

TACTLAND

OCIO DIGITAL

Mostrar / Ocultar

INICIO • eNtrevistas • Mateo Pascual



1.7

FORUM DIXIT...

"A este paso con el CryEngine 4 tendrán que subirle detalle al mundo real". Fue Buran, hablando de Crysis, claro.

SUSCRÍBETE A TCD

Suscribirse

VIDEOJUEGOS

INICIO

aRtículos

eNtrevistas

noticiasPC

noticiasConsolas

actualidadTcD

crónicasTactianas

elPrisma

CINE

noticiasCine

PANDORA

noticiasPandora

laViñeta

Forum Dixit

LA BLOGUERIA DE TCD

el blog de Yon

el blog de Talalo

¡EXTRA!

¿Tactland?

youtubeTcD

enlazaTcD

camisetaTcD

aMigos

desCubrimientos

eMergencias

avisoLegal

ENTRADA USUARIOS

Usuario

Contraseña

Recordarme

Entrar

[¿Recuperar contraseña?](#)

[¿Quieres registrarte? Hazlo aquí](#)



Mateo Pascual

Escrito por TaCtO

lunes, 07 de agosto de 2006 a las 13:28 horas



Tactland la web de ocio digital

- Rocketeer Games, Natural Motion...
- Mesa Noticias
- ¿Lecciones? ¿Avanzado? ¿Efectos...
- Diary... 1.4947
- Blender 2.45



Hola Mateo. Ante todo muchas gracias por dedicarme parte de tu tiempo, un auténtico honor poder compartir contigo esta entrevista, y que los lectores puedan acercarse a este interesantísimo aspecto fundamental en la creación de videojuegos, del que eres con seguridad uno de los mayores exponentes en nuestro país. Bien, vamos al grano que seguro interesa más que este breve peloteo inicial :)

Los lectores te conocen fundamentalmente por tu trabajo en la serie "Comandos" para Pyro, pero tu trabajo arranca hace unos cuantos años, con una trayectoria más dilatada de lo que muchos piensan. ¿Puedes contarnos por favor algo más sobre tus comienzos y tu deambular musical hasta el momento, aunque sea brevemente :)?

Bueno, yo creo que los comienzos han sido similares al de la mayoría de músicos y compositores. Desde muy pequeño empecé a interesarme por la música y más concretamente por la composición. En el año 1989 este interés se derivó hacia la música por ordenador y en poco tiempo comencé a colaborar en producciones que se realizaban en aquel momento para el ordenador Commodore Amiga. Varios años mas tarde en 1996 compuse mi primera banda sonora para un videojuego, el juego se llamaba Cyber Police.

Dos años más tarde me ofrecieron la oportunidad de entrar en Pyro Studios y formar parte del equipo que acababa de lanzar Commandos: Behind Enemy Lines, para componer la banda sonora del disco de misiones Commandos: Mas allá del Deber y encargarme del diseño de los efectos de sonido. A partir de ahí me he encargado de la música y de los efectos de sonido de todos los proyectos que se han desarrollado en Pyro Studios. Actualmente contamos con un departamento dedicado exclusivamente al sonido en el que yo me encargo de la composición de la música y la dirección del apartado de efectos de sonido.

¿Por qué la música y porqué los videojuegos, si no lo has mencionado ya? ¿Lo tuyo se veía venir de pequeño o fue una jugada del destino, como tantas otras?

Un poco de las dos cosas. Como comentaba yo me he dedicado a la música desde muy pequeño, así que la verdad es que si que se veía venir. Pero por otro lado el que esta dedicación haya terminado siendo profesional ha sido principalmente gracias a la oferta de Pyro Studios de entrar a formar parte del estudio.



EL PRISMA

TACTTAGS

Aniversario Iii Tactland Tcd
 Concurso Presentación
 Comentario Youtube Force
 Tactianas



Para alguien que ha seguido tu evolución es patente que ésta ha sido la lógica en un mundo como el del videojuego en España: adaptación a los medios existentes, haciendo uso extensivo de todos ellos, y por tanto aprendiendo a optimizar tiempo y herramientas. ¿Cómo percibes tu propia evolución, qué sensaciones tienes cuando evalúas tus propios resultados? ¿Satisfecho hasta la fecha?

