

Reseña

I Jornadas SIBE en Ludomusicología para el Estudio de la Música y el Juego

Conservatori Superior de Música de les Illes Balears (Palma de Mallorca), 4 y 5 octubre de 2024

Iván García Jimeno

En el momento en el que comienzo a escribir estas líneas, tramo final del año 2024, y ante la encomienda de reseñar lo que, en opinión propia, conformó una cita de relevancia histórica para la musicología española, no puedo evitar dirigir la mirada, aunque sea de manera fugaz, hacia los acontecimientos que han precedido a la organización de las I Jornadas SIBE en Ludomusicología para el Estudio de la Música y el Juego. Este simposio, que tuvo lugar los días 4 y 5 de octubre en el Conservatori Superior de Música de Illes Balears de Palma de Mallorca, constituye la rúbrica de que en España se avanza a pasos agigantados hacia la normalización académica del estudio de la música en el videojuego, como ya avanzaba de forma magistral Juan Pablo Fernández-Cortés en *Anuario Musical* en 2020. En ese artículo se hacía énfasis en la necesidad de incorporar reflexiones de carácter crítico aplicadas a este campo de estudio, renovar los paradigmas metodológicos de la musicología, trabajar sobre unas tipologías específicas de fuentes y emplear herramientas conceptuales que pudieran conducir a un análisis adecuado del producto videolúdico —o la creación de otras particulares para el medio— (Fernández-Cortés 2020). La fundación del Grupo de Investigación LudoSpain en 2022,

del que soy orgulloso integrante junto a investigadores de la talla de Lidia López Gómez, Eulàlia Febrer Coll, Cristina Guzmán-Anaya, Francisco José Jiménez Bueno o el propio Fernández-Cortés, ya había sentado un poderoso precedente como prueba palpable de que ese proceso de normalización académica de la ludomusicología resultaba más que incipiente en este país. Y es que, al margen de las numerosas aportaciones de los miembros de este grupo de investigación al campo del estudio de la música y el sonido en videojuegos, lo cual involucra un buen puñado de artículos en revistas y volúmenes científicos, mesas temáticas en congresos y futuras publicaciones de carácter monográfico, cabe resaltar el lugar central que ocupó LudoSpain en la organización del Ludo2024, uno de los congresos más relevantes de esta subdisciplina a nivel internacional que, en esta ocasión, tuvo lugar en el Tecnocampus de la Universidad Pompeu Fabra con la doctora Lidia López Gómez como una de sus principales responsables. Ambos eventos encumbran el buen hacer y las contribuciones del grupo, tanto en el panorama académico nacional como en el internacional.

Inicio, pues, este texto colocando en un lugar destacado los prolegómenos que nos han conducido hasta este punto, porque el

camino no ha sido fácil ni breve. El término “ludomusicología”, acuñado primeramente por Guillaume Laroche y empleado por Roger Moseley en 2013, es, como bien señalaba Fernández-Cortés, un neologismo resultante de la unión de los vocablos «ludología» y «musicología»; una categoría que, a modo de paraguas, se usa en sentido amplio para aludir al estudio de los vínculos que se establecen con la música en términos de juego (Kamp, Summers y Sweeney 2016: 1). El surgimiento de la subdisciplina ludomusicológica se produjo casi como una consecuencia natural debido a la rápida expansión y consolidación de la ludología — *game studies*—, que aconteció entre la última década del siglo pasado y principios del nuevo y que terminó impulsando aproximaciones dirigidas al estudio de la música y el sonido en los videojuegos con algunas obras notables en la primera década del nuevo siglo. La fundación del *Ludomusicology Research Group* en agosto de 2011 por los investigadores Mark Sweeney, Tim Summers y Michiel Kamp en Reino Unido, como una consecuencia lógica del floreciente movimiento, tuvo su razón de ser en encontrar y agrupar a investigadores de todo el mundo que en aquel momento estuvieran centrando sus investigaciones en la música de videojuegos. Posteriormente, el asentamiento de Ludo como congregación académica anual centrada en la materia a partir de 2013, precedería a la creación de la North American Conference on Video Game Music en 2014 y la conformación de la Society for the Study of Sound & Music in Games —SSSMG— en diciembre de 2016. Todos ellos deben considerarse antecedentes directos a la celebración de

