

Reflexiones sobre música y narración: Recursos retóricos y exegéticos musicales en la línea narrativa y el pathos en BioShock 2 y BioShock Infinite.

Saá Guido.

Cita:

Saá Guido (2016). *Reflexiones sobre música y narración: Recursos retóricos y exegéticos musicales en la línea narrativa y el pathos en BioShock 2 y BioShock Infinite*. Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/aahd.congreso/49>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE HUMANIDADES DIGITALES

Humanidades Digitales: construcciones locales en contextos globales

Actas del I Congreso Internacional
de la Asociación Argentina de
Humanidades Digitales (AAHD)



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras



Humanidades Digitales : Construcciones locales en contextos globales : Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD / Agustín Berti ... [et al.] ; editado por Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2018.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-4019-97-4

1. Actas de Congresos. 2. Humanidades. 3. Digitalización. I. Berti, Agustín II. del Rio Riande, Gimena, ed.

CDD 301

ISBN 978-987-4019-97-4



Humanidades Digitales. Construcciones locales en contextos globales

Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León (Eds.)

ISBN: 978-987-4019-97-4

> Índice

I. Preliminares

FUNES, Leonardo. *Palabras Preliminares*

del **RIO RIANDE**, Gimena. *Cuando lo local es global*

FIORMONTE, Domenico. *¿Por qué las Humanidades Digitales necesitan al Sur?*

II. Métodos y herramientas de las Humanidades Digitales

BIA, Alejandro. *Estilometría computacional, algunas experiencias en el marco del proyecto TRACE*

SALERNO, Melisa; **HEREÑÚ**, Daniel y **RIGONE**, Romina. *Modelado 3D del cementerio de la antigua Misión Salesiana de Río Grande: tareas efectuadas y potenciales usos*

VÁZQUEZ CRUZ, Adam Alberto y **TAYLOR**, Tristan. *Adnoto: un etiquetador de textos para facilitar la creación de ediciones digitales*

BRACCO, Christian; **CORREA**, Facundo; **CUEVAS**, Lucas; **CEPEDA**, Virginia; **DELLEDONNE**, Francisco; **VOSKUIL**, Anne Karin; **PAPARAZZO**, Nicolás y **TORRES**, Diego. *Una wiki semántica para las artes escénicas. Conceptos e implementación de la plataforma colaborativa Nodos*

IZETA, Andrés Darío y **CATTÁNEO**, Roxana. *¿Es posible una arqueología digital en Argentina? Un acercamiento desde la práctica*

LACALLE, Juan Manuel y **VILAR**, Mariano. *Una lectura distante de la investigación actual en*

Letras en Argentina

MARTIN, Jonathan y **TORRES**, Diego. *Análisis de patrones en la evolución de wikis*

MARTÍNEZ CANTÓN, Clara Isabel; **DEL RIO RIANDE**, Gimena y **GONZÁLEZ-BLANCO GARCÍA**, Elena. *Poetriae. Una colección de poéticas medievales basada en conceptos métricos únicos y referenciables*

SUED, Gabriela. *Ciudades visibles: estética y temática de tres ciudades iberoamericanas en la red social Instagram. Un estudio exploratorio desde las Humanidades Digitales*

III. Educación, políticas públicas, Humanidades Digitales en el aula

DAVICO, María Luz; **LINEARES**, Gabriel y **PEZZUTTI**, Luciana. *Literacidad electrónica en la enseñanza universitaria: cómo, cuándo y dónde*

MUÑOZ, Patricia Alejandra. *Valoración de un proyecto de desarrollo tecnológico y social en la enseñanza de Inglés como lengua extranjera*

PACHECO DE OLIVEIRA, Maria Livia y **SÁ DE PINHO NETO**, Júlio Afonso. *Brecha digital e o acesso à informação: projetos de inclusão digital*

CASASOLA, Laura. *Experiencia educativa con TIC: Celulares en acción*

DÍAZ, Aída Alejandra y **HUALPA**, Mariela. *Una experiencia de aprendizaje en educación superior mediada por TIC*

