

CRÓNICA

1^{er} Encuentro Nacional de Ludomusicología, 13 a 16 de noviembre de 2018

por

Ariel Grez

Joaquín Gutiérrez

Guillermo Jarpa

Daniel Miranda

LUDUM - Núcleo de Investigación de Música de Videojuegos
ludomchile@gmail.com

El Núcleo de Investigación y Creación en Ludomusicología (LUDUM) surge a principios de 2018 y está conformado por Ariel Grez Valdenegro, Joaquín Gutiérrez Alarcón, Guillermo Jarpa Espinoza y Daniel Miranda Agurto, quienes se desempeñan como estudiantes, académicos o cumplen funciones administrativas en la Universidad de Chile. Como núcleo, durante 2018 se ha enfocado principalmente en dos actividades: la realización de un seminario interno que ha desarrollado un diagnóstico del avance en la investigación de la música de videojuegos, aplicado a estudios de caso; y la organización y realización del Primer Encuentro Nacional de Ludomusicología.

A pesar de que la investigación acerca de música de videojuegos es un campo de estudio joven, cuyas obras fundacionales no tienen más de una década desde su publicación, es un tópico en torno al que se han convocado ya diversos encuentros académicos en el mundo. A nivel nacional, si bien se han realizado distintos eventos reflexivos respecto de los videojuegos, donde también se ha hablado de música, a la fecha no ha habido ninguno que se enfoque enteramente en los fenómenos musicales que acontecen en este medio, desde perspectivas teórico-reflexivas y analítico-prácticas. Por lo mismo es que LUDUM consideró oportuna la organización de este primer encuentro, el que se desarrolló entre el 13 y 16 de noviembre en las dependencias de la Sede Alfonso Letelier Llona de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, contando con el patrocinio del Departamento de Música de la Universidad de Chile (DMUS), el Centro de Investigación en Estéticas Latinoamericanas (CIELA), y con la colaboración del Centro Cultural Espacio Elefante, la academia 101 Training y de la agrupación musical Ludópatas.

Desde el convencimiento de que la música de los videojuegos es un fenómeno complejo, que da lugar a diversidad de experiencias, el encuentro se propuso abrir

un espacio de convivencia para las personas que reflexionan, crean y viven con la música de videojuegos. Por lo mismo es que en su programación se incluyó no solo la presentación de ponencias, sino también actividades formativas, artísticas y de vinculación con el medio profesional.

En la primera jornada, la bienvenida estuvo a cargo del investigador Ariel Grez, quien expuso en nombre de LUDUM, instalando la necesidad y urgencia de un estudio crítico, riguroso e interdisciplinar respecto del tópico. Caracterizó el desafío como uno de alta relevancia social, lo que obligaría un abordaje que si bien debe estar notoriamente situado, debe colaborar en el tejido de una red. A continuación tuvo lugar la primera mesa, titulada “Perspectivas teóricas”, donde se expusieron trabajos relativos a la estética del *chiptune*, a los desafíos del abordaje musicológico del problema de los videojuegos, y la *gamificación* en música. Finalmente se realizó un foro titulado “Experiencias productivas”, donde René Romo (productor de videojuegos y de música que ha trabajado con diversas empresas de proyección internacional) y Nicolás Valdivia (Director Creativo de Niebla Games) motivaron un diálogo en torno al campo profesional de la música de los videojuegos y sus proyecciones.

La segunda jornada abrió con un taller gratuito de diseño de audio interactivo, a cargo de Francisco “Foco” Cerda, quien es un reconocido productor chileno de música de videojuegos nacionales y extranjeros, además de artista de *chiptune*. Luego se dio paso a una segunda mesa titulada “Estudios de Caso”, donde se presentaron investigaciones relativas a juegos de diversos géneros. El cierre estuvo a cargo nuevamente de Francisco Cerda, quien lució su arte interpretando piezas musicales en *chiptune*. El tercer y último día fue abierto por la última mesa, titulada “Experiencias productivas”, donde se dialogó en torno a diversas experiencias que surgen a raíz de prácticas de música de videojuegos.

En el ámbito musical, tanto el primer como el último día contó con la presencia de un ensamble dirigido por Joaquín Gutiérrez, el que interpretó arreglos de música de videojuegos que fueron orquestados por estudiantes de Composición Musical y puestos en escena por estudiantes de la carrera de Interpretación Musical. El cierre del encuentro estuvo a cargo de Ludópatas, banda nacional que interpretó distintos arreglos de música de videojuegos de modo bailable, integrando elementos del ska, la cumbia y el rock. Fue una presentación dinámica que hizo vibrar y bailar a toda la audiencia, la que llenó la sala del Centro Cultural Espacio Elefante.

Si bien la caracterización inicial del encuentro apuntaba a la comunidad nacional, contó con ponencias de investigadores internacionales, de España, Argentina y Honduras. En total, considerando tanto las mesas como las actividades artísticas y formativas, este encuentro logró convocar a más de 100 personas, estableciéndose como un primer hito que dinamizó la reflexión en el campo de estudio. Esto ha permitido a su vez la generación de redes que aportarán a la consolidación del pensamiento respecto de la música de los videojuegos, desde la comunidad hispanoparlante.