las I Jornadas SIBE para el Estudio de la Música y el Juego, jornadas que se organizaron siguiendo el mismo espíritu aglutinador y ecléctico que motivó el nacimiento de la «ludomusicología», una etiqueta que se formuló para definir un campo de estudio amplio e interdisciplinar, como señaló el propio Mark Sweeney (Game: The Italian Journal of Game Studies 2017). En consecuencia, no sorprende que las líneas temáticas que figuraban en la convocatoria para comunicantes abarcaran desde «aportaciones en torno a la teoría lúdico-musical» hasta «deportes y música», recorriendo categorías relacionadas con el juego en su sentido más extenso, como son los juegos tradicionales o los juegos de mesa y, en un lugar destacado debido a la altísima afluencia de investigaciones en esa dirección, la vertiente que estudia la aplicación del juego como recurso docente en materia de música.

Esta multidireccionalidad no sólo surge a causa del carácter acogedor de la subdisciplina ludomusicológica, sino que llega como consecuencia de la emancipación del juego de su confinamiento social al mero pasatiempo, como apuntó Patrick Jagoda en el libro *Experimental Games: Critique, Play and Design in the Age of Gamification*, muy útil para profundizar en un concepto tan extendido y controvertido como es el de «gamificación» (Jagoda 2020: 5). La doctora Eulàlia Febrer Coll, miembro de los comités científico y organizador de las Jornadas, construyó su discurso de apertura alrededor de la noción de «círculo mágico» con la que el historiador y filósofo Johan Huizinga aludía al carácter liminal del juego como fenómeno cuasi ritual, sito fuera de

los límites de la vida cotidiana y «más viejo que la cultura», como ella misma remarcó (Huizinga 2007, 11). Este punto de vista sobre el juego, que sugiere su contemplación como un sistema simbólico de configuración pretérita o incluso arquetípica, se proyecta en una expresión del historiador neerlandés que continúa resultando fascinante en la actualidad y que, en última instancia, podría constituir un buen reflejo del motivo de esta congregación: «todo juego significa algo». Esta afirmación señala sutilmente la dimensión performativa inherente al juego que impregna sobremanera el ámbito de los productos videolúdicos, más concretamente, los cuales, en virtud de su faceta interactiva, y de acuerdo con Katie Salen y Eric Zimmerman, son consecuencia de un proceso de diseño que debe perseguir una experiencia de juego significativa (Salen y Zimmerman 2004: 33-31). Estas facetas del juego subyacían a la reunión de todos los presentes, ya figurasen como ponentes o como asistentes, agrupando las seis mesas y veintitrés presentaciones que integraron las jornadas en lo que podrían ser dos áreas temáticas o ejes principales en torno al estudio y las aplicaciones de la música y el juego: por un lado, la vertiente pedagógica, que destacó la relevancia y popularidad del empleo de metodologías docentes basadas en el juego para enseñar música, principalmente en conservatorios e institutos, a la luz de las nuevas exigencias de cariz educativo impulsadas por factores

El viernes 4 de octubre, un día soleado en la capital insular, comenzaban las jornadas en un contexto que sorprendía a propios y extraños: el escenario del auditorio del Conservatori Superior de Illes Balears,

como la reciente Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre; por otro, estaban aquellas propuestas de inclinación analítico-teórica, que dejaron importantes reflexiones sobre metodologías y perspectivas aplicables a la observación de fenómenos sonoros de muy diversa índole o acerca de conceptos inherentemente ligados al juego, como el de identidad. Algunas de ellas destacaron por exhibir demostraciones técnicas cuyos fundamentos remitían a estudios y disposiciones de carácter musicológico. En esta línea, me veo obligado a resaltar la sesión plenaria impartida por Eduardo de la Iglesia, reputado compositor y diseñador de audio con una experiencia longeva y contrastada, que acercó —o introdujo, según los casos— a los allí presentes a algunas técnicas aplicadas habitualmente en el proceso de creación e integración de los elementos que constituyen el apartado auditivo en el videojuego, ya sea el material musical o los efectos de sonido. En cualquier caso, el carácter enriquecedor de este histórico evento vendría conformado por la transversalidad de todos estos enfoques; de la búsqueda de claroscuros entre la teoría y la aplicación funcional; de los puentes tendidos entre las humanidades y la siempre perseguida formalización práctica de los enunciados teóricos, ya sea en las aulas o en los entornos creativos. Espero que el lector o lectora pueda apreciar el carácter convergente de las aportaciones en el discurso de esta sucinta crónica.

