descartes, ¡casi hasta podríamos estar hablando de otro CD igual de largo!

En los demás proyectos, la cantidad de música que realmente he escrito ha sido menor, aunque no por haber tomado una decisión deliberada en ese sentido. Sencillamente, ante cada nuevo videojuego uno va haciendo tanta música como le vaya pidiendo el mismo y no te planteas, en un principio, que ese videojuego vaya a tener que contar con más o menos música que el anterior simplemente porque sí. Así, por ejemplo, **Commandos 3: Destination Berlin**, sin ser un juego corto, no tenía tantas misiones, ni las diferencias entre unas y otras eran tan marcadas, por lo que la cantidad de música que finalmente hubo que hacer es lógicamente menor.

BS: Ya que has mencionado **Commandos 3: Destination Berlin**, quisiéramos aprovechar y preguntarte las razones por las que, aparentemente, en este trabajo decidiste no respetar los esquemas musicales que habías sentado en el videojuego anterior.

MP: Con **Commandos 3: Destination Berlin** los directores del proyecto, César Valencia y José Manuel García Franco tenían claro que querían tomar un camino distinto. Por un lado, tenían en mente hacer algo que supusiera un giro en lo que se refiere al aspecto gráfico y la ambientación del videojuego, alejándose por ejemplo de la paleta de colores vivos que había caracterizado a su antecesor. De la misma manera, en lo que respecta a la música, andaban buscando que ésta tuviera un tono más oscuro y, en cierto modo, que se aproximase más a una partitura orquestal, aunque sin renunciar para ello al uso de los sintetizadores. Así que mi trabajo consistió precisamente en eso, en



profundizar en la mencionada dimensión musical, si bien quizás respetando un poco algo del estilo de **Commandos 2**.

BS: Siguiendo con tu contribución a la saga de **Commandos**, por lo que nos has dicho tu estreno oficial en serie se produce con el score para **Commandos: Beyond the Call of Duty** en 1999. Al no ser exactamente una secuela sino un paquete de

misiones complementarias para ser utilizado con el **Commandos** original ¿te viste obligado a mantener una cierta continuidad sonora con respecto al material previamente escrito?

MP: La verdad es que a pesar de existir un precedente tan claro, la postura de **Pyro Studios** fue más bien la de evitar ir con prejuicios. Optaron por ser lo más abiertos posible, dejándome en consecuencia mucha libertad. De ahí que pudiese aproximarme a este proyecto como si realmente fuera algo totalmente nuevo. Es más, de hecho puedo decirte que el estilo que adopté fue muy diferente al usado en el **Commandos** original, a pesar de que visualmente ambos videojuegos sean complementarios entre sí.

Tengo que decir que lo agradecí enormemente, porque en ningún momento hicieron la más mínima intención de pedir que mi música fuera más o menos parecida a los temas preexistentes.

BS: De tus trabajos para **Commandos**, éste es el único que carece de una edición oficial aunque existe una pequeña suite en **Commandos 2: Men of Courage**. ¿Cómo se os ocurrió incluir esa suite en el disco anterior? ¿Es de esperar que salga algún día?

MP: Pues la verdad, principalmente se debió al hecho de no haber sacado oficialmente nunca el material que en su día se grabó para el disco de misiones. Bueno, en realidad a modo promocional, sí que llegó a existir para **Commandos: Beyond the Call of Duty** una pequeña edición discográfica con alguno de los temas. Creo recordar que acompañé, a modo de regalo, a una revista especializada. Pero, claro, viendo la oportunidad que nos brindaba la edición de **Commandos 2** pensamos que sería interesante incluir algo de mi partitura anterior.

En cuanto a la posibilidad de que alguna vez haya una edición completa, la verdad es que lo veo complicado.

BS: Antes nos has estado hablando de **Commandos Strike Force** que, al parecer, está previsto que salga este año. Hemos podido leer en las notas de prensa que será la primera partitura plenamente orquestal para la serie y que ha sido grabada con la **Orquesta Sinfónica de Bratislava**. ¿Nos puedes avanzar algo de esta partitura?

MP: En efecto, con este proyecto, por fin tomamos la decisión de dar un paso de gigante e ir a grabar con una orquesta sinfónica y coro. Se trata de algo que yo llevaba queriendo hacer desde hacía tiempo y que, por fin, gracias al tamaño de la producción de **Commandos Strike Force** nos ha sido posible llevarlo a cabo.

