

## ¿QUÉ SIGNIFICA SER LUDOMUSICÓLOGO?

**Gonzalo Parrilla Gallego**  
Universidad Complutense de Madrid

### RESUMEN

El constante requerimiento de autonomía académica por parte de los y las representantes académicos, así como de las diversas sociedades ludomusicológicas existentes en todo el mundo al vasto espacio que ocupa la musicología, cumple con un pretérito propósito repetido en el tiempo desde la circunscripción de los estudios lúdico-digitales como elemento sustancial considerado “accesible” desde la esfera del conocimiento humanístico.

La incesante búsqueda de elementos diferenciadores que discernan respecto a las ciencias musicológicas, pero a su vez sobre las cuales desarrollamos nuestra actividad investigadora debido a la similitud de elementos entre las mismas, dificultan la aseveración de poder definir la disciplina como una disciplina autónoma.

Es bien sabido que desde la propia concepción de la ludomusicología como espacio de estudio y reflexión de títulos digitales de índole lúdica, la diversificación de las perspectivas y las metodologías a utilizar por los propios integrantes de la comunidad ludomusicológica propician de manera significativa la imposibilidad de establecer mecanismos metodológicos acordes a la pluralidad existente en los objetos de estudio que atañen a dicha comunidad.

La simplificación en la categorización de la disciplina puede desembocar en la exasperación de la pretensión científica de la misma. Sin embargo, la heterogeneidad de los componentes que forman los títulos lúdico-digitales, que en última instancia son los recursos sobre los que se asientan las premisas, ofrecen dudas respecto a cuál es el perfil a cumplir por toda aquella persona que pretenda embarcarse en la rama lúdico-digital de la música.

**Palabras clave:** *Musicología, ludomusicología, lúdico-digital, humanidades digitales.*

### ABSTARCT

The oft-demanded requirement of autonomy from the academics and the different ludomusicological societies found all over the world to the vast space occupied by musicology's sciences, do no more but to comply with a purpose recurred over time since ludic-digital studies turn to be a sphere of knowledge approachable by the humanities.

Nevertheless, the relentless search of distinguishing elements that may serve to discern ludomusicology from traditional musicological sciences, but whose essence is also similar in

regards of its research activity, make extraordinarily challenging to validate as autonomous a discipline in pursuit of autonomy.

Similarly, it is commonly known to ensure that since the own conception of ludomusicology as a space of study and reflexion of digital titles of ludic nature, the diversification of perspectives and methodologies that shall be utilised by the own members of the ludomusicological community make no more than to hamper any significant attempt to set methodological mechanisms for the diversity and plurality of elements, as so the various objects of study that actually are encompassed within ludomusicological fields of study.

Their simplifications when categorizing the discipline could result into bother its scientist pretension. However, the diversity of components that shape into the titles to be studied, which ultimately are the resources from where our premises are developed, raise serious doubts concerning the idyllic profile to fulfil from anyone who may aspire to embark on the ludic-digital side of music.

**Keywords:** *Musicology, ludomusicology, ludic-digital, digital humanities.*

## INTRODUCCIÓN

A lo largo de estas páginas se pretenden abordar una serie de cuestiones de naturaleza musicológica, referenciando y sustentando las mismas en un marco teórico sólido aunque escaso, debido a la naturaleza prematura de la disciplina ludomusicológica, especialmente en nuestro país. La diversificación de elementos susceptibles de ser analizados, abordados éstos mismos desde un punto de vista lo más interdisciplinariamente posible, configuran una materia que, debido a la naturaleza motivadora intrínseca del videojuego, como elemento fundamental a analizar, puede tornarse apasionante.

Décadas después de la consideración del objeto audiovisual como elemento substancial de estudio en el entorno de las ciencias musicológicas, se puede cotejar una réplica con otra sub-disciplina en su afán de integración en las mismas. De manera fehaciente, y aunque no por ello exento de polémica, la constatación de nuevas ramificaciones en el estudio y exploración de nuevas terminologías y registros en la musicología, ha contribuido a aproximar la misma a conceptos y códigos que han posibilitado la apertura a nuevas esferas de conocimiento y reflexión.

La *Escola Superior de Música de Catalunya* ofrece una definición con la que poder situar las acciones del estudio de la musicología, enfatizando que “se dedica a la investigación de la música en tanto fenómeno físico, psicológico, estético, cultural, histórico, etc.”. En la misma definición, la elipsis vislumbrada al dejar sin detallar la progresión perceptual de la música, invita a pensar que los ámbitos de ocupación de ésta puedan verse expandidos en tanto en cuanto las innovaciones y avances incluidos en su ámbito de estudio obligan a la musicología a tener que ampliar sus límites de actuación.

