

O músico no mundo dos videogames

Contribuições para um melhor entendimento do mundo do músico que trabalha criando músicas para jogos de videogame

Autor: Robson Machado Afonso de Oliveira
Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG
Escola de Música
Belo Horizonte, Brasil
E-mail: rbn2009@yahoo.com.br

Orientador: Dr. José Antônio Baêta Zille
Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG
Escola de Música
Belo Horizonte, Brasil
E-mail: jbzille@gmail.com

Resumo: O presente artigo tem o objetivo de apresentar parte da pesquisa, O músico no mundo dos videogames, em andamento, que busca identificar o perfil do profissional que trabalha compondo músicas para as trilhas sonoras de jogos de videogame, e os principais conhecimentos requeridos a este profissional no exercício dessa atividade, bem como entender um pouco mais sobre o mercado de atuação desse profissional. Nesse sentido, aqui são apresentados resultados que focam nos aspectos relacionados aos conhecimentos e habilidades apontadas nas literaturas consultadas e relacionadas por quatro profissionais que trabalham como compositores de músicas para jogos de videogame, sendo eles dois brasileiros e dois estrangeiros.

Palavras-chave: Música; Composição musical; Games; DAW; Middlewares de áudio.

I. INTRODUÇÃO

Alguns autores dizem que o primeiro videogame surgiu ainda na segunda metade da década de 1940, desenvolvido pelos físicos Thomas T. Goldsmith Jr. e Ray Estle Mann. Porém, outros autores asseguram que o primeiro videogame teria surgido em 1952, nos laboratórios de matemática da Universidade de Cambridge, Inglaterra. Polêmica à parte, o que é certo afirmar é que nenhum deles era capaz de qualquer emissão sonora. O primeiro jogo a contar com áudio foi lançado em 1972. Nesse jogo, inspirado nos jogos de pingue-pongue, um som semelhante a um *beep* era emitido a cada vez que um ponto, simulando uma bola, “tocava” um traço, que simulava uma raquete, nas margens da tela. Para a geração daquele som, esse jogo fazia uso de um chip criado pela General Instrument [1].

A presença de música nos jogos só vai se dar alguns anos mais tarde, na virada da década de 70 para a de 80 do século passado, quando são lançados os jogos que dão à música uma dimensão distinta de até então. A essa altura, o chip utilizado nos jogos já era capaz de simular algo como percussão e algum instrumento melódico, além da combinação desses elementos. Isso atraiu para o mundo dos jogos o envolvimento tanto de programadores músicos quanto de instrumentistas, para participarem do processo de composição.

Com o avanço das tecnologias e a sofisticação dos jogos, foi crescendo a participação de diversos profissionais com conhecimentos distintos, envolvidos no desenvolvimento de músicas para jogos de videogame. Nesse sentido, a cada momento que é lançado um videogame, a ele estão incorporados maior capacidade tecnológica e mais recursos de áudio, fazendo com que

cada vez mais as músicas nos jogos ganhem diversas possibilidades sonoras, graças às variadas ferramentas disponíveis de composição, edição, gravação etc. Concomitantemente, surge a demanda pela participação de diversos profissionais da área da música, sejam compositores, sejam instrumentistas, arranjadores, regentes ou membros de orquestras, com conhecimentos distintos, o que denota um vasto e rico campo de trabalho.

No contexto atual, é fato que, para um músico trabalhar compondo músicas para os jogos de videogame, será necessário ter determinados conhecimentos e determinadas aptidões. É nesse contexto que queremos buscar resposta para o seguinte questionamento: Quais são os conhecimentos e habilidades necessários para um músico trabalhar compondo músicas para o mundo dos videogames?

É sob essa perspectiva que o presente trabalho se desenvolve, buscando identificar o perfil do músico que trabalha criando músicas para a trilha sonora de jogos de videogame, e os principais conhecimentos requeridos a este profissional no exercício dessa atividade. Essas informações tornam-se relevantes, entre outras razões, porque vivemos um momento em que o contexto dos jogos de videogame desponta como um excelente campo de trabalho e de conhecimento, ainda pouco explorado pelos profissionais da área da música e pelo público em geral, cuja percepção da área dos videogames abrange apenas o campo do lazer, desconsiderando ser uma consolidada área de saberes e que alcança, amplamente, contextos sociais e artísticos.

II. DA METODOLOGIA E DOS PROCEDIMENTOS

A pesquisa, de caráter predominantemente exploratório, foi estruturada sob uma abordagem mista que se utiliza “de artifícios tanto qualitativos quanto quantitativos para que se possa melhor entender os fenômenos, bem como a melhor compreensão, e explicação da dinâmica das relações sociais” [2]. Sob essa perspectiva, foram definidos procedimentos de levantamento, que se caracterizam pela solicitação direta de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para, em seguida, obterem-se as conclusões correspondentes aos dados coletados [3].

