

'I WAS BORN FOR THIS': PERSPECTIVAS SOBRE EL STORYTELLING (LUDO) MUSICAL A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO JOURNEY (THATGAMECOMPANY, 2012)

'I was born for this': Perspectives on (ludo) musical storytelling through the video game Journey (thatgamecompany, 2012)

Cristina GUZMÁN ANAYA 

(Universidad de Granada)

RESUMEN. Como textos ergódicos, los videojuegos han introducido nuevos modos de crear, narrar y experimentar historias nuevas y pasadas, redefiniendo los límites de la textualidad al otorgar a sus usuarios un grado variable de agencia creativa sobre el producto lúdico final. La interactividad inherente al medio hace de la cadena de comunicación semiótica en los videojuegos un evento circular, donde el jugador asume el triple rol de receptor, transmisor y cocreador de la banda sonora musical, determinando en última instancia los significados realizados tras su síncretis con las dimensiones visual y afectiva durante la experiencia lúdica. La transitoriedad y la continua variabilidad de los procesos semióticos en los videojuegos complican las funciones comunicativas de la música en el medio, elevando interesantes cuestiones sobre cómo esta puede contribuir efectivamente a la narración. A este respecto, este artículo parte de los niveles semióticos propuestos por Hart (2014, 2021) y hace uso de la red sincrética diseñada por Mouraviev (2017), para desentrañar las particularidades que caracterizan el *storytelling* (ludo) musical en *Journey* (thatgamecompany, 2012), un título sin texto ni diálogos donde la banda sonora musical sirve de base a toda una catarsis espiritual inspirada en la teoría del monomito de Campbell (1949).

Palabras clave: videojuegos; ludonarrativa; banda sonora musical; semiótica; ludomusicología.

ABSTRACT. As ergodic texts, video games have introduced new ways of creating, narrating, and experiencing both new and old tales, redefining the limits of textuality by offering their users a varying grade of creative agency over the final ludic product. The interactivity inherent to the medium causes the semiotic chain within video games to become a circular one, where the player assumes the triple role of listener, transmitter, and co-creator of the game's original soundtrack, thus determining the final meanings realized through its synchresis with the visual and affective dimensions during the ludic experience. The transient and ever-changing nature of semiotic processes in video games necessarily complicates the communicative functions of music within the medium, posing interesting questions on how music can effectively contribute to the ludic narrative. Taking this into account, this paper builds from the semiotic levels identified by Hart (2014, 2021) and uses of Mouraviev's syncretic network (2017) to reveal the many particularities that represent the (ludo)musical storytelling in *Journey* (thatgamecompany, 2012), a game with no texts or dialogues, where music becomes the cornerstone over which a whole spiritual catharsis based on Campbell's (1949) monomyth is constructed.

Keywords: Videogames; Ludonarrative; Original Soundtrack; Semiotics; Ludomusicology.

1. INTRODUCCIÓN

Como medio heredero de muchas de las convenciones musicales forjadas por el cine y la televisión, los videojuegos han hecho de este arte sonoro un elemento esencial en la consecución de experiencias lúdicas inmersivas. Además de contribuir al sentido de presencialidad, la música constituye un significante emocional y narrativo, contribuyendo a aportar unidad estética y temática a un videojuego (Zehnder & Lipscomb, 2004). Sin embargo, frente a la naturaleza lineal de los textos cinematográficos y televisivos, donde la audiencia juega un rol pasivo como consumidor; los videojuegos constituyen textos ergódicos eminentemente interactivos, que ofrecen experiencias dinámicas sobre las cuales los jugadores poseen un grado variable de agencia creativa, haciendo de cada partida un evento único (Collins, 2008).

Otorgar a los usuarios la capacidad de influir en el devenir creativo de los productos videolúdicos complica necesariamente el rol de la música en el medio, dado que los significados adscritos a la banda sonora musical de un juego no son, en la mayoría de los casos, inmutables e inequívocos, sino cambiantes y heterogéneos,

al depender su configuración en última instancia de las acciones del usuario, siempre informadas por su propia personalidad, bagaje cultural y experiencias previas (Summers, 2016). Este grado de impredecibilidad inherente a los videojuegos eleva interesantes cuestiones en materia de textualidad y semiótica musical, que invitan a explorar en mayor profundidad cómo la música es capaz de mantener un diálogo retroalimentativo para con el jugador y sustentar la narración en un medio donde no existe la sincronización estrecha e inalterable entre sonido e imagen (Collins, 2008).

Con base en esto, el presente artículo propone una aproximación desde la semiótica musical a las singularidades que caracterizan y condicionan las funciones narrativas de la música en los videojuegos a través de *Journey* (thatgamecompany, 2012), un singular caso de estudio donde, ante la ausencia total de texto y diálogos, el peso del *storytelling*¹ recae mayoritariamente en la banda sonora del juego. A este fin, se dedica un primer apartado a identificar y definir las distintas idiosincrasias que hacen de los videojuegos una singularidad en materia de textualidad y posibilidades de comunicación musical, para posteriormente revisar los modelos teóricos propuestos al objeto de analizar los procesos semióticos que permiten a la banda sonora musical de un videojuego llevar a cabo funciones narrativas. Una vez establecido el marco teórico y metodológico a seguir, la segunda sección se destina al título *Journey* como caso de estudio, presentándose su trama y mecánica de juego, previo al análisis detallado de la semiosis de su composición original y de los procesos sincréticos posteriores que permiten a la música contribuir a la narración en tres situaciones lúdicas correspondientes al planteamiento, nudo y desenlace del juego. A modo de conclusión, este artículo realiza una breve reflexión sobre cómo los videojuegos ofrecen a la música un canal de expresión único en su tipología, permitiendo a la misma alcanzar nuevos horizontes semióticos en su cultivo de experiencias mucho más viscerales.

2. MÁS ALLÁ DE LA TEXTUALIDAD

Los videojuegos constituyen textos ergódicos que precisan de una involucración activa tanto física como intelectual por parte del jugador para su realización. Como

1 Voz inglesa que designa el arte de contar historias empleando para ello el lenguaje sensorial con el objeto de otorgar al receptor las herramientas necesarias para comprender e interiorizar una narrativa dada y extraer un significado personal de la misma. En el caso concreto de los videojuegos, este proceso de *storytelling* suele ser transmedia ya que, en palabras de Jenkins (2007), «no se basa en personajes individuales o tramas específicas sino en mundos ficticios complejos que pueden sostener múltiples personajes interrelacionados y sus respectivas historias». Con base en esta misma idea, los medios que se acogen a un proceso de *storytelling* transmedia ofrecen al receptor los elementos integrales de una ficción por medio de múltiples canales textuales, resultando en una experiencia de entretenimiento unificada e innegablemente inmersiva (Yılmaz, Nur Erdem & Resuloglu, 2018: XXIII).

señala Hart (2014), esta necesidad de intervención humana subraya problemas de textualidad frecuentes en otras áreas de estudio ligadas a la musicología, surgidos como consecuencia de la interactividad² inherente al medio. Para acceder a los textos videolúdicos, los jugadores deben activar una serie de controles y tomar distintas decisiones con base en su propio criterio y los estímulos recibidos por parte del sistema, a fin de facilitar el intercambio bidireccional y fluido de información para con este —siempre dentro de un marco formal dado—, dando origen a un proceso comunicativo retroalimentativo que define la forma única que toma para cada usuario la experiencia de juego (Collins, 2011).

