

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS

**ASPECTOS FUNCIONAIS DA TRILHA SONORA PARA VIDEOGAME NO
GÊNERO RPG: UM ESTUDO DO JOGO *FINAL FANTASY VII***

DAVID MICHAEL MIN YOUNG AN

MANAUS – AM

2018

DAVID MICHAEL MIN YOUNG AN

**ASPECTOS FUNCIONAIS DA TRILHA SONORA PARA VIDEOGAME NO
GÊNERO RPG: UM ESTUDO JOGO *FINAL FANTASY VII***

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade do Estado do
Amazonas como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Música
com habilitação em Piano.

Orientador: Prof. Dr. Gabriel Neves
Coelho

MANAUS – AM

2018

DAVID MICHAEL MIN YOUNG AN

**ASPECTOS FUNCIONAIS DA TRILHA SONORA PARA VIDEOGAME NO
GÊNERO RPG: UM ESTUDO DO JOGO *FINAL FANTASY VII***

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade do Estado do
Amazonas como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Música
com habilitação em Piano.

Orientador: Prof. Dr. Gabriel Neves
Coelho

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Gabriel Neves Coelho
Orientador

Prof. Mc. Gabriel de Sousa Lima

Prof. Mc. Fabiano Cardoso de Oliveira

Manaus, Novembro de 2018.

RESUMO

Este trabalho procura investigar os diferentes aspectos funcionais da trilha sonora para jogos de videogame do gênero RPG, tendo como objeto de estudo o jogo Final Fantasy VII. Em um primeiro momento, busca elucidar, através de um panorama histórico, o desenvolvimento estético da música para videogame, focando na transformação do som e da música ao longo dos anos e tendo como fio condutor os limites impostos pela tecnologia. Após isto, baseado no conceito central de imersão, explora algumas das diferentes funções da música nos jogos de RPG, identificando as principais técnicas composicionais utilizadas pelos compositores. Por fim, analisa-se alguns dos diferentes elementos funcionais da trilha sonora do jogo Final Fantasy VII. Tem como objetivo evidenciar diferentes escolhas musicais utilizadas pelo compositor Nobuo Uematsu para melhor relacionar a música com a narrativa do jogo, assim como apontar as funções que a trilha sonora desempenha em cada exemplo analisado.

Palavras-chave: Videogame; Trilha Sonora; Funcionalidade; RPG

ABSTRACT

This research intends to investigate the different functional aspects of the soundtrack associated to videogames of the RPG genre, specifically as it occurs in the game Final Fantasy VII. Firstly, it aims to trace a historic broadline of the development of videogame music, focusing on the transformation of sound and music throughout the years under the constraints of the media's technological limitations. Secondly, based on the central concept of immersion, it explores some of the different functions of music in the RPG videogames, identifying the most important compositional techniques used by different composers. Lastly, it analyses some of the functional aspects of Final Fantasy VII' soundtrack. It intends to evidence the different aspects and musical choices made by the Japanese composer Nobuo Uematsu to better relate the soundtrack with the narrative of the game, as it tries to point the different roles that this music has within each context.

Keywords: Videogame; Soundtrack; Functionality; RPG.

SUMÁRIO

Introdução	6
1. A evolução tecnológica dos videogames e sua influência na composição das trilhas sonoras	8
1.1. Os primórdios.....	8
1.2. A consolidação de uma estética para as trilhas sonoras dos videogames.....	12
1.2.1 Surgimento dos compositores especializados em música para videogame e suas influências.....	18
1.2.2 A era do CD-ROM e suas inovações.....	21
1.2.3 A era do DVD-ROM e sua potencialidade sonora.....	24
2. As diferentes funções da trilha sonora nas narrativas de RPG	29
2.1. O gênero RPG.....	29
2.2. A importância da trilha sonora nos jogos de RPG.....	33
2.3. A imersão no mundo virtual.....	36
2.4. <i>Leitmotif</i> e Ideia Fixa.....	38
2.5. Instrumentação.....	40
3. A trilha sonora de <i>Final Fantasy VII</i>	41
3.1. O enredo e seus personagens.....	43
3.2. As funções da trilha sonora na narrativa.....	47
Considerações finais	59
Referências Bibliográficas	61

INTRODUÇÃO

Embora o autor do presente trabalho tenha passado grande parte de sua infância envolvido com o mundo dos videogames, o foco principal do seu interesse por esta mídia sempre foi a sua trilha sonora e as diferentes maneiras como ela se relaciona com a narrativa dos jogos, principalmente no gênero RPG. Como veremos ao longo deste trabalho, devido ao videogame ser uma mídia interativa e não-linear, as trilhas sonoras possuem uma grande capacidade de contribuir ativamente na interação do jogador com as diferentes fases do jogo.

Por se tratar de uma mídia nova, mas que já atingiu a legitimação de sua práxis e a conquista de sua autonomia dentre as outras mídias, como o cinema, o estudo acadêmico do videogame é um fenômeno relativamente recente. Subsequentemente, o estudo da música para videogame abre um campo vasto e único de pesquisa em comparação às outras mídias já consolidadas no meio. Por esta razão, em sua especificidade, este campo de estudo se encontra livre de uma abordagem metodológica prescritiva que poderia dificultar a pesquisa. Portanto, as fontes encontradas neste trabalho serão de natureza variada e contemporânea, tais como: artigos científicos; pesquisas acadêmicas; livros sobre o assunto; revistas de jogos; entrevistas com compositores do mercado; imagens ilustrativas dos consoles, seus mundos fictícios e sua jogabilidade; sites especializados; e é claro, nos próprios jogos e suas respectivas trilhas sonoras.

Tendo isto em mente, esta pesquisa se propõe a compreender as diferentes funções das trilhas sonoras nos jogos de RPG, identificando os elementos formais já consolidados pelos compositores no meio. Baseado nisso, será realizado um estudo de caso sobre a trilha sonora do jogo *Final Fantasy VII*, criada pelo compositor japonês Nobuo Uematsu em 1997, no qual será analisada a relação entre música e enredo. Para contextualizar melhor o objeto desta pesquisa, também será realizado um levantamento histórico que busca traçar de que maneiras a evolução tecnológica dos consoles influenciou aspectos técnicos e estéticos da composição das trilhas sonoras para videogame.

Portanto, o primeiro capítulo nos dará uma visão panorâmica das transformações evolutivas do videogame e sua influência na consolidação de uma estética musical para as respectivas trilhas sonoras, optando-se para isto por uma abordagem cronológica que terá como fio condutor os limites impostos pela tecnologia, condição esta sem equivalente nas outras mídias. Para isto serão apresentadas referências das diversas fontes citadas. Desta forma, busca-se compreender de maneira mais profunda e precisa o contexto histórico onde a trilha sonora do jogo *Final Fantasy VII* está inserida.

O segundo capítulo busca compreender qual a importância da trilha sonora para os jogos eletrônicos de RPG, abordando a música para videogame sob a ótica de sua funcionalidade dentro da narrativa e ambiente virtual. Para isto, será realizada uma abordagem explicativa sobre como o RPG de mesa chegou aos aparelhos eletrônicos e fez uso da música para reforçar os aspectos fantasiosos tão intrínsecos ao gênero. O capítulo também irá discorrer sobre as principais influências que contribuíram na consolidação de uma prática composicional específica para os jogos digitais de RPG.

O terceiro capítulo abordará a trilha sonora criada por Nobuo Uematsu (1959) para o jogo *Final Fantasy VII* sob uma perspectiva analítica, identificando os aspectos funcionais da composição musical e de que maneiras os conteúdos poético-musicais reforçam as experiências emocionais nos respectivos ambientes virtuais e etapas da narrativa. Para melhor contextualizar o jogo e a música, serão escolhidas ilustrações e exemplos musicais do jogo em questão.

A música para videogames, apesar de ser um assunto relativamente recente, tem revelado grande potencial enquanto material para reflexão no âmbito acadêmico. Portanto, a proposta deste trabalho visa, em suma, contribuir na medida do possível nos estudos sobre esta fascinante área que vem se consolidando progressivamente a cada ano que passa.

CAPÍTULO 1. A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA DOS VIDEOGAMES E SUA INFLUÊNCIA NA COMPOSIÇÃO DAS TRILHAS SONORAS

Nos primórdios, a implementação de trilhas sonoras nos videogames era algo muito distante das trilhas musicais que ouvimos nos dias atuais, devido em grande parte às limitações tecnológicas impostas na relação entre áudio e vídeo nos jogos da época. Entretanto, à medida que as novas gerações de consoles foram surgindo, observa-se uma relação direta entre os avanços tecnológicos dos videogames e a criação de trilhas sonoras, cujas técnicas de composição foram se sofisticando ao explorarem relações cada vez mais complexas entre música e narrativa.

Para Weir (2011), estar ciente destas limitações iniciais impostas pela tecnologia, dissolvidas a cada nova geração de consoles, é fundamental para compreender o desenvolvimento de uma estética musical específica para as trilhas sonoras para videogame. Baseado nisto, este capítulo busca traçar em linhas gerais o desenvolvimento das práticas de composição específicas para o mundo dos videogames, desde os primórdios até os dias atuais, identificando os jogos mais representativos e sua relação com os recursos tecnológicos disponíveis na época de seus respectivos lançamentos. Desta maneira será possível contextualizar com maior definição onde a trilha sonora do jogo *Final Fantasy VII*, objeto desta pesquisa, se insere.

1.1. Os primórdios

A implementação de efeitos sonoros nos videogames teve como precursor direto as máquinas de jogos de cassino. Nesse sentido, Collins (2008) delimita as matrizes lúdicas e tecnológicas dos jogos eletrônicos: “se videogames tivessem pais (...), um seria o mundo acadêmico da ciência da computação e o outro, as divertidas e *flamboyantes* máquinas de diversão eletromecânicas” (COLLINS, p. 7). A autora vai além e nos lembra que, desde o início do século XX, as máquinas características de cassino na cidade de Las Vegas, nos Estados Unidos, utilizavam-se do som para indicar vitória ou quase vitória, fazendo com que o jogador tivesse uma breve ilusão de sucesso.

A partir deste relato, podemos inferir que, mesmo no meio das rudimentares diversões eletromecânicas do início do século passado, percebia-se a capacidade do som para enfatizar uma informação transmitida visualmente ao jogador. Anos depois, tal prática continuaria comum, tendo como exemplo histórico aparelhos mais modernos de *pinball* — que, já na década de 1930, incluíam sons artificiais como consequência das ações do jogador (JØRGENSEN, 2007).