donde tendrían lugar todas las ponencias, el taller y la sesión plenaria. Una vez efectuada la apertura de puertas y superado el discurso inicial, se dio inicio a la primera mesa, moderada por Laia Queralt Martí,

titulada «Ficción y sonido». Yo mismo recibí la encomienda de inaugurar este primer bloque con el análisis del apartado musical de dos videojuegos clásicos, *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (LucasArts 1991) y *A.M.C. Astro Marine Corps* (Creepsoft 1990), a partir de un planteamiento de tipo heurístico basado en lo que Marie-Laure Ryan denominó «arquitectura textual» (Ryan 2006: 100-105), una noción que hace referencia a la representación de distintas estructuras de narratividad interactiva a través de diagramas en dos dimensiones que conectan puntos o nodos. En esta propuesta, mi intención era explorar las relaciones bilaterales que se establecen en el videojuego entre narrativa, espacio y tiempo a través de la música, con el consecuente acercamiento que los modelos de la arquitectura textual pueden otorgar hacia el modo en que los creadores perciben la integración del material musical durante el *gameplay*. Subsiguientemente, Júlia Balanyà i Pruna mostró un interesante estudio, fundamentado en nociones célebres en el terreno del audiovisual como son las de «hiperrealidades» sonoras (Levitin 2006) y «paisaje sonoro» (Schäfer 1977), sobre el impacto de la transmedialidad y la ficción en el modo en que determinados sonidos se perciben y asumen como reales. La autora se centraría específicamente en un sonido habitual en el mundo del cine y en los videojuegos, el rugido del dragón, efectuando un breve recorrido historiográfico por algunos de los precedentes que podrían haber inspirado su configuración actual en el imaginario colectivo y ofreciendo una interesante reflexión sobre la importancia del contexto

narrativo en su comprensión. Esta intervención generó un interesante debate sobre la procedencia del sonido, la influencia de la cultura subyacente en su concepción y otras cuestiones relacionadas con *sampling* y diseño de audio en videojuegos. Posteriormente, llegó el turno para Kevin Díaz Carrillo, quien realizó una concisa pero atractiva disertación sobre un asunto que a menudo pasa desapercibido en los discursos historiográficos canónicos de la música y el sonido en el videojuego, esto es, la influencia de las producciones autóctonas en la industria. Díaz Carrillo focalizaría en el caso mallorquín, abordando la obra de compositores como Miguel Ángel Carrillo para el estudio de desarrollo *Island Dream* durante la década de 1990, la de los hermanos Jorge y Guillermo Badolato en *Badolato Music*, y también algunas producciones en sellos vernáculos como *Tragnarion*, *King Maker* y *Mutant Games*. Por último, Paula Agustina Maga exhibió en su comunicación un análisis de índole interdisciplinar, fundamentado en la examinación paramétrica de la construcción armónica y tímbrica de una selección de materiales en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017). Agustina Maga ofreció a los asistentes una reflexión crítica acerca del peso del autoorientalismo en la conformación de la obra musical como medio intersubjetivo capaz de generar lenguajes que remiten a constructos intersubjetivos sobre las identidades culturales. Para ello, se basaría en ciertas disposiciones de Dana Plank y, lo que es igualmente relevante, en el trabajo en curso de Cristina Guzmán Anaya.

La segunda mesa, moderada por Francisco José Jiménez Bueno bajo el título «Videojuegos como herramientas educativas», acogía las primeras aportaciones englobadas en la vertiente didáctica de la música a través del juego. Estas alcanzaron la oncenena en total, lo que puede otorgar una pista de la magnitud y gran calado de este aspecto en las jornadas, quizá como reflejo de preocupaciones y tendencias sociales de mayor entidad. Muchas de ellas orbitaban alrededor del concepto de «gamificación», sobradamente afincado en el acervo popular y cuyas aproximaciones ontológicas han proliferado durante los últimos años destacando el potencial del juego como herramienta de desarrollo cognitivo destinada a promover el aprendizaje, estimular la capacidad resolutoria del individuo e integrar actividades de índole psicológica en las competencias sociales. Por consiguiente, y como demostrarían los ponentes consagrados a esta área, la gamificación no se dirige a crear una experiencia lúdica, aunque pueda existir esa actitud, sino a influir en la conducta y la cognición del sujeto, lo que evidencia su capacidad performativa.