A título personal éste ha sido, sin duda, el proyecto más ambicioso que he hecho hasta la fecha y del que más orgulloso estoy. Contar con una orquesta, como habéis podido ver, aporta mucha más riqueza a tu música y supone, además, una vivencia completamente diferente a la de 'estar solo en el estudio' y dejar que todo, por así decirlo, se acabe de homear ahí dentro.

Además ha sido una experiencia de auténtico lujo tener la oportunidad de trabajar con profesionales de la talla de **David Hernando**, el director de la Orquesta Sinfónica de Bratislava, **Luis Miguel Cobo** en la orquestación, **José Vinader** y **Olga Santos** tanto a la hora de las mezclas como de la masterización entre muchos otros.

En cuanto al estilo, en esta ocasión se trata de un videojuego en primera persona lo que ha hecho que el tipo de música haya acabado siendo, realmente, muy diferente al de mis anteriores partituras para la saga de **Commandos**. Esta vez se podría decir que es música mucho más cinematográfica, pues de hecho el proyecto en sí mismo también lo es. Además, por primera vez, estamos hablando de música dinámica, con lo que se consigue imprimir mucho carácter a la hora de separar las diferentes situaciones de tensión, drama, acción, etc. De esta manera, se obtienen mejores resultados a la hora de reflejar el aspecto emocional de las mismas.

Por otro lado, este enfoque nos ha permitido jugar con la ventaja de tener un mayor margen de maniobra de cara a poder seleccionar con precisión dónde queremos que vaya la música y donde no, siendo mucho más libres para utilizar, plenamente, las posibilidades narrativas que ofrecen otros elementos como, por ejemplo, los silencios. De hecho, hay muchos momentos en donde no hay nada de música sino que son los efectos ambientales o las voces las que cubren el espectro que uno desea aportar al juego.



BS: ¿Cuál ha sido la razón de optar por grabarla con ese conjunto en lugar de, como viene siendo más habitual, con la orquesta de Praga, por ejemplo?

MP: En un principio *Eidos* propuso que fuéramos a grabar a Budapest ya que, a propósito de **Hitman 2 – Silent Assassin**, habían tenido una experiencia muy buena con la Orquesta Sinfónica y Coros residentes en esa ciudad. Lo que ocurre es que yo, por mi parte, ya había tenido algún que otro contacto previo con David Hernando y nos habíamos entendido muy bien.

En consecuencia, la posibilidad de ir a grabar con ellos me pareció una alternativa muy interesante y traté de poner de mi parte para que saliera adelante. Hubo algunas dudas en un principio, por lo que acabé ofreciéndome para asumir alguna responsabilidad adicional y así darle un impulso mayor a mi propuesta. Ello supuso que fuese yo quien se hiciese cargo de una buena parte de la producción y quien tuviese que llevar a cabo gestiones complicadas pero, al final, la cosa se pudo hacer y, bueno, ino puedo estar más contento del resultado!

BS: ¿Tiene esa circunstancia que ver en el hecho de que hayas contado con un orquestador por primera vez



en tu carrera?

MP: Con tanto trabajo encima, me di cuenta de que necesitaba buscar a una persona que me ayudase con las orquestaciones y así, finalmente, acabé llegando a **Luis Miguel Cobo**. La verdad es que fue David quien me hizo la sugerencia. Los dos habían trabajado antes en una película para la que Luismi había compuesto la música **Reflejos** y, la verdad, ino podía haber sido una recomendación mejor! ¡Es un orquestador realmente eficiente y rápido!

BS: ¿Nos puedes contar algo más de la grabación?

Tuvo lugar el 18 y el 19 de diciembre de 2004 porque, inicialmente, se suponía que el videojuego debía salir al mercado en la primera mitad del año 2005. Como era nuestra primera experiencia al frente de una orquesta, recuerdo que trabajé muchísimo en la preparación entre septiembre y diciembre, tratando de tenerlo todo organizado y contar con toda la música para esas fechas. Cuando ya estábamos listos para irnos a grabar, nos enteramos del retraso del proyecto pero, claro, las fechas estaban cerradas y no se podía escribir más música. De hecho, han salido unos 50 minutos que, para el tiempo de que dispusimos, me parece muchísimo.

