



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Dpto. de Escultura

preludio: Aproximación al audioensayo y a los audiojuegos
como medio para su realización

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia

AUTOR/A: Müller Bravo, Nicolás Eduardo

Tutor/a: Pastor Aguilar, Marina

CURSO ACADÉMICO: 2024/2025

Resumen y palabras clave

A pesar de la multiplicidad y proliferación de obras artísticas de carácter ensayístico, producto de los nuevos medios y tecnologías creativas disponibles, y a la ampliación e hibridación del concepto de ensayo, el sonido sigue siendo generalmente comprendido como un elemento accesorio o complementario a otros medios y no como sustrato fundamental de procesos reflexivos de esta índole. De manera similar, los videojuegos, y en específico los audiojuegos, a pesar de su paulatina inserción en los ámbitos académico y artístico, corresponden a medios aún poco explorados en cuanto a la gestación de proyectos de tipo ensayo.

Conectando lo enunciado, esta investigación propone, partiendo desde un análisis teórico, una aproximación a la praxis sonoro-ensayística a partir de dos ámbitos: el film-ensayo y la música acusmática, una lectura de los audiojuegos como medio audio-ensayístico a través de enfoques que distancian las experiencias lúdicas del entretenimiento y de la narración convencional, y la elaboración de un ejemplo práctico titulado *preludio* que, conjugando los planteamientos teóricos formulados en la indagación y referencias de los campos en estudio, cristaliza las conexiones y hallazgos realizados, con la intención de enunciar la plausibilidad de concebir obras ensayísticas a partir del sonido y de emplear los audiojuegos como medio para su realización.

Palabras clave: audioensayo; audiojuegos; ensayo fílmico; música acusmática; videojuegos.

Abstract and keywords

Despite the multiplicity and proliferation of artistic works of essayistic character, product of new media and available creative technologies, and to the extension and hybridization of the concept of essay, sound is still generally comprehended as an accessory and complementary element to other media and not as a fundamental substrate of reflexive processes of this kind. Similarly, videogames, and in specific, audiogames, despite their gradual insertion in academic and artistic fields, correspond yet to scarcely explored mediums in terms of the gestation of essay-type projects.

Connecting this statements, this investigation proposes, starting from a theoretical analysis, an approximation to the sonorous essay praxis from two fields: the film essay and acousmatic music, a reading of audiogames as an audio essay medium through approaches that distance ludic experiences from entertainment and traditional narration, and the elaboration of a practical example named *prelude* which, combining the theoretical ideas formulated in the indagation and references from the topics in study, crystallize the connections and findings done, with the intention of enunciating the plausibility to conceive essayistic works through sound and to employ audio games as a mean for their realization.

Keywords: audio essay; audiogames; film essay; acousmatic music; videogames.

4.3	Desarrollo técnico-sonoro.....	60
4.3.1	Aspectos introductorios.....	60
4.3.2	Mecánica de juego.....	61
4.3.3	Implementación sonora.....	62
4.4	Secciones.....	65
4.4.1	Sección 1.....	65
4.4.2	Sección 2.....	66
4.4.3	Sección 3.....	66
4.4.4	Implementación en el motor de juegos.....	67
4.4.5	Contenido y aspectos de orden subjetivo.....	69
4.5	Reflexiones.....	70
5.	Conclusiones.....	72
6.	Bibliografía.....	75
7.	Índice de figuras.....	80

1. Introducción

Considerando la actual diversidad de obras de carácter ensayístico, fundamentalmente enmarcadas en la esfera audiovisual y en el ámbito de las nuevas tecnologías, la variedad de aproximaciones prácticas y teóricas a la creación sonora y a la composición músico-experimental, la paulatina consolidación de los medios lúdico-digitales como plataformas para la creación de experiencias crítico-reflexivas y artísticas, y la existencia de un significativo número de investigaciones que abordan en fenómeno lúdico-sonoro, resulta pertinente, a nuestro juicio, plantear una investigación que, por un lado, proponga una aproximación teórica al desarrollo de ensayos desde lo sonoro, y por otro, justifique el empleo de medios lúdico-digitales de especificidad sonora para su creación.

En este contexto, insertándose en las líneas de investigación: «*sonido y música*» y «*videojuegos experimentales*», que forman parte del currículo del programa de Máster en Artes Visuales y Multimedia de la Universidad Politécnica de Valencia, la presente indagación corresponde a una aproximación teórico-práctica a la creación de *audioensayos* y al empleo de los *audiojuegos* como medio para su desarrollo.

A tenor de lo expuesto, con la intención de guiar el proceso investigativo, se establecen los siguientes objetivos y metodología:

Objetivo general:

Elaborar un audioensayo, empleando como medio de desarrollo y expresión el audiojuego.

Objetivos específicos:

- 1) Establecer una noción¹ pertinente de audioensayo a partir del análisis y complementación de bibliografía especializada.

1 Se emplea el término «*noción*» al contrario de la palabra «*definición*» dado que, como se verá más adelante, el ensayo –por su naturaleza– rehúye una definición concreta. En este sentido vocablos como «*aproximación*» o el empleado «*noción*», se conjugarían de mejor manera con el vocablo «*ensayo*».

- 2) Justificar teóricamente el empleo del audiojuego como medio para el desarrollo de audioensayos conforme a la noción propuesta.

Metodología:

La indagación se articula como una investigación cualitativa de resolución aplicada que considera los siguientes procedimientos:

- 1) Selección y análisis de textos especializados.
- 2) Definición y descripción de conceptos y relaciones teóricas relevantes.
- 3) Estudio y análisis de referentes
- 4) Realización de una obra en la que se concreten los elementos en estudio.

En línea con lo anterior, luego de este apartado introductorio, se presenta el desarrollo de un proceso de indagación estructurado en tres partes.

La primera de ellas se enfoca en la formulación de una noción de audioensayo a partir de la puesta en relación de dos ámbitos disciplinares: el film-ensayo y la música acusmática. En este sentido, esta sección contempla la conjunción de dos grupos de aportaciones teóricas derivadas, por un lado, de la identificación de aspectos fundamentales del ensayo fílmico y de un análisis del concepto de *imagen-ensayo*, y por otro, del estudio de los planteamientos musicales de los compositores François Bayle y Denis Smalley, y de un acercamiento teórico al fenómeno de la escucha.

La segunda parte de la investigación contempla, en primer lugar, el planteamiento de una definición de audiojuego en base a referencias teóricas, y en segundo lugar, basándose en una aproximación que distancia el fenómeno lúdico del entreteniendo y un acercamiento que lo vincula con el desarrollo de narrativas no convencionales, una exposición de argumentos teóricos que sustentan el reconocimiento de los audiojuegos como medios para la expresión ensayística.

La tercera parte de la indagación corresponde a la pormenorización del proceso de desarrollo de un audioensayo en formato audiojuego que recoge y aúna los

elementos desarrollados en las secciones anteriores: «*preludio*²». Esto se desglosa en tres secciones en las que se enuncian aspectos generales de la propuesta, referente afines y una descripción detallada de los aspectos relacionados con el desarrollo técnico-sonoro de la obra.

Se finaliza la investigación con un breve apartado de conclusiones en el que se sintetizan los hallazgos fundamentales y se plantean futuras líneas investigativas.

Para terminar esta introducción, en consideración de lo expuesto, se sugiere, a pesar de que cada parte descrita puede entenderse como una unidad independiente, una aproximación al texto en forma secuencial conforme al índice incluido. Ello, con el motivo de asegurar la comprensión de los alcances y delimitación teórica dada a los conceptos que se abordan y acumulan sucesivamente a lo largo del escrito. Es importante mencionar en este sentido, que la investigación no debe entenderse como un compendio taxativo de terminología, enunciados e ideas, sino como un espacio abierto de reflexión y discusión en torno a una temática, a nuestro criterio, de interés, que se espera, pueda servir para el desarrollo de futuras indagaciones y de proyectos relacionados con los ámbitos estudiados.

2 Se escoge emplear el término *preludio*, en minúsculas, con la intención de, por un lado, generar *ruido* y una sensación de quiebre respecto a la seriedad de la investigación, y por otro, de restar solemnidad al acto de nominar una obra cuya relevancia no está contenida en sí misma, sino, en el proceso reflexivo de quien la experimenta.

2. Aproximación al audioensayo

Previo a la descripción y desglose de los conceptos en análisis, es conveniente estipular las razones para la elección de los dos ámbitos creativos que serán estudiados en esta sección: el film-ensayo y la música acusmática, y que conformarán la base teórica para la caracterización de lo que denominaremos audioensayo.

El primero de estos campos creativos, el ensayo fílmico, es elegido como punto de partida en consideración de su consolidada (en relación a otras esferas ensayísticas como la audiovisual que, digamos, en su amplia heterogeneidad formal y teórica provee un marco más difuso y menos constituido) base teórico-conceptual, del amplio repertorio de referencias a su haber y de su marcado y cuidado empleo del sonido como elemento expresivo y discursivo.

Por su parte, la elección de la música acusmática responde a su explícito acercamiento a la práctica sonora a través de un enfoque, en gran parte heredero de música-concreta, enraizado en la apreciación y escucha de los sonidos *en sí mismos*³ –traducida en una disolución de las relaciones visuales y causales entre los sonidos y sus fuentes⁴– y a la aproximación creativa de dos compositores que pueden, nos aventuramos a establecer, trasladarse y re-leerse desde el ámbito del ensayo cinematográfico (o audiovisual, en general): la creación acusmática a partir del concepto de «*i-son*» o «*imagen-de-lo-sonoro*» (Alonso, 2013) desarrollado por François Bayle, y de la noción de «*espacio-forma*»⁵ (*space-form*) propuesta por Denis Smalley (2007).

A lo expuesto se suman las investigaciones de Nicolas Marty (2016), que conjuga los planteamientos de Smalley (2007) con los trabajos de Deleuze (1983, 1985) respecto al cine, proponiendo una aproximación a la creación acusmática desde la fragmentación, y las indagaciones realizadas por los

3 Esta afirmación, hace referencia a la apreciación sensible de los sonidos a través de la escucha y reconocimiento de sus características estético-formales internas, independizándolas de referencias a instrumentos u otras fuentes de producción sonora. Esto es de amplia relevancia en el marco de la configuración de una noción de audioensayo, en la que el sonido será el elemento central y material único de expresión.

4 El término fuente, en este caso, hace referencia al elemento, del carácter que sea, que emite el sonido en escucha y que desaparece producto del empleo del altavoz como mediador entre el oyente y el sonido grabado.

5 Traducción del autor.

compositores Michel Chion (1994, 2009) y Pierre Schaeffer (2003) respecto al fenómeno de la escucha.

2.1 El ensayo fílmico

De manera general, y no sin cierto grado de simplificación, los orígenes de la práctica film-ensayística suelen localizarse en el marco de la tradición documental, o más bien, podría decirse, en un vuelco hacia la reflexividad del cine de no-ficción ejemplificado en esta tipología. Al respecto, autores como Weinrichter, Català, y Miranda reconocen la práctica film-ensayística como una acción que rebasa la tradición documental (Weinrichter, 2007b, p. 24), como un ámbito creativo que aparece cuando el documental abandona sus límites clásicos y se abre a las hibridaciones típicas del poscine⁶ (Català, 2014, p. 127), y como un modo de creación tardío-moderno que se hace reconocible con el surgimiento de películas que, desde estrategias de enunciación similares al documental, examinan las imágenes a partir de la historicidad del uso otorgado a los materiales que se examinan, y de las posibilidades de un uso alternativo (Miranda, 2007, p. 142-143).

En este contexto, el ensayo fílmico, más que como una forma coyuntural de creación de origen teórico-abstracto (Weinrichter, 2007b, p. 24) que busca un quiebre con el enfoque objetivo y positivista del documental, caracterizado, entre otras cosas, por un desvanecimiento de la figura autoral y la intensión de mostrar una realidad «*sin intervenir*» por medio de la imagen, debe leerse como la consecuencia de un proceso de cambio histórico, social y estético, que en conjunción con la aparición de nuevos medios tecnológicos audiovisuales, subvierte la metodología de producción cinematográfica no ficcional, enraizada en el pensamiento racionalista moderno, tiéndola de una impronta subjetiva, reflexiva y un carácter formal distintivo, gestando, en palabras de Català, “algo que no existe como objeto, sino que es solo una forma que transita esporádicamente por otros cines, otros géneros, otros medios” (2014, p. 127).

6 Es importante mencionar que a pesar de reconocer su relación con el documental, Català detecta una contradicción en el intento de establecer la historia de lo que él considera una forma de disposición transitoria y no objetivable.

2.1.1 Características fundamentales del ensayo fílmico

En línea con la compleja demarcación de sus orígenes, existe una aceptación generalizada en cuanto al film-ensayo como una forma que se resiste a ser definida con exactitud⁷. Al respecto, diversidad de autoras y autores proponen aproximaciones propias y existe, a groso modo, un conjunto de características transversales a las diversas nociones de ensayo fílmico que permiten, de alguna u otra manera, establecer ciertos límites de la forma. En este marco, a continuación serán enumerados y descritos algunos de estos rasgos: aquellos que serán de utilidad para la posterior formulación del concepto de audioensayo a desarrollar.

2.1.1.1 Impronta subjetiva y presencia autoral

Dentro de los rasgos principales de la práctica ensayística, que la separa sustancialmente, aunque no definitivamente, de otras categorías cinematográficas de no-ficción, se encuentra su marcada impronta subjetiva: la presencia de una fuerza articuladora y motor de su discurso reflexivo que se origina en el pensamiento de su creador o creadora y que le otorga una forma única. En este sentido, la forma ensayística, en su variedad de expresiones, privilegia la presencia de una subjetividad pensante (debe existir una voz reconocible) y emplea una mezcla de materiales y recursos heterogéneos (comentario, metraje de archivo, entrevistas, intervención del autor) que acaban creando una forma propia (Weinrichter, 2007a, p. 13).

Esta subjetividad, que encarna la presencia autoral, puede manifestarse a través de una voz enunciativa que busca un diálogo directo con la espectadora o espectador. En este sentido, quien experimenta el ensayo debe entenderse no como parte de un público colectivo o social, sino como sujeto encarnado y

⁷ Al respecto, puede citarse a modo de ejemplo a Laura Rascaroli quien estipula que “debemos resistir la tentación de sobreteorizar la forma [(el film-ensayo)] o, peor, cristalizarla en un género (2008, p.39), o a Josep M. Catalá cuando menciona que “las definiciones, incluso las más amplias y tolerantes (y casi ninguna lo es en exceso, ya que, cuanto más amplia y más tolerante, menos útil), suponen una renuncia a la complejidad del objeto, lo cual sería inaceptable en un caso que se distingue precisamente por ella [(el film-ensayo)] (2014, p. 155). La cita a Rascaroli es una traducción del autor, del original: “we must resist the temptation of overtheorizing the form or, worse, crystallizing it into a genre”.

singular que interactúa y se compromete individualmente con el film generando una estructura reflexiva abierta (Rascaroli, 2008, p. 35).

En este contexto, es importante mencionar que autores como Català reconocen esta presencia autoral no como sujeto-objeto, sino como entidad emergente en la retórica propia del film-ensayo:

En el film-ensayo no existe, pues, un autor externo propiamente dicho, sino un autor interno que aparece por obra del propio deambular retórico del ensayo, pero que no es un personaje ni un narrador, es decir, un desdoblamiento del autor como demiurgo que maniobra desde fuera, sino el autor en un sentido fuerte que se hace a sí mismo desde dentro a través de lo que conoce de su propia condición ilusoria. (2014, p. 138).

De esta manera, se establece la necesidad film-ensayística de un proceder que surge desde la subjetividad de quien lo crea, que debe gestar un dialogo directo con quien lo experimenta, entendiendo a esta persona como ente individual y encarnado, y cuya presencia autoral puede emerger a través de la enunciación vocal o establecerse a partir de la retórica misma de su discurrir, conformando, en conjunto y en definitiva, una entidad de forma propia, abierta y única.

2.1.1.2 El empleo de la voz hablada como material

Variedad de escritos y aproximaciones establecen la presencia de la voz (hablada) como elemento importante, o incluso indispensable, en la formalización de un film-ensayo. Esto se relaciona íntimamente con la materialización de la presencia autoral, que en más de un caso emblemático (Maker, Godard, Farocki)⁸, comprende un elemento distintivo del método ensayo-discursivo y una herramienta para la reflexión. Al respecto, puede mencionarse

8 Independiente de si la voz enunciativa corresponde a la del autor o autora. En este contexto, es conveniente agregar que la voz del ensayo fílmico tampoco debe ser una voz «única». Al respecto se presenta la siguiente cita extraída de *Estética del Ensayo*, que aborda la multiplicidad vocal en relación a un análisis de la imagen como eje central del proceso reflexivo film-ensayístico en contraposición a la recurrente noción de que la voz ocupa esa posición fundamental: "¿Por qué no, pues, un collage de voces? Si la voz, como digo, no es el eje de la reflexión, la materialización del tiempo considerado *necesario para pensar*, nada impide que sea tratada como una imagen y pueda, por tanto, formar composiciones vocales" (Català, 2014, p. 169).

nuevamente a Rascaroli quien establece la necesidad de una figura narradora y enunciativa que de “voz a las opiniones personales que pueden ser relacionadas directamente al autor extra-textual” (Rascaroli, 2008, p. 35).

En este contexto, no por nada, gran parte de los textos referidos al tema mencionan el ensayo como una manera de dar voz a las reflexiones de sus creadores y creadoras, declaran que esta distingue al medio de otras categorías cinematográficas (por ejemplo del documental con su reconocible voz omnipresente en *off*), o incluso mencionan que esta inclinación hacia el uso de la voz puede dificultar la experimentación de piezas film-ensayísticas en relación a la propensión visual del cine:

Un obstáculo en la apreciación del cine-ensayo, supuesto que en esta forma debemos “oir” siempre la voz del ensayista, es que el cine se considera un medio eminentemente visual; por tanto, se dice, el cineasta debe “mostrar” en vez de “contar (Weinrichter, 2007b, p. 27).

Por otra parte, es importante mencionar, como contrapunto, opiniones que proponen la posibilidad de articular ensayos fílmicos sin necesidad de emplear este recurso, tomando como argumento para esto, por ejemplo, un traslado del proceso reflexivo del discurso oral al proceso reflexivo del espectador o espectadora:

No es cierto, pues, que la anulación del discurso oral o escrito acarree la imposibilidad de un proceso reflexivo, puesto que este se ha trasladado al espectador. No se trata tanto de probar que las imágenes reflexionan por sí mismas como de constatar que somos nosotros los espectadores los que reflexionamos mediante datos que nos son suministrados visualmente. Ello ocurre tanto si las imágenes están organizadas dramática o narrativamente como si se estructuran mediante otros recursos retóricos o estéticos (Català, 2014, p. 165, 166)

Así, puede establecerse por un lado la importancia de la voz, principalmente en relación a la ya mencionada materialización de la figura autoral, su relevancia como elemento distintivo del film-ensayo respecto a otras tipologías

cinematográficas, y dejar abierta la posibilidad de establecer procesos reflexivos que prescindan de ella, por lo menos en su faceta auditiva o textual⁹.

2.1.1.3 El uso de su forma como elemento discursivo de base heterogénea y factura fragmentaria

Otro de los temas de mayor interés al referirse al ensayo, independiente de su especificidad (literaria, cinematográfica, audiovisual, etc.), corresponde sin dudas a su forma. Este ámbito es de especial relevancia dado que comprende posiblemente una de las características de más fácil aprehensión, más no comprensión, de este modo expresivo, y el vehículo a través del cual genera su discurrir reflexivo y enunciativo.

En este contexto, la forma ensayística se caracteriza por poseer la condición de ser al mismo tiempo contenido y contenedor de una reflexión; reflexión hecha con ideas, y que apunta al desarrollo de interrelaciones y dependencias conceptuales significativas desde y al interior de su propio discurso. En este sentido, la producción ensayística comprende obras donde pensamiento y forma conforman un tejido inseparable y, por lo tanto, donde el desarrollo formal de los ensayos es en sí una manifestación del pensamiento y reflexión de su creadora o creador. En otras palabras: al ensayar *se piensa a través de la forma*¹⁰.

