

O uso da trilha sonora nos jogos eletrônicos: a aventura musical de "A Lenda do Herói"

Camila Brandão Bisson *

Universidade Federal de São Carlos, Departamento de Artes e Comunicação, Brasil

RESUMO

Para analisar o uso da trilha sonora em jogos eletrônicos é necessário compreender suas particularidades em relação a outros tipos de mídia. Encontrar objetos de estudo que se utilizam dessas particularidades como uma fundamental ferramenta em sua mecânica e narrativa é um passo que deve ser dado quando se trata desse tipo de estudo. Partindo dessa compreensão, o objetivo deste artigo é identificar e analisar os elementos sonoros presentes no jogo "A Lenda do Herói" (Estúdio Dumativa, 2016), a partir de suas aplicações e funções na obra. Da utilização de efeitos sonoros para fins de *feedback*, até a concretização de uma verdadeira mecânica musical, busca-se neste texto esquematizar e identificar elementos sonoros fundamentais para a narrativa do jogo.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, narrativa, música, trilha sonora.

1 INTRODUÇÃO

A análise e o estudo do uso da música como ferramenta narrativa permeia a história do audiovisual. Quando falamos da utilização da música no cinema, encontramos diversos autores que associam a trilha musical com climas específicos das cenas, localização geográfica, elementos culturais, pistas narrativas ou que a utilizam como instrumento de montagem. Muitas análises também associam determinados ritmos a determinados sentimentos e claramente a música se tornou um dos principais elementos da linguagem cinematográfica.

Quando analisamos a música utilizada em jogos eletrônicos muitos dos conceitos aplicados à trilha para cinema são levados em consideração se destacar-se o caráter narrativo que estas obras também podem trazer. Algumas peças musicais do mundo dos jogos, assim como acontece no cinema, podem se tornar símbolo de suas respectivas narrativas, como acontece com *Super Mario Bros* (1985, Nintendo). Mas é necessário se pensar que a composição e compreensão de trilhas para jogos se difere da composição cinematográfica em diversos aspectos.

2 TEORIA

Em uma primeira análise, jogos se diferem de filmes por terem como um dos seus princípios fundamentais a interatividade. Ao analisar-se uma composição para um filme, leva-se em conta que tal peça musical já é definida na produção. O que se ouve em união ao que se vê na tela não mudará em relação à ação do espectador.

Mas isto não acontece nos jogos, o que fica claro na afirmação de Enns [5]: "A composição de trilha para jogos é estruturada, em primeiro lugar, pela tecnologia disponível e tais trilhas são programadas pelos compositores, designers e programadores, mas uma trilha para jogos só é realmente finalizada durante o

*gameplay*¹. O jogador é um parceiro crucial no processo da criação da trilha de um jogo, servindo como seu intérprete primário enquanto joga e, ao fazê-lo, define a estrutura composicional final de uma trilha de jogo²".

Tal afirmação torna clara a relação de cooperação entre jogador e compositor na tarefa de desenvolver a trilha musical de um jogo, algo que não acontece nos filmes. No cinema, o papel do espectador é de recepcionar, interpretar e reagir à trilha, mas não há uma participação na composição, como acontece nos jogos. A música pode se modificar quando o jogador adentra uma caverna ou muda de fase, quando está sob efeito de um item especial ou quando o tempo da fase está acabando.

Além da trilha musical, fazem parte também da trilha sonora dos games os efeitos sonoros, reproduzidos quando o personagem controlado pelo jogador coleta um item, pula, ou quando executa uma determinada ação. Isso faz parte de um sistema de resposta imediata, de *feedback*. E ao falarmos de jogos, falar de *feedback* é fundamental.

De acordo com McGonigal [7], existem quatro características primordiais que constituem um jogo: objetivos, regras, *feedback* e participação voluntária. Os sons estão estritamente ligados ao traço de resposta imediata dos jogos por desempenharem essa função de maneira objetiva sem interromper ou atrapalhar a experiência do jogador. Além disso, alguns sons, assim como algumas características musicais fazem no cinema, já fazem parte do repertório de grande parte dos jogadores. Um som metálico, agudo, vai indicar que o jogador coletou uma moeda. Um som grave, soturno, vai indicar que o jogador perdeu vida ou foi atingido por um inimigo.