En cuanto a la orquesta, dispusimos de una formación total de 105 músicos entre la orquesta y el coro. Y, bueno, las sesiones de grabación fueron alucinantes. Los músicos realizaron un trabajo excelente. Y, en lo que se refiere al trabajo técnico, me acuerdo de las virguerías que Olga fue capaz de hacer con una suite de 9 minutos. Vamos, que la gente estuvo a un nivel muy alto.

BS: ¿Tenías claro desde el principio que ibas a utilizar una orquesta finalmente?

MP: Escribí la partitura con eso en la mente, aunque la decisión formal vino luego. Lo primero en lo que trabajé fueron los créditos que, posiblemente, sean lo más alejado a lo que haya hecho hasta ahora porque, a petición del director del proyecto, le imprimí un fuerte carácter épico. Poco a poco, a medida que iba avanzando e iba presentando las pruebas se vio que la orquesta real iba a ser la mejor opción, así que comencé a adecuar la instrumentación.

Además, teniendo en cuenta lo que me gustan los coros, quise tenerlos muy presentes de modo que juego con ellos en varios idiomas, en alemán y en ruso, para crear una impresión de los diferentes países por los que pasa la acción.



BS: ¿Sabes ya si habrá edición discográfica?

MP: Sí, la va a haber coincidiendo, más o menos, con el lanzamiento del videojuego, es decir hacia el mes de marzo. Aún nos queda por masterizar la partitura que ahora mismo está en 5.1. Si todo va bien dispondremos también de una edición especial del juego en la que estará incluida la banda sonora.



BS: ¿Ya que la tenéis hecha así, os habéis planteado la posibilidad de sacarla en un DVD?

MP: La verdad es que lo hemos pensando. He tenido un primer intercambio de ideas con Juan Ángel a este respecto, aunque todavía no hay nada definitivo. Si al final nos lo permiten y, creo que en principio es viable, trataremos de encontrar alguna fórmula que haga posible que se respete esa mezcla: bien una edición regular junto con otra limitada y numerada en la que el sonido sería 5.1 o bien cualquier otra alternativa. En realidad, hoy en día, mucha gente tiene un equipo de cine en casa y, lo cierto, es que en 5.1 la mezcla gana muchísimo. El sonido está mucho más repartido y se parece más a lo que verdaderamente estás oyendo en la grabación. Pero, como te digo, aún no hay nada decidido excepto que vamos a tener una edición discográfica.



BS: Sin perjuicio de la importancia de tus partituras para la saga de **Commandos**, es indudable que **Praetorians** (escuchar) debió suponer un auténtico punto de inflexión para ti. La escala y la variedad de registros de esta banda sonora son reflejo de una notable madurez creativa ¿Cómo te sientes al respecto de este trabajo?

MP: ¡Cómo me voy a sentir! (risas), ipues muy contento! Fue un proyecto en el que, desde el principio, entré a trabajar con mucha ilusión. Conozco director del mismo, **Javier Arévalo**, desde hace muchos años y la relación entre los dos no puede ser mejor. Es de esas personas que tienen muy claro lo que quieren y saben explicarlo con todo detalle, lo que se agradece mucho desde el punto de vista de un compositor. Además, **Praetorians** contaba con el atractivo añadido de ser una oportunidad para explorar un terreno diferente al de la Segunda Guerra Mundial, por lo que os podéis imaginar que lo cogí con muchas ganas.

BS: La edición discográfica se abre con un bello corte titulado "**The Price of Ambition**". Está interpretado por el Coro de los Jerónimos y, sinceramente, supuso una grata sorpresa para el aficionado. ¿Fue difícil convencer a **Pyro Studios** para que te apoyasen?

MP: Realmente el cambio de registro fue acogido con muchas ganas por todos desde un principio. Hubo que hacer alguna que otra adaptación de la música en ciertos pasajes para responder así mejor a la opinión de Javier pero, en general, todo el equipo se mostró muy ilusionado con el enfoque, incluida la idea de utilizar un coro real. De hecho, esta decisión surgió a consecuencia de una cinemática en 3D que se hizo del juego en la que la guardia pretoriana entraba marchando en el Coliseo. Todo se producía de una manera muy solemne y tenía frente a mí la tarea de encontrar la manera más adecuada de sonorizar aquello. Y, la verdad, la escena era tan evocadora, con esos colores y esa iluminación tan cuidada, que no se me ocurría otra distinta a utilizar un coro.