Muy satisfecho la verdad, ya que he tenido la oportunidad de abordar distintos estilos de música para cada uno de los proyectos y a su vez con medios que han ido desde un sintetizador con un ordenador hasta una Orquesta Sinfónica y Coro. Eso para mí ha sido por otro lado muy beneficioso ya que he ido aprendiendo muchas cosas a lo largo de los últimos años y de algún modo he podido encargarme de bandas sonoras cada vez más ambiciosas y con mayor presupuesto de una forma progresiva. Si me hubieran dicho en mi primer proyecto que tenía que componer para una Orquesta Sinfónica probablemente habría salido corriendo.

¿Hay algún punto de inflexión con el que piensas puedes haber iniciado un cambio de verdad notable? Muchos pensamos que lo escuchado en "Comandos Strike Force" es buen reflejo de ese posible cambio.

El caso concretamente de Commandos Strike Force ha supuesto para mí una gran experiencia dentro de la producción de una banda sonora ya que ha sido el primer proyecto en el que he podido trabajar con Orquesta. Para mí ha supuesto una motivación enorme poder trabajar en él, y desde luego es un cambio notable en todos los aspectos ya que de repente te encuentras rodeado de un buen número de gente que está trabajando en la producción del proyecto, el director de la Orquesta, el orquestador, los técnicos de sonido, y un largo etcétera que está de un modo u otro aportando su experiencia y talento al proyecto.

Háblanos un poco si te parece del panorama de la composición musical para videojuegos a nivel general. Tus gustos, autores si es que sigues a alguno...

Yo creo que es un campo que poco a poco va creciendo y buena muestra de ello es el hecho de que cada vez se dedica una mayor atención y mejores medios al sonido y la música de un videojuego. No es extraño ver de vez en cuando a compositores que anteriormente solo se habían dedicado al cine, componiendo bandas sonoras para videojuegos también. Como podría ser el caso de Harry Gregson-Williams con Metal Gear Solid 2 o Bruce Broughton con Heart of Darkness por poner un par de ejemplos. Con lo que parece que la música para videojuegos es algo en lo que cada vez más y más gente empieza a interesarse.

Mis gustos son muy variados. Me gustan muchos estilos de música y escuchar toda la que puedo, aunque eso es algo que últimamente no consigo hacer demasiado. En cuanto a compositores que me gustan... ¡son demasiados!. Solo en el campo de las bandas sonoras podría empezar por Hans Zimmer, John Williams, Basil Poledouris, James Newton Howard, y rellenar un par de páginas así que bueno, por poner algún ejemplo.



¿Casos como el de Michael Giacchino (Medal of Honor) te inspiran? ¿Has pensado alguna vez en dar el salto a la gran pantalla como algunos otros han hecho ya, o realmente Spain is different?

La verdad es que siempre me ha parecido una opción muy atractiva. Uno de los motivos por los que no he intentado de momento abordar una banda sonora para el cine es entre otras cosas porque trabajo a jornada completa en Pyro Studios y eso no me facilita mucho tiempo libre. De todos modos no descarto la posibilidad de compaginar las dos cosas en un futuro, aunque actualmente me encuentro muy cómodo dedicándome exclusivamente al videojuego.

Más personal: ¿cómo te planteas todo al abordar una banda sonora como la de CFS? Puedes contarnos el proceso que permite llegar a lo que escuchamos en el CD? ¿Qué complicaciones reales tiene componer para un juego que exige música de forma dinámica e interactiva?

Bueno, el proyecto de CSF se planteó de forma muy ambiciosa y la música no queríamos que se quedara atrás. Así que lo que hice fue empezar a trabajar en ideas lo antes posible para luego tener tiempo suficiente para solventar los problemas que pudieran surgir al lo largo de la producción. Teniendo en cuenta que había muchas cosas en las que no tenía experiencia previa la verdad es que podían surgir bastantes, así que mejor no arriesgar. El proceso empieza por componer la música en el estudio intercambiando opiniones con el director del proyecto y los diseñadores, una vez estuvo todo claro trabajé para la orquestación con Luis Miguel Cobo con el que ha sido un auténtico placer trabajar. Una vez todas las partituras estuvieron listas hicimos la grabación en Bratislava con David Hernando a la dirección de la orquesta. Los técnicos de sonido que se encargaron de la grabación y edición de la música fueron José Vinader, Olga Santos y Eduardo Ruiz Joya. La verdad es que es un auténtico lujo poder trabajar con cada uno de ellos y desde luego nada sería igual en el CD sin su aportación.