Permanecendo dentro do caráter não linear da trilha sonora dos jogos, e levando em conta os recursos narrativos e de *feedback* dos elementos sonoros, de acordo com Collins [3] podemos dividir tais elementos entre interativos e adaptativos. Elementos interativos estão diretamente ligados às ações do jogador: sua posição no espaço, suas ações, suas interações com os objetos do cenário e outros, enquanto os elementos adaptativos estão estritamente ligados ao ambiente, horário, a uma batalha que o jogador trava contra o chefe da fase, ou seja, são sons que independentemente das ações do jogador tem momento e lugar para serem reproduzidos.

Estes aspectos levam a música e os sons a um lugar que vai muito além do fundo musical quando se trata dos jogos. A

¹ Termo mais comumente utilizado para definir a experiência de se jogar um jogo.

² Tradução nossa. Do original: "Game scoring is structured first-and-foremost by gaming technology, and game scores are programmed by composers, designers and programmers, but a game score is only ever finally realized through gameplay. The gamer is a crucial partner in the game scoring process, serving as its primary performer, insofar as their gameplay realizes and, in so doing, dictates the final compositional structure of a game score".

*e-mail: camila.bbisson@gmail.com

construção de um jogo eletrônico passará essencialmente pela construção de sua trilha sonora, seja ela simples como a de um jogo casual de um dispositivo móvel ou complexa como acontece em diversos jogos épicos. Mas alguns jogos utilizam-se da música como seu principal elemento. Pode parecer a um primeiro momento que esta utilização da música como cerne da mecânica³ do jogo se restringe a produtos como *Guitar Hero* (RedOctane, 2005), *Rock Band* (Electronic Arts, 2007), ou *Audiosurf* (Dylan Fitterer, 2008). Porém a música também pode ser o ponto central de um jogo narrativo.

Levantando tais aspectos e considerando que a ludo-musicologia⁴ ainda é uma área pouco explorada, trazer à tona análise de jogos com destaque para os elementos sonoros e musicais, colocando-os como centro da narrativa é de grande contribuição para tal campo de estudos. Sendo assim, este artigo se propõe a analisar um jogo que tem como seu ponto principal a utilização da música: “A Lenda do Herói”.

3 A AVENTURA MUSICAL DE “A LENDA DO HERÓI”

“A Lenda do Herói” é um jogo brasileiro desenvolvido pelo Estúdio Dumativa e criado pelos Castro Brothers. Lançado em março de 2016 com realização baseada em um sistema de financiamento coletivo, o jogo conta a aventura de um cavaleiro em sua odisseia para salvar uma princesa. Mas muito além do visual em *pixel art*⁵ ou dos comandos já conhecidos nos jogos de plataforma⁶, o jogo, que surgiu baseado em vídeos de uma série de animação com o mesmo nome, se destaca por ser uma história a ser cantada: o Herói, personagem principal, canta sua aventura durante a progressão do jogo, descrevendo suas próprias ações e aquilo que se vê na fase e outros elementos presentes e indicando ao jogador o que deve ser feito.

Os elementos sonoros de “A Lenda do Herói” podem, facilmente, serem divididos em três categorias: o fundo musical instrumental, melodias cantadas, e efeitos sonoros. Os efeitos sonoros se prestam ao papel do que já foi dito anteriormente: dar ao jogador um *feedback* de suas ações. Quando o Herói brada a sua espada para algum inimigo, coleta algum item, quando precisa ser avisado de algum rival ou obstáculo, o respectivo som tocará, assim como acontece normalmente nos jogos. A grande diferença na utilização dos sons, no entanto, está na união do fundo musical instrumental e das melodias cantadas.

O fundo musical instrumental se diferencia de ato para ato. Na versão básica do jogo (não contando com a expansão “A Lenda dos Mortos”) existem vinte e três atos divididos em oito fases, portanto, vinte e três fundos musicais distintos. Uma característica básica de todas estas composições é seu caráter cíclico. Músicas cíclicas, com repetições, são comuns nos jogos de plataforma desde o início da difusão dos consoles domésticos e também se fazem presentes na história do cinema, quando, em meados dos

anos 60, a música popular invadiu as produções cinematográficas [8]. A princípio, nos videogames, essa repetição acontecia por restrições tecnológicas: a falta de memória dos consoles não permitia o armazenamento de informações musicais complexas ou muito variadas [4]. Sabe-se que atualmente isto não é mais um impedimento, porém a utilização da repetição da música ainda é largamente utilizada na indústria de vídeo games. Uma análise macro deste acontecimento é necessária para compreender a permanência deste uso, mas neste artigo a análise estará focada neste uso repetitivo dentro de “A Lenda do Herói”.