Se lo propuse a Javier y estuvo de acuerdo conmigo, así que nos pusimos a investigar quién podría hacerlo y cuál vendría a ser el presupuesto. Al final encontramos una alternativa razonable y lo pudimos sacar adelante de una manera relativamente sencilla. No pasó mucho tiempo entre que se hizo la propuesta y tuvo lugar la grabación. Y, en fin, el efecto final sobre el video fue bastante bueno, la verdad.

BS: Tenemos entendido que la grabación tuvo lugar en el interior de una iglesia para así obtener la máxima fidelidad a la hora de registrar los sonidos corales. ¿Estamos en lo cierto?

MP: Sí, lo hicimos así. Inicialmente pensamos utilizar todo el coro de la Iglesia de los Jerónimos pero hubo una serie de dificultades, así que la propia directora nos propuso como alternativa grabar con un coro reducido. Ella misma hizo una selección de las 22 voces que finalmente utilizamos, teniendo lugar la grabación posteriormente en la misma iglesia; en la zona de arriba donde suele colocarse el coro. La sonoridad de ese lugar es impresionante aunque tiene el inconveniente de que todo, absolutamente todo, acaba resonando sobre ese suelo de madera. Así que, para acabar teniendo un tema totalmente nítido, no hubo otro remedio que pasarse allí icasi 4 horas! Eso sí, mereció la pena viendo el resultado final.



BS: Además de los correspondientes cortes épicos, la partitura está igualmente jalonada de temas y pasajes más delicados en los que la guitarra toma un protagonismo evidente frente a otros instrumentos. ¿Qué nos podrías comentar al respecto?

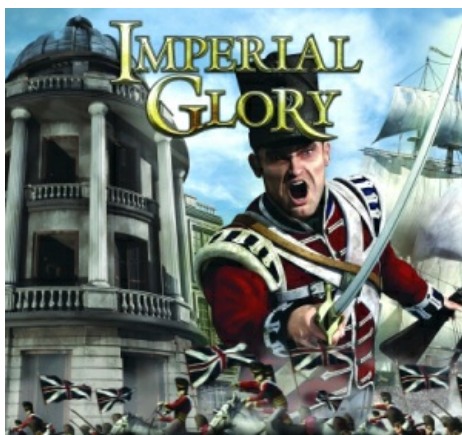
MP: Con todas mis partituras intento bien a través de la orquestación, bien de alguna otra manera, hacer algo que les permita tener una personalidad diferenciada tal que sea posible distinguir cada una de ellas de las demás. En el caso de **Praetorians** una de las decisiones que tomé fue hacer uso de la guitarra acústica que, como podéis ver, está presente de muy diversas formas en los distintos temas. Además de ser un instrumento con el que me encuentro particularmente cómodo pensé entonces, y lo sigo creyendo ahora, que encajaba bastante bien con las imágenes aunque no forme parte de una orquestación más típica, por decirlo de alguna manera.

BS: El uso de la instrumentación en el bloque temático "**The Lure of the East**" evoca a la perfección ese mundo exótico del Oriente Próximo, ¿lo buscaste deliberadamente?

MP: Ciertamente hay una pequeña parte que apunta en esa dirección. En realidad hay una serie de temas que tratan de recrear un ambiente próximo al mundo egipcio y otros cuantos, de tipo ambiental e intimista, en los que buscaba evocar esa sensación del Este que mencionáis, aún cuando en verdad se estuviesen utilizando para describir una acción situada en los parajes nevados del norte de Europa. De lo que se trataba, principalmente, era de establecer musicalmente una diferencia entre esa parte del videojuego y aquellas otras que se desarrollaban en Egipto o en el centro de Europa. Uno de los recursos fue emplear una instrumentación ligeramente diferente, que acercara de algún modo el estilo de la música en base al elemento geográfico.

BS: ¿Tuviste que llevar a cabo una investigación muy meticulosa antes de desarrollar y/o orquestar dichos temas?

MP: Hmm... ¡la verdad es que no! (risas) No al menos en el sentido de empaparme en profundidad de la música del Este. Lo que ocurre es que las propias imágenes ya daban mucha información y, por su parte, sugerían un cierto tipo de instrumentación como, por ejemplo, el uso del arpa entre otros muchos recursos y la creación de una música de tipo más ambiental.



BS: **Imperial Glory** es, hasta el momento, el último de tus trabajos para **Pyro Studios** que ha llegado al mercado. Tras el buen sabor de boca de la saga de **Commandos** y, muy especialmente, después de las buenas críticas que recibiste por **Praetorians** se esperaba mucho de ti en esta ocasión. ¿Fue duro enfrentarse a un nuevo proyecto a la luz de lo altas que estaban situadas las expectativas?