FRESCURA TOLOZA, Claudio Daniel. *Computación en la nube en la enseñanza de escritura académica*

LEÁNEZ, Nancy; **LECETA**, Andrea; **MARTÍN**, Marcela y **MORCHIO**, Marcela. *Hacia una reconfiguración del aula de lengua extranjera*

OLAIZOLA, Andrés. *Los escritores vernáculos digitales y el concepto de valor en las escrituras digitales*

CHECHELE, Patricia; **LURO**, Vanesa y **PINTOS ANDRADE**, Esteban. *Afiliarse en la distancia. El ingreso a la educación superior en un entorno virtual de aprendizaje*

ALLÉS TORRENT, Susanna y **DEL RIO RIANDE**, Gimena. *Enseñar edición digital con TEI en español. Aprendizaje situado y transculturación*

IV. Medios, re-mediación, redes sociales

RODRIGUEZ KEDIKIAN, Martín. #100DiasdeMacri. *Analítica cultural en la construcción de los primeros cien días de la presidencia de Mauricio Macri en conversaciones en Twitter*

ALONSO, Julio; **ALAMO**, Sofía; **GONZALEZ OCAMPO**, María Eugenia; **GIAMBARTOLOMEI**, Guido; **MANCHINI**, Lucas y **TOSCANO**, Ayelén. *¿Hacia una algoritmización de los sentimientos?*

DE MIRANDA, Jair Martins. *Samba Global– Do mundo do samba ao samba no mundo*

ORTIZ, María. *Las migraciones en los tiempos del software*

SANTOS, Laura. *Arte urbano, de la calle a las redes*

ALAMO, Sofía; **BORDOY**, Giselle; **CHETTO**, Melisa; **IBAÑEZ**, Fernanda, **MIGLIORINI**, Agustina y **GONZALEZ OCAMPO**, María Eugenia. #NiUnaMenos: *Big Data para la comprensión de una problemática de género*

KLIMOVSKY, Pedro. *El documental digital y la representación de lo real*

BERTI, Agustín. *Fotogramas autorizados: La crisis de la noción de obra cinematográfica ante las remasterizaciones*

BORDOY, Giselle. *El disco como obra abierta en interacción con las audiencias*

COELHO, Cidarley. *Forma Material Digital: livro e leitura na sociedade contemporânea*

V. Reflexiones sobre/desde/hacia lo digital

VISCARDI, Ricardo. *Actuvirtualidad e inter-roogación: un lugar entre-otros*

ÁLVAREZ GANDOLFI, Federico y **DEL VIGO**, Gerardo Ariel. *Hatsune Miku, una idol digital: entre el otakismo y el waifuismo*

SAÁ, Guido. *Reflexiones sobre música y narración: Recursos retóricos y exegéticos musicales en la línea narrativa y el pathos en BioShock 2 y BioShock Infinite*

GLUZMAN, Georgina Gabriela. *Algunas reflexiones sobre la Base de datos de mujeres artistas en Buenos Aires (1924-1939)*

DOMINGUEZ HALPERN, Estela; **ALAMO**, Sofía; **ALONSO**, Julio. *Entramados y ciudades. Visibilizando Baldosas por la Memoria*

GÓMEZ, Verónica Paula. *Territorios nacionales, territorialidades ciberespaciales: disputas discursivas sobre la soberanía en la circulación de literatura digital*

RIGAL COLLADO, Pablo Alonso; **MAESTIGUE PRIETO**, Nancy y **GARCÍA VÁZQUEZ**, Mayté. *La narración hipertextual. El reto cubano*

VI. La publicación científica y el Acceso Abierto desde las Humanidades Digitales

TSUJI, Teresa y **CANELLA**, Rubén. *Lenguajes y recursos multimediales para la difusión de la ciencia. Desafíos y oportunidades digitales*

CATALDI, Marcela; **DI CÉSARE**, Victoria; **FERNÁNDEZ**, Néstor; **HERNÁNDEZ**, Alicia; **LIBERATORE**, Gustavo y **VOUTTO**, Andrés. *Sistema taxonómico de organización de los recursos de información autoarchivados en el Repositorio Institucional de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata*