Cada partida constituye, por tanto, una posible realización textual de un potencial infinito, donde los elementos configuradores del juego resultan inseparables de la creatividad ejercida por el jugador, haciendo del medio un texto único en su morfología multiforme y no lineal. Este hecho complica significativamente el estudio de las funciones semióticas de la música en los videojuegos, dado que otorgar al usuario agencia creativa sobre el constructo lúdico, y, con ello, sobre los eventos musicales que se suceden durante el transcurso de una partida, hace imposible determinar su orden y temporalización exactos, por lo que el investigador no cuenta con una partitura única y definitiva para su análisis. Esta falta de fijación en el proceso de síncrexis³ hace que los significados no puedan adherirse inequívocamente a la comunión entre música e imagen y, por tanto, que los procesos semióticos musicales se encuentren mucho más condicionados en este medio, precisando modelos teóricos específicos (Collins, 2008).

2.1. Sobre la semiótica (ludo)musical

Según Summers (2016), la música constituye una auténtica fuerza creativa y constitutiva —más que meramente descriptiva— en los videojuegos, al poseer una mayor prioridad estética, poder descriptivo y contenido informativo que en el medio cinematográfico. Mediante un proceso denominado por el autor

2 La interactividad puede definirse como «la capacidad de comunicación bidireccional atribuible a un medio o una relación comunicativa, [que permite] un ajuste mutuo, co-orientación, un mejor control y una mayor eficiencia en las relaciones y procesos comunicativos desarrollados» (McQuail, 1983: 497).

3 Síncrexis es un término acuñado por Chion, que combina los vocablos «sincronismo» y «síntesis» para referirse a la «soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional», originando un proceso comunicativo por el cual la música puede comentar, ignorar o contradecir los significados portados por la imagen (Chion, 1993: 66).

«texturización»⁴, la música acentúa o desarrolla la capacidad del usuario para comprender el juego, bien mediante el acceso a información indetectable por medio de otras capas comunicativas del texto, o al subrayar conceptos no marcados; permitiendo a los jugadores percibir el mundo virtual a través de la música, constituyendo así un elemento esencial en su entendimiento (Summers, 2016).

En su labor comunicativa, la música hace uso de distintos significantes musicales basados en asociaciones culturales tanto preexistentes —tomadas de otros léxicos musicales, principalmente del cinematográfico— como forjadas por el propio medio; reforzando su significado mediante su uso reiterado a través del juego, instruyendo así al jugador en su interpretación (Summers, 2016). Para Van Leeuwen (1998), la mayoría de estos significantes son de naturaleza connotativa —esto es, dependientes de un proceso de contextualización externa—, aunque el autor admite que la música también puede presentar signos denotativos —independientes de una contextualización externa— gracias a una serie de sistemas musicales diferenciados que operan simultáneamente y que favorecen la expresión de determinados dominios de significado. Ambos tipos de signos constituyen «potenciales de significado»: una red de opciones que delimita qué tipo de cosas «pueden ser dichas» a través de la música; y cuyo contenido depende de los contextos sociales específicos en los que se inserta —y entre los que fluye— este arte sonoro, formando las relaciones que determinan «qué será dicho» al activarse dominios significativos específicos durante la audición (Van Leeuwen, 1998).

Summers (2018) afirma que, para que la comunicación de estos significados sea efectiva, debe existir una correlación entre la intencionalidad del compositor y la posterior interpretación por parte del oyente. Esto exige de un conocimiento íntimo del contexto de origen e inserción de la música y de sus sistemas musicales y —en el caso de los videojuegos— de un proceso de interpretación semejante sobre el resto de las dimensiones textuales que informan la recepción musical, así como del proceso de juego como acto performativo (Hart, 2014).

2.2. Niveles semióticos en la música de videojuegos

La naturaleza participativa de los videojuegos supone un desafío a las nociones tradicionales de texto y autor, ya que, como expone Collins (2008), la agencia creativa otorgada al jugador puede resultar en la creación de significados adicionales distintos a aquellos pretendidos o previstos por los creadores del producto videolúdico, alterando en consecuencia la cadena semiótica tradicional. La

4 Summers define como texturización el proceso por el cual los «significantes musicales “rellenan” o “aplican una textura” a la dimensión visual y otros aspectos textuales del juego» (Summers, 2016: 83).

autora denomina a estos significados añadidos por el jugador al sentido original del juego «connotaciones participativas suplementarias», y advierte que suelen ser «impredecibles, individuales y a menudo personales» (Collins, 2008: 169). Consecuentemente, frente al modelo tradicional de comunicación lineal propio de otros medios, en los videojuegos los jugadores pueden alterar el contenido musical mediante su intervención directa para con el mismo, resultando en una cadena de comunicación semiótica no lineal (Hart, 2014).

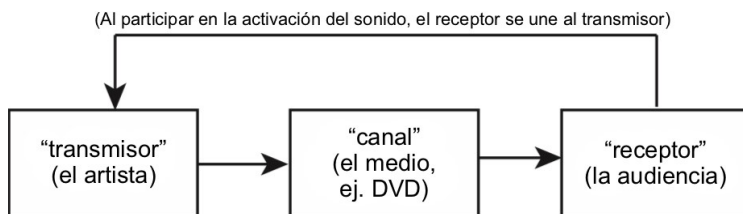


Figura 1. Impacto de la participación en el modelo tradicional de la cadena de eventos transmisor-canal-receptor. Fuente: Collins, 2008: 170. (Traducción propia)⁵.

Las elecciones tomadas por el usuario dentro de los parámetros definidos por el marco formal de un juego —con base en sus habilidades, conocimiento previo, trasfondo cultural y personalidad propia—, y sus acciones asociadas, redundan en el texto lúdico y modelan la experiencia creativa hasta hacerla única y significativa en cada caso, por lo que Hart (2014) arguye que pueden ser consideradas como expresiones creativas. Ante esta singularidad, el autor propone reexaminar los procesos de significación ludomusical conceptualizando la interactividad del medio como un acto performativo, diferenciando en consecuencia la semiosis correspondiente a la composición musical original de aquella referente a la configuración reiterativa por parte del jugador.

Las posibilidades de reconfiguración paramétrica de la banda sonora musical de un juego son potencialmente infinitas, sin embargo, al estar tomadas del mismo conjunto de potencialidades experienciales, son semejantes en su configuración y pueden ser consideradas —a partir de las reflexiones previamente reseñadas de Van Leeuwen (1998)— como un conjunto de «experiencias musicales potenciales» (Hart, 2014). Estas se encuentran predeterminadas por el compositor de la banda sonora musical de un juego, responsable de delimitar «qué puede ser dicho» a través de esta; mientras que su realización semántica final —esto es, el «qué será dicho»— queda determinada por el contexto de inserción de la música y la mediación del jugador. En palabras del autor:

5 Todas las traducciones han sido llevadas a cabo por la autora.

La composición inicial de la música la imbuye de significado, a través de convenciones sociales y de su relación con otros elementos del juego, pero la configuración del juego por parte del jugador es una fuente suficiente de significado musical como para merecer un análisis semiótico aparte. (Hart, 2014: 285)

Según Hart (2021), la comunicación del jugador para con la música de un juego y viceversa provienen de dos dominios semióticos diferentes, si bien relacionados entre sí: el primero de ellos se refiere a la creación del juego y a la composición y programación original de su música y los elementos lúdicos que informan su recepción; mientras que el segundo se reserva a la reconfiguración interactiva de la banda sonora musical de un juego llevada a cabo por el jugador mediante su interacción para con el mismo. Dado que el jugador percibe la música de un juego no como el compositor original la insertó en el sistema, sino como su contenido es reconfigurado por él mismo a lo largo de la partida, Hart (2014, 2021) insiste en la necesidad de analizar estos dos niveles semióticos por separado, ya que poseen signos y procesos distintos —aunque complementarios—.

Comenzando por la semiosis de la composición original, esta se conforma a partir de dos tipos de signos semióticos: (1) los signos musicales, que son aquellos intrínsecos al arte musical, analizables de manera independiente mediante herramientas musicológicas tradicionales; y (2) los signos configuradores, que son los encargados de transformar los signos musicales para su óptima inserción en el sistema paramétrico del juego, y su consulta y análisis requiere del acceso al código fuente del sistema y de un conocimiento específico relativo al medio y su lenguaje musical (Hart, 2021). Los signos musicales suelen hacer uso de gestos retóricos explícitos, inmediatos y fáciles de asimilar —a menudo tomados de léxicos musicales preexistentes—, al suponer una parte esencial del aparato interpretativo y comunicativo del que dispone el jugador en su interacción con el juego (Summers, 2016). Por su parte, los signos configuradores decretan en última instancia cómo —y con qué grado de efectividad— la música transmite determinadas ideas y significados, al concretar el modo de ensamblaje, la funcionalidad y la significación de la banda sonora musical en el medio de los videojuegos (Hart, 2021).

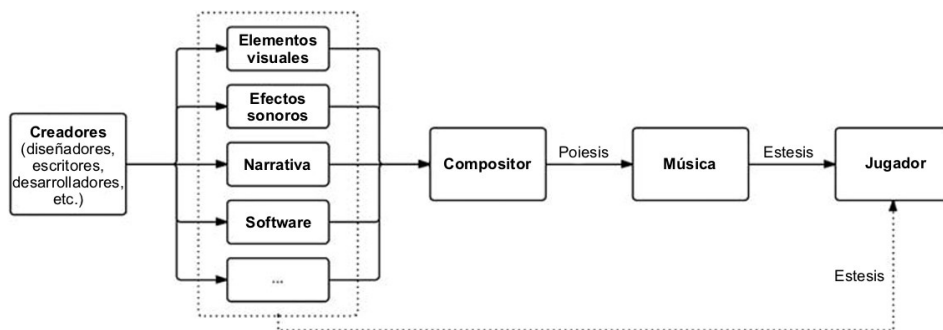


Figura 2. Semiosis de la composición inicial de un videojuego.
 Fuente: Hart, 2014: 286. (Traducción propia).

Durante el transcurso de una partida, la interactividad del medio permite al jugador activar los signos configuradores que actúan sobre los signos musicales, añadiendo y excluyendo potenciales musicales del conjunto diseñado por el compositor al decidir —bien consciente o inconscientemente— a través de sus acciones la progresión de la banda sonora musical de un juego (Hart, 2021). Mediante este proceso, el jugador imprime una serie de signos semióticos a la composición original, relativos a sus preferencias musicales, estéticas y/o lúdicas; así como a sus conocimientos y habilidades previos, asociaciones cognitivas e incluso estado emocional, apropiándose de la narración musical y singularizando su experiencia lúdica (Summers, 2016). Si estas interacciones se admiten como expresiones performativas, puede afirmarse que el jugador posee un triple rol en la cadena de comunicación semiótica en los videojuegos: de un lado, receptor de los significados portados por la composición original; y, de otro, cocreador y transmisor de los significados añadidos a través de sus propias connotaciones participativas suplementarias (Hart, 2014).

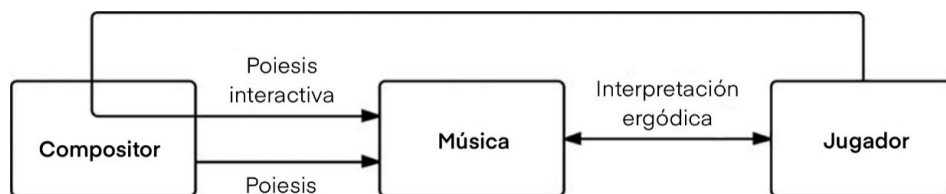


Figura 3. Semiosis de la configuración interactiva de la banda sonora musical de un juego.
 Fuente: Hart, 2014: 287. (Traducción propia).

2.3. Red sincrética

Dado que la significación final de los signos pertenecientes a ambos niveles semióticos depende en gran medida de sus contextos de creación e inserción, analizar las funciones comunicativas de la música en los videojuegos exige de un modelo que ponga el foco no solo en las idiosincrasias de su semiosis, sino también —y especialmente— en sus asociaciones sincréticas con el resto de las dimensiones textuales que conforman el constructo lúdico. Según Mouraviev (2017), en escenarios audiovisuales complejos —esto es, carentes de texto o diálogo que guíe explícitamente el discurso musical—, la música puede cumplir funciones narrativas gracias a un proceso de síncrexis de afecto narrativo, que hace a la misma partícipe de la narratividad portada por las imágenes y reforzada por la respuesta emocional del jugador —la cual posee estructuras narrativas inherentes— durante el transcurso de la partida; generando lo que el autor designa una amplia «red sincrética» asociativa o relacional.

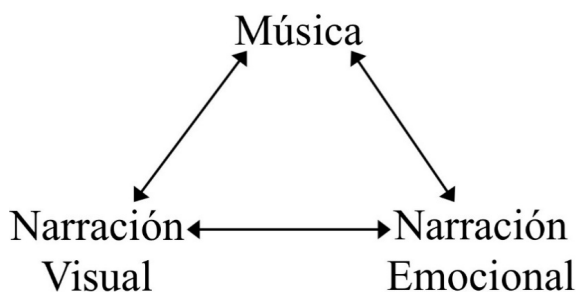


Figura 4. Representación esquemática de la red de asociaciones sincréticas.
Fuente: Mouraviev, 2017: 72. (Traducción propia).

Las relaciones semióticas retroalimentativas establecidas entre música, imagen y afecto a través de la red sincrética permiten predeterminedar hasta cierto punto la naturaleza de las connotaciones participativas suplementarias añadidas por el usuario a la banda sonora musical de un juego, al crear espacios semióticos acotados que determinan «qué debería decir» el discurso musical. Con base en esto, y dado que cada dimensión textual es susceptible a múltiples interpretaciones que pueden influir en la significación final del resto por medio de su yuxtaposición en un mismo contexto audiovisual, cualquier análisis interesado en indagar en las funciones narrativas de la música en los videojuegos debe circunscribir necesariamente la relación de esta con el resto de los elementos que conforman el constructo lúdico e informan su recepción (Mouraviev, 2017).

Los modelos teóricos propuestos por Hart (2014, 2021) y Mouraviev (2017), por tanto, se plantean como un excelente punto de partida desde el cual realizar una aproximación al caso de estudio seleccionado: *Journey*, un título donde — ante la carencia total de mensajes textuales escritos y hablados — la música constituye la principal fuerza semiótica del juego; suponiendo un singular ejemplo del potencial del *storytelling* (ludo)musical en el medio.

3. UN CASO DE ESTUDIO SOBRE *JOURNEY*

El 13 de marzo del año 2012 — tras tres años de producción y dos prórrogas en su lanzamiento — la desarrolladora de videojuegos estadounidense Thatgamecompany publicaba *Journey*, distribuido por Sony Computer Entertainment para PlayStation Network. Dirigido por Jenova Chen, y creado con el deseo ulterior de redefinir las convenciones de la interacción social en línea, en su década de existencia se ha consagrado como un auténtico objeto de culto entre las comunidades videolúdicas (Peters, 2022). La clave de su éxito radica en la simplicidad de su diseño y la perfecta temporalización de su lanzamiento: en un competitivo mercado colmado de títulos afanados en ofrecer al jugador un sinfín de horas de juego y laboriosos retos, este título de arte apuesta por un diseño por sustracción donde prima la memorabilidad de la experiencia, desafiando e incluso subvirtiendo muchas de las convenciones lúdicas establecidas para ofrecer al jugador una auténtica catarsis espiritual donde la música ocupa un lugar privilegiado (Stuart, 2012).

Como expone *Push Square* en su reseña de la reedición del juego:

Resulta difícil explicar de qué trata *Journey*, y se debe principalmente al hecho de que acaba significando algo diferente para cada individuo que lo juega. Algunos pueden verlo como un título espiritual [...] mientras otros pueden verlo como un viaje de descubrimiento — una aventura en un mundo extraño —. (Ramsey, 2015)

Journey sitúa al jugador en control de un nómada antropomorfo que emprende un viaje a través del desierto con el objetivo de alcanzar la brillante cima de una montaña lejana. En su peregrinación el avatar debe atravesar paisajes únicos, confluyendo con sus ancestros al final de cada etapa para descubrir la historia de su pretérita civilización. La duración de esta aventura no supera las tres horas de juego obligatoriamente continuado, ya que no existe la opción de pausar o guardar el progreso de la partida. Tampoco existe incremento de dificultad significativo en los desafíos que el jugador debe superar ni enemigos que atenten contra su progreso lúdico, ya que el avatar no puede perder vidas ni morir. La mecánica de juego es sencilla, circunscribiendo únicamente tres controles que permiten mover al viajero a través del mundo virtual; hacerle saltar y planear — siempre en función del número de talismanes obtenidos, indicados en la longitud de la bufanda del

avatar, la cual funciona como medidor de resistencia —, y generar un breve motivo melódico que permite llamar a otros jugadores que se encuentren explorando el universo virtual simultáneamente —únicamente perceptibles al jugar en línea— o a las criaturas no-jugables⁶ que acompañan al viajero durante su aventura.

Pese al gran nivel de abstracción en la temática, contextualización y objetivos del juego, existe una narrativa clara construida en torno al eterno renacer espiritual; y *Journey* prescinde de cualquier elemento que no se adscriba a esta idea, incluyendo textos y diálogos (Wintory, 2018). Ante esta carencia total de comunicación textual o verbal que pueda servir al jugador como fuente de información directa, en este título todo se transmite visual o sonoramente; siendo precisamente la música la que «esencialmente guía no solo la emoción, sino [también] la narración. El sonido es la historia» (Stuart, 2012).

3.1. *Semiosis de la composición original*

La música constituye el motor emocional de *Journey*, encargada de portar el peso del *storytelling* y establecer vínculos afectivos entre el jugador y el mundo del juego. Por órdenes de Chen, el desarrollo de este título estuvo guiado —especialmente en sus etapas más tempranas— por la composición síncrona de su banda sonora musical: las propuestas musicales creadas por Wintory sirvieron al equipo para dar forma al constructo lúdico, generando prototipos que a su vez servían al compositor de inspiración, resultando en un proceso de trabajo colaborativo y reiterativo destinado a elevar la resonancia emocional del juego (Ashley, 2019).

Definida por el propio Wintory como «un poema» cargado de significado emocional, la composición original en *Journey* —y sus correspondientes signos configuradores— se inspiran en la teoría del monomito propuesta por Campbell en su obra *The Hero with a Thousand Faces* (1949), también conocida como el *Periplo del Héroe* o *The Hero's Journey*; que sirve igualmente de inspiración al juego. Esta teoría ofrece un arquetipo narrativo conformado por hasta 17 etapas divididas en tres secciones —salida o separación, iniciación y retorno o regreso—, al cual se adscriben muchos relatos épicos procedentes de distintas épocas y culturas; resumido por el autor del siguiente modo:

6 El concepto «personaje no-jugable» —del inglés *Non-Playable Character* o NPC— es un término importado de los juegos de rol para referirse a todos aquellos personajes cuyo control directo corresponde al director de juego —*game master*— o, en medios digitales, al sistema o programación original de un videojuego; en oposición a los personajes controlados por personas físicas participantes en la actividad lúdica. Los jugadores pueden interactuar con estas entidades sintientes que a menudo se estipulan como neutrales o al servicio del usuario, en contraposición a presencias hostiles a menudo referidas por medio de anglicismos como *mob* o *creep* (Wolf, 2021).

El héroe se lanza a la aventura desde su mundo cotidiano hacia regiones de maravillas sobrenaturales: allí tropieza con fuerzas fabulosas y acaba obteniendo una victoria decisiva: el héroe regresa de esta misteriosa aventura con el poder de otorgar favores a sus semejantes. (Campbell, 1949: 28)

Los bloques musicales que suenan durante la partida — texto del juego — circunscriben las dos primeras etapas del Periplo del Héroe, llegando incluso a tomar los títulos específicos de los marcadores definidos por Campbell; mientras que la pista musical que acompaña a los créditos finales — peritexto del juego — se corresponde con la última fase del monomito, conformando una narrativa cíclica que invita al jugador a emprender este mismo viaje una y otra vez (Game Score Fanfare, 2017).

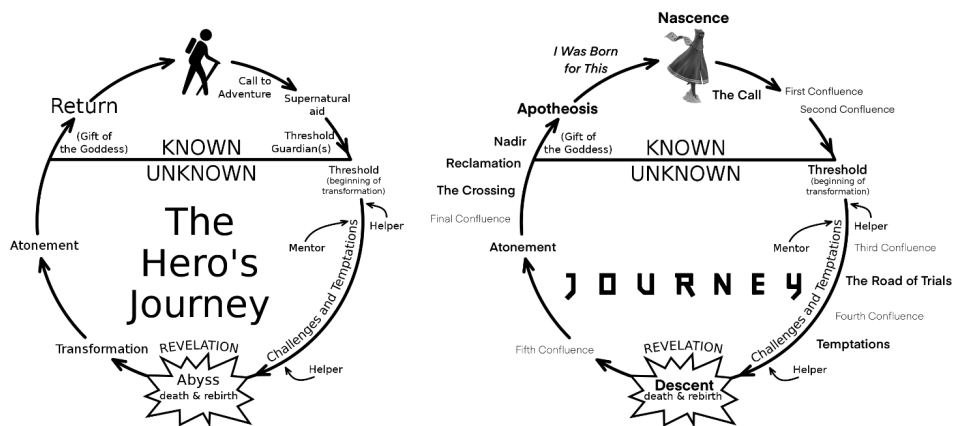


Figura 5. Equivalencias entre *The Hero's Journey* y la BSM de *Journey*.
 Fuente diagrama izq.: Harris & Thompson, 1995: 127.

El total de la experiencia lúdica se encuentra delineado por medio de una banda sonora musical dinámica⁷, que varía en función de los distintos estados de juego y

⁷ Como se ha expuesto al inicio de este artículo, el dinamismo musical en los videojuegos hace referencia a la falta de fijación temporal en los eventos musicales, al estar estos supeditados a las acciones y decisiones tomadas por el jugador a lo largo de la partida. Dado que la interactividad del medio confiere un grado variable de agencia creativa al usuario en la configuración de sus experiencias videolúdicas, la banda sonora musical de un juego debe ser capaz de responder a la impredecibilidad derivada de este hecho, algo que se logra a través de la fragmentación del contenido musical de un juego en una serie de módulos intercambiables, cuyo ensamblaje es controlado por el sistema; activando, interrumpiendo o alterando los distintos bloques musicales en función de los eventos lúdicos acaecidos (Medina-Gray, 2016).

de la posición, las acciones y la compañía del jugador dentro del mundo virtual, parámetros encargados de activar los signos configuradores que actúan sobre los signos musicales en *Journey*, y consistentes principalmente en la adición o supresión de determinadas capas al total de la mezcla sonora. Pese a que el jugador posee un rol esencial en el ensamblaje de la banda sonora musical, los eventos musicales se suceden siempre en un orden específico, esencial para la formación de arcos musicales significativos y para el mantenimiento del adecuado tono emotivo a lo largo del juego (Wintory, 2019).

Todos los eventos musicales son extradiegéticos, a excepción de las breves llamadas que los usuarios pueden realizar para comunicarse entre sí, las cuales son controladas por los mismos en su duración y frecuencia, constituyendo la principal muestra de su agencia creativa para con el paisaje sonoro del juego (Mouraviev, 2017). El contenido musical de estas llamadas armoniza siempre con el bloque musical sonante, y se genera aleatoriamente a partir de cantos de pájaros y otros animales; tonos de flauta, violonchelo y voz —estos últimos mucho más preeminentes a medida que avanza el curso de la partida—; y otros sonidos electrónicos (Wintory, 2019). Asimismo, al no existir chat de texto o voz, el contenido semántico de estos gestos comunicativos queda abierto a la interpretación de cada usuario, dependiendo en gran medida de la situación contextual y las acciones llevadas a cabo por el resto de participantes de este diálogo musical.

Con respecto a los signos musicales, estos se encuentran cuidadosamente diseñados para guiar el *storytelling* en *Journey* mediante la identificación y la caracterización directa de sus principales personajes, escenarios y eventos lúdicos; informando al jugador de su presencia y/o ausencia, estado y evolución a lo largo de la partida. En palabras del compositor «[la banda sonora musical de *Journey*] constituye una especie de concierto para violonchelo, donde [el jugador] es el solista y el resto de los instrumentos representan el mundo a [su] alrededor, incluyendo otros jugadores» (Wintory, a través de Game Score Fanfare, 2017).

El violonchelo, por tanto, representa al jugador y refleja de manera análoga las experiencias vividas por el mismo a través del juego. El segundo solista lo constituye la flauta bajo, la cual se añade a la textura al recibir el poder de volar, en representación de este poderoso legado y de aquellos quienes lo confieren al protagonista del juego: sus ancestros. En el caso de coincidir con otros jugadores durante la partida, estos se representan musicalmente a través de un arpa y una viola, que se añaden de manera homogénea a la instrumentación del bloque musical sonante, densificando la textura y variando su volumen en función de la proximidad de los avatares entre sí, ofreciendo una experiencia musical diferente a la del juego en solitario (Ashley, 2019). Existe, finalmente, un quinto solista: el serpentón, el cual constituye el único instrumento de viento metal en la partitura del juego, responsable de identificar a la única presencia hostil que el jugador

puede encontrar durante su viaje, una gran serpiente mecánica que da caza al nómada en determinados niveles del juego, reduciendo su capacidad de vuelo y entorpeciendo así su avance (Game Score Fanfare, 2017).

Para Wintory (2019), estos instrumentos no solo añaden color a la banda sonora musical, sino que además actúan como «presencias espirituales», informando sobre la situación y evolución intralúdica del elemento al que identifican. Durante los primeros compases del juego, estas presencias se apoyan sobre un sostén armónico conformado por distintos instrumentos y texturas electrónicas, cuya sonoridad estática contribuye a enfatizar la sensación de soledad que permea los páramos yermos del mundo virtual. Una vez que el jugador visualiza por vez primera la estrella fugaz que surge de la cumbre lejana donde concluirá su aventura, este sostén electrónico da paso paulatinamente a los sonidos más cálidos y suaves de la orquesta de cuerda, en representación del propósito mayor y objetivo del viaje, haciéndose cada vez más prominente hasta constituir la totalidad del acompañamiento instrumental una vez alcanzada la cima de la montaña (Game Score Fanfare, 2017).

Junto a la designación de roles instrumentales, en su labor narrativa la música de *Journey* hace uso de un único *leitmotif* compuesto a raíz del deseo de Chen de contar con un motivo musical que sirviera de guía al desarrollo creativo del juego mediante la fijación de su tono emotivo (Wintory, 2018). Este motivo musical fue grabado por el propio compositor el mismo día de su composición y representa de manera más general la idea de catarsis emocional que sirve de hilo conductor a la narrativa. Además de servir de base creativa al total de la banda sonora musical, este *leitmotif* evoluciona en su composición de manera pareja al avance del jugador a través del juego, actuando como una especie de narrador (ludo)musical sobre el cual el jugador puede ejercer su control (Ashley, 2019).

Partitura creada con la versión gratuita de Flat - <https://flat.io/es>

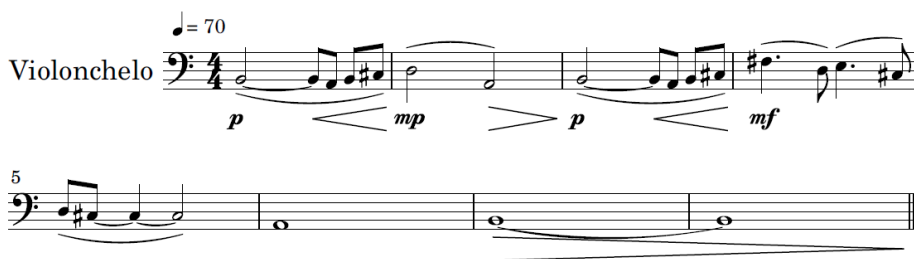


Figura 6. Leitmotif de *Journey*.
Fuente: Wintory, 2019.

3.2. Semiosis de la configuración interactiva

Los signos musicales y configuradores que conforman la semiosis de la composición original en *Journey* ofrecen al jugador un sinfín de potenciales musicales realizables. Para Wintory (a través de Ashley, 2019), la banda sonora musical de este juego es como «un acordeón que puede estirarse y expandirse y cambiar su forma» según el modo y estilo de juego adoptado, respondiendo de manera dinámica y en tiempo real a cada experiencia lúdica. Estos potenciales de significado determinan «qué puede decir» la música en *Journey*, siendo el jugador el responsable en última instancia del «qué dirá» la misma. Mediante asociaciones sincréticas entre sus dimensiones textuales, sin embargo, el propio contexto lúdico condiciona «qué debería decir» la música en este juego, asegurando así un discurso narrativo musical coherente y uniforme. A partir de esta idea, se analizan tres situaciones lúdicas análogas al planteamiento, nudo y desenlace del Periplo del Héroe narrado en *Journey*, a fin de desentrañar cómo la red sincrética permite a la banda sonora musical en este juego portar el peso del *storytelling* y lograr con ello una experiencia ludonarrativa musical única y plenamente inmersiva.

3.2.1. The Call

Journey comienza con una breve cinemática donde una estrella fugaz recorre un amplio desierto hasta aterrizar entre las dunas, tomando la forma del nómada cuyo control es cedido al jugador. Esta escena se acompaña de un solo de violonchelo que interpreta el *leitmotif* del juego en una versión semifragmentada y reiterativa, presentando el material motivico sobre el que se construye su banda sonora musical, y estableciendo a través de la sonoridad menor y el uso del registro agudo del instrumento el tono melancólico que subyace a su narrativa. Tras esta especie de lamento, un caótico *crescendo*, donde los gestos repetitivos de los violines se unen a una serie de efectos sonoros que imitan el rugir del viento para acabar acallando este lamento del violonchelo, suprime toda emoción residual procedente de ese renacer que el jugador aún no es consciente de haber experimentado, actuando en palabras de Wintory (2019) como un «limpiador del paladar».





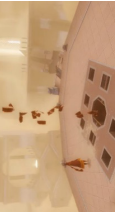
Los primeros pasos del jugador dentro del mundo virtual suceden en silencio, retomándose el acompañamiento musical únicamente al alcanzar la cima de una duna marcada visualmente con tres monolitos, momento en el cual se reintroduce el *leitmotif* del juego, de nuevo a cargo del violonchelo, esta vez en su registro original. Al mismo tiempo, se presenta la cumbre iluminada objetivo del viaje y el título del juego sobre la misma, estableciendo una asociación sincrética que aprovecha la propia expectación del jugador ante el prospecto de una nueva aventura para informarle sobre el propósito del juego. Tras esta presentación de los elementos musicales, visuales y lúdicos esenciales, se mantiene el acompañamiento

ambiental a cargo de los sintetizadores hasta que el jugador activa el siguiente signo configurativo al hallar el primer talismán de poder que le hace adquirir el fular mágico y con ello la capacidad de volar, momento en el cual una nueva iteración del mismo material motivico sirve para introducir la flauta bajo que representa este legado y a las presencias místicas que lo confieren al nómada.

Durante el resto del bloque musical, violonchelo y flauta mantienen un sutil diálogo consistente en breves intervenciones cuyo material se toma igualmente del mismo *leitmotif*, superponiéndose al sonido envolvente y sintético del sostén armónico y ofreciendo al jugador respuestas musicales directas a sus acciones dentro del juego —revelar los murales que narran el sino de la civilización del nómada y recolectar nuevos fragmentos de poder—, destinadas a incitarle a seguir explorando. Hacia el final de este nivel, al liberar los fragmentos de tela roja sintiente atrapados en el constructo central de las ruinas, un nuevo crescendo de violonchelo que imita el movimiento fluido de estos objetos —semejante al de las aves, influencia directa de este motivo según Wintory (2019)— informa al jugador sobre la importancia de este evento, sincronizándose de manera precisa con la imagen para guiarle hacia la estatua donde acontece la primera confluencia con los ancestros.

Durante este primer nivel donde el avatar recibe una llamada mística que le empuja a embarcarse en una aventura a través de parajes desconocidos llenos de misterios, la música construye un discurso análogo al de la imagen, apoyándose en la narratividad intrínseca a la incertidumbre y curiosidad experimentadas por el jugador en su proceso de familiarización con el entorno y los controles del juego. La aparente vacuidad del bloque musical incita al usuario a interactuar con su entorno y, con ello, con la banda sonora musical del juego, generando sus propias llamadas y estableciendo un diálogo con el violonchelo y la flauta que sirve a la vez para guiar sus acciones y enseñarle a interpretar los principales signos musicales del juego.

Tabla 1. Red sincrética durante el bloque musical *The Call*

Música		Imagen	Afecto	Narración
Signos musicales	Signos configuradores			
Solo de violonchelo <i>Crescendo</i> (violines + efectos sonoros) [Silencio] <i>Leitmotif</i> (violonchelo) + clúster (sintetizadores) Introducción de la flauta bajo Diálogo chelo – flauta Motivo ascendente (violonchelo)	[Cinemática fuera del control del jugador] Alcanzar la duna marcada con tres monolitos Recoger el primer talismán Recoger talismanes + desvelar grabados Liberar los <i>flyers</i>	    	Incertidumbre Melancolía Expectación [Limpieza de paladar emocional] Sobrecogimiento Soledad Solemnidad Curiosidad Satisfacción Decisión	El viajero, habiendo obtenido el poder de sus ancestros, retorna de su anterior viaje El viajero es regresado a su estado original, listo para emprender una nueva aventura El viajero es presentado con el objetivo de su viaje El viajero recibe la llamada de sus ancestros en forma de un nuevo poder El viajero descubre vestigios de su antigua civilización El viajero es guiado por las «almas» de sus antepasados hacia la primera confluencia con sus ancestros, iniciando su aventura

3.2.2. Descent

La primera aparición de la única presencia hostil que el jugador puede encontrar en su periplo viene indicada por medio de un cambio radical en la escenografía y sonoridad del juego, y con ello en la respuesta emocional del jugador. En oposición a los luminosos espacios al aire libre explorados hasta entonces, la secuencia lúdica que enfrenta al jugador a los peligros del abismo sucede en una serie de tenebrosas estancias subterráneas, donde la calidez de los sonidos orquestales añadidos a la textura en etapas previas para simbolizar la amabilidad de entornos colmados de criaturas que asisten al jugador en su aventura queda suprimida en favor de un retroceso al cariz electrónico del soporte armónico encontrado al inicio del juego, reforzando el sentimiento de soledad en una tierra desconocida (Wintory, 2019). A la artificialidad de estas sonoridades se suman una serie de estridentes efectos sonoros que responden al movimiento de las serpientes mecánicas que acechan al viajero durante este nivel, contribuyendo —en su contraste con respecto a la sonoridad dulce y natural de las criaturas que habitan el mundo superior— a reforzar la hostilidad de este nuevo entorno, transmitiendo al jugador una sensación de inseguridad constante.

Con el surgimiento de la primera serpiente de arena se introduce el serpentón en la textura, interpretando una nueva variación del *leitmotif* del juego en tonalidad menor y con los valores de su figuración duplicados, dilatando y distorsionando el material motivico para recrear una sensación de pesadez que, unida al registro grave del instrumento, sirve para caracterizar el movimiento pausado y amenazante de estos artefactos a través del oscuro corredor que debe cruzar el jugador. La percusión se mantiene a lo largo de todo el bloque musical como un recuerdo constante de la cacería emprendida por las serpientes, instando al jugador a avanzar continua, pero sigilosamente; mientras una cacofonía generada a partir de distintas capas sonoras superpuestas —donde destacan los chirriantes tonos sobreagudos de los sintetizadores, los cuales imitan en su artificialidad electrónica la sonoridad de los violines, interpretando una versión distorsionada del *leitmotif* del juego— contribuye a enfatizar la sensación de peligro, paralelizando la ansiedad experimentada por el jugador.

Si en su avance el avatar es avistado por las serpientes, el bloque musical responde dinámicamente al repentino ataque de la bestia mecánica mediante un incremento rítmico, la adición de una fragmentada melodía ascendente en registro sobreagudo a cargo de los violines, un crescendo en la dinámica y una densificación de la textura, que apremian al jugador en su empeño por alcanzar la zona de confluencia iluminada al final del pasaje. Al llegar a esta, un acorde brillante a cargo de los violines coincide con el alzamiento de una barrera de luz alrededor del área segura, repeliendo a las serpientes y resolviendo la tensión acumulada a lo largo del nivel, informando al jugador de que el peligro ha pasado.






La ausencia total del violonchelo durante este bloque musical deja al jugador desprovisto de referencias sonoras familiares que puedan actuar como guía durante su primer desafío real en el juego. A esta falta de significantes musicales conocidos por el jugador se une la introducción de nuevas sonoridades como el serpentón, registros extremos en los violines y sintetizadores y una percusión más agresiva, que desdibujan los límites entre música y efectos sonoros, forzando al usuario a hacer frente a un nuevo y disonante entorno acorde a los desconocidos e intimidantes espacios y mecánicas de juego introducidos en este nivel. Así, todas las dimensiones textuales integrantes de la red sincrética convergen en su comunicación semántica, informando al jugador de la trascendencia de este momento —correspondiente al descenso del héroe al abismo durante su periplo— en el devenir de la experiencia lúdica.

3.2.3. Aphoteosis

Tras un laborioso ascenso a través de un camino helado azotado por ventiscas y el continuo acecho de las serpientes mecánicas, el viajero alcanza la montaña lejana donde, tras perecer ante las inclemencias del tiempo, es recibido por sus ancestros, quienes le otorgan poder ilimitado de vuelo para alcanzar la cima. Esta secuencia de clímax emocional representa «ese último gran momento de trascendencia previo al renacer» que da origen a una nueva iteración del Periplo del Héroe, una apoteosis de máxima furia emocional que supone la sublimación del material musical introducido a lo largo del juego, representado por un bloque musical «nuevo y fresco, pero que es en esencia una celebración de todo lo que ha pasado» a lo largo de la partida; de cada desafío que el jugador ha tenido que superar y de las habilidades y la sabiduría adquiridas durante su viaje (Wintory a través de Ashley, 2019).

Este bloque musical comienza, precisamente, en ese último momento de comunión con los ancestros, donde la flauta bajo indica su presencia mediante la interpretación del inicio del *leitmotif* del juego, manteniéndose como una presencia constante integrada en el sostén armónico una vez que el violonchelo se une a la textura, marcando el despertar del viajero mediante un solo que presenta una nueva variación de cariz melancólico de este mismo material motivico. La elevación espiritual del nómada consiste en un trepidante ascenso a través de nubes de tormenta infestadas de serpientes mecánicas, que halla su equivalente musical en un *crescendo* de los violines impulsado por el tronar constante de la percusión, culminando en un momento de máxima tensión musical y emocional ante la incertidumbre de qué sucederá después. Esta tensión se mantiene mediante el cese súbito de la música y la presentación de una pantalla en blanco, que funcionan como un nuevo «limpiador de paladar» y descanso para los sentidos del jugador previo a la introducción del nuevo material audiovisual, correspondiente al desenlace del juego.

Tabla 2. Red sincrética durante el bloque musical *Descent*

Música		Imagen	Afecto	Narración
Signos musicales Clúster (sintetizadores) + efectos mecánicos <i>Stinger</i> Introducción del serpentón Cacofonía electrónica + registro extremo (violines) + percusión Densificación de la textura + aceleración rítmica (violines y percusión) <i>Crescendo</i> + resolución (violines)	Signos configuradores Entrada a la galería de las serpientes Alcanzar el punto donde surge la primera serpiente Avanzar a través de la galería evitando ser cazado Ser avistado por los guardianes mecánicos Alcanzar el área segura de la zona de confluencia	    	Aprensión Expectación Sobresalto Tensión Angustia Miedo Preocupación Ansiedad Urgencia Alivio	El viajero desciende al abismo, un lugar oscuro y frío, lleno de amenazas y tentaciones a las que debe hacer frente El viajero encuentra la primera amenaza real a su progreso: los monstruos mecánicos que causaron la caída de su civilización El viajero debe superar los retos planteados por el abismo, esquivando a las serpientes que le dan caza en su avance El viajero debe huir de las serpientes que se abalanzan sobre él El viajero halla la protección de sus ancestros tras superar los desafíos del abismo

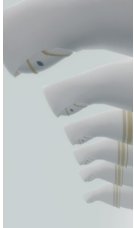




Esta fase final consiste en un plácido vuelo hasta la cumbre donde el jugador coincide con viejos compañeros de viaje a través de paisajes nevados configurados a partir de elementos visuales, sonoros y lúdicos tomados de niveles previamente superados. Musicalmente, un «galope medio» a cargo de los violines establece el *tempo* de la pieza y empuja al jugador a mantener un ritmo constante en su avance, reflejando la irreprimible exaltación de haber superado todos los desafíos encontrados a lo largo de su viaje, imprimiendo un empuje a la vez energético y etéreo a los fluidos movimientos del avatar (Wintory a través de Ashley, 2019). Al mismo tiempo, el clúster constituido por los sintetizadores y el pulso latente de la percusión confieren a la composición cierto *gravitas* místico, reflejando la catarsis emocional que subyace a esta secuencia.

Bajo el incesante y frenético *ostinato* de los violines —el cual registra la figuración más ligera del total de la partitura de juego— se establece un sutil y parsimonioso diálogo entre la viola, el violonchelo, la flauta y el primer violín, que interpretan distintas variaciones del *leitmotif* del juego, desdibujando su contorno melódico mediante el estiramiento de sus valores, confiriéndole un cariz más solemne. Esta muestra de genio contrapuntístico reúne a las presencias musicales del jugador, sus ancestros y compañeros de viaje con el objetivo final del viaje encarnado en la orquesta de cuerda, la cual asume el protagonismo a lo largo de todo este bloque musical, confiriendo mediante su oposición tímbrica, rítmica y afectiva una poderosa dualidad emocional a este pasaje en el que «el jugador resulta empoderado como nunca antes», a la vez que se ve obligado a «volver sobre las habilidades y mecánicas encontradas previamente a través de su experiencia [lúdica]» (Ashley, 2019).

A modo de madrigalismo, el registro medio del bloque musical va ascendiendo de manera pareja al propio ascenso del jugador, resultando en un sobrecogedor *crescendo* donde nuevamente un súbito aligeramiento de la textura y una grácil caída en el registro y ralentización del *tempo* del bloque musical dejan al mismo desprovisto de toda exaltación para descansar sobre el sostén armónico provisto por la orquesta de cuerda, donde un solo de flauta acompaña los últimos aleteos del viajero antes de dar paso al violonchelo, encargado de cerrar la partitura del texto del juego con una última iteración nostálgica del *leitmotif* en su forma original. La profunda solemnidad y emotividad que define estos compases finales de la partitura del juego se refuerza por medio de la presencia constante del clúster conformado por los sintetizadores y el eco cuasi religioso del pulso marcado por la percusión.

Este bloque musical constituye a la vez una recompensa y una despedida a la experiencia vivida y al intenso rango de emociones experimentadas durante el mismo. Hacer uso de las fórmulas semióticas musicales presentadas y desarrolladas a lo largo del juego sirve al último nivel de *Journey* al propósito de construir

Tabla 3. Red sincrética durante el bloque musical *Apotheosis*

Música		Imagen	Afecto	Narración
Signos musicales	Signos configuradores		Tristeza Esperanza Tensión	El viajero, tras perecer en su ascenso, es visitado por sus ancestros
Solo de flauta bajo Solo de violonchelo	[Cinématica fuera del control del jugador]		[Limpieza de paladar emocional]	El viajero recibe un poder sin precedentes que le permite elevarse física y espiritualmente
<i>Crescendo</i> (violines + percusión)	Planear a través del nuevo nivel		Éxtasis Exaltación	El viajero aborda la fase final de su ascenso, donde se reúne con viejos compañeros de viaje y el legado de su civilización
[Silencio]	Avanzar a través de las distintas secciones del ascenso final		Solemnidad	El viajero recapitula las experiencias vividas y los desafíos superados desde su nueva posición de máxima sabiduría y poder
Galope medio (violines)	Alcanzar la cima de la montaña		Emoción	El viajero alcanza el final de su viaje físico y espiritual y se prepara para retornar y así emprender un nuevo periplo
<i>Crescendo</i> + <i>leitmotif</i> (viola + chelo + violín 1 + flauta bajo y flauta travesera)			Satisfacción	
Aligeración de la textura + iteración final del <i>leitmotif</i> (violonchelo)			Melancolía	

un epílogo que recapitula los signos musicales asimilados por el jugador tras horas de juego, a la vez que introduce nuevos elementos tímbricos y motivicos intrínsecos a la elevación espiritual y catarsis emocional que representa el final del viaje. Como muestra del primordial rol narrativo de la música, el último signo semiótico ofrecido por el juego en su comunicación para con el jugador consiste en la interpretación de su *leitmotif* en su registro y forma original a cargo del violonchelo, constituyendo un momento final de contemplación nostálgica y dotando a la historia de una naturaleza circular al cerrar el texto del juego con el mismo material musical que dio inicio al mismo; simbolizando así el ciclo eterno de vida, muerte y resurrección representado en el Periplo del Héroe (Wintory, a través de Ashley, 2019).

4. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

Como expone Mozuch (2022), «en muchos sentidos, *Journey* reafirma el poder de la música como un instrumento narrativo», al suprimir todo atisbo de comunicación textual o verbal y dejar en su lugar que sea la banda sonora musical la que asuma todo el peso de la narración en la particular reinterpretación del Periplo del Héroe de Campbell (1949) presentada en el juego. Mediante una serie de signos musicales y configuradores claramente definidos, se ha podido comprobar cómo este título dota al jugador de una serie acotada de potenciales experiencias musicales, que dependen en última instancia de la intervención del jugador para la realización de sus significados portados. En esta realización la música se sirve de una serie de asociaciones sincréticas para con las dimensiones visual y afectiva que le permite no solo aprovechar la narratividad inherente a las imágenes y a la respuesta emocional del jugador, sino incluso guiar la misma; siendo la máxima responsable del *storytelling* en este título.

El particular caso de estudio planteado por *Journey* muestra cómo, frente a medios audiovisuales lineales, los videojuegos ofrecen oportunidades sin precedentes a la narración musical, al constituir espacios semióticos únicos donde la interactividad inherente al medio permite conferir al jugador un grado variable de agencia creativa sobre el producto final, resultando en experiencias musicales mucho más inmersivas. El triple rol asumido por el usuario como cocreador, transmisor y receptor de los significados portados por la banda sonora musical de un juego desafía las nociones de textualidad, y altera la cadena de comunicación semiótica tradicional, ya que «los jugadores no están simplemente siendo sometidos a [lo que oyen], sino que además contribuyen activamente a su configuración» (Wintory, a través de Peppiatt, 2022).

Si bien los modelos teóricos propuestos por Hart (2014 y 2021) y Mouraviev (2017) empleados al propósito de este artículo han probado ser útiles en

su aproximación a las particularidades del infinito potencial de experiencias (ludo)musicales ofrecidas por los videojuegos, propuestas futuras deberán hacer énfasis en el proceso de juego como acto performativo, a fin de desvelar el verdadero rol del jugador en los procesos semióticos y narrativos cultivados en esta forma de arte que «no tiene un equivalente comparable en ninguna otra parte» (Wintory, a través de Peppiatt, 2022).

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ashley, C. (18 de noviembre de 2019). Why Journey’s ending was so hard to score. *Polygon*. <https://bit.ly/3OTEw5H>
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.
- Chen, J. (2012). *Journey* [Videojuego]. Thatgamecompany.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Ediciones Paidós.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. The MIT Press.
- Collins, K. (2011). *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. The MIT Press.
- Harris, R., & Thompson, S. (1995). *The Hero’s Journey: A Guide for Literature and Life*. Ariane Pub Et Dist.
- Hart, I. (2014). Meaningful Play: Performativity, Interactivity and Semiotics in Video Game Music. *Musicology Australia*, 36(2), 273-290. <http://dx.doi.org/10.1080/08145857.2014.958272>
- Hart, I. (2021). Semiotics in Game Music. In M. Fritsch, & T. Summers (eds.), *The Cambridge Companion to Video Game Music* (pp. 220-237). Cambridge University Press.
- Game Score Fanfare. (6 de julio de 2017). *The Story Hidden in Journey’s Soundtrack* [Video]. YouTube. <https://bit.ly/3ylkXNF>
- Jenkins, H. (21 de marzo de 2007). Transmedia Storytelling 101. *Confessions of an Aca-Fan* [Blog personal]. <https://bit.ly/3nn6fz1>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.
- Lipscomb, S. D., & Zehnder, S. M. (2004). Immersion in the Virtual Environment: The Effect of a Musical Score on the Video Game Experience. *Journal of Physiological Anthropology and Applied Human Science*, 23(6), 337-343. <https://doi.org/10.2114/jpa.23.337>
- McQuail, D. (1983). *McQuail’s Mass Communication Theory*. SAGE Publications Ltd.
- Medina-Gray, E. (2016). Modularity in Video Game Music. In M. Kamp, T. Summers, & M. Sweeney (eds.), *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music* (pp. 53-72). Equinox Publishing Ltd.

- Mouraviev, I. (2017). The Synchronic Network: Linking Music, Narrative, and Emotion in the Video Game Journey. *Nota Bene: Canadian Undergraduate Journal of Musicology*, 10(1), 64-80. <https://bit.ly/3vOYKWN>
- Mozuch, M. (13 de marzo de 2022). 10 Years later, the best video game about nothing still lives up to the hype. *Inverse*. <https://bit.ly/3kHHjRB>
- Peppiatt, D. (14 de marzo de 2022). 'Journey' turns 10: Austin Wintory has found a way for you to experience it for the first time, all over again. *NME*. <https://bit.ly/3yePcWD>
- Peters, J. (13 de marzo de 2022). 10 Years later, there's still nothing like Journey's multiplayer. *The Verge*. <https://bit.ly/3KO8rZB>
- Ramsey, R. (21 de julio de 2015). Journey Review. *Push Square*. <https://bit.ly/3w2atA2>
- Stuart, K. (15 de marzo de 2012). Is Journey a game or a piece of interactive art? *The Guardian*. <https://bit.ly/3w5HICw>
- Stuart, K. (1 de junio de 2012). *Sound as story: Austin Wintory on Journey and the art of game music*. Hookshot Inc.
- Summers, T. (2016). *Understanding Video Game Music*. Cambridge University Press.
- Van Leeuwen, T. (1998). Music and ideology: Notes toward a sociosemiotics of mass media music. *Popular Music and Society*, 22(4), 25-54. <https://doi.org/10.1080/03007769808591717>.
- Wintory, A. (5 de enero de 2018). A Musical Journey. *Medium*. <https://bit.ly/381lz0o>
- Wintory, A. (28 de enero de 2019). *JOURNEY – Complete score with text commentary* [Video]. YouTube. <https://bit.ly/3LOu0e5>
- Wintory, A. (6 de junio de 2019). *JOURNEY – Nascence – As Noted* [Video]. YouTube. <https://bit.ly/3MYXK8h>
- Wintory, A. (9 de agosto de 2019). *JOURNEY – Apotheosis – As Noted* [Video]. YouTube. <https://bit.ly/3yltBf4>
- Wolf, M. J. P. (2021). *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. 2nd Edition. Vol. II: G-P. ABC-CLIO, LLC.
- Yilmaz, R., Nur Erdem, M., & Resuloglu, F. (eds.). *Handbook of Research on Transmedia Storytelling and Narrative Strategies*. IGI Global.