Gemma María Salas Villar destacó en su presentación las virtudes del aprovechamiento de la faceta interactiva de la aplicación Kahoot para «conocer la música no únicamente desde las fuentes escritas, sino focalizando en las competencias auditivas» con el doble trasfondo de «estimular la creatividad y el pensamiento crítico», esto es, influir positivamente en el desarrollo de actividades cognitivas oblicuas. Salas Villar, quien ejecutó una demostración

pormenorizada y en directo del funcionamiento de la aplicación, quiso enfatizar en las distintas y potenciales aplicaciones de las diversas tipologías de Kahoot, partiendo de la premisa de que su planteamiento debe ser intrínsecamente motivante, es decir, siguiendo las disposiciones de Thomas W. Malone (1981), ni demasiado fácil ni demasiado difícil. En esta misma línea, Eduardo García Bermo abogaba por el uso de Classcraft como herramienta destinada a renovar el patrimonio metodológico de la didáctica musical de manera interdisciplinar y motivadora. En su estudio de caso, una propuesta docente de la música del Romanticismo, el autor quiso poner de relieve la utilidad del aprendizaje por proyectos y de un modelo de «clase invertida» —una alteración del clásico prototipo expositivo-pasivo— por el que el profesor se integra entre el alumnado estimulando la dinamización de la clase a través de él, bien por medio de la formulación de preguntas; bien mediante el planteamiento de temas de debate. Por su parte, Agustina Miquel, tercera ponente de la mesa, continuó con la referida puesta en valor de la motivación y la retroalimentación en la enseñanza de los fundamentos del lenguaje musical en el Conservatorio de Felanitx, donde la profesora, bajo un enfoque sorprendente e ignoto —en mi opinión, al menos—, pone en práctica un juego de creación propia que integra algunas de las principales mecánicas del célebre título *Among Us* con el objetivo, de nuevo, de enardecer la creatividad y fomentar el trabajo en equipo entre los alumnos del grado elemental, principalmente. En esta misma línea,

algunos de los allí presentes formaríamos parte de un taller celebrado con posterioridad a la pausa para el almuerzo, e impartido por Helena Rodríguez Masafrets, que pretendía demostrar la usabilidad de los juegos tradicionales como recurso didáctico, tanto de los fundamentos del lenguaje musical como de otros aspectos avanzados. Su título, «El joc tradicional adaptat a l'aula de llenguatge com a nexa generacional», anticipaba de manera clara que las metodologías no se circunscribían a edades o perfiles musicales concretos, lo que terminó por sumir a los asistentes en una vorágine de propuestas lúdicas dirigidas a impulsar y mejorar habilidades del lenguaje musical, como la lectura haciendo uso de diversas claves o la rapidez de pensamiento a la hora de identificar intervalos y construir acordes.

La mesa número tres, que yo mismo tuve el placer de moderar, abría la sesión vespertina del primer día de las jornadas con «perspectivas ludomusicológicas» de dispares idiosincrasias, comenzando con una puntera propuesta didáctica enraizada en la explotación de las posibilidades que otorga la realidad virtual en tanto que tecnología capaz de generar entornos virtuales. Phillip Fenenberg, de la Universidad de Postdam, recurrió a conceptos ampliamente debatidos en el seno de los estudios literarios y la ludología, como son los de «presencia», «inmersión» y «flow», para presentar una demostración videolúdica consistente en un taller de composición para jóvenes dirigido a mejorar la comprensión musical y adquirir competencias heterogéneas derivadas de la traslación del alumnado al papel del compositor. La aplicación diseñada por

Fenenberg se fundamentaba en los principios de la física para impulsar un tipo de composición basada en estructuras rítmicas, proyectando una interfaz a través de la cual se hacía uso de diferentes figuras geométricas para construir circuitos de flujo. En otro orden, Francisco José Jiménez Bueno participó en la mesa con una presentación que destacaba la potencialidad de la música de los videojuegos como metodología de enseñanza, lo que incluye tanto aspectos historiográficos como especificidades compositivas del medio. Jiménez Bueno subrayó la idoneidad de esta metodología para imbricarse en las nuevas disposiciones establecidas en el RD 95/2022 de 1 de febrero sobre las enseñanzas mínimas en Educación Infantil; en concreto, como vehículo de desarrollo de lo que el Real Decreto identifica como «saberes básicos», esto es, «conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas». Ulteriormente, Ugo Fellone, actual presidente de la SIBE, otorgó a los presentes unas interesantes consideraciones sobre el karaoke como género «(ludo)musical». Fellone abrió su disertación con una cronología de los sucesos preliminares que condujeron a la creación del karaoke y a la consolidación de sus componentes constitutivos en la década de 1980, resaltando factores como la participación comunitaria, la predominancia del grupo masculino, la importancia de que la pieza escogida sea apropiada para el contexto y fácilmente cantable y otras reglas de configuración implícita. Una de las principales reflexiones