Nas décadas de 1950 e 1960 emergiram dos institutos de ciência da computação norte-americanos os primeiros protótipos de jogos eletrônicos da história (ROVERAN, 2017), que, entretanto, ainda não implementavam nenhum tipo de efeito sonoro. O primeiro deles foi *Tennis for Two* (1958), de William Higinbotham, que era uma simples simulação do jogo de tênis composta por “um osciloscópio, um computador analógico e botões básicos” (DEMARIA & WILSON, 2004, p. 10). Outro grande título, concebido por Steven Russell e seus colegas no MIT e reconhecido pelo seu pioneirismo, foi *Spacewar!* (1962), que se caracterizava como um duelo armado entre duas naves onde ambos jogadores controlavam a velocidade e a direção e podiam atirar torpedos um no outro (KENT, 2001, p. 18).

A implementação do áudio nos videogames só aconteceria durante a década de 1970, quando os jogos eletrônicos se diversificaram e se consagraram comercialmente (JØRGENSEN, 2007). Em 1972, Nolan Bushnell fundaria a Atari, e é neste ano que a Atari lança o *Pong*, jogo de *arcade* inspirado no esporte tênis de mesa, e claramente influenciado por *Tennis for Two* (1958), citado acima. A ideia de inclusão de sons foi de Bushnell e seu sócio, Ted Dabney. Al Alcorn, o engenheiro responsável pela inserção do som, explica abaixo que o resultado final foi fruto de uma casualidade:

“As pessoas têm falado do som [em *Pong*], e eu vi artigos que escreveram sobre o quão inteligentemente o som foi feito e o quão apropriado o som era. A verdade é a seguinte, eu estava ficando sem componentes para o circuito do jogo. Nolan [Bushnell] queria o grito de uma torcida de milhares de pessoas — o rugido aprovador de pessoas vibrando quando você fizesse um ponto. Ted Dabney me falou para criar o som de vaías quando o jogador perdesse um ponto, porque há um perdedor para cada vencedor. Eu disse “dane-se, eu não sei como fazer qualquer um desses sons. Sequer tenho os componentes necessários”. [...] Eu fui experimentando com o gerador de sincronia até achar

uma frequência apropriada ou uma nota. Aqueles sons foram feitos em meio dia. São sons que já estavam na máquina.” (ALCORN apud KENT, 2001, p. 58)

Os efeitos sonoros presentes em *Pong*, do qual Alcorn foi o técnico responsável, são os dois sinalizadores de colisão — com a raquete e com as extremidades da tela — e o som emitido quando se marcava um ponto. A origem desses sons dimanava do próprio circuito analógico do jogo.

“A partir de *Pong*, o som nos videogames se tornou uma característica incorporada à sua mercantilização e propaganda, sendo algo que atraía às máquinas frequentadores de estabelecimentos com *arcades*: quanto mais distinto o som do game, mais ele se destacava nos espaços de fliperama e bares afora.” (COLLINS, 2008; JØRGENSEN, 2007 apud RÓVERAN, 2017. p. 27)

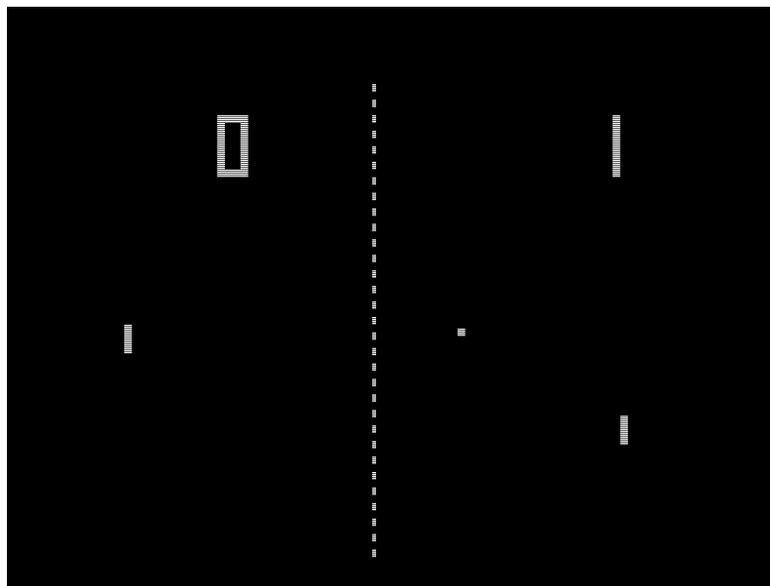


Figura 1. Tela de jogo de *Pong*. Fonte: Wikipedia

Inovações notáveis no campo de áudio foram surgindo em conjunto com o sucesso comercial dos videogames. Em 1978, surge o *Espace Invaders*, lançado pela empresa japonesa Taito, um fliperama no qual o jogador tem como objetivo atirar em naves alienígenas que se aproximam da nave do jogador. O áudio do game é acompanhado por quatro notas musicais cujo andamento se acelera conforme as naves alienígenas, em velocidade crescente, chegam mais perto da nave do jogador. Medina-

Gray (2014) considera este exemplo como a primeira aplicação de trilha sonora com áudio que interage de acordo com a dinâmica de jogo, ou seja, o áudio dinâmico.



Figura 2. Tela de jogo de *Space Invaders*. Fonte: Wikipedia

A partir do surgimento do áudio dinâmico, Roveran (2017) explica que devido à imprevisibilidade do caminho percorrido pelo jogador rumo ao final da experiência proporcionada pelos jogos, se fez necessária a busca por novas formas de se pensar e de se fazer som. Assim sendo, a criação de música e de efeitos sonoros para videogames precisou levar em consideração a sincronia desses elementos tanto com as ações do jogador quanto com os decorrentes estados de jogo possíveis. Tal pensamento permeou a história do videogame sonoro, fazendo com que algumas terminologias fossem criadas no

jargão dos meios profissional e acadêmico para descrever as diferentes técnicas e empregos do som nos jogos.

Vale ressaltar que nesta época o acompanhamento musical e a programação dos efeitos sonoros eram dependentes de uma tecnologia com capacidade de processamento bastante limitada. Roveran (2017, p. 28) comenta que “estamos falando de uma programação de baixo nível, ou seja, usando comandos próprios do *hardware*, que os interpretava a partir da variação na tensão elétrica transmitida a partir da ação do usuário.” Por fim, Capello (2012) constata que a trilha sonora dos jogos tinha como supremacia os efeitos sonoros, enquanto que a música propriamente dita ficava em segundo plano.

Outras empresas começaram a copiar a fórmula da Atari e, enquanto isso, o mercado se expandia. Em 1973, a Atari fechou uma parceria com a Namco, companhia japonesa de máquinas de arcade que rivalizaria com similares, como a Taito e a Sega, no Ocidente. A competição pelo mercado estimulou os avanços tecnológicos e uma maior diversidade de produtos (KENT, 2001).

1.2. A consolidação de uma estética para as trilhas sonoras dos videogames

Após o lançamento de *Pong* e do enorme sucesso do videogame, o mundo contemplou o surgimento dos consoles domésticos. Em 1977, a Atari lançou o VCS, atualmente conhecido como *Atari 2600*. No caso do console da Atari, o som era programado em dois circuitos elétricos contidos em um só chip de computador, chamado de TIA (*Television Interface Adapter*). Segundo Weske (2000) a saída de som era controlada por três registros diferentes no chip: um controlava o timbre, outro a frequência das notas, e o último a dinâmica. Collins (2008) afirma que o *Atari 2600* reproduzia dois sons simultâneos em um canal mono, que na prática serviam para gerar linhas de percussão ou efeitos sonoros.

“Esse sistema impunha dificuldade à composição musical, visto que a saída de frequência não operava correspondendo à afinação do sistema temperado. Por outro lado, esse chip reproduzia quartos e oitavos de tom fielmente, o que era útil para criar uma música que remetesse às origens árabe ou indiana.” (WESKE, 2000 apud ROVERAN, 2017, p. 32)

A partir de 1980, os arcades também passaram a incorporar chips de som em seus sistemas. Chamados de PSGs (*Programmable Sound Generator*), eles recebiam informações programadas pelos desenvolvedores de jogos que interagiam com os osciladores da máquina. Os PSGs podiam reproduzir três canais de onda quadrada simultaneamente, além de um canal de ruído branco, permitindo o controle das seguintes propriedades da onda: ataque, decaimento, sustentação e repouso (ADSR) (COLLINS, 2008).

É nesse momento, segundo Roveran (2017), que se consagra um dos procedimentos musicais mais representativas do videogame, o *loop*: uma faixa de música composta para soar *ad infinitum*, de forma cíclica e repetitiva, ou seja, música programada para que se inicie novamente toda vez que chegar ao seu fim, sem que haja sensação de descontinuidade. Um dos primeiros exemplos do uso do *loop* no videogame ocorreu no fliperama *Rally X* (Namco/Midway, 1980), em que uma melodia de seis compassos é repetida ao longo da partida (COLLINS, 2008). É neste fio condutor que os jogos da Namco assumiram grande responsabilidade para o desenvolvimento de um estilo musical específico dos *arcades*, tendo como figura norteadora a compositora japonesa Junko Ozawa. A partir deste momento, a maioria dos jogos desse gênero iria adotar a prática do *loop* (COLLINS, p. 15), tornando-a cada vez mais complexa. Um dos exemplos mais representativos desta prática encontra-se no jogo *Gyruss* (Konami, 1983) que reproduzia um arranjo da *Toccat e Fuga em ré menor*, de Johann Sebastian Bach, renunciando assim a crescente influência que a música ocidental, especialmente erudita, teria no universo dos videogames (ROVERAN, 2017).

Algumas máquinas do gênero passaram a incorporar mais de um chip de som em seus sistemas, com o intuito de proporcionar uma gama maior de efeitos sonoros e assim sobressair-se auditivamente nos estabelecimentos de fliperama, restaurantes e bares afora. Além disso, o uso de mais de um chip evitava que a música fosse interrompida por razão dos efeitos sonoros. Exemplos disso são jogos como *Alpine Ski* (Taito, 1982) e *Front Line* (Taito, 1982) que continham quatro chips da série AY, linha popular fabricada pela empresa *General Instrument* (COLLINS, 2008). Além disso, segundo Sweet (2015),

outro componente importante para o áudio nos fliperamas desta época foi o conversor digital-analógico, que permitia aos compositores e *sound designers* inserirem ondas sonoras gerada pelos osciladores do sistema, ainda que seu uso precisava ser racionado, pois consumia muita memória de processamento da máquina.