Al respecto, desde el ámbito del ensayo literario (extensible al cine-ensayo), Luckàs establece que “en los escritos de los ensayistas, la forma se hace destino, principio de destino” (Lukács, 1970, p. 24) mientras que Català, en referencia a los señalamientos de Vigneault sobre el mismo ámbito, declara que existe una distinción entre literatura de ideas y una literatura hecha, literalmente, con ideas (Català, 2014, p. 177). En esta misma línea, ya en referencia al ámbito

9 Se realiza esta aclaración en consideración de lo postulado por Català (y citado) en relación a la presencia autoral. En este sentido, puede pensarse que la voz, como concepto de expresión misma, no necesariamente vocal, siempre podrá emerger a través de la metodología discursivo-formal empleada en los procesos ensayísticos.

10 A juicio del investigador, es importante hacer hincapié en el empleo de la expresión «*a través de*». Si bien una sutileza, el uso de esta expresión, y no de otras similares, por ejemplo: «*con*», busca hacer explícita la noción de que quien ensaya piensa y reflexiona al momento de confeccionar el ensayo y por lo tanto se pierde, encuentra, sorprende, etc., y piensa en el acto mismo de creación y no de manera posterior ni anterior.

cinematográfico, el autor español, establece que “podemos decir que el film-ensayo es, entre otras cosas, un cine hecho literalmente con imágenes que son imágenes-ideas¹¹” (ibíd., p. 178) y que “el film-ensayo tiene un componente estético que no debe olvidarse, por lo que la forma en la que se expone el contenido es indiscernible del contenido mismo” (ibíd., p. 174)

Por otro lado, al hablar de la forma del ensayo, es imprescindible mencionar la heterogeneidad de material que puede emplearse para su realización. En este marco, el ensayo fílmico se caracteriza por hacer empleo de una amplia gama de elementos audiovisuales (filmaciones, fotografías, sonidos, voz, etc.) gestando un discurso, o tal vez sea mejor decir, un entramado de elementos que articulan un panorama complejo en el que se mezclan, subvierten y conjugan las cargas conceptuales propias y originales de cada material, conformando significados visuales nuevos.

Es importante en este punto recalcar el hecho de que el material empleado en el discurso film-ensayístico contiene *a priori* una capa de significado conceptual y dramático imbuida por su modo de exposición original:

La situación de la imagen en el film-ensayo es compleja, puesto que aparece relacionada con diversos modos de exposición, los cuales se introducen en el escenario primordial ante el que aquella tiene que resituarse. Es decir, que la imagen que se utiliza en un ensayo fílmico puede ser una fotografía familiar, otra película, un documento, una filmación periodística, etc. En cada uno de estos casos, las imágenes vienen enmarcadas dramático y conceptualmente por el modo de exposición original, de manera que al penetrar en el ensayo ven añadidos a este poso originario una capa nueva de significado visual (Catalá, 2014, p. 183)

De esta forma, emerge entonces un nuevo elemento clave en relación a la forma ensayística: el concepto de montaje, que Miranda y Weinrichter traen a colación en relación a la heterogeneidad material del ámbito, argumentando que el ensayo fílmico extrae significados de una inesperada articulación de imágenes heterogéneas a través de un montaje proposicional (Miranda, 2007, p. 148), y

11 Parfraseando a Vigneault. Catalá no alude a un texto en particular.

que la dialéctica de materiales es la expresión a mayor escala del principio básico ensayístico: el montaje de proposiciones¹² (Weinrichter, 2007b, p.28).

El montaje puede definirse como el procedimiento a través del cual se articulan las distintas imágenes y elementos que conforman el ensayo fílmico, que desarrolla su forma y que por lo tanto, corresponde a la manera ensayística de desplegar el pensamiento de modo cinematográfico. Esta afirmación puede extraerse de los planteamientos anteriores y sin duda del pensamiento de Godard, al que Weinrichter remite cuando menciona que “el montaje es la forma natural que tiene el cine (y, añade Godard, sólo el cine) de *pensar*” (ibíd., p.31).

Este montaje, que como ya observamos, emplea un universo heterogéneo de material para elaborar, permite hacer la lectura de otra característica esencial del ensayo, que se corresponde con su inherente complejidad y con su discurso en el que se entrecruzan la subjetividad, la reflexión y la crítica: la fragmentación.

En relación a esto, y para dar paso a la caracterización de este concepto, es pertinente citar a Isleny Cruz quien relaciona, desde el ámbito audiovisual, el montaje, la forma y la fragmentación al declarar que en el ensayo audiovisual la “integración estructural es un equivalente del proceso de montaje entendiéndolo como el conjunto de la forma –e incluso como un sinónimo de esta–, o como una técnica de yuxtaposición para ensamblar y crear significados específicos entre la fragmentación múltiple” (Cruz, 2021, p. 6).

Respecto a la fragmentación, escritores como Adorno establecen su esencialidad dentro del marco ensayístico, considerando esta característica como fundamento de su estructura y unidad:

Ni siquiera en el modo de presentación puede el ensayo actuar como si hubiera deducido el objeto y no quedara nada más que decir. A su forma le es inmanente su propia relativización: tiene que estructurarse como si pudiera interrumpirse en cualquier momento. Piensa en fragmentos lo mismo que la realidad es fragmentaria, y encuentra su unidad a través de los fragmentos, no pegándolos (Adorno, 2003, p.26)

12 Weinrichter toma esta noción de Carl Plantinga quien en su texto *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*, remite, a su vez, a Paul Messaris. Para más detalles ver cita 19 en (2007b, p. 48).

En línea con este pensamiento, Nora Alter estipula que esta característica en “un rasgo distintivo de gran parte de los ensayos fílmicos contemporáneos” (Alter 2007, p. 54), mientras que Miguel Fernández Labayen establece que los film-ensayos son trabajos caracterizados por su fragmentación, polifonía, reflexividad y contingencia (Fernández, 2007, p. 168).

En este marco, el fragmento corresponde al elemento esencial de la estructura ensayística (y film-ensayística): a las unidades discretas de pensamiento a través de las cuales emerge la reflexión y la unidad formal. En este sentido, el fragmento forma por un lado parte del tejido material del ensayo, y por otro, se conforma como una entidad de sentido a través de la cual, y solo en una interiorización en esta, será posible gestar un discurso pensante y unitario.

2.1.1.4 Proponer un proceso reflexivo no conclusivo

Además del carácter subjetivo y de la compleja estructuración del pensamiento que proponen y que articulan, como ya hemos visto, en base a materiales diversos y de manera fragmentaria a través de la forma, una característica fundamental de los procesos ensayísticos radica en su planteamiento de los procesos reflexivos como procesos de enfoque abierto y tendencia especulativa que, caracterizada por la no linealidad, no buscan generar respuestas concretas a cuestionamientos claros sino abrir espacios para el pensamiento y la reflexión.

En este contexto, el ensayo posee una ambigüedad expositiva (que no necesariamente moral) que es precisamente una de las características más destacadas de su forma literaria o cinematográfica (Catalá, 2014, p. 174) y a modo general, no pretende tener ni un objetivo ni una temática subjetiva clara (Alter, 2007, p. 49).

En este sentido, Adorno se refiere a esta indeterminación de objetivos del ensayo en relación a su aparente capacidad para extenderse de manera «caprichosa», argumentando en su defensa que:

La desazón que produce este procedimiento, la sensación de que se lo puede prolongar a capricho, tiene su verdad y su falsedad. Su verdad porque, en efecto, el ensayo no concluye y pone al descubierto la

incapacidad para hacerlo como parodia de su propio *a priori*; se le imputa entonces como culpa aquello de lo que en realidad son culpables aquellas formas que borran las huellas del capricho. Pero esa desazón es falsa porque la constelación del ensayo no es tan caprichosa como se la imagina el subjetivismo filosófico que transfiere la constricción del asunto al del orden conceptual. Lo que lo determina es la unidad de su objeto junto con la de la teoría y la experiencia que se han introducido en el objeto. La suya no es la vaga apertura del sentimiento y el estado de ánimo, sino la que debe el contorno a su contenido (Adorno, 2003, p.27).

De esta manera puede entenderse que esta capacidad del ensayo de proponer un discurso reflexivo no conclusivo radica en su propia naturaleza pero que a pesar de esto, los confines de su extensión se delimitan a partir de la reflexión realizada *en y a través* de su contenido, gestando, como ya se ha mencionado, un espacio auto-contenido y perfil abierto para la fluidez del pensamiento.

2.1.2 La imagen-ensayo

El presente apartado presenta un breve acercamiento a un concepto que será de especial utilidad al momento de articular la noción de audioensayo en las etapas posteriores de esta investigación, en específico de torno a las relaciones que podrán establecerse entre este y la nociones de *imagen-de-lo-sonoro* y *espacio-forma* insertas en el ámbito de la música acusmática.

La imagen-ensayo corresponde, en el marco de esta indagación, a un ámbito desarrollado por Josep M. Català en *Estética del Ensayo*¹³ y que puede entenderse, de manera general, como un elemento visual «estático¹⁴» que es capaz de desarrollar a partir de sus elementos compositivos y formales un desplante ensayístico, es decir, que evoca la reflexión desde su forma visual;

13 Català desarrolla esta noción en un apartado de la primera sección del ensayo: Mapas para un nuevo continente. En este sentido, la imagen-ensayo corresponde a uno de los fragmentos que el autor presenta como parte del contexto conceptual previo a su abordaje del film-ensayo. Para más detalles consultar (2014, p. 54)

14 Estático en relación, por ejemplo, a las imágenes que presenta el cine. En este sentido, Català menciona que las imágenes-ensayo pueden poseer una evolución temporal interna y que su aprehensión nos proyecta temporalmente por un lado hacia el futuro y por otro, al ser imágenes gestadas a través de un proceso reflexivo, hacia el pasado.

desde un tránsito que partiendo en la alegoría termina en un desarmamiento de su forma experimentada, proceso que emerge desde un primer destello emocional, de una aprehensión fenomenológica pre-lingüística de su contenido, el cual se ancla, posteriormente, a través del lenguaje y que a partir de este podemos significar.

En este marco, respecto a la posibilidad de articular procesos ensayísticos desde imágenes específicas, Catalá pone hincapié en la conjunción de los elementos compositivos de estas imágenes y en su capacidad de constituir imágenes-pensamiento que “según casos, podrían convertirse en una verdadera imagen-ensayo” (Catalá, 2014, p. 56).

En cuanto a la alegoría y a la función simbólica de la imagen-ensayo, el autor declara que “es una función retórica que se produce por el hecho de utilizar libremente un elemento visual como sostén transitorio de una determinada idea” (Catalá, 2014, p. 66), a lo que se agrega el hecho de establecer que el simbolismo pleno de una imagen, en el seno de un verdadero movimiento reflexivo, se genera en el momento en que esta entra en contacto con otro entorno y lo transforma (Catalá, 2014, p. 61).

En este contexto, respecto a su relación con el lenguaje, las imágenes-ensayo son catalizadoras del pensamiento racional-lingüístico, y nos conducen a la constatación de que el razonamiento-visual debe ser conducido a través del lenguaje (Catalá, 2014, p. 62). En este sentido, las imágenes ya no ilustran el razonar lingüístico, sino que es este el que ilustra a las imágenes, el que las parafrasea (ibíd., p. 62), y más aún: las imágenes siguen valiendo incluso cuando la lengua no está presente para canalizar esas fuerzas semántico-emocionales que surgen de la propuesta visual (ibíd., p. 62).

Para finalizar este breve apartado, es importante mencionar por un lado que las imágenes-ensayo y los films-ensayos poseen en común el hecho de corresponder a procesos reflexivos, de pensamiento, a través de la imagen, o la imagen y el sonido, entendidos como un conjunto, cuya fundamental distinción es su pertenencia a la categoría cinematográfica (ibíd., p. 162), y por otro, que en los film-ensayos puede haber muchas imágenes-ensayo y que el ensayo

visual puede compartir con estas algunos procedimientos y dispositivos retóricos (ibíd., p. 162).

2.1.3 Aportaciones a la noción de audioensayo

A continuación se enuncian, a modo de declaración de principios, las consideraciones teóricas que se tendrán en cuenta para el desarrollo de la noción de audioensayo que persigue esta indagación usando como precedente los conceptos abordados en las secciones referidas al ensayo fílmico.

El audioensayo debe considerarse, al igual que su contraparte fílmica, como una manifestación reflexiva de orden personal y subjetivo. En este sentido, esta subjetividad podrá materializarse a través de la enunciación vocal o establecerse a partir de la retórica sonora misma del audioensayo, buscando siempre la conformación de un modo de expresión propio, único y abierto. A tenor de lo expresado, la aprehensión del audioensayo debe entenderse como un proceso dialógico de carácter no generalista en el que se reconoce al oyente como una existencia individual con la que se establece una vinculación unipersonal e íntima.

El ensayo sonoro debe reconocer la importancia de la voz no solo como mecanismo para la encarnación de la figura autoral sino también como material de expresión desde su faceta no semántica. En este sentido, la voz, además de enunciar, puede ser empleada en consideración de sus características sonoras, recurso de amplia data en el marco de la música experimental y acusmática¹⁵. Al respecto, a pesar de su enfoque ligado al film-ensayo, es pertinente citar a Català quien reconoce en este medio el potencial sonoro de la voz:

Si bien la voz del film-ensayo es una parte intrínseca de la imagen, esta también es a la vez un elemento del ámbito cognitivo creado por el sonido (no solo por la voz). Esta fenomenología se comprende mejor si la consideramos globalmente instalada en el terreno de la cognición, donde

15 Se recuerda que el intento de aproximación al audioensayo que describe esta indagación relaciona primordialmente elementos del ámbito film-ensayístico y la música acusmática.

sonido e imagen se funden en campos híbridos, compuestos por elementos sonoros y visuales (2014, p. 179).

Además, es importante recordar que es posible desarrollar proyectos ensayísticos sin necesidad de emplear la voz enunciativa, lo que deja abierta la posibilidad de generar procesos reflexivos partir solo del sonido¹⁶.

A nivel formal, el audioensayo debe articularse como una polifonía emergente que se despliega *a través* del sonido y *en* la escucha, configurando un discurrir sónico de carácter subjetivo y reflexivo que puede nutrirse de fuentes heterogéneas y que debe caracterizarse por una factura fragmentada. En este sentido, la forma del audioensayo y su contenido reflexivo deben formar una unidad indivisible en la que el desarrollo sonoro sea equivalente con el despliegue del pensamiento.

Situándonos en este marco, el procedimiento de montaje característico del film-ensayo deberá re-leerse a partir de los mecanismos compositivos de la música acusmática. Es importante mencionar en este aspecto que el proceder acusmático-compositivo, heredado en gran parte de la música concreta, presenta, por lo menos en el ámbito técnico, varias similitudes con el montaje cinematográfico. En este sentido pueden nombrarse a modo de ejemplo: el trabajo con encuadres y planos¹⁷ (sonoros), la superposición de elementos, la generación de *collages*, etc. En cierto sentido, puede catalogarse, guardando las distancias, el proceso de composición como un trabajo de montaje donde la mayor diferencia radicaría en el explícito carácter reflexivo del montaje (film-

16 Procesos que de cierta manera ya desarrolla la música acusmática. Al respecto es conveniente citar a Català quien realiza una distinción entre la (1) *reflexión* propia del ensayo y la (2) *conciencia del estilo* propia de procesos reflexivos en el ámbito pictórico y cinematográfico. En este marco, el autor denomina a estos últimos como procesos «*instrumentales*», es decir que no conducen “automáticamente a la reflexión propiamente dicha (sino, en todo, caso, a una conciencia y aprehensión de determinada estética)” (Català, 2014, p. 162). Esto será de especial interés al momento de contraponer la composición de música acusmática con los procesos ensayísticos, en que la primeros genera, a nuestro entender, reflexiones de tipo fundamentalmente instrumental.

17 Pierre Schaeffer hace referencia al tema del encuadre y los planos sonoros en relación a las posibilidades que el micrófono permite en su empleo como elemento de grabación y en comparación con la fotografía: “Nos encontramos de nuevo con experiencias ya conocidas y comprendidas desde la fotografía, en el campo visual. Sabemos que, si bien la fotografía nos priva de la fluidez de la visión, aporta en el interior de un marco (que felizmente nos oculta el resto) una fijación sobre el objeto, sobre un detalle del objeto, cuyas dimensiones podemos aumentar tanto como se quisiera” (Schaeffer, 2003, p. 52)

ensayístico) que *a través* del gesto técnico *piensa y reflexiona* en sí mismo y hacia afuera.

En relación a la correspondencia montaje-composición, resulta pertinente traer a colación la noción de imagen-ensayo expuesta en este escrito. Este concepto de imagen evoca, a nuestro parecer, acusadas similitudes con los conceptos planteados por Bayle y Smalley (imagen-de-lo-sonoro y espacio-forma respectivamente) lo que permitiría sugerir un proceso de montaje composicional en el que se interceptarían las prácticas de creativas de estos compositores con el montaje film-ensayístico. Esto será tratado con mayor detalle en el apartado de música acusmática.

Dicho esto, es además conveniente considerar el siguiente planteamiento de Català, que en consideración de la relación entre imagen-ensayo, imagen-de-lo-sonoro y espacio-forma propuesta, delinea posibilidades procedimentales que podrán ser trasladadas al ámbito sono-ensayístico:

Tenemos pues, diferentes posibilidades de encarar el fenómeno ensayístico desde la perspectiva visual. En primer lugar, las imágenes-ensayo, es decir, imágenes, o encuadres, fijos o con evolución temporal interna. Luego, las formas-ensayo¹⁸: un conjunto de imágenes que se convierten en procesos reflexivos por enlace (montaje) o por contigüidad (sin efecto de montaje). Y finalmente los films ensayo propiamente dichos, que utilizan imágenes-ensayo y formas-ensayo de manera asimismo ensayística. (Catalá, 2014, p. 69).

Para finalizar esta sección de aportaciones, a lo ya descrito debe añadirse el hecho de que el audioensayo, al igual que los procesos ensayísticos de cualquier categoría, debe proponer un discurso reflexivo no concluyente capaz de generar sus propios confines a través de su despliegue discursivo, generando, al igual que sus contrapartes audiovisual y literaria, un espacio abierto para el desarrollo del pensamiento.

18 Al respecto, el autor declara que “en el cine, dentro de esta forma general que propone Adorno, encontramos *formas-ensayo*, es decir aquellos conjuntos de imágenes en movimiento que se separan de alguna manera del transcurso narrativo del film para proponer un proceso reflexivo” (2014, p. 68).

2.2 La música Acusmática

A grandes rasgos, el concepto de música acusmática alude comúnmente a la noción de una tipología de música caracterizada por la escucha de sonidos «*fijados*¹⁹» difundidos mediante altavoces y en espacios acondicionados de manera específica, en la que no se ve, y en muchos casos tampoco se distingue, la procedencia material de los eventos sonoros. Es decir, una experiencia de escucha en la que no observamos los instrumentos u objetos de los que proceden los sonidos fijados en emisión, en la que se nos prohíbe simbólicamente toda relación con lo que es visible, tocable y medible, y donde las diferencias que separan la escucha directa e indirecta (a través de altavoces) son despreciables (Schaeffer, 2003, p. 56).

Este tipo de definición, relacionada con el concepto de acusmática pitagórica²⁰, si bien acertada en cuanto al fenómeno de la escucha de este tipo de música, no permite distinguirla de otras prácticas musicales electroacústicas y no reconoce la especificidad propia de la composición acusmática.

Dicho de otro modo, para que una composición sonora sea acusmática no es suficiente que la música esté fijada a un medio y que sea transmitida exclusivamente por altavoces; “no se trata solo de escuchar sin ver, sino de producir un contenido sónico que requiere una actitud de escucha distinta y que esta construido para ser percibido autónomamente” (Bayle, 1999, p. 150 en Camilleri, 2024, p.73)²¹. En este contexto, la aproximación del compositor Françoise Bayle –reconocido pionero en este ámbito musical– permitirá tener una noción más específica de este ámbito creativo y nos ayudará a diferenciar la práctica compositiva acusmática de otras.