del autor hacía alusión a la categorización del karaoke como género histórico, de acuerdo con la clasificación tripartita de los géneros musicales de Tzvetan Todorov a los que se refiere Fabian Holt (2007), pero cuya concepción es esencialmente metagenérica. Cumpliendo con uno de sus objetivos principales, esta presentación suscitaría un intenso debate acerca de la inclusión del karaoke en el género lúdico de los juegos musicales, habida cuenta de los múltiples puntos de conexión que este mantiene con los aspectos constitutivos del juego que formularon autores como David Parlett, Johann Huizinga, Brian Sutton-Smith o Bernard Suits. A propósito de este último, su definición del juego como actividad voluntaria, compuesta por unas reglas que se aceptan voluntariamente encaminadas a alcanzar unos determinados objetivos superando obstáculos innecesarios —esto es, de manera poco eficiente—, ocupaba una parte relevante del marco teórico de la presentación de Marinu Leccia, quien se encargó de finalizar la primera sesión de las jornadas. Leccia, recién doctorado por la Universidad de Oxford, expuso a los asistentes una serie de análisis de obras de Benjamin Britten cuya metodología se basaba, en buena parte, en la identificación de reglas y recursos compositivos interactivos. El autor apreciaba estos componentes en la construcción de los motivos musicales y en el empleo de tópicos en algunos pasajes de *Muerte en Venecia*, como posibles representaciones simbólicas de la idea de la infancia; un enfoque que, como él mismo destacó, se emparentaba con orientaciones de naturaleza análoga planteadas por autores como Hans Keller —psicoanálisis—

, Donald Mitchell —pacifismo— y Philip Brett —homosexualidad—.

La sesión del sábado 5 de octubre amanecía, para mí, lejos de la ciudad insular por motivos que no vienen al caso; si bien, por fortuna, la magnífica organización del evento habilitó el acceso en línea a la retransmisión de las presentaciones, algo altamente demandado en muchos congresos de carácter científico. Así, el segundo y último día de las jornadas comenzó con una cuarta mesa moderada por Lidia López Gómez y dedicada a las numerosas perspectivas, también de tipo fenomenológico, que se plantean a raíz de las nociones de «Escucha, percepción e interactividad», como rezaba el nombre de la mesa. Ariel Grez Valdenegro, doctorado en Estudios Americanos por la Universidad de Santiago de Chile, inauguró la sesión con una propuesta dirigida, en cierto sentido, hacia la búsqueda de nuevos paradigmas metodológicos con los que examinar, no sólo como escuchamos e interpretamos la música del videojuego en relación con la dimensión háptica que distingue al medio, sino también cómo es posible dialogar con la escucha interactiva de los demás individuos. El planteamiento de Grez Valdenegro se asentaba en un extenso y complejo corpus bibliográfico, del que podrían destacarse las disposiciones de Karen Collins (2013) y Martin Roth (2017) sobre interacción con el sonido y renegociación perceptiva, así como un alegato en favor de la autoetnografía como herramienta de análisis de la heterogeneidad que presenta la escucha en el mundo del videojuego (Kamp 2020). Esta brillante presentación concluyó con la exhibición del funcionamiento de un

minijuego elaborado con Godot, FMOD y Ardour; un mapa sonoro interactivo consistente en una interfaz en la que se mostraban cuatro dibujos a los que se aparejaban materiales melódicos que aparecían en función de la proximidad del usuario a su zona. A continuación, Juan Urdániz abordaría un campo de la ludomusicología que no se presenta de manera demasiado habitual: el estudio de la música —la percepción musical, en este caso— en los juegos de mesa. «Y suena porque me toca», la ocurrente primera enunciación del título, otorgó, en primer lugar, un escueto recorrido historiográfico por algunos de los hitos que se produjeron en este terreno vinculados a las sucesivas innovaciones tecnológicas. Urdániz mencionó obras tempranas como *A bit O'Blarney* (1984), *Atrápalo* (1985), *Dracula* (1992) y dos casos de estudio de juegos de rol acompañados por cinta de caset: *Dragonraid* (1984) y *Dragon Roar* (1985). Al igual que sucedía en el caso anterior, Urdániz planteó un estudio desde el punto de vista autoetnográfico que se situaba en consonancia con un sistema de categorización de los juegos de mesa de elaboración propia. Esto condujo al autor a la reflexión sobre el impacto de la música en relación con dos fenómenos ampliamente debatidos por los académicos de los *game studies* durante la década anterior: inmersión y absorción. A este respecto, yo destacaría la obra de Gordon Calleja (2011) si lo que se busca es una visión global de algunas de las posiciones teóricas más relevantes sobre ambos. A continuación, Marta García Quiñones presentó una investigación en curso acerca de la transformación de la escucha musical en