Em 1983, a próspera indústria norte-americana dos videogames entrou em séria crise financeira. Atualmente conhecida como *The Video Game Crash of 1983*, teve como causa o aceleração descontrolado da produção de jogos, resultando em produtos mal-acabados, com baixa qualidade. Esta situação levou os consumidores a perderem a credibilidade nas empresas, diminuindo a procura por novos jogos e despertando o ceticismo nos investidores. Outro motivo que impulsionou o desinteresse pelos videogames, segundo Souza (2014), foi a diminuição do preço de computadores como Commodore 64, Adam Computer e Apple II, que processavam programas úteis para uma família e que incluíam jogos com sons e gráficos tecnicamente superiores aos do *Atari 2600*. Portanto, eram opções mais atrativas para o ambiente doméstico.

Todavia, o Japão não sofreu com o desinteresse pelos jogos. Ao contrário, foi através do arquipélago oriental que o mercado se reergueu (ROVERAN, 2017). No mesmo ano de 1983, enquanto que o mercado ocidental sofria com a crise, a empresa japonesa Nintendo lançava no mercado nacional, com enorme sucesso, seu primeiro console de videogame, o *Famicon*, mais conhecido pelo mundo como *NES (Nintendo Entertainment System)*. O novo produto da companhia japonesa era mais potente graças a modificações que seus engenheiros fizeram em seu processador, capaz de processar oito bits simultaneamente (KENT, 2001). O *NES* trouxe avanços tecnológicos que permitiam a seu PSG (Gerador Programável de Som) comportar cinco canais monofônicos de som, sendo um canal usado para a melodia, outro para o acompanhamento, outro para a linha do baixo, outro para o *sampling*, e um último para a linha de percussão. O chip foi criado pelo compositor Yukio Kaneoka, que trabalhou em *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) e *Punch-Out!!* (Nintendo, 1984) (COLLINS, 2008). Esta tecnologia possibilitou a elaboração de texturas musicais mais densas e sofisticadas, exemplificadas por jogos como *Dragon Warrior* (Enix, 1986) composta por Koichi Sugiyama, que utilizava os três

canais capazes de reproduzir sons com altura definida para gerar texturas homofônicas (ROVERAN, 2017. p. 38). De maneira geral, os temas musicais do *NES* são bastante reconhecidos por se tratarem de melodias *cantabiles*. Michael Sweet (2015) defende que a pouca complexidade deste sistema, embora representasse um grande avanço em comparação a seus antecessores, forçou o concebimento de temas marcantes como uma maneira de superar as limitações tecnológicas ainda significativas da época.

Em 1986, a empresa japonesa Sega lança o *Master System*, visando concorrer no mercado com a Nintendo. Apesar do console ter mais potencial gráfico do que o *NES* da Nintendo, a Sega não conseguiu fazer com que seu aparelho alcançasse o mesmo nível de aceitação, pois tinha uma biblioteca de jogos menor (SOUZA, 2014). O console da Sega possuía um chip de som PSG com quatro canais, chamado de SN 76489 e produzido pela Texas Instruments. O aparelho também possuía um acessório chamado *FM Sound Unit*, exclusivo, até então do *Master System*. Lançado em 1987, este acessório permitia ao videogame reproduzir sons sintetizados em *Frequency Modulation* (FM), gerando maior amplitude de timbres tanto para a música quanto para os efeitos sonoros (COLLINS, 2008). Um grande exemplo de trilha sonora utilizando-se deste sistema é o jogo *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991), cujo personagem principal viria a se tornar mascote da empresa.



Figura 3. Primeiro modelo internacional do console *Master System* da empresa Sega. Fonte: Wikipedia

A década de 1980 caracterizou-se pela competição pelo mercado global de consoles entre a Sega e o Nintendo (ROVERAN, 2017). Esta disputa tornou-se ainda mais concorrida devido ao declínio dos *arcades*, que seriam gradualmente substituídos pelos consoles ligados a televisores domésticos (PIDKAMENY, 2002). O fenômeno pode ser explicado pelo fato da biblioteca dos jogos dos consoles de mesa conseguirem reproduzir fielmente os jogos encontrados nas máquinas de fliperama.

A partir desta grande concorrência, em 1988, a Sega lança seu *Mega Drive*, primeiro console 16-bits de sua geração. Este aparelho possuía uma tecnologia impressionante para sua época, pois tinha capacidade de reproduzir simultaneamente 64 cores, de 512 disponíveis. Além disso, no campo de processamento sonoro, o console trouxe consigo a sua contribuição inovadora através do chip de síntese FM Yamaha *YM 2612*, que permitia o uso de seis canais de som estéreo digital simultaneamente (WESKE, 2000). A modulação de frequência, desenvolvida nos anos 1970 por John Chowning, foi extremamente popular em sintetizadores da década seguinte — seu frequente uso é constatável na obra de grupos de música *pop*, *experimental rock* e *prog rock*, como Yellow Magic Orchestra, Genesis, Rush, Pink Floyd, Van der Graaf Generator, entre outros.

No caso do *Mega Drive*, isso significava que todos os instrumentos utilizados pelos compositores deviam ser programados previamente no próprio chip da Yamaha. Por conta de sua proximidade timbrística com o universo dos sintetizadores, muitas características dos acompanhamentos musicais do console foram tomadas de empréstimo dos gêneros em que o emprego do instrumento é proeminente, especialmente do rock progressivo (COLLINS, 2008). No entanto, isto não era uma regra geral para todos os jogos, pois podemos observar o uso de elementos do *jazz* e do *funk* em títulos como *ToeJam & Earl* (Johnson Voorsanger Productions, 1991) e *Sonic the Hedgehog*. Alguns jogos de RPGs com temática medieval, optaram por usar temas musicais de caráter marcial, como é o caso do *Shining Force II* (Sega, 1993). Por fim, o *Mega Drive* contou com alguns exemplos de áudio dinâmico em sua biblioteca. Um dos mais interessantes se encontra em *Desert Demolition* (Blue Sky, 1995), jogo protagonizado por personagens da

Looney Tunes onde o andamento da música se condicionava juntamente com o movimento do jogador (ROVERAN, 2017).

Em 1990 a Nintendo lança o *Super Famicon*, conhecido no Ocidente como *SNES (Super Nintendo Entertainment System)*, e produzido com o intuito de competir no mercado com o *Mega Drive*. Pelo fato de ser um lançamento mais recente que o *Mega Drive*, o *Super Nintendo* contava com alguns aspectos tecnicamente mais avançados. Visualmente, por exemplo, ele podia reproduzir simultaneamente 256 cores de uma paleta que, ao todo, possuía 32768 tons diferentes (WESKE, 2000). O aparelho ainda tinha capacidade de simular gráficos em três dimensões (3D) com o coprocessador *Super FX*, como ocorre no game *Star Fox* (Nintendo, 1993). O sistema de som contava com uma arquitetura que se diferenciava consideravelmente daquela encontrada no seu concorrente, o que afetava o resultado final das músicas e dos efeitos sonoros. O console contava com uma série de componentes em seu sistema: um chip 8-bit produzido pela Sony, o *SPC-700*, processava o áudio ao lado de um processador 16-bit que, em realidade, atuava como um sintetizador *wavetable* (COLLINS, 2008). O *Super Nintendo* ainda contava com um conversor digital-analógico que permitia o aparelho a reproduzir oito canais de som simultaneamente, dois a mais que seus o *Mega Drive* (PIDKAMENY, 2002).

A síntese *wavetable* do *SNES* dava aos compositores uma variedade timbrística maior que a encontrada no *Mega Drive*. Musicalmente, a estrutura dos *loops* não se alterou muito em relação a seu predecessor. Entretanto, alguns aspectos interessantes podem ser levantados acerca da trilha musical de games para o console *SNES*, como, por exemplo, o emprego de áudio dinâmico. Em *Super Mario World* (Nintendo, 1990), quando Mario montava no dinossauro Yoshi, uma linha percussiva era adicionada à música do game. Outro aspecto interessante da música de videogames que toma corpo no *SNES* é a utilização de técnicas de composição musical advindas do cinema e da ópera. A trilha musical de *Super Mario World*, composta por Koji Kondo, consiste quase integralmente de variações sobre o tema principal do game (ROVERAN, 2017). Além disso, em jogos do gênero RPG como *Final Fantasy VI* (Square, 1994) e *Choro Trigger*

(Square, 1995) em que os compositores Nobuo Uematsu e Yasunori Mitsuda, respectivamente, fazem uso de recursos como *leitmotif* — advindo do drama musical e mais profundamente desenvolvido a partir da obra de Richard Wagner (1813-1883) — para conceder maior unidade musical para a trilha sonora e buscar maior conexão entre a narrativa, os personagens, os locais e a composição geral do jogo.

1.2.1 Surgimento dos compositores especializados em música para videogame e suas influências

Segundo Roveran (2017), com a crescente importância assumida pelas trilhas sonoras nos jogos, as empresas começaram a optar por contratar compositores profissionais para a sua criação, papel que antes era destinado aos programadores. É possível avaliar que a evolução tecnológica dos videogames, combinada com a chegada dos compositores, possibilitou o desenvolvimento de uma narrativa audiovisual cada vez mais plena, consolidando assim uma estética musical própria para os videogames.