19 En concepto de «*fijación*» en este contexto alude a la idea de sonidos grabados pero creativamente manipulados. Al respecto pude citarse a Edith Alonso quien sostiene que “el hecho de hablar de “*sonido fijado*” y no de “*sonido grabado*” sirve para insistir en el carácter de manipulación creativa de la inscripción técnica de detalles sonoros” (2013, p. 102). Las cursivas son propias.

20 Al respecto, se puede citar a la Real Academia Española que define acusmático como: “Denominación de los discípulos principiantes de Pitágoras, a quienes, durante un período de prueba de cinco años, no se permitía ver al maestro, sino solo escucharle detrás de una cortina” (REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, 2021).

21 Traducción del autor, del original: “[...] is not only about listening without seeing, but about producing a different sonic content that requires a different listening attitude and is constructed to be perceived autonomously”.

Para Bayle, la música acusmática se constituye como tal cuando se construye en forma de «*imágenes-de-lo-sonoro*²²»; es aquella que “establece en su objeto y proyecto, un modo de organización de las cualidades morfológicas y espaciales del material sonoro que debe su existencia y pregnancia solo a las propiedades de la estas imágenes” (Bayle, 1993, p. 179 en Camilleri, 2024, p.74)²³.

En este contexto, el concepto de imagen-de-lo-sonoro, según planteado por Alonso, nace en consideración del altavoz como un instrumento «*no neutro*» que liga los medios de producción real de los sonidos con las intenciones compositivas que emergen en su escucha mediatizada, generando una otredad sonora dinámica y que define una nueva condición para los sonidos, tratándose estos ahora de objetos complejos: mitad-sonido y mitad-acto de representación de escucha; un nuevo tipo de sonidos que Bayle define como imagen-de-lo-sonoro (Alonso, 2013, p. 104).

De esta forma, nos hallamos frente a una noción de música acusmática que no solo se localiza en el marco de la escucha sin visualización de fuentes, sino que además reconoce un cambio cualitativo del sonido en su mediación a través de la composición y su emisión por altavoces, y que plantea un objeto de trabajo de orden análogo al de la imagen visual: la imagen-de-lo-sonoro, concepto que será revisado con más detalle en el apartado siguiente.

Antes de continuar y a modo de introducción de la sección posterior, será necesario considerar algunos elementos preliminares respecto a las relaciones entre imagen y sonido. Al respecto, en palabras de Alonso, la posibilidad de emplear del concepto de imagen en el ámbito musical se debe al hecho de que las imágenes se forman en la conciencia (Alonso, 2013, p. 106).

En este contexto, la compositora establece que la imagen, en el campo de la escucha musical y en su comprensión como representación de objetos, figuras o

22 El término original empleado por Bayle es «*i-son*»: «*i-sonido*». Se reemplaza el término en función de los planteamientos de Edirh Alonso quien considera “más oportuno traducirlo como “*imagen-de-lo-sonoro*” o “*i-sonoro*”” (Alonso, 2013, p. 104, nota 10). Las cursivas son propias. Para más detalles consultar: (Alonso, 2013).

23 Traducción del autor, del original: “[...] establishes in its object as well as in its project, a mode of organization of the morphological and spatial qualities of the sound material that owes its existence and pregnancy solely to the properties of the image”.

abstracciones, crea una configuración mental de las sonoridades escuchadas²⁴, siendo la imagen-de-lo-sonoro una representación psicológica o mental de una realidad sonora en la que la representación no se entiende como imitación de una apariencia o copia fiel de algo original²⁵, y que la imagen-de-lo-sonoro se relaciona con un «*sonoro registrado*»²⁶ consistente en la representación física de un soporte, dispositivo el cual deviene una reproducción artificial, exterior al cuerpo y al pensamiento, y que se define como imagen en un sentido físico y táctil, en el que se cruzan el espacio y el tiempo, y en la que se refleja una interacción en la que la inscripción del sonoro se presenta como un hecho no neutro que muestra unas relaciones humanas en la utilización de la técnica empleada (Ibíd., p. 106, 107).

De esto se desprende, en primer lugar, que la noción de imagen en el marco musical y sonoro, y en específico la de imagen-de-lo-sonoro, corresponde a una representación que se formaliza a nivel de conciencia y que se constituye a nivel mental como la percepción de una configuración sonora²⁷; una entidad emergente cuyos elementos constitutivos y cualidades nos son aprehensibles y distinguibles, que no pretende emular una realidad audible y puede evocar otras, y en segundo término, que el concepto de imagen-de-lo-sonoro también se relaciona con el soporte físico y en particular con el «*sonoro registrado*», lo cual alude a la presencia humana en el proceso de registro y a la artificialidad de la reproducción de la imagen, es decir, a su calidad de elemento mediado.

24 Con esta expresión, la compositora hace referencia al hecho de que la imagen que se gesta en la escucha posee características psicológicas, se constituye globalmente destacándose de un fondo, y aparece al principio como una forma, donde distinguimos los detalles y cuya estructura tiene más o menos pregnancia (2013. p.106).

25 Alonso emplea en relación a esta idea el término de «*substituto eficaz*»: “La “*imagen-de-lo-sonoro*” es una representación en el sentido de que se concibe un sustituto eficaz. Algo que no tiene necesidad de parecerse en el sentido estricto del término, sino que responde al mismo tipo de función. La “*imagen-de-lo-sonoro*” se caracteriza por la facultad de evocar otra realidad material o inmaterial y que, por tanto, no tiene con ella una relación de similitud exacta (Ibíd., p. 106). Las cursivas son propias.

26 Las cursivas son propias.

27 Se hace hincapié a la noción de «*configuración sonora*» dado que el término implica que una imagen-de-lo-sonoro se constituye como un sistema de sonidos; un conjunto sonoro legible y articulado de mayor o menor pregnancia perceptiva.

2.2.1 Imagen-de-lo-sonoro

La imagen-de-lo-sonoro propuesta por Bayle, en palabras de Camilleri, es el elemento básico del discurso acusmático y se despliega a través de tres niveles de intencionalidad (2024, p. 74). De manera similar, Alonso se refiere a la invención de una nueva terminología por parte del compositor, y declara:

La “imagen-de-lo-sonoro” se define mediante tres fases que representan una progresión de lo concreto a lo abstracto: el icono, el índice y el símbolo. El icono, o referente, es el que denota un objeto; el índice extrae trazos del acontecimiento transformándolo y actuando en un espacio de cambio o diagrama; y, por último, el símbolo, sirve de metáfora al suprimir el evento inicial y crear trazos de unión con otros más separados. El símbolo es la idealización máxima, una forma autónoma que se distingue de la percepción y está inserta en un proceso; es la figura. La música acusmática es una búsqueda de esas figuras a través de las facultades auditiva, cognitiva y simbólica (Alonso 2013, p. 111).

Según lo expuesto, se distinguen tres especies de imágenes-de-lo-sonoro, que acorde a su intencionalidad y relación con lo concreto o abstracto pueden definirse según la siguiente nomenclatura propuesta por Bayle: (1) «*im-sonoro*»²⁸ (i-son): imagen isomórfica (icónica, referencial), (2) «*di-sonoro*» (d-son): imagen constituida por una selección de perfiles simplificados (diagramática, indexical) y (3) «*me-sonoro*» (m-son): imágenes metaphóricas/metaformales conectadas con la universalidad o generalidad (signos) (Camilleri, 2024, p. 74).

De modo similar, Alonso, destacando que esta clasificación no es rígida, sino que se establecen contactos entre cada imagen-de-lo-sonoro y que la división puede devenir ambigua, aclara que en primer lugar el «*im-sonoro*» es icónico, referencial (por ejemplo, un paisaje sonoro); en segundo lugar, el «*di-sonoro*» es diagramático, se encarga de indicar (aquí se incluyen procedimientos técnicos de transformación como el filtraje de sonidos); y en último lugar, el «*me-sonoro*» es

28 Al igual que con el concepto de imagen-de-lo-sonoro, se emplea la nomenclatura utilizada por Alonso para mantener la coherencia y porque, a nuestro juicio, ilustra de mejor manera lo enunciado. Los términos originales del texto de Camilleri son: «i-sonido» (i-sound), «d-sonido» (d-sound), y «m-sonido» (m-sound).

metafórico o figural (consiste en un motivo abstracto organizado) (Alonso, 2013, p. 111, 112).

En línea con lo anterior, la compositora e investigadora reconoce la escucha de la imagen-de-lo-sonoro como un acto que tiende a la ambigüedad, producto de nuestra incapacidad de permanecer en estados de escucha reducida, es decir centrada en el sonido mismo, y en nuestra propensión a buscar fuentes causales (Ibíd., p. 115), agregando que esta ambigüedad provoca distintos estados de consciencia que hacen surgir la pregunta sobre si el mundo creado por la situación acusmática genera imágenes reales o virtuales (Ibíd., p. 117).

De esta manera, Alonso propone la música acusmática como un campo, que a través de las imágenes-de-lo-sonoro, transforma la realidad en acontecimiento musical (Ibíd., p.119) y donde esta imagen se convierte en «*huella*» de lo real, es decir que no es real, pero al mismo tiempo, tampoco irreal:

La “imagen-de-lo-sonoro” puede compararse a una “huella” de lo real. Fabricamos un objeto sonoro que nos da una idea de la realidad pero que, a su vez, es un soporte para nuevos proyectos. Esto refleja la ambigüedad de la imagen, analogía engañosa de un mundo y fruto de una elección: la “imagen-de-lo-sonoro” no es real pero tampoco es irreal. No es irreal porque el contacto con el acontecimiento real es tal que, incluso, se puede “penetrar” físicamente en él. Por tanto, lo invisible no nos hace olvidar lo extramusical, “el mundo” (Ibíd., p.119).

Por su parte Camilleri, amplía la noción de imagen-de-lo-sonoro poniéndola en relación con dos elementos que él determina indispensables en la enfatización de la especificidad de la escritura acusmática: forma y arquetipo (2024, p. 74). El primero hace referencia a las cualidades espectromorfológicas²⁹ individuales de los sonidos o a las texturas complejas que estos forman (Bayle, 2011 en Ibíd., p.

29 El concepto de «*espectromorfología*» (*spectromorphology*), es una noción desarrollada por Smalley para hacer referencia a los aspectos morfológicos de los sonidos. Al respecto, se ofrece a modo de definición la enunciada por el compositor en su texto de 2007, y que extrae de su escrito de 1997, *Spectromorphology: explaining sound-shapes*: “La espectromorfología es la interacción entre el espectro sonoro (espectro-) y las maneras en que este cambia y se forma en el tiempo (-morfología)” (Smalley, 1997 en Smalley, 2007, p. 36, nota 3). Traducción del autor, del original: “Spectromorphology is ‘the interaction between sound spectra (spectro-) and the ways they change and are shaped in time (-morphology)’ ”.

75), y el segundo alude a las relaciones que se gestan entre las experiencias humanas y la percepción de estructuras musicales espectromorfológicamente complejas (Ibíd., p. 75).

En este contexto, el autor reconoce que las imágenes-de-lo-sonoro en su despliegue en tres niveles, de lo concreto a lo abstracto, más la forma y los arquetipos “constituyen esas intencionalidades que contribuyen a la construcción musical desde una perspectiva poética y estimula la activación y elaboración de estructuras sensoriales y metafóricas referidas a la percepción³⁰” (Ibíd., p. 76).

Adicionalmente, reconoce la importancia de un concepto asociado a estos elementos y que incorpora la idea de espacio a la imagen-de-lo-sonoro: la noción de «*nada*» (*rien*), que “indica un reino espacial en el que las formas dialogan a través de sus características y relaciones³¹” (Ibíd., p. 75), y que Bayle reconoce como metáfora del espacio y elemento constitutivo de su música (Bayle, 2011 en Ibíd., p. 82). En este marco, Camilleri declara que “una de las características de la música acusmática es la *construcción en nada*, es decir, la construcción de música que *llena* un dominio espacial específico³²” (Ibíd., p. 82), idea que podremos conectar con los planteamientos de Dennis Smalley y que revisaremos en el apartado siguiente.

A lo enunciado, es importante agregar, en nuestra lectura de los análisis propuestos por Alonso (2013) y Camilleri (2024) de las obras *Paysage, personnage, nuage* (1980) y *Espaces Inhabitables* (1967) de Bayle, respectivamente, que la noción de imagen-de-lo-sonoro debe reconocerse como aplicable en distintas escalas. En este sentido es posible interpretar o reconocer una obra acusmática compuesta por secciones (como es el caso de ambos ejemplos) como una sola imagen-de-lo-sonoro que se despliega por partes, como una obra en que cada sección corresponde a un tipo imagen-de-lo-sonoro (como ocurre con el análisis de Alonso), y/o como una pieza en la que cada una

30 Traducción del autor, del original: “[...] constitute those intentionalities that contribute to musical construction from a poetic perspective and stimulate the activation and elaboration of sensory and metaphorical structures regarding perception”.

31 Traducción del autor, del original: “[...] a spatial realm in which forms dialogue through their individual characteristics and relationships”.

32 Traducción del autor, del original: “One of the characteristics of acousmatic music is the “construction in nothing,” i.e., the musical construction that “fills” a specific spatial domain”. Se reemplazan las comillas por cursivas.

de sus secciones está compuesta por diversas imágenes-de-lo-sonoro. Inclusive, en este contexto, como corolario, es posible considerar la existencia de imágenes-de-lo-sonoro de mayor ambigüedad en las que coexistan las tres intencionalidades.

A la luz de lo expuesto, la imagen-de-lo-sonoro puede entenderse como el elemento básico, en la concepción de Bayle, de la composición acusmática; componente que desplegado en tres dimensiones conceptuales, que abarcan de lo concreto a lo abstracto, conforman un dispositivo que otorga a la música acusmática una ambigüedad discursiva que le permite transitar entre lo real y lo irreal, y que en conjunción con las nociones de forma, arquetipo y «*nada*» definen un proceso de creación único que nos permite re-leer la experiencia de escucha y escritura musical como procesos de aprehensión y construcción de entidades sonoras complejas de naturaleza análoga a la de las imágenes visuales.

2.2.2 Espacio-forma

En palabras del compositor Denis Smalley, “la música acusmática es el único medio sónico que se concentra en la experiencia espacial como estéticamente central³³” (Smalley, 2007, p. 35), afirmación a tenor de la cual introduce el concepto de «*espacio-forma*»; foco de su propuesta de investigación analítica del ámbito acusmático-musical basada en la integración de las múltiples facetas de la imagen³⁴ acusmática (Ibíd., p. 35).

En línea con lo anterior, el compositor define el espacio-forma como “una aproximación a la forma musical, y su análisis, la cual privilegia el espacio como

33 Traducción del autor, del original: “Acousmatic music is the only sonic medium that concentrates on space and spatial experience as aesthetically central”. Es importante hacer notar que los planteamientos de Smalley, de manera similar a los de Bayle, permiten diferenciar la música acusmática de otras prácticas musicales del ámbito electroacústico.

34 La noción de imagen aquí mencionada difiere de la integrada en los planteamientos de Bayle. En este contexto, el concepto de imagen empleado por Smalley hace alusión a la localización apreciable de los sonidos en la escucha de una pieza musical: «*la panorámica*» (el caso del sonido estéreo la distribución de izquierda a derecha de los sonidos). En marco de la música acusmática, en consideración del empleo de un número elevado de altavoces para la reproducción sonora, esta puede ser tridimensional.

articulador primario³⁵ (Ibíd., p. 56), es decir, una noción de forma musical en la que “el tiempo actúa en el servicio del espacio³⁶” (Ibíd., p. 56). En relación con esto, (Ibíd.) el espacio-forma de una pieza acusmática se conforma por la añadidura de un conjunto de espacios categorizados, a modo general³⁷, en tres tipologías o «formas espaciales»: el «espacio fuente-vinculado» (*source-bounding space*), el «espacio espectral» (*spectral space*) y el «espacio perspectivo» (*perspectival space*).

En cuanto a estos elementos, Smalley define el *espacio fuente-vinculado* como “la zona espacial y la imagen mental producida por, o inferida de, una fuente sonora y su causa (si es que hay una)³⁸” (Ibíd., p. 56), y agrega que “el espacio lleva consigo una imagen de la actividad que lo produce³⁹” (Ibíd., p. 56). Respecto al *espacio espectral*, declara que corresponde a “la impresión de espacio y amplitud espacial producida por la ocupación de, y movimiento dentro, del rango de frecuencias audibles⁴⁰” (Ibíd., p. 56), y establece el *espacio perspectivo* como “las relaciones de posición espacial, movimiento y escala entre espectromorfologías, vistas⁴¹ desde el punto de observación del oyente⁴²” (Ibíd., p. 56).

35 Traducción del autor, del original: “An approach to musical form, and its analysis, which privileges space as the primary articulator”.

36 Traducción del autor, del original: “Time acts in the service of space”.

37 No se entrará en detalle, dados los alcances de la investigación, en la extensa clasificación y descripción que realiza Smalley de las «formas espaciales». En este sentido, la información enunciada comprende una breve síntesis de los planteamientos del compositor. Para mayor información recurrir al texto original del compositor: (Smalley, 2007).

38 Traducción del autor, del original: “The spatial zone and mental image produced by, or inferred from, a sounding source and its cause (if there is one)”.

39 Traducción del autor, del original: “The space carries with it an image of the activity that produces it”.

40 Traducción del autor, del original: “The impression of space and spaciousness produced by occupancy of, and motion within, the range of audible frequencies”.

41 Smalley aclara que emplea el vocablo «vistas», porque “a pesar de que la imagen acusmática pueda ser invisible, es posible, dependiendo de la naturaleza de las espectromorfologías y sus relaciones contextuales, localizar y seguir las posiciones [de los sonidos] en un modo cuasi-visual” (Smalley, 2007, p. 48), agregando que “esto es sin duda gracias a la colaboración transmodal habitual entre los sentidos visual y aurales en la experiencia cotidiana” (Ibíd., p. 48). Smalley emplea continuamente terminología visual para explicar las nociones de su propuesta acusmática. Esto, en palabras del autor, debido a lo que él define como percepción transmodal: “La interacción e interdependencia de varias modalidades de los sentidos” (2007, p. 56). Las citas son traducciones del autor, de los originales: “although the acousmatic image may be invisible, one can also, depending on the nature of the spectromorphologies and their contextual relations, locate and track their positions in a quasi-visual manner”, “This is no doubt due to the habitual transmodal collaboration between the visual and aural sense in everyday experience”, “The interaction and interdependence of various sense modalities”.

En este marco, a modo de ejemplo, podemos pensar en el sonido de un automóvil que se pierde en la lejanía o de un avión que surca el cielo. En este caso se conforma un espacio fuente-vinculado en el que podemos establecer nociones de profundidad o altura gracias a los sonidos descritos, por otro lado, si pensamos en un sonido continuo que se mueve entre un registro grave y agudo, estaremos frente a un espacio espectral donde la frecuencia del sonido nos daría indicios de la amplitud vertical del espacio. Por último, respecto al espacio perspectivo, podemos pensar en lo que sucede cuando, en una sala de conciertos, cambiamos nuestra posición: lo que escuchamos varía significativamente en relación con nuestra posición en el espacio.

Es importante hacer notar en este sentido, que la manifestación de las distintas formas espaciales dentro de una pieza acusmática puede realizarse no solo de manera secuencial sino también simultánea. Al respecto, Smalley propone la noción de «*espacio holístico*» que define como “una postura analítica, realizada amalgamando mentalmente una colección de formas espaciales en una vista espacial unificada⁴³” (Ibíd., 56). En este sentido, en un proceso de extrapolación y de lectura complementaria a este planteamiento espacio-holístico, es posible plantear la existencia de obras acusmáticas constituidas por un solo espacio, cuestión que el compositor Nicolas Marty reconoce cuando establece que “una pieza de música puede ser un solo espacio, o puede desarrollarse como una sucesión de espacios, estableciendo relaciones virtuales entre formas espaciales, movimientos, relaciones explícitas, relaciones potenciales y el entrelazamiento del tiempo y el espacio⁴⁴” (Marty, 2016., p.6).