Pareciera, no obstante, que toda disciplina adscrita a la rama humanística debiera de hacer valer su utilidad en tiempos de incipientes cambios hacia la digitalización de las sociedades contemporáneas y la cada vez más progresiva ocupación de recursos tecnológicos en diferentes espacios y realidades. La riqueza de las fuentes y la heterogeneidad demostrada en los materiales que sustentan las investigaciones de la comunidad musicológica no hacen sino contribuir a la diversificación de los ámbitos de ocupación en las que ésta deberá fraccionarse para ocupar todo aquel espacio sonoro susceptible de ser abordado.

Sin embargo, la incipiente búsqueda de nuevos espacios y de necesidades clasificatorias en los ámbitos a los que se ha hecho referencia, conduce inexorablemente a ser consciente de la situación del musicólogo, y *ergo* de su actividad investigadora.

Sería razonable pensar que antes de estar en condiciones de poder definir etimológicamente la naturaleza de este documento, pudiera reflexionarse sobre aquella disciplina a la que aspira a adherirse, en vistas a poder entender las situaciones

coyunturales a las que tanto la disciplina *máter* como la disciplina de menor categoría tuvieran que afrontar en sus respectivos desarrollos.

Edgar A. Poe hace referencia a la exponencial crecida de recursos bibliográficos y de cómo esto contribuye desfavorablemente para con la adquisición de conocimiento positivo, y esta *marginaria* es usada para introducir la obra de Chailley <sup>1</sup> donde se desgranar facetas de la musicología coetáneas al tiempo en el que ésta fue escrita. Es interesante descubrir las consideraciones que el autor francés hace en referencia a la voluntad y pretensión de aquellos a ostentar el título de “musicólogos”, argumentando que musicólogo se es de muchas maneras. Sin embargo, aquella persona que “nos revela que este compositor [por Mozart] nació en Salzburgo en 1756 se llama a sí mismo musicólogo” (1991, p.25).

En el aspecto etimológico, se realiza una comparativa entre las escuelas anglosajonas y germánicas haciendo énfasis en la introducción del *logos* en el centro del alegato, lo que deriva en la imperiosa necesidad de entender las lógicas de las ordenaciones de las palabras y por tanto conducente a la “comprehensión” y reflexión de las mismas (1991, p.25).

Este aspecto es fundamental para entender la naturaleza hermenéutica de las ciencias musicológicas y de las raíces humanísticas sobre las cuales se asientan. Prosigue Chailley describiendo que el prototipo de musicólogo completo

[S]erá aquél capaz de hablar de música con sus colegas músicos y de metodología y conocimientos generales con sus colegas universitarios (...) para hacer historia de la música hay que conocer no sólo la historia y la música, sino también filología, filosofía, arqueología, astronomía, física, anatomía, matemáticas, etc., sin olvidar cinco o seis lenguas vivas y un número semejante de lenguas muertas... (Chailley, 1991, p.26).

En el marco configurativo del desarrollo disciplinar humanístico, Otaola <sup>2</sup> expone cómo el progreso experimentado por cada uno de los campos de conocimiento tiende hacia una hiperespecialización que fomenta la compartimentación de los campos de estudio en disciplinas cada vez más aisladas (2015, p.78).

Conviene, por tanto, hacer un ejercicio de reflexión integral sobre cómo ha de configurarse el historial formativo de un especialista musicológico para satisfacer y cumplir con los requerimientos planteados en el manual del autor francés.

Puede no ser aventurado, sin embargo, pretender entender realidades contemporáneas a través del ejercicio definitorio dictaminado por los antecesores autores a la hora de abordar esta cuestión. Martí <sup>3</sup> expone, de manera razonada, cómo la ciencia musicológica asume como propio el elemento que subyace en el tratamiento científico, enfatizando la seriedad y el rigor a la hora de abordar estudios musicales. De igual manera, ofrece una premisa cronológica incuestionable a la hora de hacer referencia al acontecimiento musical, aseverando que “como sucede con frecuencia, la práctica artística antecede a las nociones teóricas”. (2006, pp. 19-20).

Siendo por tanto conscientes de que, a pesar de la pluralidad de disciplinas aglutinadas bajo la ciencia musicológica, y teniendo en alta consideración las distinciones contextuales en las que ésta deba desarrollarse, el objeto sonoro en sí mismo ha de preceder cualquier tipo de introspección teórica que pudiera hacerse en consecuencia.

Las dos conclusiones derivadas de las fuentes que se han mencionado hasta ahora sirven como hilo conductor para afrontar, con relativas licencias por mi parte, la temática del

<sup>1</sup> Chailley, J. (Comp.) (1991). *Compendio de Musicología*. (Trad. S. Martín Bermúdez). (pp. 25-27) Madrid: Alianza Editorial (Original en francés, 1958)

<sup>2</sup> Otaola González, P. (2015) La investigación en musicología desde una perspectiva pluridisciplinar. En *DEDICA. Revista de Educação e humanidades*, 8 (pp. 77-95). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5166968.pdf>

<sup>3</sup> Martí Reyes, M. (2006). Música como ciencia y las ciencias de la música: su importancia en la educación. *Educatio*. (3) Recuperado de: <http://www.educacion.ugto.mx/educatio/PDFs/educatio3/musicacomociencia.pdf>

lugar que ocupa la ludomusicología como sub-disciplina en proceso de expansión dentro del marco teórico brindado por la ciencia musicológica en su conjunto.