Entretanto, o mesmo Roveran observa que o processo criativo dos compositores era bastante influenciado por tendências culturais e fatores mercadológicos, como podemos ver no seguinte comentário:

“É importante aqui notar que, embora o avanço tecnológico tenha permitido uma maior liberdade de criação aos compositores e designers de som, a consolidação de uma estética musical no meio do videogame – e também a transgressão desta – acontece por, sobretudo, fatores culturais e mercadológicos. Aproveitando o depoimento de Tanaka, percebe-se como o padrão adotado pelos compositores de trilha musical de jogos eletrônicos baseou-se fortemente em um gênero extremamente popular durante a década de 1980, o pop. Este é um fato que denota claramente a influência, também, do processo de globalização nas composições destes autores, visto que a maioria das grandes desenvolvedoras de games para o *NES/Famicom* era japonesa – vide Nintendo, Namco, Enix, Konami e Square, por exemplo – e, assim, recebendo influências do universo da música popular ocidental. No sentido contrário, estes videogames chegavam ao mercado ocidental e influenciavam o modo de vida daquela cultura também, estabelecendo uma troca de valores entre os hemisférios.” (ROVERAN, 2013. p. 19)

Com base neste comentário e no levantamento básico das trilhas musicais de jogos mais antigos, observamos que a música pop foi a primeira grande influência nas trilhas sonoras para videogame. Muito disto se deve também pelo fato de a música pop ter como principal característica musical a sua simplicidade auditiva, visando abranger

um público cada vez mais amplo. O criador da música de *Metroid* (Nintendo, 1986), Hirokazu “Hip” Tanaka revela:

“O som nos games costumava ser tido somente como um efeito. No entanto, creio que foi em torno da época em que *Metroid* estava em desenvolvimento que o som passou a ganhar mais respeito e passou a ser chamado apropriadamente de *game music*... Então, *sound designers* em muitos estúdios começaram a competir uns com os outros ao criar melodias alegres em suas trilhas musicais. A canção pop estava em todo lugar. A indústria estava maravilhada, mas eu não estava contente com essa tendência porque aquelas melodias não se encaixavam necessariamente com a atmosfera que aqueles jogos tinham. O *sound design* para *Metroid* foi, portanto, desenvolvido para ser uma antítese dessa corrente.” (TANAKA apud COLLINS, 2008, p. 26).

Apesar da crítica do compositor japonês, pode-se notar como os compositores de *game music* se apropriaram do estilo musical pop para alcançar um público maior de jogadores. Em contrapartida, é importante ressaltar, segundo Roveran (2017), que a necessidade de diversificação de estilos musicais derivados da música popular encontrado nos videogames se deu graças à grande quantidade de diferentes gêneros de jogos que eclodiram, tal como o ação, o aventura e o *role-playing game* (RPG), que será discutido no capítulo seguinte. A variedade de games não só fez surgir diferentes tipos de música em seus jogos, mas a complexidade desses títulos também fez surgir o emprego de diferentes *loops* para cada situação apresentada no espaço virtual. Exemplos significativos disto são alguns dos jogos do console NES, como *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), e *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986):

“Nos cenários tomados por água de *Super Mario Bros.*, uma valsa era executada, por exemplo. O emprego de áudio adaptativo, em vista dos *arcades* que o faziam em sua música, continuou a existir. Em *Super Mario Bros.*, uma contagem regressiva determinava que o jogador devia completar cada fase dentro de um determinado intervalo de tempo. Quando a contagem se aproximava do fim, o pulso da música da fase em questão se acelerava drasticamente para alertar o usuário. Em *The Legend of Zelda*, quando a barra de vida estava prestes a se findar, um som periódico, cujo ritmo emulava a batida de um coração, juntava-se à música.” (ROVERAN, 2017, p. 40).

A partir dos avanços tecnológicos, que possibilitaram a utilização de texturas musicais mais densas, as trilhas sonoras de videogame começaram a incorporar elementos e técnicas composicionais de outros gêneros musicais. Devido à formação dos compositores profissionais, combinada às novas demandas temáticas dos jogos, cada vez mais os elementos e técnicas da música clássica passam a fazer parte da realidade dos

videogames. Um bom exemplo disto é o jogo *Castlevania* (Konami, 1986) que é fortemente influenciado pela música europeia, contendo na sua trilha sonora um estilo que remete ao estilo barroco.

Ainda durante a década de 1980 surgiram inovações tecnológicas cruciais na área de áudio para computadores que seriam posteriormente incorporadas nos consoles de videogame. A primeira delas foi a invenção do protocolo MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) (ROVERAN, 2017), que comunicava informações musicais por meio de equipamentos de áudio digitais, além de descrever parâmetros sonoros como timbre, intensidade e duração à máquina que o interpreta. Em termos de composição musical, o MIDI representou um grande avanço por ser leve ao processamento e à memória da máquina, tendo como tarefa apenas a síntese sonora. Inicialmente, sua aplicação foi um pouco desordenada, visto que suas convenções variavam entre aparelhos, sendo resolvido definitivamente em 1991, quando um padrão, chamado *General MIDI* (GM), foi firmado entre os fabricantes de equipamentos musicais digitais (COLLINS, 2008). Um bom exemplo de trilha sonora de videogame que fez uso do sistema MIDI, foi o *Final Fantasy VII* (Square, 1997), que ganhou reconhecimento pelo fato da música ter um caráter bastante distinto, e graças à grande capacidade de controle deste sistema pelo compositor Nobuo Uematsu. Sua trilha sonora era constituída por uma ampla gama de estilos musicais, incluindo o pop, o rock, o techno, o orquestral e o coral.

Nos PCs, através do desenvolvimento do *iMuse* (*Iterative Music Streaming Engine*), a área do áudio dinâmico nos jogos eletrônicos teve um avanço fundamental. Este *software* de composição e reprodução musical foi criado pelos compositores Michael Land e Peter McConnell, então funcionários do estúdio de *games* LucasArts (COLLINS, 2008). Essencialmente, o *software* começou como um sequenciador MIDI mais complexo e, subsequentemente, desenvolveu-se em uma forma de organizar entradas musicais e transições suaves entre as peças da trilha musical de um game (LAND, 1998). À época, muitos dos jogos de maior sucesso da LucasArts se encaixavam no gênero de aventura, onde as ações do jogador são feitas através de cliques do mouse sobre objetos interativos dentro do espaço virtual. Dessa forma, o *iMuse* possibilitava aos

compositores predeterminar mudanças na música de acordo com as decisões do jogador — aproximando o âmbito sonoro dos acontecimentos em tempo real do jogo (SWEET, 2015, p. 101). Dentre as trilhas musicais mais representativas compostas no *iMUSE* podemos citar *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (LucasArts, 1991), *Maniac Mansion II: Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993), *Star Wars: TIE Fighter* (LucasArts, 1994), *Star Wars: Dark Forces* (LucasArt, 1995) e *Grim Fandango* (LucasArts, 1998).

1.2.2 A era do CD-ROM e suas inovações

A partir de então, juntamente com ascensão dos consoles Sega e Nintendo, as atualizações tecnológicas trouxeram aparelhos mais potentes com chips de processamento 32-bit. Além disso, avanços notáveis surgiram com o advento do CD-ROM ao invés de cartuchos, pois se constituía em uma mídia mais barata e eficaz, permitindo a renderização de espaços virtuais em três dimensões, também referido como 3D (ROVERAN, 2017). De acordo com Roveran (2017), os primeiros consoles a utilizarem o CD-ROM como mídia foram o *CD-i*, da Philips (1991), seguido pelo *3DO* (1993), concebido através uma parceria entre empresas e fabricado por uma série de companhias, como a Panasonic e LG. Por outro lado, a Atari ainda apostou nos cartuchos com seu console *Jaguar* (1993), mas não obteve sucesso, levando a empresa criadora do *Atari 2600* ao fracasso. Ainda houve a tentativa de estender a vida útil do aparelho no mercado com um leitor de CD periférico, porém não foi o suficiente para impedir sua retirada permanente da corrida dos consoles (WESKE, 2000).

O ano de 1994 também foi marcado pela entrada da empresa Sony na disputa pelo mercado de videogames caseiros, lançando o *PlayStation*, console que também continha um leitor de CD-ROM. Devido à utilização do CD-ROM, seu padrão de som permitia reproduzir faixas sonoras com a qualidade de um CD musical (taxa de amostragem de 44100 Hz e resolução 16-bit) (WESKE, 2000). Além disso, o aparelho também dava suporte ao sistema MIDI. Tanto a qualidade quanto a quantidade dos seus jogos fizeram com que o console fosse o mais vendido de sua geração. De acordo com Roveran (2017), o *PlayStation* foi o fio condutor para a ascensão de novos gêneros de jogos e uma maior diversidade de estilos musicais nos videogames. Em 1996, *Resident*

Evil (Capcom) chegaria ao console e inauguraria a vertente do *survival horror*. Ao lado de *Silent Hill* (Konami, 1999), que também se encaixa no gênero, estes jogos trouxeram a valorização do silêncio e a incorporação de ruído para aumentar o suspense através do seu espectro musical (SWEET, 2015). Outro destaque foi *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), título do gênero *stealth*, que contava com grandes doses de ecletismo: da agitada música eletrônica à sua abertura com canto lírico em gaélico (METAL Gear Solid, 1998). Alguns jogos musicais surgiram na biblioteca, como é o caso de *PaRappa the Rapper* (NanaOn-Sha, 1996), em que o jogador precisa pressionar botões do controle com precisão e tempos exatos da execução de um rap.



Figura 4. Console *PlayStation* da empresa Sony. Fonte: Wikipedia

É importante ressaltar que a história das trilhas sonoras para videogame pode ser dividida entre antes e depois do advento do *PlayStation*, em grande parte devido à tecnologia ter sido trazida pelo uso do CD-ROM, que permitia aos compositores a criarem músicas orquestradas. Nobuo Uematsu, compositor das 10 primeiras versões da série *Final Fantasy*, corroborou esta afirmação em entrevista para uma página virtual especializada na indústria de videogames: “Uma vez que chegamos na era *PlayStation*, nos era permitido o uso de instrumentos reais gravados em estúdios. Esta foi definitivamente a maior mudança que já existiu, penso eu.” (gameindustry.biz, 2015). O CD-ROM também trouxe para o meio do videogame a possibilidade de inserir gravações autorais de artistas ou grupo de artistas renomados no meio musical pop. Exemplo disso se encontra na franquia *Tony Hawk's Pro Skater*, simulador de skate que incorporou uma

série de canções de gêneros de rock associados à cultura do esporte, tendo como exemplo a faixa *Guerilla Radio*, da banda Rage Against the Machine (Tony Hawk's Pro Skater 2, 2000).