Com esses parâmetros definidos, passou-se a compor o *corpus* da pesquisa, ou seja, compositores que tinham o perfil adequado para suprir as questões pertinentes à pesquisa. Nesse sentido, pensou-se em dois grupos, um formado por compositores brasileiros, e o outro por compositores estrangeiros, para se terem parâmetros do

contexto brasileiro e do contexto internacional. Assim, foi feita uma lista de possíveis participantes que foram contatados e convidados a participar da pesquisa.

A participação desses profissionais se resumiu a responder uma série de perguntas abordando três enfoques distintos: a) Formação Musical, em que o respondente deveria relatar sua formação como músico, caminho profissional como compositor de músicas para games, influências recebidas e inspirações para compor; b) Habilidades/Conhecimentos, em que ele deveria apresentar, a seu ver, os tipos de conhecimentos e habilidades necessários para o trabalho composicional de música para jogos de videogame, incluído aí ferramental para tal; e c) Mercado, em que ele deveria apresentar informações gerais sobre a profissão do compositor de músicas para games e sobre a relação desse profissional com o mercado da área desse tipo de jogo.

O presente artigo apresenta a síntese do que foi relatado por dois compositores brasileiros, Thiago Adamo e Lucas Meneguette, e dois estrangeiros, Yasunori Mitsuda e Garry Schyman. Além disso, são abordados apenas os questionamentos em torno do enfoque Habilidades/Conhecimentos, que serão confrontados com informações colhidas em pesquisa bibliográfica pertinente ao assunto.

III. DADOS E ANÁLISES

Atualmente, para um compositor de músicas de jogos de videogame, não bastam os conhecimentos musicais. Ele deve ter conhecimentos mais amplos, já que tem à sua disposição diversos dispositivos eletrônicos, técnicas modernas de compor e diferentes formas de abordar a música nas produções, sejam elas Triplo-A, sejam Indie. Em síntese, produções com grandes orçamentos, amparados por múltiplas equipes criativas, alojadas em grandes empresas de entretenimento, ou produções com pequenos orçamentos e equipes pequenas, às vezes formadas por um único indivíduo. [4]

Segundo Yasunori Mitsuda, “Música de jogo significa mais do que apenas tocar música, é preciso ter conhecimento sobre hardware e programação.” Nessa mesma linha de pensamento, Garry Schyman afirma: “Saber lidar com os softwares utilizados para implementar som no jogo e ter habilidades técnicas avançadas nas ferramentas necessárias são conhecimentos essenciais”. Nesse mesmo contexto, mas se referindo mais especificamente ao Brasil, Thiago Adamo reforça a ideia de que, para compor músicas para videogames, é necessário mais do que saber fazer música.

Adamo chama atenção para o fato de que também se deve dominar todo *game design* aplicado para áudio em videogames, já que, para ele, composição e *sound design* não são áreas tão separadas em diversos projetos de jogos de videogame, principalmente no Brasil. Por questões de despesas, o normal é se ter um compositor/*sound designer*. Fora do Brasil, há demanda separada para os dois trabalhos, enquanto aqui, a maioria das pessoas que performam no mercado Indie e como *freelancers* acabam acumulando as duas funções.

Essas ideias também são compartilhadas por Lucas Meneguette, que considera importante que o compositor saiba trabalhar como *sound designer*, principalmente se

for atuar no mercado brasileiro. Segundo ele, é importante ter conhecimento das ferramentas utilizadas nesse contexto e saber que a escolha dessas ferramentas vai ocorrer em função da estética do som que será necessária em determinado momento do game.

O *sound designer* deve saber quanto ao som: localização, status, tipo e onde o som toca. Além disso, esse profissional deve saber determinar os sons de que o jogo precisa; fornecer sons de qualidade para o jogo; criar áudio para cenas interrompidas dentro do jogo; trabalhar com os programadores para garantir que o mecanismo do jogo faça o uso ideal do áudio; e determinar a mixagem de som geral, garantindo que todos os volumes de som e música sejam os melhores possíveis. Tudo isso amparado por um bom banco de dados sonoros [5].