Por otro lado, alejándonos ahora del ámbito de las formas espaciales, es conveniente retomar otro punto relevante dentro de la definición de espacio-forma de Smalley (2007): la relación entre espacio y tiempo.

42 Traducción del autor, del original: “The relations of spatial position, movement and scale among spectromorphologies, viewed from the listener’s vantage point”.

43 Traducción del autor, del original: “An analytical stance, realised by mentally amalgamating an array of spatial forms into a unified spatial view”.

44 Traducción del autor, del original: “One piece of music could be a single space, or it could be developed as a succession of spaces, establishing virtual relations between spatial forms, movements, actual relations, potential relations and the interweaving of time and space”.

Como ya mencionado, la metodología de aproximación a la música acusmática del compositor difiere de otras en cuanto posiciona el tiempo al servicio del espacio, o incluso, afirma, lo transforma en él:

Aunque mi percepción del sonido es un producto del tiempo, yo, en última instancia, desprecio el rol formativo del tiempo. Así el espacio puede ser más significativo que el tiempo, o por lo menos podemos beneficiarnos al declarar con esta idea que el tiempo puede ser puesto al servicio del espacio en vez de lo contrario. El tiempo se convierte en espacio⁴⁵. (Ibíd., p. 38).

En este contexto, aproximándose al ámbito de la composición, Marty, en su lectura de lo postulado por Smalley, declara que el espacio-forma, en contraposición a las nociones que presentan el espacio como elemento articulado por el tiempo –lo que se traduce en el despliegue de sonidos bajo la lógica del encadenamiento– es una forma musical que privilegia la noción de *coexistencia* por sobre la de *sucesión* (Smalley 2007, en Marty, 2016, p. 6).

Al alero de esta declaración, el investigador plantea la existencia de un paralelismo entre la noción de «*imagen-tiempo*⁴⁶» establecida por Gilles Deleuze (1985) en el marco del cine, y la música acusmática (Ibíd., p. 7), y al respecto menciona que este concepto de imagen puede relacionarse con dos formas musicales: la *momentform*⁴⁷, con inicio y final arbitrarios, y cuyos planes son individuales y articulados de manera cuasi-arbitraria, y la *espacio-forma*, en la

45 Traducción del autor, del original: “[...] even though my perception of sound is the product of time, I ultimately sideline time’s formative role. So space can be more significant than time, or at least we can profit by starting with the idea that time can be placed at the service of space rather than the reverse. Time becomes space”.

46 El concepto de imagen-movimiento es introducido por Deleuze en su *texto La imagen-tiempo: Estudios sobre cine II* de 1985. Marty, en el contexto de su texto, declara que esta noción fue tomada como modelo para un análisis orientado al oyente y no como concepto estético (2016, p. 12). Esto, en nuestra lectura, corresponde a comprender la imagen-movimiento en virtud de su carácter no secuencial y su tendencia a la fragmentación.

47 Marty ofrece un significado del término mediante una paráfrasis a Stockhausen: “formas musicales contemporáneas en que el todo está contenido en cada una de sus partes – implicando la ausencia de cualquier inicio y fin ontológico de la obra, en contraste con las ‘formas dramáticas’ con sus episodios sucesivos ‘necesarios’, su ‘fuerza conclusiva’, la ‘emoción’ inducida por tensión, etc.” (Stockhausen, 1988, p. 102 en 2016, p. 6). Traducción del autor, del original: “contemporary musical forms in which the whole is contained in each of its parts – implying the absence of any ontological beginning and end of the work, by contrast with ‘dramatic forms’ with their ‘necessary’ successive episodes, their ‘conclusive force’, the ‘emotion’ induced by tension, etc”. Las cursivas son propias.

que el tiempo sirve para que el espacio se desenvuelva, y cuyo objetivo es el establecimiento de relaciones espaciales entre entidades por sobre las causalidades y las sucesiones (Ibíd., p. 8) .

En este contexto, Marty plantea una lectura, en consideración de los planteamientos de Kramer (1988), de la *momentform* como una agrupación de *espacios-forma*: una entidad de tendencia fragmentaria⁴⁸ en la que el tiempo es dado, de manera directa, sin noción de progresión, causalidad o direccionalidad; como un espacio-forma segmentado (Ibíd., p.6). En otras palabras, una construcción en la que “el tiempo ya no es un medio para el discurso, es su tema o contenedor⁴⁹” (Ibíd., p. 6).

En la misma línea, el compositor plantea el proceso de composición acusmática, que él enuncia como «*montaje acusmático*» (*acousmatic montage*), como aquel que nos muestra espacios e imágenes-de-sonido⁵⁰ como elementos para ser leídos y observados más que para ser experimentados de manera clara (Ibíd., p. 7), y apunta al hecho de que una obra sonora “puede ser escuchada, aprehendida y recordada de una manera muy diferente de acuerdo a si sus oyentes consideran la cronología como relevante o no para la forma de la pieza⁵¹” (Ibíd., p. 9).

A la luz de lo enunciado, puede definirse el *espacio-forma* como un concepto que, estructurado en base a la tres manifestaciones sonoras del espacio: *fuentes-vinculado*, *espectral* y *perspectivo*, permite entender la música acusmática como una disciplina sonoro-espacial y comprender el sustrato temporal de la práctica músico-electroacústica como un elemento al servicio del espacio. Esto se traduce por un lado, en una conceptualización de las obras acusmáticas como

48 El concepto de fragmentación es introducido por Marty a partir del concepto de imagen-cristal de Deleuze (1985). Se tomó la decisión de evitar incluir este término (perdiendo cierta precisión la paráfrasis) producto de su complejidad y en pos de mantener una lectura lo más sencilla posible de la información presentada.

49 Traducción del autor, del original: “Time is not the medium of discourse anymore, it is either its topic or its container”.

50 Marty emplea el término «*image-de-son*». Dado que el compositor no realiza una aclaración respecto a sí es una referencia a la nomenclatura de Bayle, se ha preferido dejar una traducción más literal.

51 Traducción del autor, del original: “[...] could be listened to, apprehended and remembered in very different ways according to whether listeners considered chronology as being relevant or not to the form of the work”.

entidades conformadas por unidades espaciales diferenciables⁵²: segmentos sonoros de coherencia estética apreciable y poseedores de una temporalidad propia, y por otro, al establecimiento, a partir de un paralelismo con la noción de imagen-tiempo de Deleuze, del fenómeno músico-acusmático como fragmentario. En este contexto, nos aventuramos a establecer la existencia de una correspondencia entre el espacio-forma y sus espacios constituyentes, con las imágenes y secuencias audiovisuales de un film-ensayo, teniendo en consideración las relaciones que emergen a raíz de las descripciones «visuales» empleadas por Smalley para describir su propuesta musical, de los nexos conceptuales que emergen en el empleo de terminología común (por ejemplo el vocablo «imagen», presente también en la nomenclatura acusmática de Bayle) y la operatividad que la fragmentación otorga a los procedimientos de composición acusmática y que Marty reconoce como operaciones de «*montaje acusmático*».

2.2.3 La escucha

Resulta indispensable, dada la aproximación sonora de la investigación, realizar una revisión del fenómeno central de la experiencia acusmática y del ámbito músico-electroacústico a nivel general: el acto de escuchar. En este contexto, a continuación, se presenta una breve revisión de los planteamientos de dos compositores que han abordado este fenómeno de manera exhaustiva en su trabajo investigativo: Pierre Schaeffer y Michel Chion.

Al respecto, es importante mencionar que, dados los alcances de la investigación y los autores propuestos, el acercamiento a la temática se realizará en el marco de la funcionalidad de la escucha y que aproximaciones de perspectiva semiótica, filosófica o físico-acústica, si bien podrán ser mencionados, no serán tratados en profundidad⁵³.

52 Es importante recordar y hacer hincapié en que la forma-espacial de una pieza puede constituirse tanto por la agregación de formas espaciales como por un único espacio individual.

53 No se niega en ningún caso la necesidad de contar con un apartado de mayor envergadura al respecto. En este sentido, si bien el presente estudio se concentrará primordialmente en el ámbito funcional, no se descarta la posibilidad de ampliar en el futuro el marco de esta indagación hacia otros aspectos de la escucha.

En cuando a la primera de las aproximaciones, Pierre Schaeffer, en su *Tratado de los Objetos Musicales*, se refiere al fenómeno de la audición a partir del reconocimiento de cuatro funciones de escucha que denota con los verbos «escuchar», «oír», «entender», y «comprender»⁴³, y que define de la siguiente manera: «escuchar» (*écouter*) es “prestar oído, interesarse por algo. Implica dirigirse activamente a alguien o a algo que me es descrito o señalado por un sonido” (Schaeffer, 2003, p. 62), «oír» (*ouïr*), es “percibir con el oído. Por oposición a «escuchar»⁴⁴, que corresponde a una actitud más activa, lo que oigo es lo que me es dado a la percepción” (Ibíd., p. 62), «entender» (*entendre*), es “«tener una intención». Lo que entiendo, lo que se me manifiesta, está en función de esta intención” (Ibíd., p. 62), mientras que «comprender» (*comprendre*) es “tomar consigo mismo. Tiene una doble relación con «escuchar»⁴⁵ y «entender». Yo comprendo lo que percibía en la «escucha» gracias a que he decidido «entender». Pero, a la inversa, lo que he «comprendido» dirige mi «escucha», informa a lo que yo «entiendo»⁵⁴ (Ibíd., p. 62).

En relación a estas definiciones, propone un cuadro resumen en que, a modo de artificio referencial⁵⁵, delinea una secuencia por etapas (1, 2, 3, 4) del proceso de audición (ver fig. 1).

En este contexto, del cuadro se desprenden los siguientes alcances: «escuchar» hace referencia al reconocimiento de fuentes de emisión sonora, «oír» corresponde al reconocimiento de lo percibido auditivamente como «objeto sonoro»⁵⁶, «entender» concierne a la calificación, a partir de percepciones

54 Se propone el siguiente ejemplo, enunciado por Schaeffer, para aclarar un poco más los conceptos y sus relaciones: “escucho un motor, oigo un ruido, entiendo los chasquidos y «comprendo» una avería” (2003, p. 83).

55 Schaeffer hace hincapié, respecto al cuadro, en que “no hay que inferir de estas divisiones y numeraciones, ni cronología ni lógica que configuren nuestro mecanismo perceptivo” (Ibíd., p. 69), agregando que: “El hecho de tener que pasar de un sector a otro con el objeto de descripción lógica a propósito de una operación particular de la percepción, no es más que un artificio de la exposición, y con toda seguridad no implica ninguna sucesión temporal de hecho en la propia experiencia perceptiva. El desciframiento de la percepción se efectúa simultáneamente, y pone en juego simultáneamente los cuatro cuadrantes” (Ibíd., p. 69).

56 El concepto de «objeto sonoro» introducido por Schaeffer es de basta complejidad y no será abordado en el marco de esta indagación. Al respecto es conveniente citar a Chion quien declara: “El objeto sonoro es cada fenómeno y evento sonoro percibido como un todo, una unidad coherente, y percibida a partir de una escucha reducida, que se enfoca en ella por sí misma, independiente de su origen o significado. [...] Es una unidad sonora percibida en su

cualificadas, de los objetos sonoros percibidos, y «comprender» corresponde a la determinación de *sentido* a partir de los sonidos en audición (el reconocimiento de palabras, la escucha semántica, corresponde a un caso emblemático de esta función) (Ibíd.).

<p>4. COMPRENDER</p> <p>— para mí: signos. — ante mí: valores (sentido-lenguaje).</p> <p>Con referencia a otras nociones sonoras y a la no-emergencia de un sentido.</p>	<p>1. ESCUCHAR</p> <p>— para mí: indicios. — ante mí: acontecimientos exteriores (agente-instrumento).</p> <p><i>Emisión</i> del sonido. Reconocimiento de las fuentes.</p>	<p>1 y 4: Referencias exteriores.</p>
<p>3. ENTENDER</p> <p>— para mí: percepciones cualificadas. — ante mí: objeto sonoro cualificado.</p> <p><i>Selección</i> de algunos aspectos particulares del sonido. Cualificación del objeto.</p>	<p>2. Oír</p> <p>— para mí: percepciones brutas, esbozos del objeto. — ante mí: objeto sonoro bruto.</p> <p><i>Repetición</i> del sonido. Identificación del objeto.</p>	
<p>3 y 4: abstracto.</p>	<p>1 y 2: concreto.</p>	

Fig. 1: Cuadro de las funciones de la escucha según Schaeffer

En este sentido, y para terminar con las apreciaciones de Schaeffer (Ibíd.) respecto a la escucha, es relevante mencionar que el compositor hace una distinción entre los dos cuadrante superiores del cuadro, que establecen nexos entre los sonidos, y referencias y signos a este, y los dos cuadrantes inferiores,

material, su textura particular, sus propias cualidades y dimensiones perceptuales. Por el otro lado, es la percepción de una totalidad que se mantiene idéntica a través de distintas escuchas” (2009, p. 32). El concepto de «escucha reducida», ideado también por Schaeffer, será brevemente abordado en la enunciación de los alcances de Chion respecto a la escucha. Para más detalles sobre ambos conceptos referirse al texto original de Schaeffer (2003). La cita a Chion es una traducción del autor, del original: “[The] sound object refers to every sound phenomenon and event perceived as a whole, a coherent entity, and heard by means of reduced listening, which targets it for itself, independently of its origin or its meaning [...] It is a sound unit perceived in its material, its particular texture, its own qualities and perceptual dimensions. On the other hand, it is a perception of a totality which remains identical through different hearings”.

que guardan relación con la apreciación de los sonidos a partir de sus rasgos propios, distinción que será también evidenciada en los planteamientos que serán revisados a continuación.

Por su parte, Michel Chion establece la existencia de al menos tres modos distintos de escucha que enuncia como «escucha causal» (*causal listening*), «escucha semántica» (*semantic listening*) y «escucha reducida» (*reduced listening*), y que abordan *objetos* distintos (Chion, 1994, p 25). En este contexto, el compositor declara que la escucha causal es “la más común, consiste en escuchar un sonido para obtener información sobre su causa (o fuente)⁵⁷” (Ibíd., p 25), la escucha semántica es aquella que “se refiere a un código o lenguaje para interpretar un mensaje⁵⁸” (Ibíd., p 28), mientras que la escucha reducida⁵⁹ consiste en escuchar un sonido, removiendo la fuente y el significado que pueda transmitir, por sí mismo (Chion, 2009, p 30), es decir, concentrándose en sus características propias.

En este marco, puede evidenciarse de manera similar como ocurre con los planteamientos de Schaeffer, una distinción entre modos de escucha que apuntan a relaciones entre el sonido y referencias o signos exteriores a él mismo: escucha causal y semántica, y un modo que se vuelca hacia el sonido y sus características propias: la escucha reducida, concepto que será de relevancia en los enunciados siguientes.

Además de lo mencionado, ambos compositores se pronuncian respecto a la escucha en el ámbito acusmático. Por su parte, Schaeffer declara que es una situación de escucha en que no existe posibilidad de visualizar la fuente de emisión sonora, y en la que es posible focalizarse y cuestionarse sobre el propio sonido y sus cualidades:

57 Traducción del autor, del original: “[...] the most common, consists of listening to a sound in order to gather information about its cause (or source)”.

58 Traducción del autor, del original: “[...] refers to a code or a language to interpret a message”. A lo enunciado, Chion agrega un comentario que nos parece relevante aportar como nota adicional: “Este modo de escucha, que funciona de un modo extremadamente complejo, ha sido el objeto de investigación lingüística y el más ampliamente estudiado” (1990, p 25). Traducción del autor, del original: “This mode of listening, which functions in an extremely complex way, has been the object of linguistic research and has been the most widely studied”.

59 La escucha reducida enunciada por Chion corresponde a la definida por Pierre Schaeffer y que se detalla con mayor precisión en *El Tratado de los Objetos Musicales* (2003). Para un mayor detalle referirse a este texto.

[La] *situación acusmática* que quiere decir antes que nada, desconexión del complejo audiovisual, [...] sobre todo, hace posible, sin obligar a ello, la pregunta relativa al propio sonido y a sus cualidades propiamente sonoras, sin relación con su origen mecánico ni ninguna otra intención (2003, p. 85).

De manera similar, pero proponiendo una lectura contrastante a la de Schaeffer, Chion plantea la situación acusmática como aquel ámbito de percepción sonora en el que los sonidos pueden emerger en todas sus dimensiones pero en el que, paradójicamente, de manera más frecuente, el tipo de escucha que se emplea es la causal, es decir, una escucha en busca de fuentes por sobre una escucha reducida:

La escucha reducida y la situación acusmática comparten algo en común, pero en una manera más ambigua que la que Pierre Schaeffer [...] nos dio para entender. [...] El sonido acusmático atrae nuestra atención a rasgos sonoros normalmente ocultos [...] por la vista simultánea de las causas [...]. Lo acusmático verdaderamente permite que los sonidos se revelen así mismos en todas sus dimensiones. [...] Schaeffer pensó que la situación acusmática podría alentar la escucha reducida [pero], por el contrario, lo opuesto generalmente ocurre, por lo menos al principio, dado que la situación acusmática intensifica la escucha causal cuando elimina la ayuda de la visión⁶⁰ (1994, p. 32).

De lo expuesto por ambos autores, puede establecerse que la escucha, en un marco general y acusmático, corresponde a un proceso cognitivo que se manifiesta de maneras múltiples, y que aborda un espectro de funciones y modalidades que, a grandes rasgos, buscan el establecimiento de relaciones causales, la asignación de sentido, la decodificación semántica y la apreciación lo audible como entidad estética por sí misma. En este sentido, la situación

60 Traducción del autor, del original: “Reduced listening and the acousmatic situation share something in common, but in a more ambiguous way than Pierre Schaeffer [...] gave us to understand. [...] Acousmatic sound draws our attention to sound traits normally hidden [...] by the simultaneous sight of the causes [...]. The acousmatic truly allows sound to reveal itself in all its dimensions. [...] Schaeffer thought the acousmatic situation could encourage reduced listening [but], on the contrary, the opposite often occurs, at least at first, since the acousmatic situation intensifies causal listening in taking away the aid of sight”

acusmática posee una doble lectura: por un lado como ámbito para el despliegue de los sonidos en todas sus dimensiones, y por otro, como campo en el que de manera general hay propensión a la búsqueda de relaciones entre sonido y fuente. Estos aspectos serán de especial interés en el marco de la noción de audioensayo que pretende esta indagación, elemento que será revisado con más detalle en la sección siguiente.

2.2.4 Aportaciones a la noción de audioensayo

Se presentan en este apartado, tanto a modo de declaración de principios, como de listado terminológico, las consideraciones de orden teórico y técnico que, derivadas de la sección referida a la música acusmática, contribuirán en la formulación de la noción de audioensayo que persigue esta investigación. En este contexto además, se incorporarán algunos de los contenidos enunciados en la sección de aportaciones desde el ámbito del film-ensayo, con la intención de profundizar en aspectos de relevancia y de dar continuidad y coherencia a lo aquí expresado.

A tenor de lo mencionado, como punto de partida, en consideración de las nociones de imagen-de-lo-sonoro, espacio-forma (y su nomenclatura asociada) y montaje acusmático, y de las relaciones establecidas por Catalá entre imagen-ensayo, forma-ensayo y film-ensayo, que tomaremos como marco estructural, se postula que el audioensayo, a nivel formal, corresponderá en el ámbito de esta investigación a la agregación de entidades audibles que denominaremos «*espacio-imágenes sonoras*», a partir de un procedimiento que reconoceremos con el nombre de «*montaje-composicional*».