función del desarrollo de diversos factores socioculturales, como son los avances tecnológicos o los cambios acaecidos sobre conceptos y lenguaje. Así, García Quiñones incidía en la búsqueda de nociones que se adecuasen a la fluctuación de los aspectos de la escucha con el devenir de dichos fenómenos, una tarea que ya había comenzado en 2007 con un artículo en el que disertaba sobre la aleatoriedad de la escucha provocada por la posibilidad de seleccionar canciones que introdujeron los dispositivos portátiles de reproducción de audio durante los primeros años del siglo XXI (García Quiñones 2007). A razón de esto la canción se habría asentado como la unidad de consumo musical impelida por ciertos fenómenos aparejados a dichos dispositivos. Entre ellas: distribución digital, almacenaje y miniaturización. Para García Quiñones, de algún modo, estos dispositivos favorecieron la instauración de un juego entre la máquina y el usuario, cuyas reglas influyeron decisivamente en la escucha subjetiva y sus hábitos de consumo. Esta premisa le permitió acometer su estudio desde una visión contextual del fenómeno perceptivo más allá del factor control, incidiendo en aspectos que trascienden ese ámbito y que se ven facilitados por el auge de las plataformas de *streaming*, como es la capacidad para reproducir música que se considera más adecuada para una determinada situación.

La última aportación de esta mesa fue efectuada por Clara Permuy Pérez en representación de su compañero, ausente, Marcos Amado Rodríguez. En esta prometedora comunicación, la autora presentó una metodología educativa

innovadora cuyos cimientos teóricos se afincan entre la pedagogía de los espacios sonoros de Schafer y *La ciudad de los niños* de Francesco Tonucci, obra que inspiró la reforma urbanística de Pontevedra en 1999. El proyecto de Amado Rodríguez y Permy Pérez consiste, en términos generales, en someter a estudiantes de todas las edades al paisaje sonoro de las ciudades otorgando a dicho contexto la entidad de una composición musical, en consonancia con las ideas de Schafer, e incorporando un modelo docente alternativo a los planes tradicionales en educación musical. Los ejercicios programados según esta propuesta pedagógica incluyen el análisis del paisaje sonoro en un momento del día pormenorizado, teniendo en cuenta los sonidos que se producen durante el trayecto. Todo ello conduce, de acuerdo con la autora, al autocuestionamiento de los sonidos que se consideran ideales para la ciudad.

La merecida y solicitada pausa después del apasionante inicio de la sesión, precedió a la quinta mesa del acto, cuyo encabezamiento estipulaba «Música y videojuegos», y que fue moderada por la propia García Quiñones. Otra presentación telemática, a cargo de Michel Moritz, sirvió de apertura a una mesa que se desarrollaría íntegramente en inglés, con un extenso análisis musical de los temas musicales de la franquicia *Pokémon* que tradicionalmente se han consignado a diversas tipologías ligadas a determinadas situaciones y contextos. Entre ellos, destacaron piezas de batalla y de exploración. Algunas de las conclusiones que alcanzó el autor después de este ejercicio comprendieron la identificación de recursos compositivos que configuran un