Em 1996 a Nintendo se colocaria novamente na disputa do mercado com o lançamento do *Nintendo 64*, que era mais poderoso graficamente do que seus modelos anteriores. O console permaneceu utilizando cartucho de memória ROM, uma versão com capacidade máxima de 64 megabytes, que é maior do que as usadas pelos consoles anteriores, porém muito menor do que a capacidade máxima oferecida pelo CD-ROM, que comportavam até 700 megabytes. O console da Nintendo era capaz de reproduzir áudio em 16 bits, o mesmo que um CD-ROM, porém tinha taxa de amostragem de 48 Khz, que era maior do que o padrão de áudio para CD, que era de 41,1 (SOUZA, 2014). Essa característica prejudicou a utilização do *cut scene* no console, diminuindo sua capacidade de levar os efeitos narrativos que estavam em alta na época. Por outro lado, a utilização do cartucho como mídia evitava que a lentidão da leitura de dados fizesse com que o jogador esperasse que os mesmos fossem lidos pelo aparelho a cada mudança de cenário, o que, segundo a Nintendo, prejudicava a dinâmica dos jogos (GULARTE, 2010). Com o avanço da tecnologia e a chegada de novas gerações de consoles, o interesse em criar uma trilha sonora que interagisse com a narrativa aumentava, e por essa razão a Nintendo começou a dar maior atenção às possibilidades inerentes ao áudio dinâmico. O maior exemplo disso está no jogo *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), que trouxe o famoso personagem Mario para uma realidade virtual em 3D. Na sua trilha musical, o áudio dinâmico foi empregado na fase *Dire Dire Docks*, na qual se encontravam duas seções que, dependendo da posição do protagonista, causavam alterações na orquestração. Outro grande destaque se encontra no jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), precursor dos jogos com interação entre som e história:

“Uma de suas principais mecânicas se encontrava na execução de melodias em um instrumento de sopro carregado pelo protagonista, sendo que cada uma das linhas melódicas executava uma tarefa útil à resolução de seus desafios. Com o tempo, o tocar recreativo da ocarina virtual do título, sem a preocupação de se avançar na história, tornou-se algo extremamente popular entre os jogadores.” (ROVERAN, 2017, pg. 52)

Além de a música assumir um papel fundamental no próprio desenrolar do jogo, sua trilha musical se adaptava de acordo com a situação: a aproximação de um inimigo fazia com que o volume da música de cenário diminuísse gradativamente enquanto se aumentava o volume de uma música que avisava a chegada de uma possível ameaça para o personagem do jogo. Segundo Phillips (2011) as trilhas sonoras, aliada aos efeitos visuais e a jogabilidade, são os responsáveis pela imersão e o engajamento do jogador. A partir de então a música passou a ser usada como um elemento de jogabilidade, ganhando mais espaço e atenção das produtoras de games.

Mais uma vez, a partir dos PCs, um progresso relevante foi feito na área da espacialização do som. A ideia de som tridimensional já era presente no cinema de diretores como Akira Kurosawa e David Lynch (CHION, 1994) e chegava agora aos jogos de computador. Lançada em 1997, a *Diamond Monster Sound* foi a primeira placa de som a simular um espaço sonoro tridimensional (WESKE, 2000). O componente era configurado de acordo com as propriedades físicas da sala em que o computador se situava e, por meio de efeitos como filtros e reverbe, transmitia-se a ideia de movimento do som. A tridimensionalidade do som no PC foi fundamental para desenvolvimento de um gênero de jogo que seria bastante visto nos próximos *videogames*: o *first-person shooter*. Títulos como *Doom* (id Software, 1993) e *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) contavam com esta tecnologia de espacialização dos efeitos sonoros para indicar ao jogador a posição de inimigos ocultos na tela de computador do jogador (COLLINS, 2008).

1.2.3 A era do DVD-ROM e sua potencialidade sonora

Em 2000, a Sony inaugura a nova geração de consoles com seu aclamado lançamento, o *PlayStation 2*. Segundo a Sony, foram vendidos mais de 150 milhões unidades no mundo todo até o ano de 2011, fazendo dele o videogame caseiro mais vendido de todos os tempos. Um de seus trunfos era seu leitor de DVD-ROM, o que por si só foi um dos motivos de sua aquisição por uma significativa parcela de consumidores japoneses (WESKE, 2000). A capacidade de áudio do console era de 48 Khz e também possuía tecnologia multicanal de áudio digital 3D dolby digital (ac-3 e o DTS) que era

utilizada para reproduzir o som *surround* utilizado em DVDs, ou seja o aparelho podia reproduzir sons tridimensionais como visto anteriormente nos jogos de PC (ROVERAN, 2017).

Seus jogos gravados em DVD também permitiam produções maiores e, subsequentemente, dava mais espaço à elaboração de trilhas musicais. O DVD suportava 4,7 Gigabytes na versão padrão ou 8,7 Gigabytes em disco Dual-Layer, mídia que substituiria o VHS para reprodução de filmes, adicionando mais interesse ao consumidor pois o mesmo possibilitava sua utilização para reproduzir filmes em DVD-ROM. A capacidade de armazenamento do DVD foi um salto tão grande que possibilitou que fossem gravados filmes com alta qualidade de imagem e som e, essa qualidade, também veio a ser eficaz na produção de jogos (SOUZA, 2014). Um dos maiores exemplos desta inovadora potência tecnológica para época se encontra na trilha sonora do jogo *God of War II* (Sony, 2007), criada pelos compositores Gerard Marino, Ron Fish, Mike Reagan e Cris Velasco, em que a música nos faz lembrar fortemente da grande aura histórica dos deuses da mitologia grega – característica do jogo de gênero ação-aventura, como já diz seu nome, traduzido como “Guerra dos Deuses” – e também observar como prova concreta de como sua trilha sonora, com melodias de caráter épico, ritmos percutidos em tambores de guerra e coros dramáticos em certas faixas, maximizam o poder da narrativa e a experiência de jogo como um todo. Outro exemplo importante foi o jogo japonês *Okami* (Capcom, 2006), com sua trilha sonora composta por Masami Ueda, onde é possível notar a forte influência da música tradicional japonesa, com instrumentos de época que remetem, de forma quase autêntica, ao visual de mundo ancestral e significado espiritual encontrados na rica tradição do Japão antigo.

No ponto de vista do áudio dinâmico, o PS2 contou com alguns experimentos interessantes. Um destes exemplos se encontra no jogo *SSX Tricky* (EA Sports, 2001), que consiste em um simulador de manobras de *snowboarding* com automação de som pré-programada, ativada toda vez que o jogador pula de uma grande altura nos circuitos, diminuindo o volume da música em tempo real enquanto o personagem se encontra em queda livre (SWEET, 2015). Outro jogo da biblioteca do PS2 cuja trilha musical é

marcada por um caráter dinâmico é *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005), onde o jogador é convidado a entrar em batalhas contra os *Colossi*, lendárias criaturas gigantes, cada um tendo seu próprio ponto fraco. As variações na música, composta por Kow Otani, são determinadas de acordo com o avanço de cada etapa do jogador dentro da batalha (ROVERAN, 2017).

Um ano após o lançamento do console da Sony, a Nintendo se insere nessa geração com o seu *GameCube*. O console contava com um leitor de Nintendo Optical Disc, uma mídia em formato de um mini-DVD que foi utilizado pela Nintendo para a dificultar a pirataria e diminuir o tempo de carregamento dos jogos (SOUZA, 2014). O *GameCube*, assim como o *PS2*, era compatível com som *surround* Dolby 5.1 e podia reproduzir 64 canais de som simultaneamente com uma taxa de amostragem de 48 Khz. A biblioteca sonora dos jogos do *GameCube* também aderiu ao pensamento da sua geração, marcada pelo ecletismo. No campo do terror, a composição de Steve Henifin para *Eternal Darkness* (Silicon Knights, 2002) desponta tanto pelo emprego de técnicas da música de concerto dos séculos XX e XXI, como por dar primazia ao som ambiente no espaço virtual. Na área do áudio dinâmico, o jogo *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo, 2002) manteve elementos musicais interativos em sua trilha, tal qual *Ocarina of Time*, e também contava com uma série de melodias memoráveis, que eram uma das marcas registradas da série (ROVERAN, 2017).

No final do ano de 2001, a empresa Microsoft veio preencher a lacuna deixada pela empresa Sega no mercado de videogames, lançando seu console *Xbox*. O console utilizava uma engenharia que possibilitava o uso de DirectX, tornando a programação de seus jogos semelhante àquelas feitas para jogos de computador com sistema Windows, facilitando a criação de jogos tanto para o computador quanto para o console. O *Xbox* foi o primeiro console a possuir um disco rígido na sua constituição, o que possibilitou aos jogadores salvarem seus progressos do jogo no próprio console, recurso este que no *PS2* e no *Gamecube* só era possível através de acessório vendido separadamente. Esta inovação também permitia ao jogador adicionar faixas de áudio de sua escolha para que pudessem ser reproduzidas durante o jogo no lugar da música que o jogo já possuía

(SOUZA, 2014). Em termos de áudio, o *Xbox* possuía capacidades semelhantes aos outros consoles de sua geração, porém se diferenciava pela maior capacidade de reproduzir áudio 5.1 em tempo real enquanto que em outros videogames isto só era possível durante as *cut scenes*. Além disso, possuía conectividade com a internet, característica que prenunciou a distribuição de conteúdo digital nos videogames, com seu sistema *Xbox Live* — sistema complementado nos consoles subsequentes e ativo até hoje (COLLINS, 2008).

Segundo Roveran (2017), outro apontamento a ser feito acerca deste momento dos jogos eletrônicos é a consolidação de jogos musicais. *Guitar Hero* (Harmonix, 2005), lançado para o *PlayStation 2*, impõe ao jogador o desafio de apertar os botões corretos de acordo com o pulso musical para completar uma certa quantidade de pontos, e assim avançar para a próxima canção das 47 canções autorais licenciadas para o game. Além disso, pelo fato deste título ter sido um sucesso, foram fabricados acessórios exclusivos para o jogo e vendidos separadamente, como o controle em forma de guitarra. Outro exemplo semelhante foi o jogo *Donkey Konga* (Nintendo, 2003), para *GameCube*, que vinha acompanhado de um controle em forma de bongô, o qual devia ser percutido pelo jogador conforme o ritmo ditado na tela da televisão.

A geração seguinte de videogames contou com investimentos altos da Microsoft para se manter na indústria de jogos e materializado no console *Xbox 360*, lançando em 2005. A primeira mudança percebida no console é que ele contava com capacidade de produzir gráficos em *High Definition* (HD), tornando os jogos e, conseqüentemente, as trilhas musicais, cada vez mais realistas. Em novembro de 2006, a Sony lança o *Playstation 3*, com potencial técnico elevado para jogos. Em relação aos gráficos, o aparelho, assim como o *Xbox 360*, também podia reproduzir imagens em HD, sendo que o maior diferencial foi a utilização do Blu-Ray como mídia padrão; isso possibilitava aos desenvolvedores aprimorar todos aspectos dos seus jogos, além de disponibilizar ao consumidor a opção de assistir filmes em discos de alta definição, disponíveis no mercado até os dias atuais. Ambos consoles compartilham muitas similaridades, tendo um sistema que suporta a reprodução de som com a mesma qualidade utilizada para a

música de cinema. Esta equiparação tecnológica sem precedentes entre cinema e videogame estimulou a contratação de renomados compositores cinematográficos pela indústria de games, tais como Hans Zimmer (*Call of Duty II: Modern Warfare*) e Trent Reznor (*Quake*) (WEIR, 2012), que compuseram trilhas de alta densidade dramática, proporcionado assim um novo nível de engajamento emocional por parte do jogador.

