

Paula Ruiz 'fingerspit'. Pinceladas de rock atmosférico

Entrevistamos a la compositora sevillana que forma uno de los tres pilares de Deconstructeam.

Vandal Game Music, Edgar S. Fuentes (17/08/2020)



Paula Ruiz, conocida por el seudónimo **fingerspit**, dejó su Sevilla natal y su residencia en Inglaterra para embarcarse de lleno en el proyecto de Deconstructeam como **compositora**. Fue hacia 2012 cuando conoció a Jordi de Paco y comenzó a trabajar en la banda sonora de **Gods Will Be Watching**, la exitosa opera prima que publicaron con Devolver Digital. De aquel equipo quedan ellos dos y la artista Marina González, que residen juntos en Valencia y tienen una inmejorable relación que les permite hacer juegos tan personales como el también aclamado **The Red Strings Club**, por el que ganó el Premio Gamelab a mejor audio, el Premio DeVuego a mejor música y un hueco en nuestro reportaje a **Las mejores bandas sonoras de 2018**.



Entretanto, publican títulos sencillos y directos que se pueden descargar a través de itch.io y no dudan en participar en *game jams* para desconectar, adquirir más experiencia y probar cosas nuevas haciendo lo que les gusta. **Esta semana en la columna entrevistamos a Paula** para conocer un poco más de su método de trabajo, sus influencias y de los planes de futuro para seguir dentro de esta turbulenta escena independiente española.

Bueno cuéntanos, Paula, hemos visto cómo se iba forjando tu vínculo con Deconstructeam, pero ¿de dónde viene tu interés por crear música? ¿Aprendiste por tu cuenta o estuviste metida en alguna clase de estudios?

Pues soy completamente autodidacta. Empecé a trastear con un teclado barato aprendiendo canciones fáciles de videojuegos fáciles de tocar, pero me rendí pronto ya que me era bastante difícil sin saber leer música. Al poco tiempo empecé a aprender a tocar la guitarra, lo cual me fue más accesible ya que leer tablaturas de guitarra no requería de ningún conocimiento previo. Todo esto mientras curioseaba en mis tiempos libres algún que otro software de creación musical, donde creaba instrumentales de hip-hop para que mis amigos rapearan encima (risas).

Para mí el interés de aprender a crear música viene de querer tener una vía creativa por la que poder expresarme libremente. Eventualmente combiné todo lo aprendido y empecé a componer mis propios temas, y de ahí surgió mi primera maqueta, *Space Demos* (2010).

Tu incorporación al proyecto *Gods Will Be Watching* a través de jams fue casi espontánea como suele suceder en la escena indie, ¿soñabas con dedicarte a la música de videojuegos o fue una oportunidad que no esperabas y que ha cambiado tu vida?

Sí que soñaba con ello pero casi todas las aspiraciones creativas suelen ser rechazadas de forma automática por cualquiera a tu alrededor porque ya se sabe, son metas generalmente inalcanzables. Nadie espera que en ningún momento puedas ganarte la vida componiendo música o haciendo videojuegos. En mi caso ni yo misma me lo creía (risas).

El estudio lo empecé con el dinero del *crowdfunding* en Indiegogo de **Gods Will Be Watching**, junto a los pocos ahorros que tenía. Compré unos monitores de estudio Behringer B2031A y una interfaz de sonido Komplete Audio 6 y ambos siguen a día de hoy en mi estudio. La mayoría de *Gods Will Be Watching* está compuesto en un teclado midi M-Audio Keystation 61 que me dio Jordi de Paco cuando empezamos a trabajar juntos, uno que aún conservaba de cuando él intentó aprender a tocar.



A día de hoy el esqueleto del estudio es el mismo excepto por el teclado MIDI que ahora es un Akai MPK261, y el añadido de varios sintetizadores hardware: Moog Mother 32, Korg Minilogue y Roland JDXI. También uso un Maschine MK3 como controlador MIDI. De guitarras, aún me mantengo con una Squier Classic Vibe 60s Strat y una acústica Gretsch G9500. ¡No son gran cosa pero suficiente, la verdad!

El espacio en sí es un tema más delicado. Intento tener un espacio específico para poder trabajar pero no siempre ha sido posible, y actualmente trabajo en una habitación

bastante pequeña y cuadrada, lo cual es una auténtica pesadilla a nivel acústico. Por lo menos me esfuerzo en intentar estar cómoda trabajando, aunque sea con iluminación agradable o decoración más personal.