«sonido *Pokémon*» en las secuencias de batalla: ruptura audiovisual, interludio y *loops* conformados por la repetición de figuras y patrones rítmicos. A continuación, Costantino Oliva introdujo un estudio de caso fascinante y atípico, en muchos sentidos. *Night Parade of 100 Demons* es un videojuego musical inspirado en la mitología japonesa —específicamente, en los Yokai y el fenómeno del *Tengu Tsubute*, esto es, rocas que caen del cielo sin explicación— y desarrollado en la Universidad de Malta, el cual se compone de mecánicas que permiten interactuar con los elementos en pantalla para crear sonidos. La base de estas mecánicas se encuentra en la curiosidad y afiliación que el investigador sentía hacia el fenómeno de la improvisación musical y las capacidades latentes que el medio atesora en esa misma dirección. En consecuencia, Oliva desmarcó este producto de juegos musicales como *Guitar Hero* (Neversoft 2005), basados en la adquisición y el desarrollo de habilidades relacionadas, esencialmente, con un método de notación concreto, y lo situó en la órbita de obras como *Elektroplankton* (Nintendo, 2005), cuyo diseño permite al usuario experimentar con la música de manera creativa. Otro asunto que se puso de relieve en esta intervención hacía alusión a los vínculos apreciables entre el concepto de «*Musicking*» de Christopher Small (1998) y la disrupción de la idea de la performance musical como elemento solo accesible a músicos entrenados, principalmente a través del traslado de una situación musical a contextos en los que la experimentación se produce por medio de la interpretación de los signos superficiales que conforman los juegos digitales (Aarseth y Calleja 2015).

Lidia López Gómez concluía esta mesa con una intervención magistral que comenzó con la presentación del libro *Music, Sound, and Identity in Video Games*, que ella misma edita y cuya publicación se encuentra actualmente en curso. López Gómez planteó una profunda reflexión de carácter ontológico sobre el concepto de identidad como una combinación de factores personales y contextuales, esto es, «no como un estado, sino como un proceso». Así, no sería preceptivo hablar de la identidad como un fenómeno singular, sino como un conjunto de identidades. Esto, trasladado al campo de la música en los videojuegos, provoca que la identidad se proyecte a través de la codificación comprensible de clichés, como sugiere el modelo analítico de la inmersión ALI de Isabella van Elferen en lo referente a la cuestión de la «alfabetización ludomusical» (Van Elferen 2016). Uno de los estudios de caso propuestos por Lidia López concernía el análisis de manifestaciones musicales contemporáneas de Grecia en *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft 2018), como muestra de la estereotipación, racialización y exotización de los timbres instrumentales y del material musical en general, con el propósito de cumplir con unos estándares comerciales. En ese sentido, una de las conclusiones expresadas por la autora radica en que los estereotipos y clichés que permean la representación de la identidad se transmiten a través de la historia, la cultura y el espacio, independientemente de que este sea ficticio o real. La dificultad añadida para quien se interese por la investigación en este terreno atañe al estudio de las formas por las que dichos estereotipos se imbrican en la dualidad

impuesta entre el imaginario colectivo y la identidad personal.

Llegando al término de las presentaciones que conformaron esta histórica primera edición de las jornadas, y después de la sesión plenaria impartida por Eduardo de la Iglesia a la que he hecho alusión anteriormente, la sexta mesa, titulada «Gamificación en el aula», devolvía a los asistentes a la cuestión de la educación musical a través del juego con cuatro comunicaciones que hicieron gala de un inusitado carácter heterogéneo. En primer lugar, Erika Osnaya Ruiz mostró las aplicaciones de una investigación en curso cuyo fin es el de configurar una metodología didáctica para el uso de tres baquetas a la hora de acometer la interpretación musical en la marimba. Los objetivos específicos involucraban el desarrollo de habilidades biomecánicas haciendo uso de propuestas lúdicas previamente formuladas por autores como Leigh Howard Stevens y Jenny Arcelia. Por añadido, Osnaya Ruiz demostró que la identificación de paralelismos gestuales puede conducir a la naturalización de movimientos de naturaleza análoga con beneficios que se producen de manera bilateral —por ejemplo, entrenar el giro de la muñeca a través de la imitación del gesto que se realiza al botar una pelota—. A continuación, Belén Ferreira Reguera exhibió ante los congregados una adaptación propia de las mecánicas de *Monopoly* a un juego de tablero dirigido a la enseñanza de las figuras rítmicas, *Rythmopoly*, basado en la compraventa de instrumentos musicales en base a criterios de valor que se fijan mediante su asociación a una u otra figura. Con ello, su creadora