## CONTEXTUALIZACIÓN

La variedad de perspectivas existentes a la hora de poder abordar las temáticas ludomusicológicas se tornan proporcionales a la cantidad de elementos intervinientes en el desarrollo digital de los títulos lúdico-digitales, fuentes primarias éstos últimos de las premisas reflexivas e investigadoras que se hubieran de formular en consecuencia de nuestra actividad.

No obstante, los dispares enfoques que presenta el ejercicio de la investigación, derivados de la ocupación ludomusicológica respecto a la disciplina *máter*, dificultan el mantenimiento de premisas ampliamente aceptadas por la comunidad en relación a cuestiones de índole metodológica o de sistematización de contenidos. Fernández-Cortés<sup>4</sup> hace referencia a la transformación de la actividad investigadora artística introduciendo tres elementos discernientes que, sin embargo, son esenciales en el estudio ludomusicológico.

La multimedialidad, la interactividad y la inmersión (...) ha[n] puesto en evidencia la necesidad de desarrollar nuevos enfoques a la hora de reflexionar sobre las estrategias y herramientas más adecuadas para estudiar una expresión artística cuyos resultados no pueden estudiarse con el simple análisis de una notación musical escrita. (Fernández-Cortés, 2018, párr..1)

En consecuencia, el enfoque ludomusicológico incide no sólo en el tratamiento de todo aquel material sonoro que se interrelacione de una u otra manera con aquellos materiales de proveniencia lúdico-digital, sino también en la asunción de nuevos horizontes analíticos.

La subdisciplina (...) ha ido adquiriendo notoriedad (...) y busca un lugar específico como alternativa académica. (...) Con un nuevo enfoque centrado en lo interactivo y multimedial, la ludomusicología invita a una renovación de los modelos analíticos hegemónicos que la investigación musical viene empleando desde su fundación como disciplina académica en el siglo XIX. (Fernández-Cortés, 2018. Párr..2)

El conglomerado disciplinar de intersecciones provenientes de muy diversas índoles, basando su ámbito de acción en toda aquella relación existente entre música y juego es a lo que Guillaume Laroche denominó ludomusicología, neologismo que posteriormente fue recuperado por Roger Moseley (2013, p.13).<sup>5</sup> El creciente interés por todo aquello que rodea a la disciplina ludomusicológica obedece también a que el entorno, los recursos y las fuentes en las que ésta, como ámbito de estudio, ha de imprimir nuevo conocimiento y contenido basando sus investigaciones en un género cultural en expansión.

Aarseth<sup>6</sup> defiende la necesidad de crear un ámbito de estudio autónomo en torno al estudio de los videojuegos, vistos éstos como “un fenómeno de mayor relevancia cultural que, por ejemplo las películas o quizás los deportes”. La aspiración y la problemática de promover una disciplina que vea cómo su desarrollo se haya circunscrito a un campo de investigación precedente, dificulta de manera significativa la demanda de ésta de

<sup>4</sup> Fernández-Cortés, J. P. (2018) ¿Qué es la ludomusicología? *Ludomusicología*. Recuperado de: <https://ludomusico.hypotheses.org/1>

<sup>5</sup> Moseley, R. (2013) “Playing Games with Music (and Vice Versa): Ludomusicological Perspectives on *Guitar Hero* and *Rock Band*”. En Cook, N. & Pettengill, R. (Eds.) (2013) *Taking It to the Bridge: Music as Performance* (pp. 279-318). Ann Arbor: University of Michigan Press.

<sup>6</sup> Aarseth, E. (2001) Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1 (1). Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

autonomía e independencia. No obstante, Aarseth asegura que al no haber existido un campo de estudio que limitase su campo de acción en la investigación de los juegos digitales, la premisa de poder valorar la creación de un campo propio se debe tornar factible.

Las dinámicas a la hora de examinar la disciplina de manera interna, sin embargo, no se corresponden con la unanimidad manifiesta de autonomía recogida en la obra del estudioso noruego. Desde el momento en que se inicia la fragua de un ámbito de estudio que se ocupe, a través de un tratamiento científico, de los videojuegos, se genera una doble perspectiva sobre cómo debe afrontarse este nuevo surgimiento.

Las influencias sobrevenidas provenientes de las vertientes antagonistas de la ludología<sup>7</sup> y la narratología, se han visto tradicionalmente como una confrontación disciplinar que no ha hecho sino enriquecer y potenciar el objetivo común de proponer mimbres de sostenimiento para el desarrollo de los *Game Studies*.