ÁLVAREZ, Leonardo Javier y **CORDA**, María Cecilia. *FLACSOAndes Tesis: comunicación científica de investigaciones realizadas en maestrías y doctorados del sistema FLACSO*

VII. Digitalización, políticas y prácticas, archivo y memoria

AUTHIER, Carlos; **GIORDANINO**, Eduardo y **LUIRETTE**, Carlos. *La preservación de la memoria audiovisual en Argentina*

GAMBA, Guido; **HEIDEL**, Evelin; **RAIA**, Matías; **ACUÑA**, Ezequiel; **ACTIS CAPORALE**, Carla; **DE LA HERA**, Diego y **ACEVEDO**, Melisa. *Recursos digitales para el acceso a los bienes culturales en dominio público*

FLORES MUTIGLIENGO, Jennifer. *Arte y Archivo*

BUGNONE, Ana y **SANTAMARÍA**, Mariana. *La política de democratización del archivo: el caso del Centro de Arte Experimental Vigo*

GAMBA, Guido; **HEIDEL**, Evelin; **RAIA**, Matías; **ACUÑA**, Ezequiel; **ACTIS CAPORALE**, Carla; **DE LA HERA**, Diego y **ACEVEDO**, Melisa. *Digitalización: Una experiencia de campo*

Reflexiones sobre música y narración: Recursos retóricos y exegéticos musicales en la línea narrativa y el pathos en BioShock 2 y BioShock Infinite

SAÁ, Guido / Universidad de Buenos Aires (UBA) – guido.saa@gmail.com

» *Palabras clave:* BioShock, narración, recursos retóricos, banda sonora, exégesis.

› **Resumen**

La música en las diversas entregas de BioShock (<http://www.bioshockgame.com/>) ha demostrado un nivel de sofisticación y cohesión inauditas respecto a otras franquicias de FPSs, revelando una construcción ficcional de un mundo de una profundidad inusitada, que ha consagrado su estilo como inconfundible y ha dejado su huella en posteriores productos. Este trabajo se centrará en la reflexión sobre el papel de la banda sonora en su influencia en la narración de la historia de un videojuego, y utilizará dos títulos de factura reciente de Irrational Games como ejemplos paradigmáticos. Comprendiendo que el papel de la música suele ser periférico en una historia (suele utilizarse como ambientación, anticipación, mero acompañamiento o descripción emotiva), se intentará repensar su rol en estas dos entregas para poder caracterizar dicho estilo y ponderarlo en su interés histórico innovador. A través de una reflexión de los distintos niveles de interacción y cohesión que en ambos videojuegos tiene la banda sonora, el trabajo buscará comprender cuán importante y flexible puede ser el rol de la música como espectáculo, alusión, recurso retórico o cierre argumental en un objeto cultural tan complejo como es un videojuego. Además, se tomará en cuenta su papel en la creación de un mundo verídico y sensible y cómo el diseño sonoro de dichos videojuegos persigue una íntima relación con períodos históricos e ideas filosóficas representados.

› **Un panorama sobre las bandas sonoras**

En la última década los videojuegos han desarrollado una complejidad considerable respecto a su densidad dramática, la profundidad de sus personajes y la fidelidad visual de las texturas, ambientes y fisonomías. Paralelamente a todos estos avances técnicos que hacen al verosímil y la inmersión del jugador, ha avanzado de diversas maneras la riqueza sonora y musical de sus *soundtracks* o bandas sonoras. De hecho, muchos elementos dramáticos, el verosímil y la narración se han complementado con el ámbito sonoro logrando productos mucho más ricos a partir del reconocimiento de esta simbiosis.