Indo contra a tendência dos gráficos em HD, a Nintendo lança o *Wii*, um console que não focava no avanço de processamento gráfico, mas sim em uma nova forma de jogar. O console possui uma tecnologia capaz de reconhecer certos movimentos corporais do jogador e utilizá-los como controlador de jogo através de um pequeno sensor infravermelho. Apesar de o *Nintendo Wii* não possuir inovações significativas de áudio em seu *hardware* de processamento, o console possui um alto falante no próprio controle que reproduz sons específicos quando certos movimentos são realizados, criando uma atmosfera diferenciada (SOUZA, 2014). Exemplo disto se encontra no jogo *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006), onde o jogador utiliza o *Wii Remote* (controle remoto do aparelho) como equipamento de arco e flecha, sendo o som de projeção da flecha emitido a partir do próprio controle.

Na atual geração de consoles de mesa, representada pelo *Wii U* (Nintendo, 2012), *PlayStation 4* (Sony, 2013) e *Xbox One* (Microsoft, 2013), o Blu-ray foi adotado universalmente. Exceção à regra encontra-se no *Nintendo Switch*, lançado pela Nintendo em 2017 e que utiliza pequenos cartuchos de jogo como mídia (ROVERAN, 2017). Com o advento destes consoles, podemos notar que a tecnologia atingiu um ponto onde todos aspectos do jogo, tanto sonoros quanto visuais, chegaram a um grau muito elevado de realismo.

CAPÍTULO 2. ASPECTOS FUNCIONAIS DAS TRILHAS SONORAS NOS JOGOS DE RPG

Como foi possível observar no primeiro capítulo, as trilhas sonoras para videogame passaram por um processo gradual de desenvolvimento que, diferentemente de outros meios tais como o cinema e televisão, tiveram como principal fio condutor as limitações tecnológicas inerentes ao gênero. Devido a esta característica, foi necessário que os compositores de música para videogame forjassem uma estética musical bastante específica para o meio, na qual o aspecto funcional passou a ter cada vez maior relevância através da utilização de diferentes recursos técnicos que, ainda que inspirados em outros estilos e gêneros, passaram a ganhar novos significados dentro do universo dos games. Combinado a isso, o crescente interesse dos desenvolvedores de jogos de videogames por narrativas do gênero RPG, a partir de meados da década de 1980, impulsionou notavelmente o desenvolvimento de relações cada vez mais sutis e complexas entre a música e o conteúdo visual, que contribuíram para proporcionar um maior grau de imersão por parte do jogador no ambiente virtual fictício.

2.1. O gênero RPG

De acordo com o dicionário Oxford online, temos duas definições para o termo *role-playing game* (RPG):

“1. (...) atuação ou performance de um determinado papel, tanto consciente (como uma técnica da psicoterapia ou treinamento) ou inconscientemente, de acordo com as expectativas percebidas da sociedade no que se refere ao comportamento de uma pessoa em um contexto particular.

2. Participação em um *role-playing game*.”

A partir destas duas definições, é correto afirmar que o RPG é um tipo de jogo onde seus jogadores assumem papéis de personagens imersos em um mundo de ficção e criam narrativas que, através de regras pré-determinadas, podem progredir de um ponto a outro dependendo das escolhas dos participantes. Com base nessa afirmação, Phillips (2014) acrescenta que a característica que define o RPG como tal é o sistema de jogo, permitindo ao jogador a personificar um personagem, ou um grupo de personagens, que

fora destinado a um objetivo específico importante dentro do seu mundo fictício, e enquanto se segue este objetivo, o jogador aprimora suas habilidades e adquire novos equipamentos. Tal afirmação é corroborada por Tychsen (2006, p. 76), que define o RPG como um jogo dependente de uma narrativa com regras, controle de personagens fictícios em uma realidade de fantasia, geralmente com a presença de um *Game Master* (GM, Mestre de Jogo ou uma mecânica de jogo) e pelo menos um ou mais jogadores.

O primeiro RPG, de acordo com Copier (2005), surgiu como produto comercial em 1974 como um RPG de mesa (*tabletop RPG*) intitulado *Dungeons & Dragons* e geralmente referido com a abreviatura “D&D”. O jogo se trata de um RPG de fantasia medieval, onde seus autores, Dave Anderson e Gary Gygax, foram fortemente influenciados pelas obras literárias do escritor J.R.R. Tolkien para sua criação, especialmente através dos livros *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*. Como o RPG, em sua forma original de tabuleiro, contava com a imaginação dos jogadores e registro de dados em papel para o desenvolvimento da narrativa, podemos observar que a versão eletrônica dos jogos de RPG surgiu a partir da ideia de se criar ambientes virtuais onde a narrativa pudesse transcorrer, sem depender de papel e caneta para registrar o progresso do jogo (CARDOSO, 2009). Portanto, à medida que a tecnologia dos consoles foi evoluindo, tornou-se possível concretizar através dos ambientes virtuais os elementos fantasiosos tão característicos ao gênero.



Figura 5. Ilustração de uma sessão de *Dungeons & Dragons* em andamento. Dentre os materiais utilizados para o jogo se encontram canetas, papéis, dados, guia de jogo (*Game Master*), tabuleiro e miniaturas personalizadas das criaturas. Fonte: Wikipedia

É curioso observar que o *Role-Playing* jogado através de equipamentos eletrônicos data sua origem no mesmo ano do surgimento do RPG de mesa. Barton (2007) afirma que os primeiros RPGs desse tipo foram desenvolvidos “por hackers em *mainframes* universitários”, sendo que este tipo de RPG jogado em computadores seria denominado mais tarde como CRPG (*Computer Role-Playing Game*). Os CRPGs desta época compartilhavam muitos aspectos do *gameplay* de *D&D*, tais como a possibilidade de criar seu próprio personagem, atribuindo-lhe características, e a existência de cavernas a serem exploradas e superadas. Portanto, estes RPGs jogados neste tipo de interface seriam o embrião dos RPGs jogados em consoles de videogame dos dias atuais (ROVERAN, 2013).

Entretanto, durante este período inicial em que os CRPGs eram desenvolvidos e jogados em *mainframes*, não existia qualquer tipo de música ou efeitos sonoros, explicado pelo fato de os *mainframes* terem a sua finalidade direcionada para pesquisas envolvendo a computação de dados, tornando a criação de uma interface de som para

estas máquinas algo desinteressante do ponto de vista mercadológico. Portanto, a inserção de trilha musical nos CRPGs teria que aguardar até o início da década de 80, cujas condições seriam proporcionadas por PCs mais sofisticados como o Commodore 64, ainda que de forma embrionária. Um exemplo de CRPG com trilha musical desta época é a edição relançada no ano 1983 do jogo *Temple of Apshai*, que havia sido lançado originalmente em versão silenciosa em 1979.

Portanto, como acabamos de ver, embora o surgimento dos RPGs de tabuleiro e eletrônicos tenha acontecido de maneira concomitante, a fusão efetiva entre ambos só aconteceria na década de 1980, quando a tecnologia finalmente permitiu a consolidação do gênero RPG no mercado global de videogames. Outro importante fator para a ascensão dos jogos de RPGs no mundo dos videogames foi o lançamento de alguns títulos de grande expressão no meio dos aficionados. O colunista Andrew Vestal, do site Gamespot – renomada mídia virtual especializada em videogames –, afirma que a popularidade e o estabelecimento do RPG nos consoles deve ser creditada, principalmente, às séries *Dragon Quest*, *Final Fantasy* e *The Legend of Zelda* (1998, p. 2). Aqui já é possível notar ramificações em subgêneros dos RPGs de console, pois enquanto *Dragon Quest* e *Final Fantasy* são jogos baseados em um sistema de turnos, *The Legend of Zelda* é tido como um predecessor e inspirador do RPG de ação-aventura (ROVERAN, 2013). Nos dois primeiros exemplos, jogador e máquina fazem suas jogadas por turno, como em uma partida de xadrez, por exemplo. Já no RPG de ação-aventura, o combate é feito de forma espontânea e em tempo real. O principal concorrente de mercado do NES, o Master System da Sega, também teve séries de RPGs dignos de reconhecimento, como o *Ys* (Nihon Falcom, 1987) e *Phantasy Star* (Sega, 1987). Desta maneira, a partir da consolidação dos jogos de RPG para videogame, a música passou a ter um papel cada vez mais importante, impulsionando a criação de trilhas sonoras que contextualizavam de forma cada vez mais definida a concepção fictícia de cada jogo.



Figura 6. O RPG *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Fonte: wikipedia

2.2. A importância da trilha sonora nos jogos de RPG

No pensamento de Putt (2012), a música de videogame, em geral, ainda é um campo de estudos muito pouco explorado em comparação a outros meios audiovisuais. Para ele, por exemplo, a música para cinema, ainda que tenha similaridades com a música para videogames, possui uma abordagem totalmente diferente no que tange ao engajamento de sua audiência. Portanto, o autor sustenta que a música de videogame, ao contrário da música para cinema, pressupõe uma participação ativa durante o jogo, propiciando uma perspectiva única de análise musical que se propõe a estudar, entre outros aspectos, o dinamismo resultante da interação entre o jogador e os elementos audiovisuais durante a evolução da narrativa. É importante notar também que, embora a mídia da música para videogames e música para filmes mostrem bastante similaridade formal, seus fins emocionais diferem, subseqüentemente, os seus estágios de evolução e desenvolvimento são divergentes. Isto implica que ambos devem ser confrontados de maneira diferente, embora mostrem a mesma consistência na hora de mostrar uma unidade na obra como um todo ao invés de ter apenas “composições aleatórias sem um tipo de fio condutor.” (Zager, 2011, p. 144). Segundo Putt (2012), existem várias

maneiras de atingir esta consistência, como, por exemplo, tema e variação, orquestração e tom musical de tal forma que o áudio, vídeo e interatividade colaborem simultaneamente com o objetivo de criar a reação emocional desejada. Porém, a diferença entre as duas mídias está explicitada, principalmente, na maneira como os compositores de música para videogame tiram vantagem da interatividade como sua fonte de inspiração, e assim criando uma parte crucial na narrativa do jogo.