Thiago Adamo reforça a ideia de que o profissional deve ter boas noções de masterização, ou seja, no processo de composição de músicas para jogos de videogame, o profissional deve ser capaz de criar e otimizar o som da música que foi gerada, para que ela possa ser tocada satisfatoriamente em diferentes sistemas. Também é importante que ele tenha uma percepção dinâmica do som e saiba lidar com *loudness* (equalização do som de forma a intensificar frequências de menor percepção pelo ouvido humano, possibilitando ouvi-las com mais facilidade). Além disso, é indispensável entender sobre áudio dinâmico e adaptativo para games, ou seja, ter domínio de técnicas para criar músicas que se adaptem aos eventos do jogo. Ressalte-se que áudio dinâmico e adaptativo engloba técnicas utilizadas na construção de trilha sonora dos videogames, extremamente importante na imersão do jogador no jogo através do áudio. Nesse sentido, Lucas Meneguette analisa que “ao pensarmos em áudio dinâmico, iremos pensar em comportamentos.” O áudio dinâmico engloba áudio interativo e áudio adaptativo. Segundo Collins [6], o áudio interativo se define como eventos de som que reagem à manipulação direta do jogador. Como exemplo, o som que um personagem faz quando pressiona o botão “A” no controlador para pular é um som interativo. O áudio adaptativo, por outro lado, é o som que reage ao jogo respondendo a vários parâmetros dentro do jogo, como *timeins*, *timeouts*, e assim por diante. Nesse contexto, com base na composição de Koji Kondo para o jogo Super Mario Bros, a autora descreve quatro componentes de música dinâmica: 1. A capacidade de criar músicas que mudam durante o jogo; 2. A capacidade de criar uma produção multicolorida, transformando temas de uma mesma composição; 3. A capacidade de adicionar novas surpresas e aumentar o prazer da jogabilidade; e 4. A capacidade de adicionar elementos musicais como recursos de jogabilidade.

Naturalmente, ficou patente a relevância do conhecimento musical, o que inclui, segundo os participantes da pesquisa, o conhecimento de elementos de composição musical, tais como harmonia, melodia, ritmo e arranjo; o conhecimento artístico/estético, o que possibilita, entre outras coisas, combinar a ação das cenas às ações sonoras; e a capacidade de estabelecer bons relacionamentos interpessoais, permitindo o bom desenvolvimento de trabalho em equipe.

Sob essa perspectiva, Garry Schyman considera importante estudar composição clássica e música

orquestral, ter conhecimentos sobre orquestração, saber organizar uma sessão de gravação etc. No entanto, chama a atenção para o fato de que há certos compositores de sucesso que não tiveram formação clássica e que normalmente escrevem “um estilo de música pop que realmente não exige esse conhecimento”. É comum, em jogos com narrativas simples (como Gran Turismo 4, WipEout e SXX Tricky), trilhas sonoras com músicas pop e cuja principal função é motivar o jogador. Já em jogos de narrativas mais complexas (como Halo, Metal Gear Solid 2 e Goldeneye), o mais comum é o uso das músicas também mais complexas e cuja função, em combinação com outros estímulos sensoriais visuais, cinestésicos e táteis, é contribuir para a criação/instalação do universo do jogo [7]. Nesse sentido, Lucas Meneguette acredita que, do ponto de vista artístico, o músico tem que conhecer arte, estética, composição, entre outros saberes correlatos.

Alguns autores chamam a atenção para a importância da habilidade de *network* para a boa atuação de um músico no mundo da composição para jogos de videogames. Segundo eles, essa habilidade é indispensável para a participação em feiras, conferências, congressos e ser genuíno com as pessoas que se encontram nesses lugares também contribui para o bom relacionamento profissional. [5]. A esse respeito, Lucas Meneguette ressalta a importância do relacionamento interpessoal do músico que atua na construção de músicas de um jogo. Segundo ele, é preciso “saber trabalhar em equipe, saber se colocar como visível dentro da equipe, saber conversar com as pessoas, ou seja, saber conviver”.

Quanto às ferramentas de trabalho, softwares e equipamentos tecnológicos necessários para a criação e desenvolvimento de composições para os jogos de videogame e os conhecimentos relativos a eles, houve certo consenso entre os participantes da pesquisa. A maioria apontou como indispensáveis: a) DAW – utilizado em um computador no qual se pode importar qualquer áudio e Midi, sintetizar, amostrar, compor, organizar, editar, mixar e masterizar músicas ou quaisquer outros projetos de áudio. No caso de se adicionarem uma interface de áudio de hardware e um microfone, tem-se um estúdio de gravação de qualidade profissional completo; b) *Plugins* – são importantes programas que executam funções específicas, como simulação orquestrais, síntese sonora, geração de efeitos etc.; c) Sintetizadores de software – são semelhantes a um sintetizador analógico. Por sua vez, é um programa de computador que pode reproduzir e criar sons, inclusive da vida real, além dos muitos sons pré-gravados que podem ser manipulados e combinados com vários outros sons; d) *Sampler* – é essencialmente um dispositivo musical que usa áudio bruto como fonte, ao invés de tons puros (como um sintetizador). Com isso, pode-se ter uma grande biblioteca de *samplers* de todos os tipos de sons para serem usados em um teclado, por exemplo; e) Teclado controlador – tem a finalidade de controlar outros instrumentos digitais através de MIDI (Musical Instrument Digital Interface). A maior vantagem do uso de controladores é poder produzir e personalizar seus próprios timbres, efeitos e bancos de som, além de controlar softwares, como sintetizadores virtuais, baterias eletrônicas, *samplers* etc.; f) Editores de partitura no computador – dentre suas funções comuns está