En este contexto, las «*espacio-imágenes sonoras*», como el nombre indica, corresponden teóricamente a la integración de las nociones de imagen-de-lo-sonoro y espacio-forma, y se constituyen a nivel aural como unidades sonoras que conforman espacios (fuente-vinculados, espectrales y/o perspectivas)⁶¹ y

61 En concordancia con los postulados de Smalley, la espacialidad de estos fragmentos podrá constituirse a partir de las relaciones entre los sonidos y sus fuentes de emisión, del despliegue espectral de los sonidos, o del punto de observación del oyente. Es relevante recordar además que, en estas manifestaciones espacio-sonoras, el tiempo está al servicio del espacio.

simultáneamente poseen intencionalidad de acuerdo a los postulados de Bayle (icónica, diagramática o simbólica)⁶². Al respecto, se agrega que estas entidades podrán:

- Delimitarse⁶³ de manera perceptual a partir de la audición.
- Corresponder a agrupaciones de sonidos o a sonidos individuales.
- Formarse a partir de cualquier tipo de material sonoro, independiente de su procedencia y de los procedimientos de transformación y edición empleados para su gestación⁶⁴.
- Combinarse para generar unidades sonoras de mayor complejidad.

Por su parte, el «*montaje-composicional*» corresponde al procedimiento, basado en la noción de «*montaje acusmático*» planteada por Marty (2016), de creación⁶⁵, concatenación y puesta en relación (superposición, agrupación, etc.) de las «*espacio-imágenes sonoras*». Al igual que en el caso del ensayo fílmico, este procedimiento constituirá la forma de despliegue del pensamiento y de las reflexiones que sustentan el proceso ensayístico y comprenderá un *pensar a través del sonido*.

A la luz de lo anterior, y en relación a lo enunciado en el apartado de aportaciones correspondientes al film-ensayo, en específico a aquellas referencias al audioensayo como proceso reflexivo, no conclusivo y de factura fragmentaria, y a los postulados de Schaeffer y Chion en torno a la escucha, se plantea que un proceso sono-ensayístico debe configurarse como una

62 Recordemos que la intencionalidad de las imágenes-de-lo-sonoro se constituye en una progresión de lo concreto a lo abstracto. En este sentido, a grandes rasgos, la intencionalidad icónica hace alusión a los sonidos de fuentes reconocibles, la intencionalidad diagramática a los procesos de transformación del sonido, y la intencionalidad simbólica a sonoridades de orden abstracto y metafórico.

63 Su delimitación durante el proceso de escucha, como ocurre en el caso de las imágenes-de-lo-sonoro y de las formas-espacio, no es unívoca y dependerá del oyente. En este sentido, el establecimiento de una identidad espacio-intencional clara no debe asumirse como una necesidad, y la búsqueda de alternativas que deriven en conformaciones sonoras de impronta ambigua es plausible y, en el contexto de un proceso ensayístico, posiblemente recomendable.

64 Si bien no expresado explícitamente con anterioridad, aunque posiblemente deducible de los postulados de Bayle y Smalley, la música acusmática se reconoce por una inclinación al empleo de todos los sonidos disponibles, incluidos aquellos que comúnmente denominamos como ruido (ruido blanco, ruido rosado, etc.)

65 El procedimiento hará referencia tanto al trabajo con «*imágenes-espacio-formales*» ya constituidas como a la confección desde cero de estas a partir de sonidos desagregados.

plataforma que promueva y proponga relaciones de carácter multifuncional y multimodal con lo audible.

En este sentido, la exploración auditiva de su contenido, de su discurso sónico, debe proveer diversas y contrapuestas perspectivas de escucha, y propiciar una subversión de las relaciones preestablecidas entre los sonidos, sus interpretaciones y usos. En este contexto, será de vital importancia considerar la escucha de carácter acusmático como el tipo de escucha propicia para la experimentación de un audioensayo, en consideración de su capacidad para proponer tránsitos entre la audición de tipo causal y profunda.

Para finalizar esta sección de aportaciones, a lo ya descrito deben añadirse dos consideraciones. La primera de ellas corresponde al empleo de la voz. Al respecto, el uso de esta, si bien no fundamental –recordemos los planteamientos de Català respecto a la posibilidad de conducir procesos de ensayo sin emplearla–, corresponderá a un valioso recurso producto de su contenido sonoro propio, su faceta de objeto sonoro, como de su sentido semántico. En este aspecto, el empleo de la voz, de manera similar a como ocurre en un film-ensayo, permitirá generar contrapuntos con el material en escucha, direccionar la audición, proponer lecturas a elementos sonoros de carácter abstracto, y darle coherencia discursiva a los sucesos sónicos. La segunda de ellas compete a la musicalidad. En este sentido, si bien esta característica puede evocarse a partir de empleo de los sonidos, no debe olvidarse que el desarrollo de esta cualidad no es el objetivo último de un audioensayo. En este contexto, su emerger, que puede aportar un componente estético de interés, debe intentar apuntar al desarrollo del procesos de reflexivos que propone la práctica ensayística.

2.3 Audioensayo

El presente apartado corresponde a una breve síntesis de los aspectos abordados en las dos secciones denominadas: aportaciones a la noción de audioensayo. En este sentido, se recomienda la lectura de estas si se pretende una revisión más extensa los contenidos aquí expuestos. Al respecto, siguiendo una lógica similar a la empleada en ambas secciones, los elementos enunciados corresponden, por un lado, a declaraciones de principios, y por otro, a un

conjunto de nociones técnicas que, sin pretender ser taxativos, condensaremos *rasgos constitutivos* del audioensayo.

Bajo esta premisa, dada la difícil tarea de delimitar una práctica que, como hemos constatado, rechaza cualquier tipo de definición, se sugiere tomar las declaraciones de esta sección solo como una guía tentativa de aproximación al audioensayo, y se invita a realizar a partir de las secciones que le preceden una noción propia. En este sentido, es importante recordar que la noción de audioensayo propuesta se enmarca en los objetivos de esta indagación y que, por lo mismo, solo puede asegurar su valía en este contexto indagativo.

2.3.1 Noción de audioensayo

Para efectos de esta investigación, el audioensayo supondrá un medio para, y al mismo tiempo, la manifestación material de, procesos de búsqueda reflexivos de carácter personal y subjetivo, no concluyentes, que emplean el sonido como vehículo primordial para el desarrollo de ideas, del pensamiento, y de un discurso que debe vincularse con un o una oyente en un dialogo íntimo y personal: el audioensayo debe pensar *a través* del sonido.

En este contexto, el audioensayo debe articularse como una polifonía fragmentada y heterogénea: un conjunto de ideas sonoras contrastantes, divergentes y/o congruentes, pero a la vez, como una entidad cohesionada y contenida, que en su hacerse audible se construye como forma y permite la expresión: el audioensayo debe dar estructura a un contenido sonoro fragmentado que se pliega en sí mismo y se vuelve, simultáneamente, manifestación y contenedor de su pensar.

En línea con lo anterior, un audioensayo puede estar compuesto por cualquier tipo de sustrato sonoro independiente de su procedencia y de los mecanismos empleados para su confección o grabación. En este contexto, la voz, que podrá o no ser incluida, ostentará un comportamiento dual: a través de la enunciación podrá dar expresión audible a la subjetividad subyacente de la autora o autor, o podrá manifestarse en su condición de sonido: liberada de su carga semántica e invitando a la búsqueda de las particularidades sónicas ocultas en el habla: el

audioensayo puede conformarse por, y emplear, cualquier tipo de sonidos, incluida la voz en su faceta semántica o solo como expresión sonora.

A nivel técnico-formal, el audioensayo se construye a partir de la concatenación y puesta en relación de «*espacio-imágenes sonoras*»: unidades audibles que vinculan espacio, intencionalidad y tiempo, y a través de un proceso de montaje denominado «*montaje-composicional*», que corresponde tanto a la agregación y modificación de *espacio-imágenes sonoras* como al procedimiento de confección de las mismas: el audioensayo se conforma y construye a través del *montaje-composicional* de *espacio-imágenes sonoras*.

En cuanto a su relación con el fenómeno de la escucha, el audioensayo debe promover y proponer múltiples experiencias de audición, constituyéndose como un medio para el despliegue y subversión de las distintas funciones (*escuchar, oír, entender y comprender*) y modos (*causal, semántico y reducido*) de percibir el sonido. Para estos efectos, la escucha en condiciones acusmáticas se presenta como la más idónea, en relación a su capacidad de potenciar el desarrollo de la escucha reducida, y de propiciar el establecimiento de relaciones causales entre sonidos y fuentes de emisión: el audioensayo debe ensayar sobre la escucha misma, y preferentemente, debe ser experimentado en condiciones de escucha acusmática.

3. El audiojuego como medio para la construcción de audioensayos

La presente sección comprende una breve descripción y delimitación del concepto de audiojuego, y una exposición de los criterios que nos permitirán proponer el empleo de esta tipología lúdica como medio para el desarrollo de audioensayos.

Al respecto, luego de proponer una definición de este ámbito sonoro, se realizará una revisión de dos temáticas teóricas provenientes del ámbito lúdico que nos serán de utilidad y que hemos designado con los siguientes títulos: *Lo lúdico al margen del entretenimiento* y *Los audiojuegos como medios retóricos no narrativos*. En este sentido, como punto de partida, dada la escasa bibliografía referente a los audiojuegos y a las dos materias específicas enunciadas, en el marco sonoro, se propone una categorización, sin que esta sea taxativa, de los audiojuegos como tipología específica de videojuegos, motivo por el cual, por extensión, consideraremos todos los planteamientos referidos a los juegos de video como válidos para las experiencias audio-lúdicas.

3.1 Los audiojuegos

Los audiojuegos comprenden una tipología lúdica basada principalmente en recursos de audio (Teixeira Borges y de Borba Campos, 2017, p. 351). En este sentido, corresponden a un conjunto de juegos digitales cuyo componente central es el sonido, y que por lo mismo, pueden crear atmósferas, mecánicas y una jugabilidad única, mientras hacen el entretenimiento digital más accesible (Nesteriuk, 2018, p. 338).

Por su parte, la web [audiogames archive](#), establece que los audiojuegos:

Son experiencias lúdicas jugables a partir del uso del sonido y/o texto. Un audiojuego está generalmente hecho solo de sonidos y voces sintetizadas o grabadas, lo cual significa que no necesitas ver para jugarlos. Algunos audiojuegos requieren audífonos para una mejor

experiencia, otros no, todos depende de la naturaleza del juego en cuestión⁶⁶ (s.f.).

De manera similar, Friberg y Gårdenfors se refieren estas experiencias lúdicas como “juegos de computadora que presentan interfaces auditivas completas, por lo que pueden ser jugados sin el uso de elementos gráficos⁶⁷ (2004, p. 148)”.

De estas aproximaciones, y en relación a lo enunciado en el apartado precedente, definiremos los audiojuegos como una tipología de videojuegos que consideran el sonido como su componente central (incluida la voz) –a partir del cual generan su jugabilidad, mecánicas y atmósferas–, no requieren de interfaz gráfica para ser jugados, y que pueden hacer más accesibles⁶⁸ las experiencias lúdicas digitales.

Al respecto, es relevante hacer notar las siguientes consideraciones⁶⁹ que se infieren de esta definición y que podemos conectar con algunos de los contenidos abordados en la sección referida al audioensayo:

- Al no requerir de interfaz gráfica, los audiojuegos proponen en sí mismos una aproximación acusmática a lo sonoro que, como enunciamos, corresponde a la más idónea para experimentar nuestra noción de audioensayo.
- Los materiales de construcción de los audiojuegos, es decir, los elementos que definen su forma, jugabilidad y experimentación, al igual

66 Traducción del autor, del original: “[...] games played by the use of sound and/or text. An audiogame is usually made up of just sound and synthesized or recorded speech, meaning that you don't have to see to play them. Some audiogames require headphones for best sound experience, others may not; it all depends on the nature of the game in question”.

67 Traducción del autor, del original: “[...] computer games that feature complete auditory interfaces, so they can be played without the use of graphics”.

68 Debido al alcance de la investigación no se abordará esta temática que sin duda es de amplia relevancia. Al respecto, pueden consultarse los textos de Borges y Campos (2017) y Nesteriuk (2018). A modo general, la noción de accesibilidad mencionada y abordada en las investigaciones referenciadas, hace referencia a la posibilidad de gestar experiencias lúdico-digitales enfocadas en personas con algún tipo o grado de impedimento visual.

69 A tenor con estas apreciaciones, es importante hacer notar que el audiojuego plantea una temática que no suele estar presente en los medios estudiados (film-ensayo y música acusmática): la interactividad, cuestión que, si bien no se abordará de manera específica en esta investigación, se reconoce como parte de las potencialidades del audiojuego como medio expresivo.

que en el caso de nuestra noción de audioensayo, son únicamente los sonidos, incluida la voz.

- Una experiencia de juego personal, dadas las condiciones de escucha que proponen los audiojuegos (en nuestra lectura: acusmáticas), configuraría una relación dialéctica de carácter íntima y personal que, de acuerdo a nuestros planteamientos, es indispensable en los procesos ensayísticos.

A partir de esto puede determinarse, en primera instancia, la factibilidad de emplear el medio audio-lúdico como marco para la realización de audioensayos. No obstante, como mencionado, creemos necesario dar revisión a un par de nociones adicionales que permitirán robustecer esta viabilidad desde el ámbito teórico.

3.2 Lo lúdico al margen del entretenimiento

El presente apartado corresponde a una breve descripción de cuatro nociones que nos permitirán comprender el acto de jugar y a los juegos como elementos que, a partir de una focalización en ámbitos distintos al entretenimiento, pueden configurar, a juicio nuestro, un marco propicio para el desarrollo de procesos ensayísticos. En este contexto, es pertinente mencionar que el objetivo aquí perseguido no es realizar una comparación entre estas aproximaciones, ni enmarcar el desarrollo práctico de esta indagación en alguna de ellas, sino exponer, desde distintos ángulos, el hecho de que el ámbito video-lúdico (y por extensión el audio-lúdico) es un espacio para la creación de juegos que pueden buscar algo más que entretener.

La primera de estas nociones corresponde al concepto de «*critical play*» (jugar crítico) introducido por la artista Mary Flanagan:

El jugar crítico significa crear u ocupar ambientes y actividades de juego que representan una o más preguntas sobre aspectos de la vida humana. [...] La criticidad en el juego puede ser adoptada para cuestionar un aspecto del “contenido” de un juego, o un aspecto de la función de un escenario de juego que podría ser de otra manera considerado como

dado o necesario [...]. La criticidad puede proveer un punto de vista esencial o un marco analítico. Quienes usan el jugar crítico como una aproximación pueden crear una plataforma de reglas con las cuales examinar un asunto específico –reglas que serían de alguna forma relevantes para el asunto en sí mismo. El jugar crítico se caracteriza por un examen cuidadoso de temas sociales, culturales, políticos, o incluso personales que funcionan como alternativas a los espacios populares de juego⁷⁰. (2009, p. 6)

En este sentido, en nuestra lectura de Flanagan, el jugar crítico corresponde a una aproximación que concibe el acto de jugar, y sus mecanismos, cualidades y espacios, como plataforma para la elaboración de cuestionamientos de carácter social, político y personal, es decir, que reconoce el jugar como una experiencia que puede ser ligada a procesos reflexivos.

De modo similar, la segunda noción a exponer, la de «*serious games*» (juegos serios), plantea una perspectiva del fenómeno lúdico principalmente relacionada con la educación y que hace referencia a juegos que “apuntan a generar procesos de aprendizaje significativos, caracterizados por sus objetivos y sus formas de estructurar el mensaje a partir de la interacción con el usuario desde su relación con el aprendizaje y la educación” (Carrubba, 2019, p.190). En línea con esto, Flanagan (2009, p. 243) estipula que esta categoría de juegos se relaciona principalmente con la educación y el uso militar, destacando que estos pueden emplearse en el entrenamiento para situaciones de desastre o crimen, el rediseño de espacios públicos, o en la creación de estructuras para la creación de equipos, entre otros aspectos, mientras que Michael y Chen se refieren a los juegos serios como aquellos que “usan el medio artístico de los juegos para entregar un mensaje, enseñar una lección, o proporcionar una experiencia⁷¹”. (2006, p.23).

70 Traducción del autor, del original: “Critical play means to create or occupy play environments and activities that represent one or more questions about aspects of human life. [...] Criticality in play can be fostered in order to question an aspect of a game’s “content,” or an aspect of a play scenario’s function that might otherwise be considered a given or necessary [...] Criticality can provide an essential viewpoint or an analytical framework. Those using critical play as an approach might create a platform of rules by which to examine a specific issue—rules that would be somehow relevant to the issue itself. Critical play is characterized by a careful examination of social, cultural, political, or even personal themes that function as alternatives to popular play spaces”.

Bajo estas perspectivas, los juegos serios corresponden a una tipología lúdica fundamentalmente enfocada en la entrega de contenidos de carácter educativo de diversa índole. En este aspecto, es relevante mencionar que, a pesar del empleo del término «*serios*», estos juegos no dejan de conllevar experiencias de entretenimiento, diversión o goce a pesar de tener otro propósito, un motivo ulterior en un sentido muy real (Ibíd, p. 21)

La siguiente noción corresponde a la de «*persuasive games*» (juegos persuasivos) ideada por el investigador y diseñador de juegos Ian Bogost, y que emplea para referirse a “videojuegos que montan retóricas procedimentales de manera efectiva⁷²” (2007, p. 46). Al respecto, Bogost define este tipo de retórica con las siguientes palabras:

Retorica procedimental es un nombre general para la práctica de realizar argumentos elaborados a través de procesos. Siguiendo el modelo clásico, la retórica procedimental implica persuadir –cambiar la opinión o acción. Siguiendo el modelo contemporáneo, la retórica procedimental implica expresión –transmitir ideas de manera efectiva. La retórica procedimental es un subdominio de la autoría procedimental; sus argumentos no se hacen a través de la construcción de palabras o imágenes, sino a través de la creación de reglas de comportamiento, la construcción de modelos dinámicos. En computación, estas reglas se gestan en código, a través de la programación⁷³ (Ibíd., p. 28, 29).

En este contexto, los juegos persuasivos comprenden “prácticas de juego que combinan la diseminación de información con intentos de introducir a quien juega

71 Traducción del autor, del original: “[...] use the artistic medium of games to deliver a message, teach a lesson, or provide an experience”.

72 Traducción del autor, del original: “[...] videogames that mount procedural rhetorics effectively”.

73 Traducción del autor, del original: “Procedural rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes. Following the classical model, procedural rhetoric entails persuasion—to change opinion or action. Following the contemporary model, procedural rhetoric entails expression—to convey ideas effectively. Procedural rhetoric is a subdomain of procedural authorship; its arguments are made not through the construction of words or images, but through the authorship of rules of behavior, the construction of dynamic models. In computation, those rules are authored in code, through the practice of programming”.

en actitudes y comportamientos particulares⁷⁴ (De la Hera et. al, 2021, p. 8), es decir, constituyen experiencias video-lúdicas que, a través de sus mecánicas de juego y de las reglas propuestas para su experimentación, buscan incidir en ámbitos actitudinales y conductuales, aproximación que, de manera similar a los casos anteriores, posiciona a los juegos más allá del entretenimiento.

La última noción en revisión corresponde a la de «*notgames*» (*nojuegos*), gestada por el estudio de desarrollo de videojuegos *Tale of Tales* dirigido por Auriea Harvey and Michaël Samyn. Al respecto, el concepto de *nojuegos* deriva de cuestionamientos en torno a la posibilidad de realizar formas de entretenimiento digital que rechazan explícitamente la estructura de los juegos, y a la búsqueda de formas de arte interactivo no basadas en la competición, metas, premios, ni en el ganar o perder (Samyn, 2010). En este sentido, los *nojuegos* son un desafío de diseño y un desafío artístico (Ibíd.) cuyo pensamiento se inspira en los videojuegos:

En aquellos buenos momentos en las experiencias virtuales cuando sentimos como si estuviéramos en otro mundo, cuando creemos que personajes sintéticos son amistades, cuando nuestros cuerpos se combinan con el sistema y el *software* se convierte en nuestras manos y ojos, cuando nos encontramos fascinados o fascinadas por aquello que estamos haciendo en ese momento sin ninguna consideración por el premio que podemos estar ganando o perdiendo⁷⁵ (Ibíd.).

En este contexto, los *nojuegos* corresponden a una categoría artística que emplea los mecanismos y cualidades de los videojuegos pero que rechaza abiertamente las nociones de competencia y la estructura que estos conllevan, proponiendo una re-apropiación de los elementos creativos del ámbito video-lúdico como herramientas para la expresión artística.