Los desarrolladores han tomado consciencia del papel vital que la banda sonora cumple en la historia del videojuego, eligiendo con mucho cuidado quiénes musicalizarían sus creaciones: Gustavo Santaolalla, Harry Gregson Williams y Koji Kondo son sólo algunos nombres de compositores que han participado de diversos proyectos de videojuegos de *soundtrack* memorable. El crecimiento en calidad del diseño sonoro de los videojuegos ha contribuido enormemente a la construcción de nuevas subjetividades y percepciones en jóvenes y adolescentes, asumiéndolos como oyentes y jugadores conscientes, capaces de percibir productos culturales de gran riqueza estética. Prueba de ello es el surgimiento, también en los últimos años, de numerosos *youtubers* jóvenes o adolescentes¹, que han dedicado videos de análisis a muchos de estos fenómenos con gran seriedad y dedicación.

Relevando la importancia de este fenómeno, en los últimos ocho años surgió un gran número de estudios pertenecientes a la tradición de los *Game Studies*, que se dedicaron al análisis de diversos fenómenos del videojuego, y especialmente su banda sonora. Los videojuegos más analizados por estos teóricos son los llamados *Triple A*², producidos por grandes estudios con grandes presupuestos y tiraje, que son los que más influencia tienen en la sociedad actual. Gracias a su presupuesto, además, estos títulos han invertido mucho dinero en la cuestión del sonido, formando verdaderos equipos de diseño y composición sonora, que contaron con diseñadores de sonido, compositores, músicos e ingenieros de sonido.

La banda sonora de los videojuegos *Triple A* en los últimos seis años se ha desarrollado como disciplina autónoma de la música incidental, incorporando y desarrollando nociones propias del lenguaje de lo lúdico e interactivo (narración, ambientación, verosímil), logrando que el jugador alcance niveles de compromiso e inmersión inéditos con el relato, los personajes y el mundo ficcional mediante recursos musicales de diversa índole, de acuerdo al estilo y el género del juego.

¹ Usuarios de *YouTube* que utilizan esa plataforma para comentar y analizar mediante el lenguaje audiovisual diversos fenómenos, entre los que se encuentran videojuegos o películas provenientes de la cultura popular o masiva. Muchos lo han convertido en su profesión.

² Su definición más difundida, que igualmente no está exenta de polémicas, es la de “High-quality games with high Budget”. Específicamente nos referiremos a los títulos producidos por *Ubi Montreal*, *Treyarch*, *Bioware*, *Bethesda*, *Rockstar* y *Riot Interactive*.

› **Estudio de Caso: El BioShock 2**

En este videojuego abundan las referencias a la salud mental pues la antagonista principal de nuestro personaje Delta es Sofia Lamb, una psiquiatra encarcelada y proscrita por Andrew Ryan. Esta profesional ha tomado el control de *Rapture* al ser Ryan derrotado, y ha buscado que su hija se convierta en su sucesora política a través de un discurso aleccionador de tinte comunitarista. Como su hija se ha convertido en una *little sister* y ha creado un lazo afectivo con nuestro protagonista, Lamb, decide eliminarlo instigándolo al suicidio. A pesar de su inmoción y a causa de que todos los *big daddies* tienen una incontrolable compulsión a proteger y estar cerca de las niñas adictas al ADAM, Delta se despierta diez años después en una ciudad que se está yendo de control, en busca de su *hija química*, la pequeña Eleanor Lamb.

No me detendré aquí en la línea general del argumento por ser muy extenso y complejo, y a fin de cuentas no aportar tanto al análisis aquí propuesto. Lo importante es comprender que las peripecias de este sujeto lo llevan por un intenso camino de exploración de sectores marginales de la ciudad (que producen terror y asombro) y de autoexploración respecto a su situación como hombre-máquina, de su amor por su hija y su odio por Lamb. Además, esta ciudad decadente no es la que él conocía, y cuyo devenir va comprendiendo mediante *audiologs*.

En todo este viaje ocurren tres cosas muy interesantes relacionadas con la banda sonora: una relacionada a la interlocutora indeseada Sofia Lamb y dos -complementarias entre sí- derivadas de la escucha de música diegética. Las tres, con sus propios recursos, elaboran, explican y ayudan al desarrollo del argumento:

1. *Contaminatio* llevada al extremo: dichas canciones explican y describen emocionalmente las situaciones y sentimientos del protagonista, sobre todo con menciones y críticas a la paternidad.
2. Exégesis: la música explica el argumento y le da densidad estética, describiendo críticamente ambientes, situaciones e historias.
3. Manipulación por parte de Sofia a Delta, realizada casi constantemente mediante discursos, provocaciones, insultos y acusaciones a través de un intercomunicador (*voice acting*).