Os jogos de RPGs são caracterizados pela exploração em um mundo rico e diversificado culturalmente. Tais jogos oferecem múltiplos caminhos em que os jogadores podem aprender sobre o passado do mundo em que o jogo está situado, incluindo pistas no próprio ambiente, diálogos com NPCs (*non-playable characters*, ou seja, personagens não controláveis), e obter informações através de objetos típicos e particulares de cada jogo (livros, jornais, pergaminhos antigos, etc.), exigindo então, que música de RPG seja utilizada com o intuito de situar o jogador neste contexto. Phillips (2014), ela mesma compositora para música de videogame deste gênero, explica que a música de RPG deve ser criada com o intuito de envolver o jogador com detalhes específicos que remetem à natureza intrínseca do mundo fantástico em que o jogo toma lugar. Portanto, em essência, esta música deve servir como um *world builder* – termo utilizado pela autora para definir tal música como transportador de um mundo fantástico a partir da imaginação e da escuta –, aliada a outros elementos de *game design* e narrativa para completar a sensação de imersão total na experiência RPG. A autora prossegue sua explanação sobre a função da música nos jogos de RPG citando o exemplo abaixo:

“A série *The Witcher* da Atari é um bom exemplo deste estilo de música composta para videogame. Os jogos da série estão inseridos em um mundo de fantasia anciã povoada por elfos, anões, e outras criaturas míticas. Para dar suporte e autenticidade ao mundo, os compositores Pawel Blaszkzak e Adam Skorupa incluíram instrumentos celtas/folclóricos como harpas e gaitas de fole às suas composições. Estes instrumentos ainda foram acompanhados por percussões de mão, guitarras acústicas, e outros instrumentos de corda dedilhadas para ajudar a criar uma imagem mental que remete a uma sociedade agrária perdida nas poeiras do tempo. A música possui uma função vital em fortalecer a aceitação do jogador pelo mundo fictício e seu envolvimento com seus personagens.” (2014, p. 89)

Baseado nisto, podemos concluir que a música para jogos de RPG está repleta de referências musicais com a finalidade de caracterizar o ambiente virtual e dar ênfase à narrativa do jogo. Como no exemplo acima, temos o folk como estilo musical principal, o que mostra que as trilhas sonoras dos jogos deste gênero devem ser compostas e os estilos musicais escolhidos com a solene intenção de imergir o jogador em um mundo de fantasia proposto pelo jogo.

Segundo a mesma Phillips (2014), uma discussão sobre a trilha sonora dos jogos de RPG também pode se tornar um indicativo fascinante de como a escolha musical, especialmente no que tange a estilos musicais, é influenciada pelas diferenças culturais. Em relação à escolha destes estilos musicais, a autora os divide em duas subcategorias: os RPGs desenvolvidos no ocidente (Europa e América) e os RPGs desenvolvidos no nordeste asiático (Japão e Coreia do Sul). Para ela, o que diferencia estes dois grupos é que os jogos ocidentais tendem a possuir uma atmosfera mais obscura e o jogador pode se aventurar livremente pelo mundo do jogo sem que este esteja constricto a seguir uma demanda linear na narrativa, enquanto que no RPG do nordeste asiático os jogos mostram uma atmosfera mais brilhante e colorida, e a linha principal de objetivos, muitas das vezes, restringe o jogador a seguir diretamente o caminho em que vai guiar o jogador a locais que irão resultar no avanço da narrativa do jogo. É por esta razão que o RPG ocidental faz uso de fortes produções orquestrais (*The Elder Scrolls: Skyrim*) e as vezes com alguns elementos do rock (*Diablo III*). Em contraste, o RPG asiático alterna entre o orquestral e faixas de rock misturados com estilos como o techno (*The World Ends with You*), retro-pop (*Xenoblade Chronicles*), e estilos de baladas (*Nier*).

Portanto, é possível observar que a música de RPG dos países asiáticos tende mais para o lado eclético pop, visando assim abranger um número maior de apreciadores. Nesse sentido, se torna necessário ressaltar que os RPGs eletrônicos japoneses possuem características estéticas e culturais tão distintas que estes foram convencioneados a serem denominados como JRPGs (*Japanese role-playing games*) por diversos segmentos da mídia especializada em videogames (ROVERAN, 2013). É notável como que a partir

deste momento os consoles de videogame passam a fazer parte da cultura japonesa contemporânea.

2.3. A imersão no mundo virtual

Janet Murray, pesquisadora e docente do Programa de Pós-Graduação de Mídias Digitais do Instituto de Tecnologia da Geórgia (EUA), faz ponderações relevantes acerca do conceito de imersão a partir de sua obra, *Hamlet no Holodeck* — que estuda a ascensão de formas narrativas em ciberespaços interativos. Segundo a autora, a ideia de imersão está ligada à abstração humana de mundos imaginários cativantes em diversas mídias. “A experiência de se transportar para uma dimensão simulada é inerentemente prazerosa, independentemente de seu conteúdo fantástico. Referimo-nos a esta experiência como imersão. A imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de se submergir na água” (MURRAY, 2016, p. 232-3).

A imersão, portanto, é um estado que procura proporcionar algum tipo de prazer ao jogador. Como lembra a autora, não se trata de uma mera suspensão de nosso ceticismo perante as impossibilidades fictícias dispostas pelo multiverso virtual fantástico, mas de um ato de “criar a crença” (MURRAY, 2016, p. 254) de que as regras do jogo são reais no momento em que estamos dispostos a jogá-lo. No videogame, a imersão se efetiva quando o jogador perde a consciência dos métodos de percepção e interação do jogo e está fadado a interagir com o mundo virtual de maneira como se ele estivesse realmente dentro do jogo, como por exemplo, quando o jogador executa os comandos do controle remoto sem precisar pensar, como um ato tão inconsciente quanto o de respirar ou piscar. Phillips sustenta tal ideia da perda desta consciência quando o jogador “pisa no mundo de Alice depois da janela, e está agora se aventurando livremente no país das maravilhas” (2014, p. 39).

Mas como, então, podemos estar cientes de que o jogador está totalmente imerso em um mundo fantástico virtual dos videogames de RPGs enquanto liberto de um mundo natural que o confina fisicamente? Suspensão da descrença, ou como Murray cita “criar a crença”, é o que torna tal etapa psicológica possível. O jogador se submete a isto de

maneira voluntária, e o faz para conseguir apreciar, de maneira imaginativa, o enredo do jogo. Como em uma espécie de contrato, o jogador aceita os aspectos mais surreais do enredo em troca da promoção da suspensão da descrença através da força fantástica proporcionada pelo autor da narrativa. Para atingir este estado, o autor visa criar uma trama de eventos na narrativa que são ambos necessários e prováveis de ocorrerem, assim instigando um semblante de realismo no corpo central do enredo. Tal realismo é constantemente reforçado, seja através de escolhas realizadas por personagens com emoções genuínas, ou através de pequenos detalhes do ambiente virtual que impressionam o jogador com um senso de autenticidade.

A música, em geral, pode ter uma grande influência no ouvinte, e que inclui a sua percepção da passagem do tempo. Partindo disto, podemos concluir que a música tem um papel muito importante no que toca à percepção da passagem do tempo por parte do jogador. Uma vez que os jogos de RPG exigem uma grande quantidade de tempo para serem completados, a música destes jogos tem como função dar a impressão de que o jogador dispendeu pouco tempo jogando. Um recurso muito utilizado para este fim se dá, por exemplo, através da utilização de músicas em andamentos lentos. A disposição para investir tempo no jogo contribui, portando, para a capacidade de imersão do jogador.

Agora que entendemos o que é a imersão, e também a suspensão da descrença, como é que esta ideia pode ser aplicada no trabalho musical dos compositores de música para videogames de RPG? É possível tentar responder a esta pergunta listando alguns pontos importantes quanto à função da música nos jogos:

- Música como diferenciador de momento de perigo ou de exploração;
- Música como assistente de navegação, dando informações quanto à direção que deve ser tomada pelo jogador;
- Música como indicador de humor, ou momento de drama na narrativa;
- Música como criador da atmosfera do ambiente virtual do jogo.

Estes pontos serão devidamente exemplificados no terceiro capítulo, onde serão analisadas faixas representativas do jogo *Final Fantasy VII*. Por hora, é suficiente listá-

los para que sirvam de base para a compreensão dos objetivos das técnicas composicionais utilizadas na maioria das trilhas sonoras de jogos de RPG, como veremos abaixo.

2.4. *Leitmotif* e Ideia Fixa

Os temas musicais de videogame podem chamar a atenção para uma ideia significativa, que por consequência, unifica a narrativa e a música em uma mesma unidade motriz, criando uma espécie de comunicação simbólica com o jogador. Neste sentido, estes temas musicais tem o poder de criar momentos memoráveis para os aficionados, momentos estes que, possivelmente, podem ser lembrados e acompanhados por um sentimento de nostalgia, até o fim da vida. No entanto, quando analisados do ponto de vista da composição musical, estes temas, carregados de conteúdo simbólico, geralmente revelam uma coerência interna com as diferentes etapas e situações apresentadas ao longo da narrativa, apresentando assim sutilezas de ordem técnica que somente poderiam ser realizadas por compositores profissionais com formação e/ou experiência significativa na área.

De acordo com Phillips (2014), os temas musicais de videogame são idealmente compostos para ajudar os jogadores a mentalmente organizar o mundo virtual em que ocorre o jogo e interagir-se emocionalmente com o mesmo. Temas musicais atribuídos para personagens ajudam o jogador a distinguir entre aliado ou inimigo. Temas musicais atribuídos a ambientes ajudam o jogador a desenvolver um senso mais profundo sobre o que pode estar a seus arredores. Temas musicais atribuídos para cidades específicas ajudam o jogador a diferenciar uma cidade de outra, ao mesmo tempo criando algum tipo de familiaridade com o local. E por fim, temas musicais que aparecem em algum evento ocorrente na narrativa do jogo servem para tornar esses eventos mais memoráveis e preparar o jogador para eventos similares no decorrer do jogo. Portanto, as práticas descritas logo acima podem se enquadrar em dois recursos técnicos já consagrados na música clássica, que são o *leitmotif* e a *idée fixe*, ou ideia fixa (ROVERAN & CAZNOK, 2014).