74 Traducción del autor, del original: “[...] gaming practices that combine the dissemination of information with attempts to engage players in particular attitudes and behaviors”.

75 Traducción del autor, del original: “By those fine moments in virtual experiences when we feel like we’re in another world, when we believe a synthetic character is our friend, when our bodies merge with the system and the software becomes our hands and eyes, when we find ourselves enthralled by the very thing that we are doing at that moment in complete disregard of the prize that we might be winning or losing”.

A la luz de lo expuesto, desde una perspectiva teórica que plantea una distancia entre lo lúdico y el divertimento, es posible sustentar el empleo del audiojuego como plataforma para la realización de proyectos ensayísticos. A tenor de esto, es importante reiterar que, como ya expresado a lo largo del apartado, el uso de este medio para propósitos no vinculados principalmente con el entretenimiento no conlleva necesariamente una pérdida de los aspectos ligados a este fin, y hacer notar las diversas posibilidades y el potencial que el ámbito lúdico ofrece para la creación de obras artístico-reflexivas.

3.3 Los audiojuegos como medios retóricos no narrativos

De manera similar a la sección precedente, este apartado comprende una breve enunciación de ideas que nos permitirán, a nuestro juicio, dar una lectura a los juegos, y por extensión a los audiojuegos, como medios para el desarrollo de ensayos en el entendido de considerar estos procesos reflexivos como prácticas no narrativas, o a lo menos, no narrativas en un sentido convencional⁷⁶.

En este contexto, como punto de partida, citaremos a Catalá, quien establece en el seno del film-ensayo un sobrepaso, y en nuestra interpretación un distanciamiento, de este medio respecto a la narración. En este contexto, el autor atribuye este sobrepaso a la superación, a partir de lo figural⁷⁷, de una dicotomía entre la narración y la descripción, que asocia la división entre lo sensible y lo racional anclada al pensamiento de filósofos como Kant y Deleuze⁷⁸:

76 Es importante mencionar que lo enunciado en esta sección no pretende desestimar o negar los aspectos narrativos de las experiencias lúdico-digitales, sino, dar relevancia a las propiedades de orden ludológico que estas poseen y desde las cuales pueden realizarse vínculos con aspectos ensayísticos de nuestro interés. En este contexto, lo que se busca, por un lado, es proponer una perspectiva de aproximación a los audiojuegos que, partir de rasgos específicos de los medios lúdicos, justifique su uso como plataforma para el desarrollo de audioensayos, y por otro, distanciar esta categoría de juegos de los medios comúnmente reconocidos como narrativos: libros, films, música, etc.

77 Catalá se refiere al concepto de figural de la siguiente manera: “Lo figural sería la imagen por sí misma, como expresión primera. Expresión a través de las formaciones o deformaciones de la propia imagen, sin recurrir a la narración [...] ni a la mimesis [...], ni deslizarse tampoco por el hueco que lleva al otro lado, a la abstracción” (Ibíd., p. 45).

78 “Nos encontramos, otra vez, ante la antigua dicotomía kantiana entre sensación y razón. De nuevo debemos elegir, siguiendo la concepción de Deleuze, entre espontaneidad, la frescura de la carne y la estabilidad y organización del hueso: lo dionisiaco y lo apolíneo. ¿Por qué? La pregunta puede parecer ingenua por su contundencia, pero de ella depende la concepción

Si regresamos a la dicotomía anterior entre narración y descripción, vemos aparecer en el ensayo fílmico una nueva forma posible de comunicación que supera dialécticamente a las otras dos. La narración en el campo de la imagen y por tanto del film-ensayo, queda necesariamente sobrepasada por lo figural aunque aquella esté presente como elemento organizador de las figuras, ya que la potencia expresiva de estas, si de un genuino ensayo cinematográfico estamos hablando, deber ser superior. Por otro lado es en este ámbito de la figura entendida como germen del significado donde se instala el movimiento razonante que, en sí mismo, constituye una alternativa a las descripciones, puesto que profundiza aquello que de simplemente constatativo de la superficie tiene forma descriptiva tradicional, y avanza hacia una descripción fenomenológica de mayor intensidad [...] el film-ensayo significaría un acercamiento del proceso intelectual a la vivencia propia, corroborando, contrariamente a lo propuesto en el método científico, que experimentamos el mundo a través de nuestras emociones (2014, p. 52).

En este sentido, trasladando lo enunciado al ámbito del audioensayo, los planteamientos de Català se corresponderían con nuestra propuesta de entender este medio auditivo como un espacio donde se debe pensar *a través* del sonido, llevando en este sentido lo figural al plano sónico, y encapsulando lo narrativo en el ámbito de la organización sonora.

A tenor de esto, considerando que el distanciamiento a lo narrativo se plantea desde los componentes materiales del ensayo (imagen, sonido), pero no desde los medios de concreción en sí (cine, audiojuego), creemos relevante (he aquí lo medular de este apartado) considerar una aproximación a la creación lúdica desde un ámbito no narrativo: la ludología, buscando proponer una lectura de los audiojuegos, a propósito del distanciamiento a la narratividad descrito, como medios ensayísticos plausibles en virtud de su retórica y estructura propia. En este contexto, nos centraremos a continuación en los planteamientos de Gonzalo Frasca en relación a los videojuegos.

adecuada del film-ensayo” (Català, 2014, p. 47).

El enfoque de Frasca, vinculado con las ideas de Espen Aarseth y Roger Caillois, establece que “a diferencia de los medios tradicionales, los videojuegos no están solo basado en la representación sino en una estructura semiótica alternativa conocida como simulación⁷⁹” (2003, p. 1). En este sentido, Frasca reconoce que hay elementos comunes entre la narrativa y las simulaciones (personajes, eventos, situaciones), pero deja en claro que sus mecánicas son esencialmente distintas y que ofrecen posibilidades retóricas diferentes (2007, p.1).

En línea con esto, Frasca establece la narración como “una forma particular de estructurar la representación⁸⁰” (2003, p.2) y define el simular como “modelar un sistema (fuente) a través de un sistema distinto que mantiene para alguien algunos de los comportamientos del sistema original⁸¹” (Ibíd., p.3). A esto añade que “el término clave aquí es *comportamiento*⁸²” (Ibíd., p. 3), dado que la “simulación no solo retiene las características –generalmente audiovisuales– del objeto sino que también incluye un modelo de sus comportamientos. Este modelo reacciona a ciertos estímulos, de acuerdo a un conjunto de condiciones (Ibíd., p. 3).

En este sentido, reconoce los juegos como una forma particular de estructurar simulaciones, en contraposición a la narrativa que estipula como una manera de estructurar representaciones (Ibíd., p. 3).

Es importante mencionar, de acuerdo a lo señalado, que una de las diferencias sustanciales que Frasca reconoce entre ambas vertientes retóricas corresponde a la intervención de usuarios y usuarias en relación a la coherencia de las experiencias lúdicas. Al respecto, y en relación a las llamadas «*narraciones interactivas*», menciona:

La mayor falacia de las “narraciones interactivas” es que pretenden dar libertad a quien juega mientras mantiene una coherencia narrativa. [...]

79 Traducción del autor, del original: “[...] unlike traditional media, video games are not just based on representation but on an alternative semiotical structure known as simulation”.

80 Traducción del autor, del original: “[...] particular form of structuring representation”.

81 Traducción del autor, del original: “[...] to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system.

82 Traducción del autor, del original: “The key term here is “behavior””. Las cursivas son propias.

Las simulaciones son laboratorios para la experimentación donde cada acción del usuario o usuaria no es solo permitida sino requerida. La coherencia entre sesión y sesión simplemente no es un requerimiento en el mundo de juego. [...] Las simulaciones retan a narradores y narradoras⁸³ porque les quita su fuente de poder: la habilidad para hacer declaraciones a través de secuencias de causa y efecto⁸⁴ (Ibíd., p.7).

En relación a lo expuesto, es significativo indicar que el concepto de retórica al que hace alusión Frasca se diferencia del de otros autores como Bogost (2007), dado que no alude solo a la persuasión sino que apunta a un espectro comunicativo de mayor envergadura en concordancia con los planteamientos de Kenneth Burke:

La perspectiva clásica de la retórica –desde Aristóteles a los inicios del siglo XX– como persuasión ofrecía una visión desbalanceada del proceso comunicativo, favoreciendo a quien emitía un mensaje enfocado en persuadir al receptor. Burke ofrece una alternativa que ve el proceso como una forma de cooperación donde una lucha por el poder puede existir entre quienes se involucran pero que no necesariamente favorece a quien produce el mensaje [...] Si tuviera que resumir mi aproximación a la retórica en palabras simples, diría que mi mayor preocupación es con el juego como una actividad para comprender el mundo. La retórica del juego nos va a permitir entender este proceso como uno comunicacional –y por lo mismo– social⁸⁵. (Frasca, 2007, p. 29, 30).

83 Frasca emplea el término «*narrauthors*» con el que hace referencia a autores o autoras de narraciones.

84 Traducción del autor, del original: “The biggest fallacy of “interactive narrative” is that it pretends to give freedom to the player while maintaining narrative coherence. [...] Simulations are laboratories for experimentation where user action is not only allowed but also required. Coherence from session to session is simply not a requirement in the game world. [...] simulation challenges narrauthors because it takes away their source of power: the ability to make statements through sequences of causes and effects”.

85 Traducción del autor, del original: “The classical –from Aristotle to the early XXth century– perspective of rhetoric as persuasion offered an unbalanced view of the communication process, favoring whoever issued a message that was aimed at persuading the receiver. Burke offers an alternative that sees the process as a form of cooperation where a power struggle may exist between those involved but not necessarily favoring whoever produces the message. [...] If I had to sum up my approach to rhetoric in simple words, I would state that my main concern is with play as an activity for understanding the world. Play rhetoric will help us to

Como último elemento en relación a los postulados de Frasca, es relevante mencionar que el autor considera la simulación como una aproximación con limitaciones y que esta no anuncia el final de la representación sino que es solo una alternativa, no su reemplazo⁸⁶ (2007, p. 11).

De lo enunciado se desprende entonces, desde un ángulo teórico que se enmarca en las cualidades propias de las creaciones lúdicas, y a la luz de los planteamientos de Frasca, que los audiojuegos, en su calidad de tipología video-lúdica, corresponden a un medio que formalmente apunta a la gestación de experiencias desde un enfoque no narrativo basado en las simulaciones, característica que se coincide con los planteamientos de Catalá que reconocen el ensayo-fílmico y, por extensión de acuerdo a nuestra investigación, los audioensayos como manifestaciones reflexivas que sobrepasan, se distancian y difieren de las prácticas narrativas. En este sentido, el audiojuego respondería a nuestra búsqueda de un medio propicio para el desarrollo de procesos audio-ensayísticos en virtud de su capacidad retórica no narrativa enmarcada en la simulación frasquiiana.

understand this process as a communicational –and therefore, social– one”. Frasca no hace alusión concreta a ningún texto de Burke. Por estos motivos, se agregan a la bibliografía ambos escritos de Burke citados en el documento de Frasca: Burke (1969, 1989).

86 Traducción del autor, del original: “Simulation is only an approximation and even if narrauthors may feel threatened by it, it does not announce the end of representation: it is an alternative, not a replacement”.

4. preludio: Audioensayo en formato audiojuego

En el presente apartado se realiza una exposición de los aspectos generales, las referencias, y los detalles técnicos ligados a la realización de «*preludio*»: un audioensayo en formato audiojuego para computadora que aúna los contenidos teóricos desarrollados y corresponde a la manifestación práctica de esta indagación. En línea con esto, de manera sucesiva, se presentan: una breve descripción general del audioensayo⁸⁷, una revisión de referentes asociados, una revisión detallada de los aspectos sonoros, formales y técnicos que constituyen esta experiencia lúdico-sonora, y un apartado de reflexiones.

La descarga del audiojuego puede realizarse desde el siguiente repositorio:
<https://github.com/mulvo-nied/preludio>

4.1 Descripción general

preludio es un audioensayo en formato de audiojuego, sin interfaz gráfica, que propone la apreciación de eventos sonoros a partir de la exploración de un breve recorrido bidimensional a través del desplazamiento horizontal de un personaje. En este sentido, *preludio* se constituye como un trayecto, sin obstáculos y de libre navegación, conformado por una sucesión de espacio-imágenes sonoras que deberán ser experimentadas de modo secuencial y sin límite de tiempo para concluir la partida.

En este contexto, la ruta sonora propuesta en *preludio* se divide en tres secciones que se separan mediante dos «tramos de silencio» y que se diferencian por la intención sonora y la tipología de elementos audibles que contienen. Dentro de cada sección, los sonidos se distribuyen en el plano horizontal y vertical, y se hacen audibles en la medida en que la jugadora o jugador se aproxima a ellos o transita por puntos específicos del recorrido. En este sentido, los elementos audibles corresponden a emisiones en bucle o a instancias sónicas activables que en conjunto generan espacios sonoros dinámicos e interactivos.

⁸⁷ Con el objetivo de simplificar la lectura, se hará referencia a *preludio* indistintamente como audioensayo o audiojuego.

En cuanto al material sonoro presente en preludio, este es de diversa procedencia e índole, y corresponde principalmente a: sonidos de carácter físico-acústico, sonidos sintético-digitales, paisajes sonoros y grabaciones de voz, los cuales fueron en su mayoría grabados y confeccionados específicamente para el audioensayo.

4.2 Referencias

A continuación se enuncian las obras consideradas como referencias para el desarrollo de *preludio*, indicando en cada caso, los motivos para su elección y los elementos o características catalogadas como aportaciones para la realización del audiojuego. En este contexto, dada la variedad de trabajos referenciados se ha optado agruparlos de acuerdo a los campos creativos abordados en la investigación.

4.2.1 Ensayos filmicos

Se presenta como único referente en el marco del film-ensayo el emblemático film *Lettre de Sibérie* (1957) de Chris Marker. Se cita este ensayo en primer lugar, en consideración de la forma en que Marker integra elementos sonoros, especialmente fragmentos musicales, como parte del contenido retórico del film. En segundo lugar, se toma esta obra como referencia en relación al icónico pasaje en el que Marker, ingeniosamente, a través de una operación de montaje entre imagen, voz y texto, otorga tres lecturas distintas a una misma secuencia visual. Al respecto, a modo de aclaración, se puede citar a Blümlinger (2007):

Una secuencia central de *Lettre de Sibérie* muestra al espectador el modo de funcionamiento del montaje clásico: gracias a que una escena se repite tres veces consecutivas y cada vez se combina con distintos comentarios (desde la explicación comunista ortodoxa hasta el tono de reportaje aparentemente objetivo) el espectador puede medir la filtración operada por el texto hablado (en voz off) sobre los significados de la imagen (p. 52).

En este sentido, respecto a la influencia de los elementos citados en nuestro audioensayo, estos se manifiestan en la incorporación de una misma pieza musical al inicio y finalización del trayecto propuesto, buscando la generación de una atmósfera nostálgica, una introducción y término del juego de orden más cinematográfico, y la conformación de una suerte de *envoltorio* de las distintas secciones del audiojuego, y en la repetición de sonidos distintivos no verbales⁸⁸ en diversas partes de la ruta, haciendo alusión al trabajo de montaje y a la escena comentada. Esto se hace evidente, por ejemplo, en la escucha de un sonido que emula el tic-tac de un reloj y que se incluye en un punto específico de cada sección de *preludio*, en un intento de dar unidad al discurso sónico y de propiciar una re-lectura de este sonido en relación al contexto audible circundante.



Fig 2: *Lettre de Sibérie.*

88 A diferencia de la secuencia del film de Marker, la operación de re-lectura sonora que se propone en *preludio* se articula a partir de sonidos que no incluyen texto ni voz.

4.2.2 Música acusmática⁸⁹

La primera de dos referencias en el campo de la música acusmática corresponde a la pieza *Paysage, personnage, nuage* (1980) de François Bayle. En específico, esta obra que se desarrolla en secciones y que combina sonidos de índole acústica, digital y paisajística con la voz, se cita en consideración de su estructura conformada por tres partes y por la asociación respectiva de ellas, a nuestro juicio, con las tres facetas intencionales de las imágenes-de-lo-sonoro estudiadas en esta indagación. En este aspecto, la pieza presenta un discurrir sonoro que va de lo concreto a lo abstracto y que transita en orden por el «*im-sonoro*», el «*di-sonoro*» y el «*me-sonoro*».

La segunda referencia en el campo musical corresponde a la composición *Valley Flow* (1992) de Denis Smalley. Se cita esta pieza, a nuestro parecer de impronta atmosférica y de inclinación hacia el uso de sonidos de largo mantenimiento y densidad espectral, en consideración del despliegue sónico que expone y que, en nuestra escucha, manifiesta la intención de conformar espacios e instancias audible de tendencia estática, en las que los sonidos se suceden paulatinamente y donde es posible apreciar con detenimiento cada evento sonoro.

En este contexto, del ámbito musical, en primer lugar se recoge la idea de dividir el universo sonoro del audiojuego en tres secciones y de distinguir cada una de ellas al asociarlas con una intención y sonoridad particular, y en segundo lugar, se rescata la aproximación composicional hacia lo estático propuesta en la pieza de Smalley, la cual se integra como base de la propuesta sónica del audioensayo, y que se traduce en la conformación de este a partir de espacio-imágenes sonoras de tendencia estacionaria y al empleo mayoritario de sonidos en bucle.

⁸⁹ Para la escucha de las dos referencias incluidas en esta sección, se recomienda se búsqueda en plataformas de *streaming* de música y/o video, o similares. En este sentido, no se incluyen hipervínculos en consideración de la posibilidad de que el material enlazado sea borrado o de que sea necesaria la compra de las piezas para escucharlas.

4.2.3 Videojuegos

En el marco vídeo-lúdico, se toma como primera referencia el juego *Passage* (2007) desarrollado por Jason Rohrer. Este videojuego, que consiste en un breve recorrido bidimensional con obstáculos que representa la vida de una persona, y que se juega desplazando lateralmente un avatar, se alude a este en consideración de sus mecánicas de juego sencillas, su corta duración y por su capacidad, en nuestra lectura, de proponer un espacio de sensibilización y reflexión.

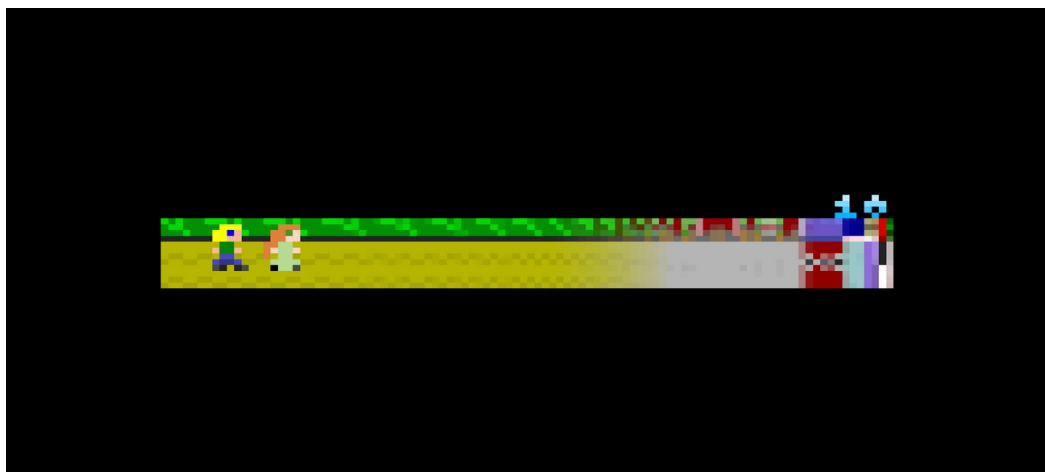


Fig 3: Passage

Como segunda referencia, se considera el juego de video *FAR: Lone Sails* (2018) desarrollado por *Okomotive*. Este juego bidimensional, que radica en transitar, utilizando un extraño vehículo, por bastos paisajes deshabitados y desolados, y en la resolución de puzzles, se toma como elemento referencial en cuanto a su modalidad de juego basada en mecánicas simples y en el acto de recorrer, su despliegue visual, que a nuestro juicio invita a detenerse y contemplar los paisajes propuestos, provocando una sensación de ensimismamiento y nostalgia, y a su universo sonoro, el cual combina principalmente sonidos ambientales con intervalos de silencio e incorpora música de manera sutil en momentos clave para añadir una capa de emotividad adicional a la experiencia lúdica y visual.