A diferenciação da música cíclica dos jogos eletrônicos e da música popular está no fato destacado por Collins [4] de que enquanto a música popular segue uma organização de versos e refrão, sendo que o refrão é, normalmente, a parte que se repete ao longo da canção, a música dos jogos varia em quantidade de compassos, mas estes só se repetem em seu ciclo, ou seja, se tivermos três compassos diferentes em uma ordem determinada, eles só se repetirão se toda a ordem recomeçar.

Essa repetição caracteriza aquilo que Kassabian [6] chama de iteração, propriedade que a autora designa às melodias repetitivas, que não possuem ponto final. Mas esta característica que Kassabian relaciona a uma experiência mais sensível e sensorial e menos narrativa é justamente um ponto crucial na narrativa de “A Lenda do Herói”. São nestas composições cíclicas que as melodias cantadas se encaixam para contar a história e é essa iteração que permite que o jogo tenha uma mecânica musical absolutamente presente.

O funcionamento dos fundos musicais ocorre de maneira precisa. Alguns têm apenas um tema que se repete durante toda a fase. Outros possuem mais complexidade, porém os temas se repetem de forma cíclica, sempre na mesma ordem. Em ambos os casos, será este fundo que servirá de base e referência para a inserção das melodias (Figura 1).

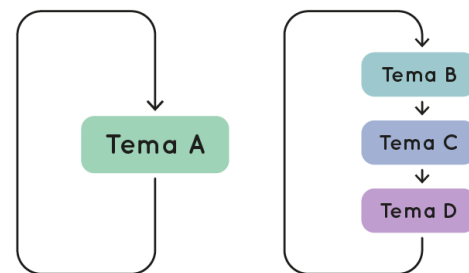


Figura 1: Diagrama de Temas

Tratando-se das melodias cantadas, temos uma retomada ao caráter interativo que a música de jogos eletrônicos possui. As melodias são construídas de forma modular, ou seja, cada pequena estrofe é gravada separadamente das outras, segundo o ritmo do tema da fase da qual ambos os elementos fazem parte [2]. Caso haja mais de um tema, as melodias terão de se adequar a cada um deles também.

Para que as melodias sejam reproduzidas, o Herói deve disparar gatilhos que o localizam dentro da fase. Isto é possível pelo fato de que as fases são divididas em blocos, invisíveis para o jogador, mas determinantes para a programação. Quando o Herói disparar o gatilho para uma determinada melodia, ou seja, quando passar pelo bloco que corresponde a ela, ela tocará no início do próximo ciclo do tema, sincronizando-se ao fundo musical. Caso haja mais de um tema, será necessário adequar a melodia ao seu correspondente (Figura 2).

³ A mecânica refere-se a outro elemento básico de um jogo. São as regras que definem os comportamentos do jogador, como ele vai interagir com o meio em que está inserido.

⁴ A ludo-musicologia (*ludo-musicology*) é uma área que se propõe a estudar a música no contexto dos jogos eletrônicos. Também nomeia um grupo de estudos que trabalha exclusivamente na área. Para mais informações: www.ludomusicology.org.

⁵ A estética baseada em *pixel art* se define por gráficos construídos pixel a pixel (sendo este a unidade mínima das imagens digitais) colocados um a um no local desejado pelo artista.

⁶ Jogos de Plataforma se caracterizam por possuírem plataforma e obstáculos onde os jogadores percorrem seu caminho, coletando itens e enfrentando inimigos, até chegar a seu objetivo.

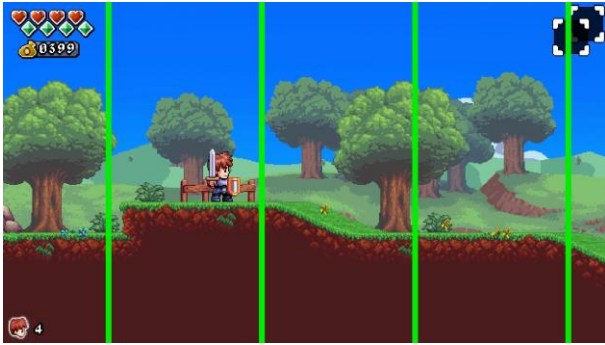


Figura 2: exemplo de divisão em blocos dentro da fase. (Screenshot do próprio jogo editada para exemplificação).