MP: No se puede decir que existiera una presión externa pero, la verdad sea dicha, con cada nuevo proyecto uno siempre trata de exigirse algo más, de superarse a sí mismo en calidad, etc. Con ésta, igual que ocurre con nada nueva partitura, al principio hay ciertas dudas, supongo que las típicas a la hora de tener que enfrentarse al papel en blanco. Y, en ocasiones, eso puede llegar a ser un poco desesperante hasta que uno se pone a ello y acaba haciendo una banda sonora en condiciones, que guste.

BS: Una de las curiosidades de este trabajo es la manera en que están organizados los cortes en el disco, los cuales parecen venir agrupados en bloques musicalmente homogéneos. En concreto, sorprende encontrarse con 6 temas, bajo el título genérico de "**Knowing the Enemy**", en los que parece predominar un todo marcadamente introspectivo en la composición. Da la impresión que quisieras hablar de las emociones internas a través de tu música más que de lo que se puede ver está ocurriendo en la acción exterior, ¿estamos en lo cierto?

MP: Sin duda. El juego tiene diferenciados, realmente, dos bloques: el

de acción y el de gestión. Y a esta segunda parte se corresponde la sección que mencionáis. Éste es el entorno en el que jugador tiene que tomar decisiones estratégicas, es decir reflexivas, sobre las tropas. Es una parte, por así decirlo, más introspectiva, donde se definen las acciones que luego se van a resolver en la batalla, que viene a ser el bloque anterior. De ahí que musicalmente se distingan tan bien ambas secciones.

BS: Curiosamente, a diferencia de toda tu producción anterior, **Imperial Glory** carece del apoyo de voces humanas en directo. Sin embargo, al escuchar el disco da la sensación de que has tratado de emular algunas de sus sonoridades puntualmente, explotando al máximo las posibilidades que ofrece el sintetizador. ¿En algún momento barajaste la idea de disponer también de una coral real?

MP: Lo cierto es que, en un momento determinado, se barajó la idea de hacer una banda sonora orquestada para **Imperial Glory** (escuchar), aunque fue más bien algo que surgió una vez el proyecto estaba avanzado. Además, estaba el asunto del presupuesto que, en ese caso, era notablemente inferior a, por ejemplo, el de **Commandos Strike Force**. Aún así, lo cierto es que estuvimos a punto de hacerlo con una orquesta pero, finalmente, nos acabamos viendo obligados a utilizar el sintetizador. Y fue así como surgió la opción de aprovechar las posibilidades de esta herramienta para emular la voz humana.

Hoy en día, los samplers han avanzado notablemente, consiguiéndose así sonidos bastante logrados tanto de cuerdas como de voz humana, por poner dos ejemplos. Si os fijáis, veréis que el resultado final es bastante realista, sobre todo si lo comparo con la época en que hicimos **Commandos 2: Men of Courage**. En aquel entonces toda la partitura la acabé haciendo con un único sintetizador, con las limitaciones propias de aquel equipo, es decir, con los sonidos disponibles sin que se pudiera hacer nada más. Actualmente las librerías son mucho más amplias y realistas y, aunque es verdad que no acaba siendo idéntico a hacerlo con un instrumento real, resulta de gran ayuda a la hora de componer.

El sintetizador te proporciona la tesitura del instrumento, con lo que puedes hacerte una idea de cómo va a quedar cuando vaya luego a ser interpretado por uno real. Antes había que hacer un gran esfuerzo de imaginación a partir de lo que escuchabas en un piano, por ejemplo, mientras que hoy ese entorno se puede emular bastante bien, evitándose grandes sorpresas después. Aunque, la verdad, cuando llega la orquesta todo suena diferente!

BS: Otra de las facetas en que estuviste estrechamente involucrado con **Imperial Glory** fue en el diseño de los efectos sonoros. ¿Qué tal esta experiencia? ¿Lo encuentras aconsejable para el compositor en la medida en que puede ejercer un control más directo sobre el equilibrio final entre música y efectos?

MP: La verdad es que vengo haciéndolo desde el principio de trabajar en **Pyro Studios** y lo encuentro muy recomendable porque te proporciona una visión de conjunto sobre el aspecto sonoro del proyecto. Creo, no obstante, que en ese sentido soy un poco un privilegiado ya que es poco habitual que, como compositor, uno acabe estando involucrado igualmente en este aspecto.