Has comentado alguna vez que defines tu música como un cruce entre post-rock y trip hop, ¿qué artistas han dejado mayor huella en tu estilo? ¿Y de videojuegos o películas?

Principalmente Mogwai y Radiohead, pero supongo que precisamente ese cruce de post-rock y trip hop que mencionas va mucho más allá y que se notan muchas inspiraciones de otros estilos o artistas, desde shoegaze a IDM, stoner rock o música más ambiental. Que más allá de lo obvio siempre acaban surgiendo algunos de mis gustos en detalles específicos en canciones. Fuera de producción en sí, tocando la guitarra a mí personalmente me resulta bastante obvia la influencia de guitarristas como David Gilmour, John Frusciante o Josh Homme.



Me atrevería a decir que la influencia del cine en mi música no es algo general y que solo se da en casos específicos en los cuales Jordi de Paco ha usado alguna canción en concreto de cierta película como referencia de qué sensaciones transmitir o qué ambiente queremos crear.

Con respecto a videojuegos, mis mayores influencias son Nobuo Uematsu, por su habilidad para balancear perfectamente lo que debes sentir y hacerte recordar esos sentimientos aún años después, Disasterpeace, porque sus producciones simplemente están a otro nivel... y en cierta medida Jim Guthrie, que me ayudó a quitarme esa mentalidad de «música de videojuegos» y me hizo pensar que cualquier estilo musical podía valer como música de videojuegos sin tener que pasar por estereotipos anticuados e innecesarios.

¿Hay alguna compositora de videojuegos o fuera de ellos que te haya servido de referente? ¿Qué le dirías a aquellas mujeres que puedan estar pensando en dedicarse a lo mismo que tú?

Kría Brekkan y Björk son influencias enormes en mi música desde un punto de vista más experimental y que sin duda alguna me han ayudado muchísimo a expandir mi rango creativo. De videojuegos en sí, Yuka Kitamura, Yoko Shimomura, Jessica Curry...

A las mujeres que estén pensando dedicarse a esto, les diría que es un camino increíblemente difícil en el cual es necesario hacer muchos contactos, tener mucha paciencia, trabajar muy duro y sobre todo tener muchísima suerte. Y que por experiencia propia recomendaría antes trabajar en un sonido propio que intentar ser increíblemente versátil y poder encajar en cualquier juego.

Ahora tu banda sonora más escuchada es la de *The Red Strings Club*, quizás por la que más te conoce la gente, ¿has pensado alguna vez en la idea de intentar publicarla en formato físico? En este tiempo han surgido varios sellos que se ocupan de eso, en especial en vinilo.

Claro, pero es algo bastante difícil la verdad. Negociar con sellos que puedan estar interesados en publicarlo es un trabajo de comunicación que lleva bastante tiempo, y que aunque nos hemos planteado, por ahora no hay planes. No descartamos que pueda pasar en el futuro. Por otro lado la autopublicación requiere una inversión tanto económica como de tiempo bastante grande. Además que la tirada de vinilos tiene que llegar a una cantidad mínima para que sea rentable y eso es algo que nunca está garantizado.

Has lanzado también el EP *Essays of Empathy* con juegos *freeware* que publicáis en *itch.io*, como *Eternal Home of Floristy* o *Dear Substance of Kin*, ¿seguiréis con este método o lo siguiente será centrarse en vuestro próximo juego comercial con Devolver Digital?

Los juegos pequeñitos los solemos hacer tras lanzar juegos comerciales, para poder desahogarnos, explorar nuestra creatividad y divertirnos con ello. Actualmente estamos trabajando en nuestro próximo juego comercial ,que va a ser bastante grande, así que no vamos a tener mucho tiempo para hacer *jams*, pero a veces hace falta ese desahogue e intentamos hacerle hueco, como es el caso de **The Bookshelf Limbo**, que lo desarrollamos recientemente en menos de una semana.

para acabar, la pregunta de rigor, ¿cómo ves el reconocimiento de la música de videojuegos en la actualidad?

Pues diría que mejor que nunca. Es un aspecto habitualmente mencionado en los análisis, está más fácil que nunca escuchar por *streaming* o comprar música de casi cualquier videojuego, tenemos reediciones de bandas sonoras más clásicas, ediciones físicas en muchísimos formatos, ediciones coleccionistas de videojuegos que incluyen su música... A día de hoy es habitual que se use el reconocimiento de los compositores de la banda sonora en el marketing de muchísimos videojuegos.