Todo este processo é possível por um método de programação⁷ que nomeia temas, melodias e gatilhos. Por exemplo, quando o gatilho “X”, dentro de seu determinado bloco, é ativado e o tema da fase é o “Tema A”, a melodia para a ação “X” que se encaixa no “Tema A” deve ser reproduzida no início do próximo ciclo do tema (Figura 3). O mecanismo funciona de maneira semelhante quando há mais de um tema, com a diferença que a melodia deverá ser sincronizada com seu tema correspondente (Figura 4). Quando o jogador passa por dois gatilhos em um intervalo que não houve recomeço de ciclo, o segundo gatilho será o considerado para a reprodução da melodia.

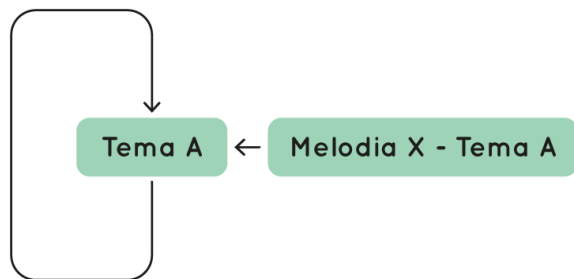


Figura 3: melodia inserida em fundo musical de tema único.

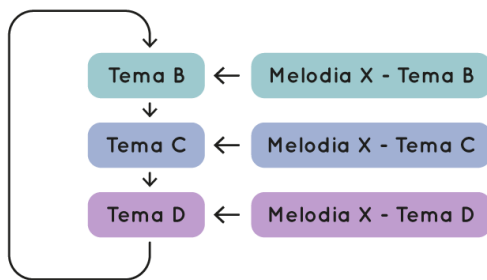


Figura 4: melodia inserida em fundo musical de múltiplos temas.

⁷ As informações sobre a programação do jogo “A Lenda do Herói” foram obtidas a partir do Minicurso “Programando o jogo ‘A Lenda do Herói’: desafios de implementação de novas mecânicas”, ministrado por Rafael Bringel, *Lead Programmer* do Estúdio Dumativa na VII Semana da Computação da UFSCar (SECOMP 2016).

Podem-se dividir as melodias em três tipos, as canônicas, as genéricas e as de movimento [1]. As melodias canônicas são adaptativas, enquanto as genéricas e de movimento são interativas. Portanto, a interatividade que contemplaria, normalmente, apenas os efeitos sonoros, neste caso também contempla a composição da trilha sonora.

As melodias canônicas são aquelas que necessariamente tocarão quando o Herói chegar a algum local específico ou encontrar algum inimigo e obstáculo em especial. Elas tocarão independentemente da condição em que o jogador se encontra, fazem parte da linha principal da história ou têm instruções importantes para o jogador. Um exemplo é o trecho que é cantado logo no início da primeira fase: “Eu vou me apresentar: sou o herói desta canção e a princesa vou resgatar do terrível vilão”. Este trecho é a apresentação do personagem para o jogador, portanto, se faz necessário na história e tocará todas as vezes que qualquer jogador iniciar a frase. Nos momentos em que as melodias canônicas necessitam ser reproduzidas durante o gameplay, é necessário forçar o reinício do ciclo. Isso é feito através do recurso da *cutsceen*: o jogador é interrompido e perde o controle do personagem, enquanto animações se passam na tela, até que o ciclo recomece, a melodia toque, e o jogo possa prosseguir.

As melodias genéricas se relacionam ao cenário da fase em que o jogador está e a outros aspectos gerais do jogo. São comentários do Herói em relação à sua jornada, aos elementos ao seu redor, à sua armadura, seus gostos ou costumes. Normalmente são inseridas em locais específicos das fases, como quando o Herói encontra um novo inimigo ou um local que chama atenção e pode possuir alguma interação. Apesar de sua importância essas melodias não são consideradas canônicas por não afetarem o entendimento do jogo ou a história como um todo. E são elas que mais diferenciam a experiência de cada jogador.