Inicialmente las complicaciones no son demasiadas, la verdad. Para la música dinámica se trabaja con un sistema en el que podemos detectar lo que ocurre en cada momento y por tanto decidir de qué manera la música va a influir en cada situación. De ese modo por ejemplo cuando el jugador entra en un determinado espacio en el que queremos producir una situación de tensión lo que hacemos es indicar por programación que la música que ha sido compuesta para esa situación empiece a reproducirse. Luego lógicamente nos vamos encontrando situaciones más complicadas de resolver, pero a grandes rasgos es una de las formas en las que se va consiguiendo un efecto dinámico en la música.

Me encantaría poder saber qué se siente realmente cuando has dado con la melodía perfecta...

¡Y a mí! Jajaja... La verdad es que siempre hay un proceso bastante tedioso cuando estás buscando el tema principal de la banda sonora y en general cuando empiezas a crear los primeros temas, ya que normalmente van a definir el carácter y estilo que va a tener toda la obra. En estos momentos hay que tomar bastantes decisiones y no siempre es fácil dar con la música que encaja bien con el proyecto, así que cuando por fin encuentras la línea que funciona la verdad es que es una sensación muy positiva. Para mí ese es el paso más importante cuando estoy trabajando en un proyecto, a partir de ese punto todo se empieza a ver mas claro.

¿Hasta qué punto tienes libertad o intuición para decidir lo que conviene al juego y en qué medida viene impuesta su musicalidad?

Tengo mucha libertad a la hora de decidir que tipo de música le conviene al juego, lo cual agradezco muchísimo. En general de todos modos es fundamental y siempre me gusta que el director del proyecto me cuente que es lo que él tiene en la cabeza y así hacerme una idea de lo que está buscando.

¿Con qué herramientas sueles trabajar habitualmente a la hora de componer?

En el estudio tengo varios ordenadores, un sintetizador, algunos módulos de sonido, una mesa de mezclas y en general lo estándar en un estudio de sonido. Para componer utilizo un ordenador con un secuenciador en el que se trabaja la partitura y el resto de ordenadores y módulos de sonido se encargan básicamente de generar los distintos instrumentos que voy a emplear en cada tema. Para finalizar hay un ordenador más que se encarga de grabar toda la música en diferentes pistas para luego poder realizar la mezcla y masterización.



¿Qué piezas o temas concretos son para ti especiales? ¿De cuáles te sientes particularmente contento u orgulloso?

Recientemente del tema 'A Few Good Men' de la banda sonora de Comandos Strike Force. Es el tema que en el juego aparece en los créditos. Fue el primer tema que compuse para este juego, recuerdo que José Manuel el director del proyecto me comentó que quería conseguir algo completamente diferente a lo que habíamos hecho en anteriores entregas de Commandos. Quería que fuera un tema épico y con un carácter muy orquestal, así que me puse a ello y eso fue lo que salió. Para mí fue un momento muy especial cuando lo escuchó por primera vez en su primera versión con sonidos virtuales. Yo no tenía muy claro si le gustaría y de si realmente era eso lo que me había pedido y la verdad es que le encantó. Hay momentos en cada proyecto en los que no tienes claro si el director está contento o no con el trabajo que estas realizando y cuando descubres que si lo está la sensación es muy gratificante. Para mí ese tema supuso esa sensación.

Por el contrario, hay algo que cambiarías de tus composiciones anteriores ahora, ¿o prefieres quedarte con tu trayectoria para ir constatando esa evolución de la que antes hablábamos?

