
Música para “La Llamada de Cthulhu”

Autor: alquier@eerie.fr (Alquier Laurent)

Traducción: Killer Dog

Ser un master es un trabajo duro... un master debe llevar literalmente a los jugadores a otro mundo, con sus paisajes, sus poblados, su gente y sus culturas. La imaginación es la mayor herramienta para esa tarea, mientras que la narración es otra. No obstante, esas herramientas son difíciles de manejar y necesitan tanto experiencia como efectos especiales para llegar a ser efectivas. La música es uno de esos efectos especiales.

Todo jugador sabe que el uso de una música de fondo puede crear una atmósfera general sobre un juego. Para aquellos que todavía no lo han probado; es la mejor manera de crear ambiente que conozco. Para comprender como usar la música de un modo eficiente en una partida, ayuda examinar el uso de la música en las películas.

¿Recordáis la última vez que visteis una película muy emocionante? ¿Os disteis cuenta de la música? ¿Seguís recordándola? Probablemente no. Cuando la música realmente forma parte de la película, no pueden existir una sin la otra. Coged la música por separado, o la película, y llega a ser obvio que falta algo. Algunas grandes películas podrían ser incluso mejores si tuviesen la música correcta. Armonía es la palabra, y debe pasar lo mismo en los juegos de rol.

¿Están pasando vuestros investigadores la noche dentro de un club clandestino durante la Prohibición? Usad Jazz o Charleston. ¿Están buscando algo de noche entre las profundas sombras de un bosque? Usad la música de un thriller. ¿Empezáis a entender lo que quiero deciros? El objetivo es dar a los jugadores la misma armonía entre las imágenes (aquí, la imaginación) y el sonido.

Usad CDs o cintas, cualquier medio que os permita seleccionar rápidamente la música adaptada a la escena en la que están envueltos los jugadores, y la música hará el resto del trabajo. La mayor recompensa es cuando os dais cuenta de que la música se ha adaptado tan bien que la habéis olvidado por completo. Es un poco paradójico pero, hey, quien dijo que los juegos de rol no deberían tener paradojas.

Las bandas sonoras de las películas son útiles, pero hay también otras grabaciones que podéis usar. Por ejemplo, hace algunos años, tenía a los jugadores encerrados en una casa en medio de ninguna parte. Habían pasado tres días y tres noches en la casa para poder elaborar un informe sobre los extraños fenómenos que les habían ocurrido durante ese tiempo. Ellos no sabían que la casa era una trampa y que estaba planeado que ellos ... pero esa no es la cuestión.

Para crear una fuerte atmósfera de amenaza en esa casa, grabe una cinta virgen entera con crujidos de madera, aullidos del viento y susurros procedentes de ninguna parte, y deje la cinta sonando de fondo (gracias al auto-reverse...)

A veces, cuando los jugadores intentaban salir de esta trampa, eran interrumpidos por el grito de una mujer o el aullido del viento en el exterior. Puedo deciros que ellos estaban desasosegados, y yo estaba encantado.

Otra “herramienta musical” útil para el master de “La Llamada de Cthulhu” es su propia voz. ¿Cuántos jugadores describen cosas horribles en el tono que usan en sus conversaciones ordinarias? La voz debe ser como un susurro cuando los jugadores están descubriendo un secreto y entonces DEBE SER UN GRITO cuando el secreto parece ser el hijo de la Cosa Que Nunca Debió Existir. Usa descripciones breves cuando los jugadores vayan corriendo deprisa y llenas de detalles cuando estén buscando una puerta secreta. La voz debe reflejar el ritmo de la acción que realizan los jugadores.

La voz, las bandas sonoras y los efectos de sonido no son absolutamente necesarias para pasar un buen rato. Pero como todo deben usarse como una ayuda extra, no como un muro para esconder los fallos de la historia. Y, que divertido es cuando los jugadores que oyen la música recuerdan la historia donde aparecía dicha música, antes que la película de la que se saco...

Por ultimo, aquí he puesto una lista de situaciones y algunos ejemplos de músicas que podrían usarse en ellas. Tal vez los Grandes Antiguos te deparen vida y gloria...

Investigación en los bajos fondos: Historias de detectives privados, "Angel Heart" (una película de Alan Parker), "Birdy" (película de A. Parker, música de Peter Gabriel).

Un sacrificio o la aparición de una gran criatura: Coros Gregorianos, canciones religiosas, extractos de la música de "Hellraiser", "Hellbound" e "Indiana Jones" (las tres películas).

Tormentas, relámpagos, lluvia... : Bandas sonoras de viejas películas en B&N de terror, efectos de sonido...

Otras bandas sonoras interesantes como:

Alien, Aliens, Alien 3 (bandas sonoras de las películas)
Vangelis (1492, ...)
El Fugitivo (la película)
Las Pesadillas de Freddy
Instinto Básico
Dead can dance

Si tenéis alguna pregunta o comentario, ya sabéis a donde debéis enviar un Email.

Laurent.
(aka Agiel, el netrunner solitario)
(aka Hermano U'Jan, del Ktulu Kult Klub)

PD: ¿Sabe alguien donde puedo encontrar algún ejemplo de música correspondiente al sonido que hace alguna criatura?