a de fazer notação musical em partituras através do computador, o que possibilita gerar um arquivo que poderá ser compartilhado online e executado em outros programas. É possível, também, ouvir a música que foi escrita através do banco de sons que já vêm no programa e que simulam instrumentos reais; g) *Middlewares* de áudio – são softwares que têm como objetivo facilitar a inserção de áudio (música, efeitos sonoros e dublagem) em jogos. Com esses aplicativos, o próprio profissional de áudio consegue criar interações dinâmicas junto aos jogos sem precisar de uma programação específica; h) Fone de ouvido e caixas de som – há jogos que são feitos para rodar em videogames caseiros, outros em videogames portáteis, outros em celulares etc. Então o compositor precisará estar atento na hora de validar o som no dispositivo em que a música que ele está compondo irá rodar e através do equipamento em que o jogador irá ouvir a música, como, por exemplo, fone de ouvido, caixas de som, ou mesmo nos alto-falantes que vêm nos videogames portáteis; e i) Computador preparado para produção musical – é importante se ter um equipamento que seja capaz de receber e executar os softwares necessários para a boa execução das tarefas relacionadas com a composição de músicas para os jogos de videogame. Nesse sentido, há de se ter atenção para o fato de que alguns softwares estão limitados a rodar em PC e outros em Mac.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de a proposta inicial deste artigo ter sido abarcar as habilidades e conhecimentos requeridos a um compositor de músicas para jogos de videogame, algumas habilidades especiais do *sound designer* foram aqui relacionadas, porque foi constatado que, principalmente no Brasil, é comum a sobreposição da atividade de compositor e de *sound designer*. Nesse sentido, de forma sintética, pôde-se levantar que o indivíduo interessado em atuar como compositor de músicas para videogames, além dos conhecimentos musicais específicos, deve ainda ter conhecimentos artísticos amplos, conhecimentos tecnológicos atualizados e, também, uma boa capacidade de manter relacionamentos interpessoais.

Num contexto mais específico, o profissional deve ser capaz de lidar com hardwares especializados e com vários tipos de softwares/ferramentas utilizados para produção musical em games; de escolher o ferramental adequado, baseado na função da estética do som; de dominar todo game design aplicado para áudio em games; de otimizar o som da música que foi gerada para que ela toque bem, independentemente do tipo de sistema em que ela será executada; de trabalhar com áudio interativo e áudio adaptativo, que fazem parte do conceito de áudio dinâmico; de saber definir as sonoridades que criarão os climas pretendidos no jogo.

Como mencionado anteriormente, este artigo abarca parte da pesquisa, porém, como se pode notar, já apresentou resultados relevantes. Nesse sentido, acreditamos que estamos contribuindo para um melhor entendimento do mundo do músico que trabalha criando músicas para jogos de videogame, de forma a dar subsídios para a formação de profissionais para esta área.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos o apoio do Programa Institucional de Apoio à Pesquisa da UEMG – PAPq / UEMG (2018).

REFERÊNCIAS

- [1] JOHANN, Marcelo; VARGAS, Sílvia Regina. **Videogame Music**. Porto Alegre, 2009. Disponível em: <https://www.inf.ufrgs.br/~johann/VideogameMusic.pdf>. Acesso em: 7 maio 2018.
- [2] FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.
- [3] GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.
- [4] D'ERRICO, Michael Anthony. **Interface Aesthetics: Sound, Software, and the Ecology of Digital Audio Production**. 295 f. Thesis (Doctor of Philosophy in Musicology) – University of California, Los Angeles, 2016.
- [5] CHILDS IV, G.W. **Creating Music and Sound for Games**. Boston: Thomson Course Technology PTR, 2007.
- [6] COLLINS, Karen. **Game Sound**. Cambridge: MIT Pres, 2009.
- [7] SEXTON, Jamie. **Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2007.