Cambiaría muchísimas cosas, algunas más importantes que otras. De todos modos está claro que un proyecto debe acabarse en algún momento y seguir adelante a por el siguiente, así que en definitiva creo que es bueno que cada proyecto se mantenga en el estado en el que se terminó, aunque por falta de tiempo o medios me hubiera gustado hacer algunas cosas de otro modo.

¿Hay perspectivas en España y futuro para gente aficionada y con interés en adentrarse en esta disciplina? ¿Qué consejos les darías en caso de seguir estando locos y querer adentrarse en esa senda peligrosa?...

Perspectivas sí que hay, por suerte cada vez son más las empresas que se van animando a realizar videojuegos en España y eso por supuesto es algo muy positivo para esta industria y a su vez abre puertas para la gente que tiene interés en ella.

El consejo que daría a la gente que está empezando es primero que no se desanimen, que vayan adquiriendo toda la experiencia que les sea posible y que no dejen de componer. No siempre es fácil que te ofrezcan un gran proyecto cuando estas empezando así que lo que yo recomendaría es intentar acceder a las empresas que empiezan aunque no tengan mucho presupuesto y que probablemente necesitarán a alguien con muchas ganas y motivación para trabajar en su proyecto. Aunque no es nada fácil en España, es un buen modo de ir adquiriendo experiencia y además si les ha gustado el trabajo lo más probable es que vuelvan a encargarle la música en su siguiente proyecto, que con un poco de suerte será de mayor presupuesto y ambición.

Un detalle: ¿juegas habitualmente? ¿Eres jugador realmente o tu relación con el videojuego es puramente musical? Si es afirmativa la respuesta, ¿qué juegos realmente son los que te han marcado y juegas habitualmente? ¿Otras aficiones?

Últimamente juego muy poco, principalmente debido a la falta de tiempo. En cuanto a juegos que me han gustado recientemente, el Oblivion y el World of Warcraft por poner un par de ejemplos.

Se busca innovación en todos los aspectos del desarrollo de los videojuegos. ¿Crees

que hay algo que se pueda hacer realmente novedoso en el apartado musical? ¿Nos lo dirías si fuera así? :)

Bueno, con el paso del tiempo siempre salen nuevas plataformas y nuevos tipos de juego que te permiten ser novedoso y hacer algo completamente original con la música, de todos modos no es nada fácil que eso ocurra ya que la tendencia más habitual en los videojuegos se rige por pautas ya conocidas y explotadas tanto en el videojuego como en el cine. Aun así estoy convencido de que se pueden hacer cosas muy interesantes.

Para terminar, ¿puedes contarnos en qué trabajas, si lo haces :), ahora mismo y hablarnos un poco de tu futuro a medio y largo plazo?

La verdad es que no puedo comentar demasiado, por temas de confidencialidad, pero recientemente he estado trabajando en la sonorización de un video de tecnología de la llamada próxima generación, que estamos desarrollando internamente, y que vamos a presentar muy pronto.

Y ahora trabajo en los próximos lanzamientos de Pyro Studios, lo que me mantiene muy ocupado. El primero de ellos se sitúa en un ambiente completamente distinto al de la Segunda Guerra Mundial, lo que me permitirá variar de registro en la música que estoy componiendo. Además se trata de un proyecto de alto presupuesto, y eso siempre se agradece.

Más adelante me centraré en las otras tres producciones que tenemos en marcha y que se encuentran en distintas fases de producción. Desde luego no me voy a aburrir.

Es todo. Muchas gracias de nuevo. Un auténtico placer haber contado con tus palabras.

De nada, gracias a vosotros por vuestro interés.



Sin comentarios hasta ahora

Adelante, expláyate a gusto.

Nombre:



Texto:

J! Reactions Commenting Software

General Site License

Copyright © 2006 S. A. DeCaro

[Siguiete >](#)

[\[Volver\]](#)

iniCio conTacto apoyaTcD avisoLegal ¿Tactland?
..: © Tactland. Ocio Digital. Tu página de ocio desde 2003 ..:

..: Todos los contenidos son propiedad de Tactland, excepto las marcas y productos que por supuesto pertenecen a sus respectivas empresas. Usar nuestros contenidos sin permiso sólo sirve para que pierdas las ganas de vivir y algo de pelo seguramente ..:

