

IMMERSIÓ I SIGNIFICACIÓ: LA MÚSICA COM A IDENTITAT EN ELS VIDEOJOCS

EMMA GRAU I CABRÉ
Universitat de Barcelona

1. Un clàssic de tots els temps

«Has tocat la Cançó del Temps!
Guardar i tornar a l'albada del primer dia?»

The Legend of Zelda: Majora's Mask

En *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), un dels grans clàssics de la història dels videojocs, la seqüència de notes la-re-fa sona al Temple del Temps en forma de càntics litúrgics, però el seu vincle amb l'indret va més enllà de l'ambientació. El jugador, a través del protagonista, pot tocar les mateixes notes amb la seva ocarina virtual per obrir una cambra del temple des d'on saltar endavant o endarrere en el temps per avançar en la trama. La melodia retorna en una de les seqüeles, *Majora's Mask* (2000), on tocar la cançó permet reiniciar el pas dels dies en el temps intern del joc en una història en què el mateix heroi té tres dies per salvar el seu món, i es veu obligat a recomençar-los més d'un cop per tenir temps de tot. Disset anys després, una versió lenta i discreta de la Cançó del Temps sonà a les ruïnes centenàries del Temple del Temps del videojoc *Breath of the Wild* (2017), de la mateixa saga. Alguns jugadors comenten a Internet l'impacte de sentir aquesta versió en el temple derruït ara que s'han fet grans.

La Cançó del Temps condensa, doncs, funcions diverses. Ambienta i identifica un espai virtual en el món fictici de *Zelda*, i és una acció que afecta tant la narrativa del joc (és un acte de l'heroi de la història) com la mateixa mecànica (modifica el curs del temps intern). Encara més: aparició rere aparició, esdevé un recurs narratiu i acaba significant el pas del temps mateix, certament en el món de *Zelda*, però també per als seus jugadors, pels qui la temàtica de l'*Ocarina of Time* i les seves melodies tan recognoscibles en fan un dels jocs que més punyentment provoca la nostàlgia d'altres dies.

L'ús de melodies com a identificadors d'elements ficticis no és una innovació dels videojocs: beu dels *leitmotiv* wagnerians i cinematogràfics. Al seu torn, l'associació de certs trets musicals amb estats d'ànim, nocions o moments de la vida es troba també en la poesia arcaica. Alhora, no tots els videojocs empenen la música en el mateix grau de sofisticació. Però l'existència d'aital entramat de connotacions emocionals, efectes pràctics i usos narratius en les melodies d'un format interactiu com els videojocs, en què les reaccions del jugador a qualsevol estímul s'integren en el desenvolupament d'una història, basta per dedicar una anàlisi específica a la música dels videojocs sense reduir-la a la tradició d'altres formats ni aïllar-la com a ambientació d'un passatemps anecdòtic.¹

Aquest esbós filosòfic dels usos i efectes de la música en els videojocs se centra en el seu potencial significatiu com a element identificador, és a dir, com a vehicle d'identitats diverses (locals, temporals, personals, factuais, funci-

1. Aquest escrit se centra en videojocs en què sona música, en què és possible un desplaçament més enllà d'una pantalla inicial, i en què es desenvolupa certa història. No tot és vàlid per a tot tipus de videojoc. Amb tot, seria possible traslladar alguns aspectes de l'anàlisi a videojocs de plantejament, funcionament o complexitat diferents, com el *Tetris* (1984), en què la música s'accelera amb la dificultat.

onals i vitals), per explorar-ne el valor epistemològic com a recurs immersiu. Desgranar les operacions mentals, lúdiques i narratives que es condensen en melodies com la Cançó del Temps permet enriquir l'estudi fenomenològic i hermenèutic de l'experiència de jugar, que és un dels focus actuals de la filosofia dels videojocs.² Alhora, pot contribuir a entendre les associacions que formen els nostres processos mentals en relacionar-nos amb mons diversos, siguin altres ficcions o la nostra pròpia vida com a estructura narrativa i interactiva.

2. Identitat musical en un món virtual

La vivència més immediata de la música un cop s'ha començat una partida es dona com a percepció sonora del món en la pantalla, com a correlat musicat d'un entorn visual o d'una situació que dona inici a les accions dels jugadors. Cada nivell o lloc diferenciats d'un videojoc pot tenir una melodia associada que no es limita a acompanyar l'entorn, sinó que l'identifica com un tret més de la seva totalitat: un espai sol ser recognoscible tant pel seu aspecte com per la seva melodia. Les dues vessants importen: l'aspecte pot pesar més que la música, especialment si una melodia és compartida per més d'un lloc, però la semblança visual entre dos espais pot fer de la música el seu tret distintiu. El contrast de música entre espais, a més, comporta una intensificació o relaxació de la tensió narrativa o de la dificultat i aconsegueix una implicació emotiva distinta del jugador. En aquest sentit, els trets d'una melodia poden indicar qualitats extrasonores del seu lloc: mimètiques (evocacions d'elements naturals com pluja o neu), narratives (tensió en la trama, emoció dels personatges) o tècniques (canvi de dificultat, atenció requerida).

2. Per a un context més ampli, vegeu l'estudi dels debats centrals dels *Game Studies* realitzat per Diego Maté (2021).

Un exemple: el començament de l'aventura a *Pokémon Red* (1998) té lloc en un poble anomenat Vila Paleta, que consta de tres cases, com tants pobles videolúdics. En contrast amb la senzillesa visual, però sense ser una melodia complexa, la música de Vila Paleta és paradigmàtica com a so del primer poblat del joc i de tota la saga. La seva serenor ja convida a la nostàlgia, i venint d'un món virtual on els llocs i les històries són el que són també pel so, la seva càrrega emotiva de la melodia es multiplica amb els anys fins a trobar-se qualificada entre els jugadors de *Pokémon Red* com l'himne nacional (o internacional) de la infantesa.

Quan un conjunt de llocs comparteixen una melodia, aquesta per si sola no arriba a distingir-los, però com a patrimoni comú en destaca algun tret compartit, com el fet de suposar un repte, un descans o un risc. Una melodia també pot admetre variacions segons altres circumstàncies, com el temps indicat al rellotge de la consola. Igualment pot passar que una melodia soni només de nit, i així de fet no assenyali tant un espai com un lapse temporal, sigui fictici o real. Ara bé, en termes d'identificació temporal, són especialment rellevants les que indiquen un temps restant. Un exemple recent és una melodia que al videojoc *Outer Wilds* (2019) sona cada cert temps per indicar al jugador una mort imminent. Entendre l'esdeveniment concret que la música anticipa i el marge de temps que comunica és integral en la història i l'experiència d'aquest joc; la melodia no indica, doncs, una temporalitat abstracta, sinó d'extrema importància funcional i narrativa, i suscita reaccions diverses als jugadors que en reconeixen el sentit: presses per aconseguir algun objectiu, abandó del pla per contemplar l'esdevenidor, inquietud, frustració o acceptació.

La identificació de personatges també es dona a través de notes distintives, i un mateix personatge pot admetre melodies de diferents caires (amistós, hostil...). Escala i veloci-

tat poden caracteritzar l'encontre; així, la campiona Cintia del *Pokémon Platinum* és evocada més immediatament pel piano del seu encontre que per la música de batalla, perquè anuncia memorablement el repte de la seva presència quan la concreta com a perill imminent. Similarment, la música d'un personatge pot associar-se també a escenes; de fet, la frontera entre personatges, moments i llocs pot ser borrosa en plena partida, en què les situacions es concatenen i susciten múltiples associacions. Això no invalida, ans enriqueix l'ús de la música com a mecanisme associatiu. Vegeu la seqüència fa-la-si d'*Ocarina of Time*, que s'associa al personatge de Sària i alhora al Bosc Perdut on ella té un amagatall; és una de les primeres tonades del joc, evoca l'inici del viatge de l'heroi i la seva infantesa, i, per tant, tot el que deixa enrere en créixer a la força quan el joc avança.

3. Immersió, comprensió i agència musical

Com s'ha vist, els jugadors s'avesen a un món on la música és part de la identitat de les coses, les pot anunciar, representar o informar-ne àmpliament: reconèixer per la música és part de l'experiència quotidiana de jugar. Quan s'ha forjat una associació musical amb un fet, sentir-la esdevé esperable cada cop que el fet es repeteix.³ Aquest ús

3. Des del punt de vista de l'experiència de jugar, el costum d'associar melodies i fets (entrar en un lloc, trobar-se un personatge...) fins a considerar-les part d'una identitat només es dona en la mesura que es pugui sentir el so. Per als jugadors sords, la música no ha de ser un element fàctic ni necessari de cap identitat. Per contra, per als jugadors cecs, la música i els efectes de so esdevenen una guia principal per reconèixer els elements del joc. Escrivim pensant en els hàbits i l'experiència audiovisual d'un jugador amb la capacitat d'acostumar-se sensorialment tant a l'aspecte com al so d'un videojoc, i suposant que no juga sempre amb el volum silenciàt, tot entenent que la reconeixença i la formació d'una

identificador de la música pot entendre's com una aplicació de l'ús de *leitmotiv* en altres ficcions: també certa melodia és esperable sempre que Darth Vader apareix a *Star Wars*. Però el potencial identificador de la música dels videojocs no es relaciona amb l'observador d'una història, sinó amb un agent que hi participa com a desencadenant i modificador necessari; aquesta n'és la complexitat específica.

Els videojocs, simplificant, integren diverses dualitats en un tot harmònic: narració i mecànica, regles de joc i llibertat d'acció, tecnologia i imaginació, visió i so. El tot resultant, segons on es posi el focus, pot considerar-se el joc mateix, la partida o l'experiència que en fa el jugador. Un videojoc pot concebre's, de fet, com un procés hermenèutic en què el sentit de cada partida resulta dialògicament de la interacció del jugador amb el joc. La música com a vehicle d'identitat hi adquireix una màxima rellevància com a recurs immersiu que vincula el jugador amb la seva partida: la identificació musical és un aspecte sensorialment objectiu que guia el jugador en la comprensió del joc, del seu món, dels esdeveniments i dels seus propis actes. I ho fa suggerint-ne una interpretació emocional i conceptual alhora, que permet reconèixer alguna cosa en un tot coherent i suscita reaccions que continuïn la partida.

La música, vinculant-se amb els aspectes constitutius d'un videojoc (món, trama, funcionament, agència, dificultat, èxit...), matisa, augmenta, o agilitza el coneixement, implícit o raonat, que el jugador té del món, la història i el funcionament del joc. Així contribueix a implicar el jugador en el desenvolupament interactiu de la partida reforçant la càrrega sensorial i conceptual de l'experiència. En la mesura que un jugador rep informació musicalment, dinamitza

identitat en el procés de comprendre una ficció és sempre situada i que no descrivim un procés universal.

la immersió: com més saber obté del joc un jugador, més fluidament juga i entén el que juga, i el desenvolupament de la partida resulta així més ple o continu.⁴

La reacció de la música a les accions del jugador també és informativa, directament (quan la música és l'acció o el correlat d'una acció, com obrir un cofre) i indirectament (com a resultat, per exemple, del moviment del personatge vers una àrea nova). Tot oferint-li informació i desencadenant-se dels seus actes, l'incita a noves accions, que provocaran nous canvis en l'ambient sonor del joc. Situacions videolúdiques comunes, com un canvi de dificultat o la troballa d'objectes, poden comportar canvis musicals pels quals el jugador comprèn detalls de la partida i experimenta la seva acció en relació amb un món i amb unes regles. Actuant en conseqüència, condiciona amb cada acció la successió musical de la partida: la música condiciona i és condicionada per l'acció del jugador. Així dinamitza el moviment bidireccional continu de respostes entre joc i jugador, i és part del diàleg d'on sorgeix un sentit en moviment, tant en la pantalla com en la ment de qui juga. Aital resultat és la concreció d'un dels sentits o resultats possibles del joc.

Un últim exemple del *Majora's Mask* sintetitza els possibles vincles de la música amb les vessants de l'entramat d'un videojoc: narrativa (història), ludològica (regles, mecànica) i interactiva (acció del jugador). La Vila del Rellotge té una tonada distintiva com a espai, que varia segons el temps de joc. Durant el primer dia, és alegre, innocent i tranquil·la. El segon dia, la melodia s'anima. El tercer dia s'ha tornat fre-

4. Argumentació inspirada en el tercer capítol de l'anàlisi d'Alberto Oya (2024) sobre el rol en la immersió dels trets visuals bàsics dels videojocs de trets. Tingueu en compte que és matèria de debat si la immersió és desitjable o perjudicial per a una agència videolúdica crítica.

nètica, i el seu caràcter feliç i optimista transmet un rerefons narratiu pertorbador sobre l'espai i el temps que identifica: la fi és imminent, però els habitants de la Vila s'afanyen a ignorar-ho i continuar endavant amb la seva vida. El sentit narratiu de l'acceleració musical té per correlats pràctics la urgència i la dificultat de l'acció del jugador. Si no té temps de tot, tocar la Cançó del Temps el retorna al primer dia: consegüentment, la melodia de la Vila del Rellotge retorna a la versió tranquil·la. Amb tot, de reinici en reinici, l'alegria no deixa de tornar-se sinistre.