Sin embargo, en una fase más embrionaria de la disciplina, la vertiente más centrada en las vicisitudes de índole ludológicas, y por tanto todas aquellas perspectivas que focalizan su incidencia en el estudio de los videojuegos, difieren en el tratamiento que ésta habría de tener. Gonzalo Frasca acepta que éstos compartan algunos elementos con la vertiente narratológica. No obstante, incide en que estos elementos congenian debido a la influencia de otra serie de factores. (Caşvean, 2016, p. 52)<sup>8</sup>

Los planteamientos propuestos por Frasca son rebatidos por Juul (2004)<sup>9</sup> por considerar que la dirección tomada en la acción nominal de la disciplina y en el esclarecimiento de aquellas funciones de las que la disciplina lúdico-digital debe hacerse cargo, difieren del clamor paralelo desde el ámbito de la narratología, aludiendo a que:

1. Los juegos y las historias son cosas totalmente diferentes.
2. El disfrute de los juegos depende de las reglas de los mismos, y no en el nivel representacional de éstos.

En un debate que se presupone superado, persiguiendo el objetivo común de un desarrollo sostenible de la disciplina. Todo aquel ámbito de estudio que, en su afán de establecer fundamentos válidos según los parámetros regulados por el método científico, debe ser cuidadoso con el encajonamiento disciplinar en ese proceso de hiperespecialización al que hacía referencia Martí, cuyos planteamientos, si extrapolados, le harían un flaco favor al anhelo de reconocimiento por parte de la *Academia* del estudio de videojuegos de manera genérica, y en concreto de la ludomusicología.

## EPISTEMOLOGÍA LUDOMUSICOLÓGICA

Una de las fuentes bibliográficas más relevantes en la disciplina lúdico-digital inicia su lectura con la siguiente reflexión:

The last half-decade has seen the rapid and expansive development of video game music studies. As with many new areas of scholarship, this sub-discipline is still tackling fundamental questions concerning how video game music can be investigated. (Kamp

---

<sup>7</sup> En Fernández-Cortés, J. P. (2018) se detallan de manera sintetizada el desarrollo terminológico y disciplinar del ámbito de estudio lúdico-digital. Expone a su vez que el investigador uruguayo Gonzalo Frasca, discípulo de E. Aarseth a su vez, “reivindica la necesidad de estudiar los videojuegos con herramientas propias que superaran las limitaciones de la narratología”.

<sup>8</sup> Caşvean, T. M. (2016) What is Game Studies Anyway? Legitimacy of Game Studies Beyond Ludo-centrism vs. Narrato-centrism Debate. En *Jurnalism și comunicare*, XI (1). Recuperado de [http://jurnalism-comunicare.eu/rjc/issue\\_en.php?id=30](http://jurnalism-comunicare.eu/rjc/issue_en.php?id=30)

<sup>9</sup> Juul, J. (2004) The definitive history of games and stories, ludology and narratology. *The Ludologist* [Blog]. Recuperado de <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>

et al, 2016, p.1) <sup>10</sup>

El último quinquenio ha podido observar un desarrollo expansivo acelerado en el estudio de música de videojuegos. Como otras áreas de conocimiento, esta subdisciplina se encuentra abordando cuestiones fundamentales en lo referido a cómo se han de plantear las investigaciones de la música de videojuegos. [Traducción propia]

En los propios círculos de estudio ludomusicológico, la pregunta de cómo ha de plantearse el desarrollo de la disciplina ludo-digital supone una reflexión fundamental que marca, sin lugar a dudas, el trabajo a la hora de enfatizar según qué aspecto en el ejercicio de la investigación. Las bases bibliográficas que preceden el marco teórico actual en lo concernido al tratamiento sonoro de la materia se reducen a los trabajos de Zack Whalen (2004) <sup>11</sup>; 2007) <sup>12</sup>, Karen Collins (2008) <sup>13</sup> y Mark Grimshaw (2011). <sup>14</sup>

No obstante, desde la sustentación teórica y el tratamiento científico adquirido en los últimos tiempos, diversos autores se han comprometido con la apertura de nuevos planos de investigación, variando las ópticas en las relaciones tangenciales de los videojuegos con otras esferas de conocimiento.

La discriminación temática que se pudo constatar en la última conferencia llevada a cabo por *Ludomusicology Research Group* <sup>15</sup>, invita a flexionar sobre la riqueza que la música en los videojuegos *per se* brinda a todo investigador. Las interfaces y performances que se producen en el acontecimiento lúdico-digital, así como los mundos virtuales en el que éstos se sitúan o transportan al usuario o las diferentes experiencias personales que se recogen en el acto de jugar y en el espacio al que se circunscribe esta actividad (cuya premisa de investigación fluctúa, alejándose de la mera concepción del espacio de juego al cual varios autores han hecho referencia, véanse las obras de Callois <sup>16</sup> y Huizinga <sup>17</sup>).

Conviene considerar de manera correcta, por tanto, las limitaciones de aquel aspecto sonoro que pretenda abordarse e interrelacionarse con el resto de elementos que, ya de por sí multidisciplinares, conforman el conglomerado en la naturaleza de un título lúdico-digital. No caer en el error de intentar agregar un número de disciplinas demasiado elevado en el proceso de integración de diversos ámbitos de estudio en la investigación, conllevará inexorablemente no alejar la naturaleza del aspecto sonoro a investigar de los objetivos propuestos inicialmente.