En este videojuego la música está cuidadosa e intencionalmente elegida de un corpus bastante específico (jazz swing grabado entre 1932 y 1955) estrictamente ligado al tiempo del relato (1960). La escrupulosidad del diseño sonoro es tal que hay canciones principales (utilizadas en las *loading screens* y durante la acción en el videojuego) escogidas por nivel (que también corresponden a una ambientación) e incluso canciones secundarias, que se oyen también durante el transcurso de la acción y acusan una lírica igualmente intencional.

En el anexo final se pueden consultar las letras de las canciones mencionadas.

› **Primer grupo de canciones: Descripción de la relación padre-hija y su amor filial**

Son canciones diegéticas que reflexionan sobre las relaciones humanas de tinte amoroso y paternal. Las que son en su origen pensadas como canciones románticas se resignifican en el contexto del argumento al ser descriptivas de una relación filial.

Dos de estas canciones son *Daddy won't you please come home*, que aparece en la *loading screen* del anteúltimo nivel (*Outer Persephone*) y *My heart belongs to daddy* (*in-game* de la misma locación).

› **Segundo grupo de canciones: Descripción del ambiente y situaciones de Rapture**

Son canciones que describen críticamente la locación en que se encuentra el protagonista, haciendo alusión a la funcionalidad del lugar. Por ejemplo, en el *Pauper's Drop* la canción es *Nobody knows you when you're down and out* y en *Siren Alley* es *Ten cents a dance* (ambas del *loading screen*)

› **Tercer grupo de canciones: Descripciones emocionales relacionadas al argumento**

Estas canciones funcionan como reflexión en cuanto a la situación en la que se encuentra el personaje, generalmente pesimistas o melancólicas, haciendo referencia a una situación psicológica traumática, como por ejemplo las *loading screens* *Chasing Shadows* (del primer nivel, *Adonis Luxury Resort*) y *Nightmare* (del último, *Inner Persephone*).

› **Conclusiones**

Las canciones del *BioShock 2* dan densidad a y comentan la trama, haciendo del videojuego una auténtica experiencia estética con diversos niveles de representación y crítica. Las canciones, los ambientes derruidos, los sonidos diegéticos (los ventanales agrietados, los escombros cayendo) y acusmáticos (la ciudad chirriando y resquebrajándose) y los *audiologs* tienen realmente un papel principal en la descripción y representación de una *Rapture* cayéndose a pedazos, haciendo más tangible el sentido distópico de la obra.

Las canciones seleccionadas son indudablemente parte importante de esta

caracterización, y tienen un doble funcionamiento:

1. Son recursos retóricos porque ponen en juego desde la lírica una serie de imágenes, historias, comparaciones y metáforas que describen directa o indirectamente lo que ocurre en el relato.
2. Son recursos exegéticos pues adelantan y clarifican, también desde la lírica, aspectos argumentales, resignificando situaciones y cristalizando metáforas a veces difusas.

› **Posludio: Algunos comentarios sobre el BioShock Infinite**

A diferencia de su predecesor, *BioShock Infinite* está ambientado en 1912 y cuenta con un argumento, personajes y relato distintos, aunque con ciertas características en común, que sirven de algún modo a la continuidad de la saga. Entre estas características están el rescate de una mujer, la jugabilidad, la inclusión de superpoderes y armas de fuego entre los recursos del protagonista y el combate de varios enemigos de diversa tipología y origen.

En el viaje por la ciudad flotante de Columbia, Booker DeWitt recorre diversos escenarios que incluyen, al igual que en el *BioShock 2*, música diegética preexistente. Lo interesante de la selección de las obras, y que hace referencia al conflicto temporal que se desarrolla en el relato, es que todas estas canciones han sido compuestas con posterioridad al tiempo del relato. Entre las canciones que se pueden oír en la obra están *Shiny happy people*, de R.E.M., *Girls just wanna have fun*, de Cindy Lauper y *Everybody wants to rule the world*, de Tears for fears.