En este contexto, de los videojuegos enunciados se rescata la posibilidad de concebir el audiojuego como una experiencia de corta duración basada en el acto de recorrer como mecánica fundamental, la combinación de espacios de silencio con instancias sonoras, y la búsqueda de atmósferas que evoquen respuestas emocionales e inviten a ensimismarse.

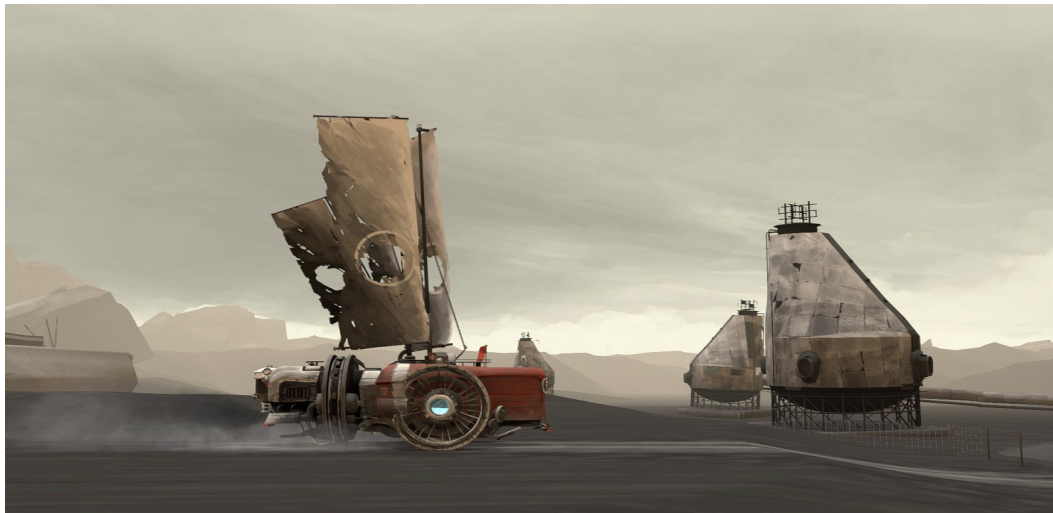


Fig. 4: FAR: Lone Sails

4.2.4 Audiojuegos

Como último referente se cita el audiojuego *Bokurano Daibouken 3* (s.f.) desarrollado por *Nyanchan games*. Este audiojuego corresponde a una aventura y plataformas en formato bidimensional que incorpora elementos de acción y rol. Se menciona este audiojuego como referencia en consideración del uso, a nuestro juicio ejemplar, que propone del sonido como elemento informativo y transmisor de los eventos que transcurren dentro del juego. En este sentido, se destacan la claridad y precisión de los sonidos asociados al movimiento del personaje jugable y la utilización de variaciones dinámicas de volumen, entre otros recursos, para comunicar la posición y presencia de obstáculos o enemigos.

En este sentido, se rescata principalmente el empleo de eventos sonoros para informar al jugador o jugadora de sus acciones dentro del juego, y el uso de efectos, en particular de atenuaciones dinámicas de volumen, como estrategia para comunicar distancia a objetos o límites espaciales. Esta última característica de *Bokurano Daibouken 3* es de especial importancia en la conformación de las secciones de *preludio*, en las que el posicionamiento, y por ende la distancia, entre los sonidos juega un rol fundamental en cuanto a la configuración de las distintas espacio-imágenes sonoras que se suceden.

Es importante mencionar como cierre de esta sección de referencias, que las obras enunciadas conformaron un marco de guía para orientar las decisiones de diseño vinculadas al desarrollo técnico y procedimental de *preludio*, pero que el contenido sonoro, es decir, el discurrir reflexivo del proceso de ensayo, no fue articulado en relación a obras específicas y que, de acuerdo con la noción de audioensayo planteada, surgió desde la subjetividad y desde la retórica sonora personal del desarrollador, motivo por el cual, en gran medida, no se hace alusión específica a tipologías de sonidos, efectos o procedimientos tecnico-sonoros, como elementos aplicados o fuentes de inspiración, al comentar las referencias.

4.3 Desarrollo técnico-sonoro

A continuación se enuncian los aspectos de orden técnico y sonoro más relevantes vinculados con el proceso de realización práctica de la investigación.

4.3.1 Aspectos introductorios

El audioensayo preludio, que se constituye como un audiojuego sin interfaz gráfica para computadora, y que corresponde a un breve recorrido sonoro, de tres secciones en formato bidimensional, fue confeccionado empleando el motor de juegos Godot en su versión 4.3 para Linux y programado empleando el lenguaje GDScript nativo al motor. En adición a estas herramientas, se emplearon para el desarrollo de los elementos sonoros del audiojuego la

estación trabajo de audio digital (DAW) Reaper en su versión 7.22 y el lenguaje de programación SuperCollider en su versión 3.14.0-dev, ambas para Linux. En este aspecto, todas las grabaciones y la aplicación de efectos a los sonidos, salvo el uso de reverberación (reverb) y retardos (delay) que fueron aplicados directamente en Godot, fueron realizados en Reaper mientras que el lenguaje SuperCollider fue empleado para la confección de todos los sonidos digitales presentes en el ensayo. El desarrollo completo del audiojuego se realizó en una computadora portátil con la distribución de Linux Ubuntu en su versión 22.04 LTS de 64 bits.

4.3.2 Mecánica de juego

La navegación por el recorrido planteado en *preludio*, un camino que se extiende hacia la izquierda del punto inicial del audioensayo, se realiza a través del desplazamiento horizontal, a velocidad constante, de un personaje. Esta es la única mecánica de juego y constituye la acción fundamental para la experimentación del universo sonoro construido. En este contexto, el audioensayo puede jugarse empleando un teclado para computadora o un mando de consola utilizando los siguientes botones y teclas que se asocian a las acciones a continuación enunciadas:

- **Computadora:**
 - Teclas «a» y «d» / teclas direccionales «izquierda» y «derecha»: movimiento del personaje, respectivamente, hacia la izquierda o derecha.
 - Teclas «w» y «s» / teclas direccionales «arriba» y «abajo»: incremento o decremento, respectivamente, del volumen del audiojuego (por defecto el juego inicia en el volumen máximo).
 - Tecla «esc»: Pausa (durante el juego) / Volver al juego (cuando el juego está pausado) / Cerrar la aplicación (una vez finalizada la partida).

- Tecla «enter»: Cerrar la aplicación (cuando el juego está pausado) / reiniciar el audiojuego (una vez finalizada la partida).
- **Mando de consola:**
 - Botones izquierda y derecha de cruz de navegación / Movimiento horizontal (izquierda a derecha) de palanca de navegación: movimiento del personaje, respectivamente, hacia la izquierda o derecha.
 - Botones arriba y abajo de cruz de navegación / Movimiento vertical (arriba a abajo) de palanca de navegación: incremento o decremento, respectivamente, del volumen del audiojuego (por defecto el juego inicia en el volumen máximo).
 - Botón «start»: Pausa (durante el juego) / Volver al juego (cuando el juego está pausado) / Cerrar la aplicación (una vez finalizada la partida).
 - Botón «select»: Cerrar la aplicación (cuando el juego está pausado) / reiniciar el audiojuego (una vez finalizada la partida).

El juego y recorrido inician de manera automática al abrir la aplicación correspondiente al audioensayo y terminan de forma automática también al llegar al punto final de la ruta indicada por un sonido distintivo. El audiojuego no posee un menú de inicio pero al finalizar la partida se da la opción a la jugadora o jugador de cerrar la aplicación o reiniciar la partida. De modo similar, al pausar el juego, se da la opción de volver a la partida o cerrar la aplicación. Todas las opciones descritas son enunciadas mediante grabaciones de voz emitidas en bucle.

4.3.3 Implementación sonora

Los sonidos empleados para el desarrollo de *preludio*, gestados y/o recolectados en su totalidad por el desarrollador, pueden clasificarse en 6 categorías:

- Físico-acústico: sonidos provenientes de grabaciones de objetos físicos recolectados empleando un micrófono Shure SM57 de tipo cardioide.

- Sintético-digitales: sonidos creados a partir del lenguaje de programación SuperCollider. Se emplearon tres tipos de onda base para el desarrollo de estos: sinusoides, triangulares y en forma de sierra.
- Paisajes sonoros: capturados empleando una grabadora portátil Zoom H1n.
- Grabaciones vocales: Capturadas, al igual que en el caso de los sonidos físico-acústicos, empleando un micrófono Shure SM57 de tipo cardioide.
- Sonidos modificados: corresponden a alteraciones de los sonidos antes descritos a través de la estación trabajo de audio digital *Reaper*. Estas alteraciones corresponden entre otras cosas a la aplicación de filtros, inversión de tomas y aplicación de efectos de coro (*chorus*), modificación de altura (*pitchshift*), entre otros. Se aplicaron además, como ya mencionado, efectos de reverberación y retardo sobre algunos sonidos directamente en el motor de juegos Godot.
- Piezas musicales: Obras sonoras compuestas en base a instrumentación relacionada con el ámbito de la música clásica y/o popular.

La mayoría de estos sonidos fueron grabados y/o conformados específicamente para el audioensayo. No obstante, algunos de ellos fueron recuperados de trabajos antiguos o de grabaciones anteriores del desarrollador.

En este contexto, en cuanto a su implementación en *preludio*, los sonidos pertenecientes a las tipologías mencionadas pueden clasificarse de acuerdo a dos criterios: su modalidad de escucha y su forma de reproducción, lo que genera las siguientes categorías:

De acuerdo a su modo de escucha:

- Sonidos bidimensionales: Corresponden a sonidos cuyo volumen varía en relación a la distancia entre el personaje y el punto de emisión del evento sonoro: estos sonidos poseen una localización en el plano bidimensional específica y se hacen más audibles cuanto más cerca se está de ellos⁹⁰. Esto brinda espacialidad (en dos dimensiones) al

⁹⁰ En relación a lo expuesto, es relevante mencionar que Godot permite controlar el rango de distancia en que los sonidos bidimensionales son audibles (qué tan cerca hay que estar de la

recorrido del audiojuego y permite que quien juega tenga la sensación de que se aproxima a los sonidos, que los deja atrás o que se ubica justo en el punto de emisión de estos, y que se produzcan mezclas sonoras dinámicas en la que la proporción de amplitud y posición de los eventos sónicos puede modificarse a través del desplazamiento. En este conjunto se incluyen todos los sonidos del audioensayo con excepción del efecto del sonido asociado a los pasos y a las instrucciones vocales incluidas al pausar o terminar el juego.

- Sonidos omnipresentes: Son sonidos que, independientemente de la posición del personaje, son audibles y cuya intensidad no varía: son escuchados directamente por quien juega y no poseen una localización específica. En este grupo se encuentran las instrucciones vocales y el sonido empleado como efecto para los pasos audibles al desplazarse.

De acuerdo a su forma de reproducción:

- Sonidos en bucle: Sonidos reproducidos continuamente de manera automática desde el inicio de la partida.
- Sonidos activables: Corresponden a sonidos que se reproducen de manera no automática y únicamente cuando el jugador o jugadora se ubica en puntos específicos del recorrido o en situaciones especiales (pausa o finalización del juego). Estos pueden ser activados, salvo las instrucciones vocales al finalizar la partida, más de una vez y no se reproducen en bucle (con la excepción de las instrucciones vocales y del ruido blanco ubicado en las cercanías del inicio del audioensayo).

En este sentido, a modo de ejemplo, en *preludio* pueden encontrarse sonidos de tipo sintético-digital que se escuchan de forma bidimensional y se reproducen mediante activación, sonidos físico-acústicos de escucha bidimensional y reproducción en bucle, o voces que, como ya mencionado, se escuchan de

fuerza para empezar a escuchar el sonido), la forma en que se atenúa el volumen (el decaimiento de amplitud puede ser lineal o exponencial respecto a la distancia, por ejemplo) y el grado de incidencia de la panoramización o paneo (pan) en la escucha: a mayor grado de incidencia, el efecto de atenuación se hace más evidente y viceversa, lo que permite, por ejemplo, que algunos sonidos tiendan a ser más puntuales (mayor efecto de panoramización) mientras que otros se comporten de manera más atmosférica y su localización se vuelva difusa (menor efecto de panoramización).

manera omnipresente y se activan al pausar el juego, entre otros eventos audibles.

4.4 Secciones

A continuación se detallan las características y distribución sonora de cada una de las tres secciones de *preludio*. Estas se definen en consideración de las tipologías detalladas en la precedente sección de implementación sonora y de los siguientes principios: la primera sección se conforma fundamentalmente de sonidos de tipo físico-acústicos y es de tendencia concreta, la segunda sección se compone principalmente de sonidos de tipo sintético-digital y es de tendencia abstracta, mientras que la tercera sección se conforma mayoritariamente por sonidos modificados y es de tendencia diagramática. Su distribución se realiza de acuerdo al siguiente esquema general:

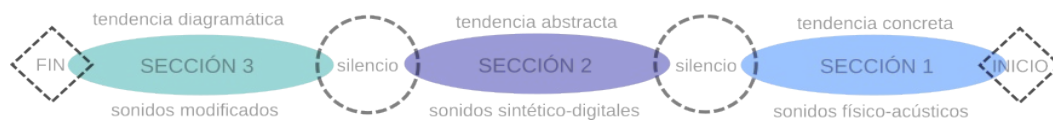


Fig. 5: Esquema General - *preludio*.

4.4.1 Sección 1

La primera sección del audiojuego, como hemos indicado, se constituye esencialmente por sonidos físico-acústicos procedentes de fuentes de diversa geometría y materialidad. En este sentido, se considera de tendencia concreta debido a la posibilidad que otorgan estos sonidos de establecer vinculaciones, en cierto grado incluso evidentes, con elementos físicos específicos. Esta tendencia se refuerza con la inclusión de un paisaje sonoro: una playa, que funciona como telón sonoro de fondo y como unificador de la sección. Se finaliza su conformación con una pieza musical que marca el inicio del recorrido y ruido blanco (en conjunto con un breve sonido que emula un golpe) para establecer el límite de la ruta hacia el lado derecho. El siguiente esquema ilustra el posicionamiento de las distintas fuentes sonoras dentro de la sección:



Fig. 6: Esquema Sección 1 - *preludio*.

4.4.2 Sección 2

La segunda sección de *preludio* se compone principalmente de sonidos sintético-digitales concebidos mediante programación. En este contexto, los elementos audibles en esta fracción del audiojuego buscan eliminar la presencia de fuentes sonoras reconocibles y trasladar la atención del o la oyente hacia sus características tímbricas y frecuenciales, estableciendo así, la tendencia abstracta de sección. Se completa la conformación de este segmento con la agregación de una capa sonora de fondo, en la que se percibe movimiento frecuencial de orden tonal, y algunos sonidos de procedencia físico-acústica, con la intención de generar elementos de contrapunto para resaltar el carácter de la sección. El siguiente esquema ilustra el posicionamiento de las distintas fuentes sonoras dentro de la sección:



Fig. 7: Esquema Sección 2 - *preludio*.

4.4.3 Sección 3

La tercera y última sección del audioensayo se construye fundamentalmente de eventos sonoros desarrollados a partir de modificaciones realizadas, mediante efectos y procedimientos técnico-digitales, sobre los elementos audibles de las secciones precedentes. En este aspecto, los sonidos de este segmento corresponden por un lado a versiones alternativas del material expuesto, y por

otro, a instancias sónicas en las que se escuchan, en «*tiempo real*», las modificaciones hechas sobre el material original. A partir de estas dos aproximaciones se hace tangible la tendencia diagramática de la sección que apunta a evidenciar los procesos de transformación sonora y a hacer tangible el tiempo presente. Se completa la sección con un fondo sonoro de carácter atonal, que brinda una atmósfera tenebrosa, y un conjunto de voces que enuncian las temáticas inspiradoras del audioensayo en un discurso confuso, fragmentado y en constante modificación, para rematar en una reaparición del tema musical introductorio del recorrido y en un último sonido que evidencia el final del trayecto. El siguiente esquema ilustra el posicionamiento de las distintas fuentes sonoras dentro de la sección:

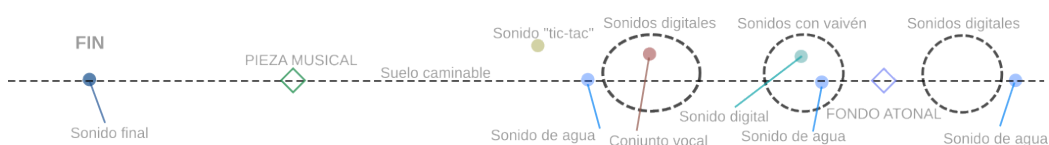


Fig. 8: Esquema Sección 3 - *preludio*.

4.4.4 Implementación en el motor de juegos

En la siguiente sección se describe brevemente la forma en que los elementos enunciados fueron implementados usando el motor de juegos *Godot*. Al respecto, dados los alcances de la investigación y la complejidad de detallar los aspectos técnicos de un software de esta categoría, se opta solo por enunciar las líneas generales del proceso de creación del audioensayo. En este sentido, para mayor información se recomienda revisar la documentación oficial del *software*.

El motor de juegos *Godot* funciona a partir de «*nodos*». Estos son los elementos de construcción fundamentales de cualquier categoría de juego y pueden cumplir diversas tareas como mostrar imágenes, reproducir sonido, representar una cámara, etc. (Linietsky y Manzur et al., 2024). A su vez, estos pueden anidarse entre ellos, creando relaciones jerárquicas y/u organizarse en estructura de árbol construyendo lo que se denomina una «*escena*»⁹¹ (Ibíd.). En este contexto,

91 Las «*escenas*» al igual que nos «*nodos*» puede agruparse o estructurarse jerárquicamente.

preludio se constituye a partir de una única escena (denominada «*audiojuego*») en la que se organizan fundamentalmente los siguientes de nodos:

- Un nodo para escuchar audio en espacios bidimensionales (*AudioListener2D*).
- 80 nodos para emitir y posicionar audio bidimensional (*AudioStreamPlayer2D*).
- Dos nodos para emitir audio omnipresencial (*AudioStreamPlayer*).
- Treinta y nueve nodos de área para detectar cuerpos con capacidad de colisionar en ambientes bidimensionales (*Area2D*).
- Una escena propia denominada «*personaje*» construida a partir de un nodo especial para la creación de personajes bidimensionales (*CharacterBody2D*) e incluida como nodo en «*audiojuego*».
- Dos nodos de cuerpo estático que permiten definir el suelo y el límite derecho del recorrido (*StaticBody2D*)

En este sentido, la distribución de los ochenta nodos de audio bidimensional en conjunto con los dos nodos de cuerpo estático, según los esquemas de la sección precedente, definen el terreno de navegación y de escucha del audioensayo. En este contexto, para la de reproducción de audio, por un lado se anexa a treinta y ocho de los sonidos bidimensionales un nodo de área, permitiendo que estos detecten el ingreso del personaje en espacios específicos del recorrido, convirtiéndolos en elementos audibles activables, y por otro, se define, para los nodos de audio bidimensional restante, la capacidad de reproducirse en bucle automáticamente desde el inicio del audiojuego. En este marco, uno de los dos audios onnipresenciales se activa al detectar el presionar de teclas y botones específicos (acción de pausar el juego), mientras que el audio omnipresente restante se activa, gracias a la incorporación de un nodo de área, al llegar al último punto del recorrido.

El nodo de personaje por su parte, corresponde al elemento activador de los sonidos que contienen un nodo de área, y tiene anexado el nodo para la escucha de audio y un nodo de audio bidimensional que se activa con su desplazamiento (sonido de pasos).