La aproximación musicológica al género lúdico-digital implica necesariamente la aceptación del uso de herramientas pertenecientes de la misma. En este sentido, el análisis musical tradicional se torna como un recurso que, si bien útil, puede no servir para satisfacer de manera plena las necesidades por las que la disciplina de análisis musical está concebida de manera originaria. El diccionario Harvard de música define la voz *análisis* como el estudio de la estructura musical aplicado a las obras o las interpretaciones <sup>18</sup>. Nicholas Cook, a su vez, puntualiza cómo históricamente se ha producido una distinción entre la teoría musical y el análisis musical, donde es la primera aquella en enfatizar de

<sup>10</sup> Kamp, M., Summers, T. & Sweeney, M. (Eds.) *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Sheffield/Bristol: Equinox.

<sup>11</sup> Whalen, Z. (2004) *Play Along: An Approach to Videogame Music*. En *Game Studies* 4, (1). Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>

<sup>12</sup> Whalen, Z. (2007) *Case Study: Film Music vs. Video-Game Music: The Case of Silent Hill*. En Sexton, J. (Ed.) (2007) *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Edinburgh: Edinburgh University Press

<sup>13</sup> Collins, K. (2008) *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Massachusetts: MIT Press.

<sup>14</sup> Grimshaw, M. (Ed.) (2011) *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hershey: Information Science Reference.

<sup>15</sup> Organización interuniversitaria cofundada por Michiel Kamp, Tim Summers y Mar Sweeney cuyo objetivo se centra en el estudio de la música en los videojuegos a partir de una perspectiva musicológica en contraposición a las artes visuales o los estudios filmicos no interactivos.

<sup>16</sup> Callois, R. & Barash, M. (1961) *Man, play, and games*. Urbana: University of Illinois Press.

<sup>17</sup> Huizinga, J. (1949) *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge (Original en alemán, 1944)

<sup>18</sup> *Análisis*. (1997) *Diccionario Harvard de música*, Madrid: Alianza Editorial.

manera más evidente su ámbito de actuación en la deducción de principios más generales de estructuras musicales (Cook, 1987, pp. 228-229)<sup>19</sup>.

No obstante, la volatilidad sonora en el material (pre)existente de los videojuegos representa un atractivo desafío en la aplicación de técnicas musicales a materiales y recursos de índole digital, y por tanto anacrónicos éstos últimos respecto a las disciplinas teórico y analítico musicales a aplicar. Prosigue Cook aseverando cómo una buena calidad analítica incide no solamente en la experiencia, sino también en la manera en la que nos hace percibirla de manera diferente, y en este sentido la construcción de elementos que permitan entender cuáles son las funciones de las estructuras musicales que conforman el material sonoro, supone sentar bases para una correcta recepción de la información ofrecida por el propio videojuego.

En el proceso de construcción de elementos, conviene tener presente que tanto las sonoridades que forman parte de los videojuegos como el avance en su reproducción obedecen a factores externos, entiéndase éstos como el factor de interactividad por el cual al usuario se le permite controlar los elementos dentro de la interfaz del propio videojuego. La naturaleza de aquellos títulos en el que se perciba un mayor peso de elementos narrativos, permite establecer líneas de reproducción musical que proporcionen una estructuración sonora loable y post-interactiva, es decir, tras haber considerado aquellas acciones motivadas por la intervención del usuario.

No obstante, la funcionalidad de la música, así como su importancia en el conjunto de elementos de la acción a desarrollar en la interfaz del videojuego, requieren de una sincronización que ha de verse reflejada en la uniformidad de elementos de la interfaz narrativa. Por ejemplo, si el usuario se encontrase en un paraje donde predominaran elementos arbolados, el tiempo de estancia del avatar en dicho espacio fluctuará en relación a la dificultad de las tareas a realizar en dicho espacio, o a una serie de elementos que pueden incluso obedecer a factores ajenos al propio juego, como es que el jugador deje de jugar y no interactúe. En este caso, la música no podría tener una duración predeterminada puesto que se produciría una anomalía en la cohesión entre los elementos visuales y las sonoridades asociadas al espacio en el que ésta estaría configurada para ser escuchada.

Williams<sup>20</sup> expone la problemática anteriormente mencionada, y asevera en relación a la composición de bandas sonoras de videojuego que:

[C]reating congruent soundtracking for video games is a non-trivial task, as their interactive nature necessitates dynamic and potentially non-linear sound-tracking. This requirement is essentially due to the unpredictable element of player control over the narrative, without which the game would cease to be interactive. (Williams et al, 2016, p.12)

Crear bandas sonoras congruentes para videojuegos es una tarea para nada trivial, debido a su naturaleza interactiva, ésta requiere de una banda sonora dinámica y potencialmente no-linear. Este requerimiento es esencial, obedeciendo a la imprevisibilidad de los elementos de control del jugador sobre la narrativa, sin la cual el juego dejaría de ser interactivo. [Traducción propia]

Así mismo, en la Figura 1, Williams presenta un prototipo de estructura musical, recurriendo a los *loops*, por el cual se solventa, de alguna manera, la nula capacidad lineal de las sonoridades de un videojuego en relación con la espontaneidad en la acción del usuario/jugador. Las transiciones que pueden observarse en la imagen pueden corresponder a secuencias cinemáticas o a algún otro tipo de pasaje no

<sup>19</sup> Cook, N. (1987) A Guide to Musical Analysis. Londres: Dent.

<sup>20</sup> Williams, D. et al (2016) A perceptual and affective evaluation of an affectively-driven engine for video game soundtracking. ACM Computers in Entertainment, 14 (3) Recuperado de <https://cie.acm.org/articles/perceptual-and-affective-evaluation-affectively-driven-engine-video-game-soundtracking/>

interactivo, cuya función de puente transitorio favorece la inserción de diversos materiales sonoros dependiendo del estadio narrativo en el que se encuentre la acción interactiva.

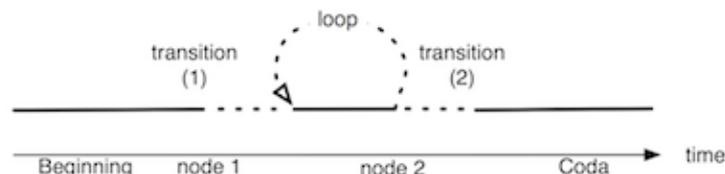
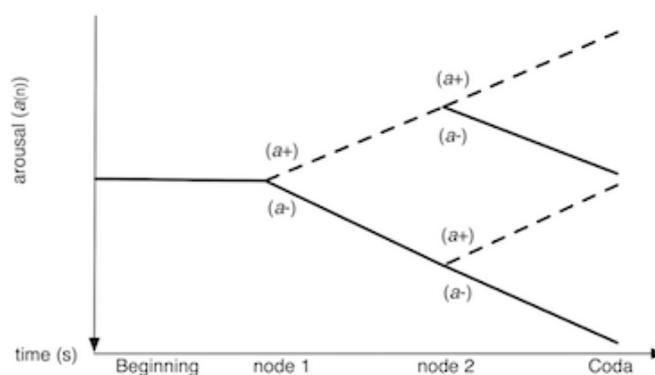


Figura 1. Estructura musical tipo con inserción de *loop*. (Williams et al, 2016)

De manera eficiente, las secuencias cinemáticas brindan información valiosa al desarrollo lineal de la progresión narrativa, el cual suele ser el principal propósito para la inserción de las mismas (Hooper<sup>21</sup>, 2018, p.127). No obstante, el objeto de estudio musical difiere de los elementos intervinientes en los componentes lúdico-digitales, en tanto en cuanto la diferenciación establecida entre la narratología y la ludología afecta mínimamente a la disponibilidad de sonoridades previamente concebidas para su inserción en el videojuego. Si bien es cierto que la escucha de sonoridades determinadas vendrán delimitadas por los ejercicios de guinozación previos y la tipología de género elegida para el mismo.

Cuando se habla de género en videojuegos, se hace referencia a la clasificación de los mismos según el conjunto de reglas intrínsecas que definan cómo se ha de progresar en el mismo. Si bien las mecánicas de éstos variarán sensiblemente en conformidad con los elementos que constituyan el conglomerado final al que llamamos videojuego, y más particularmente en el ámbito sonoro, donde de manera precautoria se ha de prever cómo afectarán las fluctuaciones en las mecánicas del juego en tanto en cuanto éstas podrán repercutir directa o indirectamente en el funcionamiento y aplicación de las diversas sonoridades.

Una de las tipologías de género que explican de manera sintética lo expuesto anteriormente en relación con la presentación o ausencia de los materiales sonoros es el efecto mariposa (*butterfly effect*)<sup>22</sup>. En la Figura 2, Williams expone de manera gráfica una síntesis sobre cómo se desarrollarían los constructos *arousals* en el espacio tiempo lineal con dos nodos. Si bien *arousal* es un término enmarcado dentro del campo del psicoanálisis, he creído conveniente extrapolar su representación gráfica para entender las bifurcaciones preestablecidas a la hora de programar un videojuego con final abierto.



<sup>21</sup> Hooper, G. (2018) Sounding the Story: Music in Videogame Cutscenes. En Williams, D. & Lee, N. (Eds.) (2018) *Emotion in Video Game Soundtracking* (pp. 115-142), York, Burbank: Springer.

<sup>22</sup> Vienen definidos así todos aquellos videojuegos de desarrollo narrativo no lineal en cuyo desarrollo suelen predefinirse situaciones de decisiones importantes que marcan la direccionalidad de la trama, a éstos se les atribuye de manera preventiva la asunción de finales abiertos, lo que desemboca en bifurcaciones narrativas que repercuten directamente en la visualización de aquellos espacios interactivos predefinidos según la decisión tomada por el usuario/jugador.

Figura 2. Efecto mariposa según Williams. (Williams et al, 2016)

No sólo se puede pensar en una diversificación de los elementos intervinientes en el desarrollo de todo videojuego, sino que profundizando en cada uno de esos elementos, se abren diferentes posibilidades, diferentes caminos que desembocan en la consecución de obras de arte interactivas. En lo referido al ámbito sonoro, la elección de la línea narrativa supone un elemento esencial a la hora de enfrentarse a las sonoridades de los videojuegos. La cantidad de material sonoro que el usuario/jugador podrá experimentar auditivamente o participativamente nunca será un elemento homogéneo a todas las experiencias de juego.

Aunque éste sea el recurso central sobre el que se desarrollen las diferentes experiencias lúdicas, en tanto cuanto es así como concibo la inmersión del usuario/jugador en el mundo lúdico-digital, toda una serie de elementos fomentarán la variación sonora a la hora de abordar el estudio de las sonoridades aplicadas a videojuegos.

## CONCLUSIONES

El ejercicio de reflexión al que debe someterse la disciplina ludomusicológica se antoja fundamental para su correcto asentamiento en los estratos más significativos de la *Academia*. La capacidad de interconexión entre disciplinas que ofrecen los videojuegos como recursos centrales de estudio e investigación invitan a un potenciamiento en el desarrollo interdisciplinar, pero no solo interdisciplinar. No solo la cooperación disciplinar no debe pivotar de manera tangencial para el desarrollo de disciplinas de estudio híbridas, sino que los roles que ocupen aquellos exponentes que posibilitan tal convergencia deberían tender a la interfuncionalidad.

La compartimentación experimentada en un espacio que tiende cada vez más hacia la especialización disciplinar, especialmente en el área musicológica, contribuye de manera desfavorable a la producción de conocimiento inédito en un entorno de digitalización permanente. Cheng<sup>23</sup> expone en sus planteamientos metodológicos la determinación por “poder sintetizar perspectivas transversales a la (etno)musicología, comunicativas, antropológicas, sociológicas, filosóficas, así como a otras áreas de estudio” (2014, p.14), modificando de manera directa las concepciones establecidas previamente, por la que todo investigador viese restringido su campo de investigación a los planteamientos preestablecidos por el ámbito de estudio que ocupara el área al que se viera adherida dicha investigación.

La exigencia por diversificar las premisas metodológicas, junto al exponencial crecimiento que acompaña a una industria multidisciplinar como es la de los videojuegos, invita a pensar en la necesidad de que la musicología se posicione de manera firme para aunar un conocimiento en fase embrionaria que se pueda desarrollar en plenitud enmarcado dentro de las artes digitales. Sin embargo, si el desarrollo hermenéutico de la musicología desemboca, aún hoy en día, en el cuestionamiento del perfil competencial del musicólogo, en un entorno digital donde el objeto de estudio se aleja de las fuentes primarias textuales tradicional, ¿qué posición ocupa el investigador orientado hacia el estudio de la música de los videojuegos en los planteamientos esbozados por Chailley? Pues no solo es una, sino varias las disciplinas de índole artística, humanística o técnica que proyectan sus ámbitos de ocupación y/o investigación en el trabajo con videojuegos, ya sean éstos herramientas conductuales o metas en sí mismos.

Chailley sugiere que el dominio de la retórica musicológica pasa por conocer disciplinas que, de manera adyacente, incidan en la construcción de planteamientos musicológicos, por lo que no solo habría que ser eficiente en el ámbito histórico-musical, sino en disciplinas circundantes que contextualicen la premisa a ofrecer. En el ejercicio de intentar aplicar un criterio similar al vertido por el musicólogo francés en el contexto de la

---

<sup>23</sup> Cheng, W. (2014) *Sound Play: Video games and the musical imagination*. Nueva York: Oxford University Press.

disciplina ludomusicológica, los elementos circundantes al estudio de la misma engloban a las ya citadas disciplinas por Chailley, puesto que el grado de argumentación crítica no habría de alejarse bajo ninguna circunstancia del rigor preponderante en la ciencia *máter*, la musicología, en este caso.

El ludomusicólogo, o toda aquella persona que aspire a ser referido como tal, debiera por tanto discernir cuáles son los elementos que conforman el camino de sonorización de todo título lúdico-digital, lo que consecuentemente infiere en el perfil formativo que dicha persona debiera poseer. Sin embargo, la propia institucionalización de las disciplinas de conocimiento artístico valida la especificación competencial por la cual los estudiantes optan siguiendo un itinerario más o menos técnico y/o reflexivo.

La apertura de líneas de investigación cuyas temáticas versen sobre cuestiones concernientes a los *Game Studies*, reafirman la condición transgresora de la disciplina lúdica y la capacidad de poder asentar los pilares, de manera transversal a todas aquellas subdisciplinas que intervengan en la misma, sosteniendo e incentivando el desarrollo de un campo de estudio que, como toda disciplina de relativa precoz existencia, carece de un repositorio bibliográfico extenso.

La transversalidad que circunda el proceso de creación de títulos, así como la diversidad palpable a la hora de afrontar los mismos desde diferentes áreas de estudio, invitan a pensar en un crecimiento exponencial de nuevo conocimiento, en el que los videojuegos puedan ser percibidos desde vehículos metodológicos hasta obras de arte en sí mismas. El campo de estudio centrado en el estudio de las sonoridades, si bien aquí habría que precisar la bifurcación entre el tratamiento sonoro y musical debido a la naturaleza digital del mismo, se torna como una disciplina con mucho recorrido.

En el ámbito académico, en el cual se espera una adecuación de los centros pertinentes a las vicisitudes acontecidas en la era de la digitalización, las líneas de investigación existentes en el marco de la ludomusicología son todavía demasiado escasas para poder garantizar una sistematización minuciosa de rigor en el que el factor de interactividad supone un elemento muy importante que dificulta su regulación.

Se han pretendido desarrollar diversos sistemas de clasificación sonora tomando como referencia la función del mismo en el discurso audiovisual global. Si bien es cierto que, aunque las funciones pudieran no variar, las implementaciones técnicas, tanto de *software* como de *hardware*, desembocan en una permuta de obsolescencia ligada a la propia evolución tecnológica.

Por otra parte, la relación tangencial existente entre varias disciplinas, obliga a la previa consideración de variables de análisis provenientes de distintas procedencias. Los fundamentos científicos que pretenden sustentar la emancipación de la disciplina ludomusicológica, si bien preexistentes en los fundamentos metodológicos del conglomerado disciplinar que conforma la base de la materia, se advierten aún insuficientes en el proceso de ensamblaje de especialidades. Me percató, no obstante, de la contradicción que supone la demanda de un espacio de desenvolvimiento autónomo advirtiendo la previa amalgama de elementos intervinientes en la conformación de la disciplina ludomusicológica, que sí que debieran servir de punto de partida para establecer una diferenciación en los planteamientos inferenciales de la disciplina ludomusicológica. El complejo perfil competencial deberá poseer, pues, todo aquel que anhele la denominación de ludomusicólogo.

## REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2001) Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1 (1). Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Análisis. (1997) *Diccionario Harvard de música*, Madrid: Alianza Editorial.
- Chailley, J. (Comp.) (1991). *Compendio de Musicología*. (Trad. S. Martín Bermúdez). (pp. 25-27) Madrid: Alianza Editorial (Original en francés, 1958)

- Cheng, W. (2014) *Sound Play: Video games and the musical imagination*. Nueva York: Oxford University Press.
- Callois, R. & Barash, M. (1961) *Man, play, and games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Çayvean, T. M. (2016) What is Game Studies Anyway? Legitimacy of Game Studies Beyond Ludo-centrism vs. Narrato-centrism Debate. En *Jurnalism și comunicare, XI* (1). Recuperado de [http://jurnalism-comunicare.eu/trjc/issue\\_en.php?id=30](http://jurnalism-comunicare.eu/trjc/issue_en.php?id=30)
- Collins, K. (2008) *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Massachusetts: MIT Press.
- Cook, N. (1987) *A Guide to Musical Analysis*. Londres: Dent.
- Fernández-Cortés, J. P. (2018) ¿Qué es la ludomusicología? *Ludomusicología*. Recuperado de: <https://ludomusico.hypotheses.org/1>
- Grimshaw, M. (Ed.) (2011) *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hershey: Information Science Reference.
- Huizinga, J. (1949) *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge (Original en alemán, 1944)
- Juul, J. (2004) The definitive history of games and stories, ludology and narratology. The Ludologist [Blog]. Recuperado de <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>
- Kamp, M., Summers, T. & Sweeney, M. (Eds.) *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Sheffield/Bristol: Equinox.
- Martí Reyes, M. (2006). Música como ciencia y las ciencias de la música: su importancia en la educación. *Educatio*. (3) Recuperado de: <http://www.educacion.ugto.mx/educatio/PDFs/educatio3/musicacomociencia.pdf>
- Moseley, R. (2013) “Playing Games with Music (and Vice Versa): Ludomusicological Perspectives on *Guitar Hero* and *Rock Band*”. En Cook, N. & Pettengill, R. (Eds.) (2013) *Taking It to the Bridge: Music as Performance* (pp. 279-318). Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Otaola González, P. (2015) La investigación en musicología desde una perspectiva pluridisciplinar. En *DEDICA. Revista de Educação e humanidades*, 8 (pp. 77-95). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5166968.pdf>
- Whalen, Z. (2004) Play Along: An Approach to Videogame Music. En *Game Studies* 4, (1). Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>
- Whalen, Z. (2007) Case Study: Film Music vs. Video-Game Music: The Case of Silent Hill. En Sexton, J. (Ed.) (2007) *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Edinburgh: Edinburgh University Press