4. Sobre la noció d'*identitat*

Ni en el record quotidià ni en les associacions mentals d'una partida és necessària una noció d'*identitat* tan ferma que exigeixi una completa immutabilitat dels elements associats. La música dels videojocs s'integra en dues realitats canviants, la del jugador i la del món del joc, però funciona fent recognoscible allò a què s'associa. Semblantment, la música que ens evoca un moment passat no remet a un record immutable, però segueix evocant alguna cosa: les fronteres de la identitat són difuses però l'associació funciona.

Com que la funció de les melodies no exigeix que els seus sons traslladin un sentit estable o naturalment donat, si bé la velocitat o l'escala provoquen estats anímics i consideracions distintes, la força de l'hàbit sembla el fonament bàsic de l'associació musical als videojocs. La contingència de l'hàbit associatiu no en resta efectivitat, quan a la pràctica el vincle que es forja és tan contingent com indissoluble. S'ha vist suficientment pel que afecta la significació i la immersió dins del joc.

Ara bé, si el procés associatiu es fonamenta en l'hàbit, pel mateix hàbit pot estendre's a tot el que una melodia atenyi en sonar en un context. És així que el seu pes semàntic desborda el rol identificador intern a cada ficció videolúdi-

ca, sense desvincular-se'n: les fronteres d'una partida són també difoses, perquè tota ficció es dona en un lloc tangible i pot envoltar-se de situacions i persones diverses, que en el record dels jugadors poden acabar associant-se a les melodies del joc que en aquell context jugaven. Per això, per a molts jugadors, Vila Paleta sona a infantesa. Quan la melodia apareix als nous jocs de *Pokémon*, el poble no és aquell original, i el record d'infantesa, filtrat per una nostàlgia selectiva, pot diferir molt del passat realment viscut; però la música porta a la ment alguna cosa que no ha canviat del tot, mentre el context en què sonava apareix recognoscible.

De fet no és del tot cert dir que al món no virtual no és esperable que la música formi part de les associacions mentals que formen les identitats: hi ha cançons associades paradigmàticament a una seva època, o que a cadascú li evoquen alguna persona concreta. Amb més motiu passa amb la música dels videojocs, perquè, si bé en el món real la música no és part objectiva de les identitats, en els videojocs es dona per fet que s'interactua amb un món on és esperable que moltes coses, així com tenen aspecte, tinguin una melodia. La reconeixença hi funciona musicalment, i l'hàbit associatiu s'expandeix fàcilment als elements reals que envolten una partida: converses, solitud, cambres, camins, uns anys o dies. L'estructura narrativa de cada joc i l'estructura narrativa de l'experiència de jugar a un videojoc s'encavalquen en cada partida; la segona no depèn únicament de la història interna, sinó també de les circumstàncies dels jugadors, i la música és part d'ambdues. Per això, a més d'aportar informació de contingut i de mecànica del joc, també absorbeix i retorna aspectes del context vital i històric dels jugadors.

Amb noves partides, aquestes identitats estan obertes a noves associacions, per això no és només la nostàlgia el que infiltra records i pensaments en la identitat d'uns objectes, entorns o fets virtuals. La nostàlgia és simplement un bon

exemple de l'abast, en cert sentit, comunitari que la música dels videojocs pot adquirir: cada melodia fa recognoscible alguna cosa que en cadascú es barreja amb sensacions i evocacions diverses, però també porta a reconèixer experiències compartides sobre l'element del joc que identifica a oïdes col·lectives. Que aquesta experiència compartida excedeix el sentiment, abastant la història i el concepte, ja ho mostrava l'associació de la seqüència la-re-fa (la Cançó del Temps) amb el pas del temps real de la vida.

Bibliografia

- MATÉ, Diego (2021) «Game studies: apuntes para un estado de la cuestión». *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 98, p. 19-35.
- OYA, Alberto (2023) *First-Person Shooter Videogames*. Leiden, Brill.

Ludografia

- Annapurna (2019) *Outer Wilds*, Mobius Digital.
- Nintendo (1998) *Pokémon Red*, Game Freak.
- Nintendo (1998) *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo EAD.
- Nintendo (2000) *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, Nintendo EAD.
- Nintendo (2008) *Pokémon Platinum*, Game Freak.
- Nintendo (2017) *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, Nintendo EPD.