Por fim, as melodias de movimento são estritamente ligadas às ações do Herói. Se ele se movimenta pelas plataformas, fica parado durante o jogo, brada sua espada sem algum inimigo para atingir ou cai em algum buraco. Elas possuem um caráter de *feedback*, porém vão muito além do que os efeitos sonoros por trazerem uma carga narrativa. Elas frequentemente trazem informações sobre o próprio Herói e da jornada em si.

4 CONCLUSÃO

Após a análise realizada, pode-se dizer que “A Lenda do Herói” faz uma utilização da trilha sonora que preenche os requisitos tradicionais do som nos jogos eletrônicos e ao mesmo tempo coloca a música em um lugar de destaque. Tradicionalmente, tem-se os efeitos sonoros e o fundo musical instrumental. Os efeitos carregam seu caráter interativo de *feedback* enquanto o fundo musical cíclico, além de se colocar como um elemento em comum com outros jogos, coloca-se como a base para a principal característica da trilha do jogo: as melodias cantadas. Separadas entre canônicas, genéricas e de movimento, as melodias dão suporte à narrativa e geram uma nova relação entre jogador e jogo. Sendo adaptativas, as melodias canônicas trazem ao jogador informações essenciais, enquanto as genéricas e de movimento constituem uma interação que torna a experiência de jogo nova a cada partida. E tal interação não se coloca apenas como uma maneira de trazer ao jogador alertas e respostas, mas sim constrói a narrativa do jogo.

Entender como a música e sua construção compartilhada entre compositor e jogador funcionam nos jogos eletrônicos, não só permite uma melhor experiência, ambientação e imersão, quando se trata dos usos clássicos, mas também contribui para que novas experiências sejam criadas a partir de novos usos. Colocar a composição musical como ponto principal da narrativa traz ao jogo um novo caráter, uma nova forma de consumo e constrói

uma nova relação entre jogo e jogador, em que não apenas se explora fases, supera obstáculos e destrói inimigos.

Conclui-se, portanto que a utilização da música em “A Lenda do Herói” vai muito além de uma trilha sonora de ambientação. Primeiramente, existe uma carga de humor que só os versos cantados poderiam trazer. O próprio enredo do jogo por si só é uma paródia de todas as narrativas clássicas dos jogos eletrônicos, e as estrofes por muitas vezes se tornam metalinguísticas ao falar do próprio jogo. Além disso, a trilha, construída em fragmentos, constitui uma mecânica musical que chama o jogador ao encontro de novos lugares, e, conseqüentemente novas melodias, novos detalhes da narrativa. Muitas das vezes a curiosidade em saber como a música se modifica a cada *gameplay* leva o jogador a ter a experiência por mais de uma vez. Além disso, esse caráter modular das melodias de “A Lenda do Herói” eleva o papel de compositor que o jogador possui. A música se coloca como um quebra-cabeça que precisa ser montado, tendo como base o fundo instrumental e como peças cada fragmento de melodia pronto para ser colocado no lugar que o jogador determinará com suas escolhas e ações.

Portanto, a história a ser cantada de “A Lenda do Herói” se coloca como uma aventura musical individual, interativa e surpreendente, utilizando-se das características fundamentais da música nos videogames como uma ferramenta de inovação.

REFERÊNCIAS

- [1] A Lenda Do Herói Making Of - Ep 04 - A Canção Do Herói. *Castro Brothers*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pFicPbM-C3M>>. Acesso em: jul. 2017.
- [2] A Lenda do Herói: Making Of - Ep 01 - A Voz do Herói. *Castro Brothers*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oGYu6kQu3uk>>. Acesso em: jul. 2017.
- [3] K. Collins. An Introduction to Procedural Audio in Video Games. In: *Contemporary Music Review: Special Issue on Generative Audio*. Londres, v. 28, n. 1, p. 5–15, 2009.
- [4] K. Collins. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: MIT Press, 2008.
- [5] M. Enns. *Game Scoring: Towards a Broader Theory*. Dissertação (Mestrado). The University of Western Ontario, 2015.
- [6] A. Kassabian. The Sound of a New Film Form. In: I. Inglis (Ed.). *Popular Music and Films*. London: Wallflower Press, 2003.
- [7] J. McGonigal. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.
- [8] J. Smith. *Sounds of Commerce: Marketing Popular Film Music*. New York: Columbia University Press, 1998.