Como os he dicho, al poder ocuparme de todo el espectro del audio tengo mucha mayor libertad y control, con lo que puedo obtener unos resultados que, de otro modo, me exigirían un esfuerzo mayor de comunicación con la persona que se esté responsabilizando del apartado sonoro. En definitiva, es una muy buena oportunidad para compatibilizar ambos aspectos, aunque entiendo que ello se debe, posiblemente, a que en el caso de los videojuegos podemos contar con un tiempo de preparación mucho más dilatado que si estuviéramos trabajando para el cine.

BS: Una de las pocas críticas que se ha hecho al respecto de este trabajo tuyo es que has permanecido alejado de sonoridades de corte francés, supuestamente oportunas dada la época y temática del videojuego, así como de imprimir un corte más marcial a la banda sonora. ¿Qué opinas?

MP: Es un punto de vista perfectamente válido aunque, en mi opinión, el estilo por el que finalmente optamos es el más apropiado. De hecho, la música que acompaña al videojuego se discutió internamente y tanto el equipo de dirección como el de producción coincidieron en seguir por esta línea.

Veréis, si bien es cierto que la acción se sitúa en la época napoleónica, los acontecimientos que se desarrollan en el juego no aconsejan necesariamente una música con características tan marcadas como puede ser la francesa o incluso la adopción de un tono marcial. Quizás si estuviéramos hablando de un documental o de otro tipo de videojuego podría ser que tuviera sentido pero no aquí, donde lo que se pretendía era prestar más atención a los aspectos de gestión del juego.

En otras palabras, se persigue precisamente que el jugador pase tiempo delante de un mapa, planificando sus acciones en calma, por lo que resulta esencial evitar que la música tome un protagonismo mayor del necesario. Si hubiéramos puesto una música más de época, lo más probable es hubiera acabado siendo muy cargante. Del mismo modo, en la parte de acción la idea era que la música sirviese de acompañamiento dinámico procurando, una vez más, que ésta resultase poco pesada.

En todo caso, es una cuestión de gustos. Nosotros, desde un principio estuvimos de acuerdo con esta ambientación y, personalmente, pienso que encaja muy bien con las imágenes. Es más, si volviera a hacer este proyecto lo más seguro es que volviese a repetir la fórmula, quizás cambiando alguna que otra cosa a la luz de la experiencia que tengo ahora, pero sin tocar el criterio de fondo.

BS: Al margen de tu nueva incursión en el mundo de **Commandos** el próximo año, ¿hay algún otro proyecto en que te halles inmerso en estos momentos?

MP: Lo más inmediato, sin duda, es **Commandos Strike Force** que, como os dije, esperamos esté ya en el mercado el 17 de marzo de 2006. No obstante, **Pyro Studios** tiene ya, de hecho, algún que otro proyecto más en cartera, por lo que he comenzado a ponerme también a trabajar lentamente en ellos.

De momento, estamos aún en las fases iniciales, es decir que principalmente me dedico a hablar con cada uno de los directores al tiempo que trato, igualmente, de empaparme poco a poco del material conceptual disponible. En algunos casos he llegado, incluso, a hacer algunas demos para, así, ir definiendo las pautas que vayamos siguiendo, pero todavía queda mucho camino por delante.

Si bien no puedo deciros en detalle de qué se trata, lo que sí puedo adelantaros es que estamos hablando al menos de tres proyectos más que esperamos tener completados en el medio plazo.

BS: ¿Podremos verte utilizar de nuevo una orquesta real para estos nuevos proyectos?

MP: Aún no hay una decisión tomada al respecto aunque, lo que sí es cierto, es que todos quedamos muy contentos con la experiencia de **Commandos Strike Force**. Por tanto, supongo que podría decirse que mientras nos sea posible, por el presupuesto y la escala del proyecto, lo más seguro es que tratemos de seguir apostando por este nuevo enfoque.

BS: Nos alegrará mucho que siga siendo así. Mateo, muchas gracias por todo.

MP: De nada. Ha sido un placer.





Entrevista Realizada por:
Eduardo González Joyanes
José Luis Díez-Chellini
Sergio Gorjón Rivas

Em@il to [webmaster](#), [docmaster](#). Best viewed : 1024x768 or higher.