A nivel de programación, para el funcionamiento del audioensayo se emplean dos «*scripts*». El primero de ellos está anexo a la escena principal del juego («*audiojuego*») y controla la reproducción de los audios omnipresenciales y maneja los eventos de pausa y finalización del audiojuego. El segundo está anexo al nodo de personaje y contiene: referencias a todos los audios bidimensionales, funciones que activan la reproducción de audio cuando se detecta el ingreso del personaje en los espacios delimitados por los nodos de área, una función para controlar el volumen del juego, y una función para moverse. En este sentido, las funciones para control del volumen y para el desplazamiento se activan mediante la detección de eventos, que corresponden en este caso al acto de presionar teclas y botones específicos.

4.4.5 Contenido y aspectos de orden subjetivo

A nivel de contenidos, *preludio* propone una retórica sonora que aborda tres temas. Estos se desarrollan de manera fragmentada a través de las tres secciones del audioensayo y se concretizan de manera textual en la única intervención vocal del audiojuego (ubicada en la tercera sección). Estos son:

- El uso del sonido como objeto de memoria.
- El sonido de las ciudades como elemento alienador.
- Lo sonoro como medio de expresión no lingüística .

En este contexto, se decide estructurar un ensayo que fundamentalmente prescindiera del texto como elemento guía, optando, en consideración de la noción de audioensayo enunciada y de los referentes músico-acusmáticos, por el desarrollo de ideas a partir del sonido mismo y por incluir la voz en un punto único del despliegue reflexivo y a través de una estrategia (el contrapunto) que niega en cierta medida la comunicación de un mensaje unívoco, hace emerger un discurso confuso y fragmentado, y que despliega el potencial sonoro de la voz más allá del texto.

Los sonidos empleados en *preludio*, en este marco, que apelan en primera instancia a la emotividad y sensibilidad del desarrollador, se conectan y

contraponen a partir de sus cualidades audibles (frecuencia, timbre, envolvente, masa, etc.) pero también a través de las sensaciones que evocan y transmiten, lo que permite generar una retórica de múltiples capas de significación que se entrecruzan, superponen y tensionan. A tenor de esto, se escoge realizar de un audioensayo de corta duración, con la intención de generar una experiencia que puede ser repetida y en la que en cada escucha se encuentren nuevos pensamientos, reflexiones e ideas.

A esto se agrega la decisión de plantear el recorrido del audioensayo como un trayecto que se despliega hacia la izquierda del punto de inicio y que busca, por un lado, evocar la sensación de ir retrocediendo y el acto de recordar, y por otro, plantear una mecánica que escapa de lo convencional y que debe detectarse a partir de la exploración⁹².

4.5 Reflexiones

Para finalizar la sección referida al desarrollo práctico de la indagación, se agrega un breve apartado de reflexiones en el que se mencionan aspectos e ideas relevantes gestadas durante el proceso de producción del audiojuego.

En este sentido, en primer lugar, es importante hacer notar que, en nuestra experiencia y a la luz de la noción de audioensayo desarrollada, el proceso de composición de este tipo de obras guarda muchas similitudes con los procesos de creación de música de carácter experimental y acusmático. Tanto así que, estimamos, en muchos casos, la apreciación de una obra como audioensayo dependerá de la intencionalidad de lectura y escucha la auditora o auditor, y de las facultades del creador o creadora de la pieza para transmitir, apelando a la subjetividad del receptor o receptora, la sensación de estar frente a un proceso de ensayo.

En cierta medida esto pareciera ilustrar la difícil tarea de delimitar la práctica ensayística y es a la vez, uno de los elementos que más salta a relucir al indagar acerca de este medio de expresión y observar, por ejemplo, que muchos trabajos

⁹² *preludio* prescinde de instrucciones. Por este motivo, la mecánica y las acciones que pueden realizarse dentro del audiojuego deben ser, en cierto sentido, *descubiertas*.

cinematográficos (aludiendo a los ámbitos en estudio) que tendemos a denominar como ensayos, dependiendo de la lectura que se les de, pueden ser clasificados más bien como cine experimental o documental.

En este aspecto, a nuestro juicio, la incorporación del audiojuego como medio se considera como un acierto dado que permite incorporar factores, como la interactividad, la aleatoriedad o la facultad para navegar libremente un espacio sonoro, que otorgan un sustrato temporal y experiencial distinto al de una pieza musical y que permiten subvertir la creación sonora y llevarla hacia otros ámbitos.

Es segundo lugar, es relevante mencionar que la utilización del motor de juegos *Godot* permitió, a nuestro juicio, percibir la escasa cantidad de recursos técnicos que existen para la implementación de audiojuegos. En este sentido, gran parte de los procedimientos realizados en materia de programación tuvieron que ser adaptados desde estrategias desarrolladas para juegos con interfaz gráfica, y una importante fracción del trabajo sonoro debió ser realizado en software especializado. Al respecto, si bien estos cuestionamientos pueden ser producto del motor de juego empleado, o derivados de la falta de experiencia del desarrollador, se percibe, por un lado, una clara preponderancia por lo visual en el campo de las herramientas lúdico-digitales, y por otro, la necesidad y/o posibilidad de configurar un ámbito de estudio ligado a la creación de motores de juego dedicados exclusivamente a la creación de audiojuegos.

5. Conclusiones

La investigación propuesta fundamentalmente comprende, por una lado, el planteamiento y desarrollo de una noción de audioensayo que surge y aúna diversas premisas teóricas desligadas de dos campos disciplinarios: el ensayo fílmico y la música acusmática, en un marco teórico en el que se enuncian características y terminología específica.

Por otro lado, corresponde a un análisis de los audiojuegos como medio para el desarrollo de propuestas ensayísticas basándose en la comprensión del medio lúdico como ámbito para el desarrollo de experiencias no necesariamente ligadas al entretenimiento, y como espacio para el desarrollo de narrativas de índole no convencional.

A lo descrito, se suma la confección de un audioensayo que reúne los planteamientos desarrollados, la descripción del proceso de creación de esta obra, y la enunciación de reflexiones nacidas de este proceso práctico.

En este contexto, en relación a los objetivos planteados como guía de esta indagación, se establece lo siguiente:

El objetivo general, a través de la concreción de *preludio*, se cumple de manera satisfactoria en consideración de lo planteado y de la propuesta teórica desarrollada. No obstante, y como enunciado en la sección de reflexiones del apartado correspondiente al ámbito práctico de la indagación, el reconocimiento del audiojuego creado como audioensayo, al margen de la aplicación de los elementos teóricos establecidos, está sujeta a la apreciación del o la oyente y a la capacidad del o la ensayista de hacer tangible esta intencionalidad. En este sentido, la utilización del audiojuego como medio puede contribuir a consolidar la lectura de obras sonoras como audioensayos.

El primer objetivo específico se cumple íntegramente teniendo en cuenta el análisis de los campos en estudio y la bibliografía consultada. En este contexto, es relevante mencionar que la noción enunciada solo constituye *una* aproximación, de una amplia diversidad de enfoques posibles, a la práctica audioensayística y que, tal como puede inferirse de los textos e investigaciones

estudiadas, en ámbito del ensayo, por su naturaleza, debe entender como un espacio en el que confluyen múltiples perspectivas teóricas y formas de crear.

El segundo objetivo específico, al igual que lo anteriores, se cumple de manera plena considerando los dos planteamientos teóricos analizados y los alcances de esta investigación. A este tenor, resulta de interés considerar la futura ampliación de los elementos teóricos desarrollados y de profundizar en el estudio, de manera específica y desligada del ámbito lúdico general, de los audiojuegos como plataformas para el desarrollo de ensayos y proyectos artísticos.

En este marco, y en línea con lo enunciado, como principales aportaciones de la investigación se destacan:

- Plantear y caracterizar un ámbito, y objeto de estudio, aparentemente inexistente o muy poco explorado: el audioensayo.
- Poner en relación dos campos creativos, al parecer, escasamente estudiados en conjunto: el ensayo fílmico y la música acusmática.
- Proponer una lectura, teóricamente sustentada, del audiojuego como ámbito de estudio académico y de producción ensayo-artística, otorgando relevancia al medio en estas áreas.
- Detallar y describir las consideraciones técnico-sonoras vinculadas con la creación de un audioensayo, constituyendo una marco de referencia para la realización de propuestas similares o afines.

Con lo expuesto, se plantean las conclusiones de esta investigación como abiertas, considerando, por un lado, la escasa bibliografía e indagaciones similares, y por otro, el deseo de seguir profundizando en lo aquí indagado. A este tenor, se destaca principalmente como campo de interés el estudio de los audiojuegos como medios para creación artística, y se proponen, en consideración de los ámbitos estudiados, las siguientes líneas futuras de investigación:

- Estudio en profundidad del audiojuego como medio para la creación de obras artísticas en el marco de las experiencias lúdicas no ligadas fundamentalmente al entretenimiento.

- Análisis y desarrollo de medios técnicos específicos para la creación de audiojuegos.
- Ampliación de la noción de audioensayo desarrollada y/o formulación de nociones alternativas.
- Estudio de la música acusmática en el marco de las tecnologías y medios artísticos interactivos.

Como último alcance de este apartado, es relevante mencionar que la investigación desarrollada se vincula fundamentalmente, a nuestro criterio, con dos de los diez Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) descritos por la ONU y que se citan a continuación:

- “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos” (ONU, 2024).
- “Reducir la desigualdad en y entre los países” (Ibíd.)

En este sentido, en relación al primer objetivo, es posible establecer, considerando principalmente los contenidos de la sección que aborda lo lúdico al margen del entretenimiento, que esta indagación puede contribuir a contemplar el empleo de los audiojuegos como plataformas educativas de impronta inclusiva y tecnológica, y al desarrollo de estrategias pedagógicas basadas en medios lúdicos.

En cuanto al segundo objetivo enunciado, es viable declarar, tomando en cuenta la definición de audiojuego propuesta y la especificidad sonora de esta tipología lúdica, que esta investigación puede contribuir a la generación de experiencias digitales más accesibles, al desarrollo de obras que puedan captar el interés, por igual, de personas con o sin algún grado o tipo de impedimento visual, y la conformación de espacios de acceso libre e igualitario.

6. Bibliografía

- Adorno, T. W. (2003). El ensayo como forma. En *Notas sobre literatura I* (pp. 11-34). Ediciones AKAL.
- Alonso, E. (2013). El concepto de "imagen-de-lo-sonoro" en la música acusmática según el compositor François Bayle. *Escritura e imagen*, 9, 101-124. https://doi.org/10.5209/rev_ESIM.2013.v9.43540
- Alter, N. M. (2007). Translating the Essay into Film and Installation. *Journal of visual culture*, 6(1), 44-57. <https://doi.org/10.1177/1470412907075068>
- Audiogames Archive. (s. f.). *About Audiogames*. Audiogames Archive. Recuperado 26 de agosto de 2024, de <https://www.agarchive.net/pages/aboutAudiogames.html>
- Batchelor, P. (2015). Acousmatic approaches to the construction of image and space in Sound Art. *Organised Sound*, 20(2), 148-159. <https://doi.org/10.1017/S1355771815000035>
- Bauer, R., & Suter, B. (2021). Narrative Mechanics Strategies and Meanings in Games and Real Life. En *Narrative Mechanics Strategies and Meanings in Games and Real Life* (pp. 19-49). transcript publishing.
- Bayle, F. (1980). *Paysage, personnage, nuage* [Pieza musical].
- Bayle, F. (1993). *Musique Acousmatique. Propositions ... Positions*. INA/Buchet-Chastel.
- Bayle, F. (1999). Schaeffer phonogène. En *Ouïr, entendre, écouter, comprendre après Schaeffer*. Buchet/Chastel.
- Bayle, F. (2011). *Lecture held at Conservatory of Music G. B. Martini, Bologna*.
- Blümlinger, C. (2007). Leer entre las imágenes. En *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 50-63). Punto de Vista Editores.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Bogost, I. (2011). *Persuasive Games: Exploitationware* [Blog]. Game Developer. Recuperado 22 de agosto de 2024, de: <https://www.gamedeveloper.com/design/persuasive-games-exploitationware>
- Bogost, I. (2015). *How to talk about videogames*. University of Minnesota Press.

- Bogost, I. (2021). Persuasive Games, A Decade Later. En *Persuasive Gaming in Context* (pp. 29-39). Amsterdam University Press.
- Burke, K. (1969). *Rhetoric of Motives*. University of California Press.
- Burke, K. (1989). *On Symbols and Society*. University of Chicago Press.
- Camilleri, L. (2024). The Genesis of Acousmatic Music—Espaces Inhabitables by François Bayle. *Musica/Tecnologia*, 18, 73-84.
https://doi.org/10.36253/music_tec-15337
- Carruba, L. (2019). *Los juegos posibles La creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas* [Tesis Doctoral]. Universitat de Barcelona.
- Català, J. M. (2014). *Estética del ensayo: La forma ensayo de Montaigne a Godard*. Universitat de València.
- Chion, M. (1994). The three listening modes. En *Audio-Vision: Sound on Screen* (pp. 25-34). Columbia University Press.
- Chion, M. (2009). *Guide to Sound Objects: Pierre Schaeffer and musical research*.
- Cruz Carvajal, I. (2021). Del ensayo literario al ensayo audiovisual: Correspondencias y estrategias. *Arbor: Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 197(801). <https://doi.org/10.3989/arbor.2021.801001>
- de la Hera, T., Jansz, J., Jacobs, R., Schouten, B., Raessens, J., & Kors, M. (2021). Persuasive Gaming: From Theory- Based Design to Validation and Back. An Introduction. En *Persuasive Gaming in Context* (pp. 7-24). Amsterdam University Press.
- Deleuze, G. (1983). *L'image-mouvement (Cinéma 1)*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1985). *L'image-temps (Cinéma 2)*. Éditions de Minuit.
- Desantos, S. (1997). Acousmatic Morphology: An Interview with Francois Bayle. *Computer Music Journal*, 21(3), 11-19. <https://doi.org/10.2307/3681010>
- Faure-Carvalho, A., Calderón-Garrido, D., & Gustems-Carnicer, J. (2020). Sonido y Ludonarrativa: La Influencia Oculta. *Question*, 2(67).
<https://doi.org/https://doi.org/10.24215/16696581e449>
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. The MIT Press.
- Frasca, G. (2003). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*.
 Recuperado 27 de agosto de 2024, de:
https://ludology.typepad.com/weblog/articles/VGT_final.pdf

- Frasca, G. (2007). *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. IT University of Copenhagen.
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 1(7), 37-44.
- Friberg, J., & Gårdenfors, D. (2004). Audio Games: New perspectives on game audio. *ACE '04: Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology*, 148-154. <https://doi.org/10.1145/1067343.1067361>
- Kramer, J. D. (1988). *The Time of Music: New Meanings, New Temporalities, New Listening Strategies*. Schirmer Books.
- Linietsky, J., Manzur, A., & Comunidad Godot. (2024). *Nodos y Escenas*. Documentación de Godot Engine 4.3 en español. Recuperado 29 de septiembre de 2024, de: https://docs.godotengine.org/es/4.x/getting_started/step_by_step/nodes_and_scenes.html
- Lopate, P. (2007). A la búsqueda del centauro: El cine-ensayo. En *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 66-89). Punto de Vista Editores.
- Lukács, G. (1970). Sobre la esencia y forma del ensayo. En *Obras completas 1: El alma y las formas y La teoría de la novela* (pp. 15-39). Grijalbo.
- Machado, A. (2010). El filme-ensayo. *laFuga*, 11.
- Marker, C. (Director). (1957). *Lettre de Sibérie* [Ensayo cinematográfico].
- Marty, N. (2016). *Deleuze, Cinema and Acousmatic Music (or What If Music Weren't an Art of Time?)*. Recuperado 16 de julio de 2024, de: <https://shs.hal.science/halshs-01340691>
- Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform*. Thomson Course Technology PTR.
- Miranda, L. (2007). El cine-ensayo como historia experimental de las imágenes. En *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 142-155). Punto de Vista Editores.
- Nancy, J.-L. (2017). *A la escucha*. Amorrortu.
- Nesteriuk, S. (2018). Audiogames: Accessibility and Inclusion in Digital Entertainment. En *Digital Human Modeling. Applications in Health, Safety, Ergonomics, and Risk Management. DHM 2018*. Springer.

- Nyanchan Games. (s. f.). *Bokurano Daibouken 3* [Audiojuego]. Recuperado 23 de agosto de 2024, de <https://www.nyanchangames.com/softs/nn3.html>
- Okomotive. (2018). *FAR: Lone Sails* [Videojuego].
- Parker, J. R., & Heerema, J. (2007). Audio Interaction in Computer Mediated Games. *International Journal of Computer Games Technology*. <https://doi.org/doi:10.1155/2008/178923>
- Polus, C. (2021). The Narrative Role of Sound in Games. En *Narrative Mechanics Strategies and Meanings in Games and Real Life* (pp. 91-110). transcript publishing.
- Rascaroli, L. (2008). The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, 49(2), 24-47.
- Real Academia Española. (2021). *Acusmático*. Diccionario de la lengua española, 23.^a ed. Recuperado 26 de septiembre de 2024, de: <https://www.rae.es/tdhle/acusmático>
- Renov, M. (2017). The electronic essay. En *Essays on the Essay Film* (pp. 173-182). Columbia University Press.
- Rohrer, J. (2007). *Passage* [Videojuego]. Recuperado 23 de septiembre de 2024, de: <http://passage.toolness.org/>
- Samyn, M. (2010, marzo 19). *Not a manifesto* [Blog]. Notgames Blog. Recuperado 27 de agosto de 2024, de: <https://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/>
- Schaeffer, P. (2003). *Tratado de los objetos musicales*. Alianza Música.
- Sierek, K. (2007). Voz, guía tú en el camino. El lado sonoro del ensayo fílmico. En *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 176-184). Punto de Vista Editores.
- Smalley, D. (1992). *Valley Flow* [Pieza musical].
- Smalley, D. (1997). Spectromorphology: Explaining sound-shapes. *Organised Sound*, 2(2), 107-126. <https://doi.org/10.1017/S1355771897009059>
- Smalley, D. (2007). Space-form and the acousmatic image. *Organised Sound*, 12(1), 35-58. <https://doi.org/10.1017/S1355771807001665>
- Stockhausen, K. (1988). Momentform – Nouvelles corrélations entre durée d'exécution, durée de l'œuvre et moment. *Contrechamps*, 9, 101-120.

- Suter, B. (2021). Narrative Patterns in Video Games Narrative Mechanics and Its Rules and Rule Sets. En *Narrative Mechanics Strategies and Meanings in Games and Real Life* (pp. 51-78). transcript publishing.
- Suter, B., Bauer, R., & Kocher, M. (2021). Introduction. En *Narrative Mechanics Strategies and Meanings in Games and Real Life* (pp. 9-16). transcript publishing.
- Teixeira Borges, O., & de Borba Campos, M. (2017). "I'm Blind, Can I Play?" Recommendations for the Development of Audiogames. En *Universal Access in Human-Computer Interaction. Designing Novel Interactions. UAHCI 2017* (pp. 351-365). Springer.
- Tosca, S. (2009). ¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 80-93.
- Weinrichter, A. (2007a). Introducción. En *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 12-15). Punto de Vista Editores.
- Weinrichter, A. (2007b). Un concepto fugitivo. Notas sobre el film-ensayo. En *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 18-48). Punto de Vista Editores.

7. Índice de figuras

Fig. 1. Cuadro de las funciones de la escucha según Schaeffer. Obtenida de (Schaeffer, 2003, p. 68)

Fig. 2. *Lettre de Sibérie*. Obtenida de (Weinrichter, 2007b, p. 35)

Fig. 3. Passage. Captura de pantalla obtenida de (Rohrer, 2007)

Fig. 4. *FAR: Lone Sails*. Captura de pantalla obtenida de (Okomotive, 2018)

Fig. 5. Esquema General – *preludio*. (Elaboración propia)

Fig. 6. Esquema Sección 1 – *preludio*. (Elaboración propia)

Fig. 7. Esquema Sección 2 – *preludio*. (Elaboración propia)

Fig. 8. Esquema Sección 3 – *preludio*. (Elaboración propia)