La mayoría de las canciones, más allá de las anacrónicas antes mencionadas, son obras preexistentes, pues en el desarrollo del videojuego se pueden oír sobre todo obras pertenecientes a la música académica de tradición escrita de Frederic Chopin, Johann Pachelbel y Johann Sebastian Bach. De este modo, podemos inferir que los desarrolladores quisieron expresar la coexistencia de estas obras en un nivel de igualdad cronológica, léase que las canciones anacrónicas fueran parte del tiempo del relato, igualándose con las efectivamente contemporáneas al mismo.

Dicho de otro modo, los pobladores de Columbia asumen la existencia de estas canciones posteriores como si hubieran sido compuestas antes del tiempo en el que ellos viven. La cuestión anacrónica tiene sentido con el desarrollo de la trama del juego, revelándose que a causa de diversos viajes en el tiempo y discontinuidades narrativas el futuro es parte del pasado y viceversa, lo cual nos lleva a una explicación racional de la inclusión de música anacrónica en la línea temporal.

La riqueza estética de estos *covers* consiste aquí en la creativa diversidad de medios sonoros que se emplean para su exposición: trío vocal, banda al estilo *dixieland*, canto y voz, pianola, etc, lo cual ayuda a la asimilación diegética y cronológica de las obras. Se refuerza entonces con estos recursos musicales la curiosa paradoja de que Cindy Lauper existió en algún momento antes de 1912, y que sus canciones eran enormemente populares en esta ciudad flotante.

A diferencia de lo que ocurre en *BioShock 2*, las canciones no describen, critican ni

esclarecen elementos argumentales, sino que buscan reforzar el trasfondo filosófico-científico de los viajes temporales de la historia. Con la adición de esta adaptación históricamente precisa de las versiones de época el entorno del tiempo del relato se hace doblemente creíble a pesar de la arriesgada hipótesis de lectura que proponen las canciones anacrónicas.

› **Anexo: Algunas Canciones del tiempo del relato (BioShock 2)**

Daddy won't you please come home? – Annete

Harshaw (Primer grupo)

When night is creepin' And I should be sleepin' in bed
If you were peepin' You'd find that I'm weepin' instead
My lovin' daddy left his baby again
Said he'd come back but he forgot to say when

Night after night, I'm cryin'
Daddy, won't you please come home?
Daddy won't you please come home?
I'm so lonesome

No one can fill that vacant chair
Home isn't home when you're not there
No need to knock, the door is open for you
Please, daddy

Even the clock keeps tickin'
Daddy won't you please come home?
Daddy do you have to roam so very long?
There's lots of other new sheiks who would like to be sheikin'
Haven't slipped yet, but I'm liable to weaken
Daddy, daddy, won't you please come home?
Please, daddy

Sweet Madness - Adrian Rollini (2do grupo)

Sweet Madness, It's sweet madness when we
two get together
Even the clock keeps tickin'...

Sweet Madness, What else can it be? When
you're close to me

I'm not responsible darling
Your lips willing are so thrilling
And each thrill lasts forever

Sweet Madness, Where I'm Mad and I'm glad
It's grand to grow mad with you

Nobody Knows You When You're Down And Out – Bessie Smith (Tercer grupo)

Once I lived the life of a millionaire,
Spent all my money, I just did not care.
Took all my friends out for a good time,
Bought bootleg whiskey, champagne and wine.

Then I began to fall so low,
Lost all my good friends, I did not have nowhere to go.
I get my hands on a dollar again,
I'm gonna hang on to it till that eagle grins.

'Cause no, no, nobody knows you
When you're down and out.
In your pocket, not one penny,
And as for friends, you don't have any.
When you finally get back up on your feet again,
Everybody wants to be your old long-lost friend.
Said it's mighty strange, without a doubt,
Nobody knows you when you're down and

> **Ludografía**

BioShock 2 (2010), 2K Games.

BioShock Infinite (2013), 2K Games.