logra estimular el aprendizaje de las relaciones de equivalencia entre figuras rítmicas, la identificación de las familias de instrumentos y la asimilación y aplicación de conceptos teóricos transversales, además de fomentar el trabajo en equipo. La autora tomó como referencia para su marco teórico la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1983), además de la distinción de las cuatro etapas del desarrollo cognitivo establecida por Jean Piaget a lo largo de su extensa obra, entre otras referencias. Tras la aplicación de esta metodología, la autora constató la mejora del alumnado en materia de lectura e identificación de las figuras rítmicas, así como en la memorización de los diferentes géneros musicales y sus características; no tanto en cuanto a la retención de los compositores. En penúltima instancia, Héctor-Luis Suárez Pérez reveló los resultados de una investigación auspiciada, en origen, por la Facultad de Educación de la Universidad de León, consistente en la realización de una importante labor de campo destinada a examinar «el juego con música popular y tradicional en la provincia de León». Esta tarea resultó de la coordinación de diversos trabajos realizados en el seno de especialidades y asignaturas relacionadas con música entre los años 1998 y 2004, aunque fue retomada en 2011. En ellos, los alumnos debían recabar testimonios acerca de costumbres y prácticas relativas a juegos con música popular o tradicional afincadas en cualquier lugar de la provincia leonesa, reforzando el aspecto etnográfico de la investigación. Por último, Carmen Fontanet Bel concluía las Jornadas con la exposición de un juego de cartas llamado *L'Ukelele i jo*, cuya creación

vino motivada por las necesidades particulares que presentan los centros de Educación Secundaria situados en zonas conflictivas. Estos lugares, como destacó la comunicante, se caracterizan por un alto grado de absentismo y desmoralización entre los miembros del alumnado. Con esto en mente, *L'Ukelele i jo* propone una jugabilidad flexible que a menudo requiere de la cooperación de los participantes a través de su distribución en equipos, incitando su participación por medio de acciones que se agrupan en cinco categorías: tocar, escuchar, adivinar, responder y ritmo. Finalmente, el último encaje de la sesión del sábado de las «Jornadas SIBE en Ludomusicología para el Estudio de la Música y el Juego» vino determinado por la asamblea de los miembros de la junta directiva de SIBE; reunión que certificaba, implícitamente, la trascendencia que adquirió el evento para la Sociedad de Etnomusicología y en el panorama nacional. Sea como fuere, la calidad y el interés que suscitaron todas estas participaciones en los allí presentes, constituyeron factores corolarios de la pertinencia que reviste celebrar una segunda edición en el futuro que reafirme la fortaleza de la subdisciplina ludomusicológica en este país y fomente nuevos enfoques en esa dirección.

Bibliografía

Aarseth, Espen y Gordon Calleja (2015). *The Word Game: The Ontology of an Undefinable Object*. 10th International Conference on the Foundations of Digital Games: California.

Ausubel, David (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Genis Sánchez Barberán (trad.). Barcelona y Buenos Aires: Paidós.

Calleja, Gordon (2011). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge y Londres: The MIT Press.

Collins, Karen (2013). *Playing With Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Videogames*. Londres: The MIT Press.

Fabian Holt (2007). *Genre in Popular Music*. Chicago y Londres: University of Chicago Press.

Fernández-Cortés, Juan Pablo (2020). Ludomusicología: Normalizando el Estudio de la Música de los Videojuegos. En *Anuario Musical*, 75, enero-diciembre, 181-99, <https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2020.75.09>

García Quiñones, Marta (2007). Listening in Shuffle Mode. En *Song and Popular Culture*, 52, 11-22.

Huizinga, Johan (2007). *Homo Ludens*. Traducción de la obra original de 1954 por Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial.

Jagoda, Patrick (2020). *Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*. Chicago y Londres: University of Chicago Press.

Kamp, Michiel, T. Summers, y Mark Sweeney (2016). *Ludomusicology. Approaches to Video Game Music*. Michiel Kamp, Tim Summers y Mark Sweeney (eds.). Sheffield: Equinox. Jagoda, Patrick (2020). *Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*. Chicago y Londres: University of Chicago Press.

Levitin, Daniel (2006). *Tu cerebro y la música. El estudio científico de una obsesión humana*. Barcelona: RBA.

Roth, Martin (2017). *Thought-provoking Play. Political Philosophies in Science Fictional Videogame Spaces from Japan*. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University.

Ryan, Marie-Laure (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Salen, Katie, y Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge y Londres: The MIT Press.

Schafer, Murray (1977). *Our Sonic Environment and the Soundscape. The Tuning of the World*. Vermont: Destiny Books.

Small, Cristopher (1998). *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. Middletown: Wesleyan University Press.

The Ludomusicology Research Group (2017). En *Game: The Italian Journal of Game Studies*, 6, 43-48.

Thomas W. Malone (1981). Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction. En *Cognitive Science*, 4, 333-369.