O *leitmotif* (do inglês, significando motivo condutor), segundo o *New Grove Dictionary of Music and Musicians* (1995), é um tema musical que acompanha um elemento específico na obra dramática em que ele aparece, criando por sua vez, uma relação de identificação do ouvinte através da repetição, podendo envolver a variação deste tema. Baseado nisto, o conceito de *leitmotif* nas trilhas sonoras de videogame se constitui em um importante recurso composicional, que pode ser atribuído a um ambiente, acontecimento, ou personagem do jogo (ROVERAN, 2013), unificando e dando suporte dramático para a narrativa. Segundo Phillips (2014), ele aponta musicalmente para um componente da obra como um todo, chamando a atenção de seus ouvintes, e atuando como um lembrete e um reforço dos conceitos cruciais. Em suma, o *leitmotif* age como um componente definidor daquele fato específico ao qual lhe foi atribuído, que, por consequência, imediatamente se remete às características cruciais de tal fato. Exemplos do uso do *leitmotif* nos videogames podem ser encontrados em abundância no jogo *Final Fantasy VII*, onde todos elementos narrativos de relevância recebem um tema, desde o herói principal e seus companheiros de aventura até os vilões mais perversos e seus planos de destruição apocalíptica. Um tema que ilustra bem esta técnica é a música *Aerith's Theme*, uma das faixas atribuídas uma das personagens principais do jogo, que é tocada sempre que ela está em proeminência na narrativa.

Já o conceito de ideia fixa surgiu com o compositor francês Hector Berlioz em algumas anotações sobre sua obra *Symphonie Fantastique*, onde, segundo Grout & Palisca (2007), o compositor escreve uma semi-autobiografia sobre um jovem compositor ofuscado por um amor inquietante. Na sua sinfonia, o tema é literalmente uma ideia fixa, aderida permanentemente no consciente do personagem principal. Esse tema melódico aparece repetidamente em todos movimentos da sinfonia, distorcendo e transformando-a em várias expressões contrastantes a partir de um mesmo material básico. Phillips (2014, pg. 62), ao adaptar o conceito de ideia fixa para as trilhas sonoras para videogame, sugere que “se nós decidirmos usar uma *idée fixe* (como Berlioz concebeu), então nós devemos considerá-la o tema musical mais importante daquele jogo.” Portanto, o tema principal de um jogo pode ser usado como uma *idée fixe* se o compositor da trilha sonora decidir conceber um valor simbólico que se relacione ao corpo central do enredo. Um exemplo

prático do uso da ideia fixa se encontra na trilha sonora do jogo *Assassin's Creed III: Liberation* (Ubisoft, 2012), concebida pela própria Winifred Phillips, na faixa intitulada *The Truth*. O tema em questão surge sempre que a personagem principal descobre uma pista fundamental – uma verdade, no contexto da história – dentro do objetivo principal do jogo, trazendo consigo uma atmosfera melancólica e afirmativa que aponta para a descoberta de um detalhe importante ou mistério desvendado. Este tema, por ser de simples construção estrutural, pode aparecer de formas variadas durante diferentes descobertas feitas pelo jogador.

2.5. Instrumentação

Como visto no capítulo anterior, o avanço tecnológico possibilitou, através do sistema MIDI e a chegada do CD-ROM, sons de instrumentos de orquestra (reais), o que resultou na possibilidade de escolher uma maior variedade de timbres e cores. Para autores como Roveran (2017) e Phillips (2014), a escolha da instrumentação para os temas tem possibilidades ilimitadas, porém, em certos tipos de jogos virtuais, a escolha dos instrumentos também pode estar ligada aos temas de cada acontecimento, local ou personagem. Porém, para o compositor, a escolha dos instrumentos pode estar limitada pelos fatores da jogabilidade, ou seja, se um instrumento musical está fortemente associado a um local, este mesmo instrumento pode não ser mais usado para outro local para não causar confusão quanto ao lugar em que o jogador se encontra.

Uma diferença no arranjo instrumental de um tema pode alterá-lo de formas súbitas ou não. Por exemplo, um tema que foi tocado por uma flauta solo pode soar dramaticamente diferente quando um naipe inteiro de metais reproduzir o mesmo tema. Podemos concluir também, a partir de alguns exemplos anteriores, que a escolha dos instrumentos desempenha um papel importante quanto à contextualização do mundo de fantasia criado pelos autores dos jogos, justamente por estarem diretamente associados à cultura de diferentes povos, regiões ou eventos específicos.

Atualmente, os RPGs eletrônicos, através da evolução tecnológica, têm se diversificado bastante quanto a sua construção narrativa e fictícia, bem como em relação às escolhas musicais.

CAPÍTULO 3. A TRILHA SONORA DE *FINAL FANTASY VII*

O jogo *Final Fantasy VII* trata-se de um JRPG desenvolvido em 1997 pela Square para o console *PlayStation*. Sua jogabilidade é comparável com a maioria dos seus antecessores da série, assim como com outros JRPG, e é o primeiro jogo da série *Final Fantasy* a utilizar gráficos computadorizados em 3D, combinando personagens em 3D sobrepostos por planos de fundo em 2D. O jogo se apresenta em três ambientes distintos: o mundo aberto, onde o jogador pode explorar pelo continente ou entrar nas plataformas específicas; a cidade plataforma, onde o jogador explora locais específicos; e a tela de batalha, na qual os personagens são colocados de um lado e os inimigos do outro, onde ocorre uma luta em que os personagens trocam movimentos até que um dos lados seja derrotado.

O compositor japonês Nobuo Uematsu foi o responsável pela composição da trilha sonora dos dez primeiros títulos da série *Final Fantasy*, incluindo o *Final Fantasy VII*, objeto desta pesquisa. Segundo Greening (2011), Uematsu é reconhecido mundialmente como um dos mais populares compositores de música para videogames. Nascido em 21 de março de 1959, na cidade de Kochi no Japão, apreciava música desde sua infância e considerava o artista Elton John como seu ídolo. Embora nunca tenha tido uma educação musical formal, aprendeu de maneira autodidata a tocar de ouvido a guitarra de seu avô e o piano de sua irmã aos 12 anos de idade. Enquanto estudava no ensino fundamental, Uematsu desenvolveu uma apreciação por artistas de rock progressivo britânico e uma variedade de músicas pop, e a partir de então estes gêneros se tornaram sua influência primária. Sempre combinando elementos do rock com diversos outros estilos para criar temas musicais marcantes, de grande riqueza melódica, o compositor foi ganhando reconhecimento até finalmente ser contratado para conceber a trilha musical do primeiro título da série *Final Fantasy*, em 1987.

O contexto para isso foi, no entanto, bastante conturbado. A empresa Square estava à beira da falência, o que motivou o seu diretor, Hironobu Sakaguchi, a lançar um último jogo, que seria um RPG inspirado no seu antigo sucesso, o jogo *Dragon Quest*. Portanto, o sucesso ou o fracasso deste projeto iria determinar o destino da companhia, o

que levou-o a intitular o jogo de *Final Fantasy*, traduzido para o português como “Fantasia Final” (CARDOSO, 2009). Felizmente, o jogo se tornou um dos maiores sucessos entre os títulos de RPG já criados. Uematsu foi responsável pela elaboração de toda a trilha musical, dando ênfase a melodias marcantes — inspirado em parte pelo trabalho de Koichi Sugiyama em *Dragon Quest* e Koji Kondo em *Super Mario Bros.* — enquanto retratando os elementos mágicos do jogo através de músicas mescladas com efeitos sonoros e incluindo um prelúdio arpejado, que se tornou o tema de abertura de todos os jogos da série. Para isso, o compositor conseguiu transpor de maneira extremamente criativa as restrições tecnológicas impostas pelo sistema *NES* na época, e, apesar da trilha sonora do primeiro título da série ser a mais breve e modesta, sua música continua sendo considerada como um marco, tanto por jogadores quanto por especialistas.

A cada lançamento da série, Uematsu ganhava notoriedade enquanto estabelecia uma consolidada maneira de compor música para videogames. Nesse sentido, do primeiro *Final Fantasy* até *Final Fantasy V* a música foi marcada por uma atmosfera europeia, característica esta que foi se dissipando a partir do *Final Fantasy VI*, momento em que o compositor começou a desenvolver uma imagem sonora totalmente distinta, consolidada a partir de *Final Fantasy VII*.



Figura 7. Capa do CD do jogo de JRPG *Final Fantasy VII*. Fonte: Wikipedia

O jogo *Final Fantasy VII* seria lançado pela Square em 1997, do qual Nobuo Uematsu foi mais uma vez encarregado de compor a música em um período de transição, quando o *SNES* deu lugar ao *PlayStation*. Originalmente, o compositor japonês havia planejado tirar vantagem da capacidade tecnológica de áudio da época, porém descobriu que isto resultaria em um tempo de carregamento de memória muito longo para cada área do jogo. Optou-se então pelo uso de sons de MIDI produzidos pelo sequenciador de som interno do console, similar ao que foi utilizado nos jogos antecessores da série lançados pelo console *SNES*, da Nintendo. Todavia, enquanto o *SNES* possuía apenas 8 canais, o *PlayStation* possuía 24, sendo 8 deles reservados para gerar efeitos sonoros e deixando disponível os outros 16 para a música. Portanto, a abordagem de Uematsu para a trilha sonora do jogo foi de tratá-la como a trilha de um filme, compondo músicas que refletissem a atmosfera e o caráter do cenário ao invés de destacar o aspecto melódico, gerando maior realismo e obtendo uma maior conexão entre jogo e música.

3.1. O enredo e seus personagens

O mundo de *Final Fantasy VII* é, de forma geral, inserido no meio social de uma ficção científica futurista, pós-industrial e com tecnologia avançada, cuja energia vital *Mako* é sustentada por uma corrente espiritual denominada *Lifestream*. Este mundo, no contexto da narrativa, é simplesmente referido como o “Planeta”, já tendo sido chamado no passado de “Gaia”, e é constituído por três massas continentais principais. Durante o desenrolar do enredo descobre-se que a energia do “Planeta” tem sido sugada pela Shinra Electric Power Company, uma megacorporação que domina o universo, e suas ações tem enfraquecido o “Planeta”, ameaçando todas formas de vida nele presentes. Os grupos e personagens mais significativos do enredo são listados a seguir:

GRUPOS	DESCRIÇÃO
AVALANCHE	Grupo eco terrorista que procura derrubar a Shinra para que o Planeta possa se recuperar;

TURKS	Unidade especial de guarda-costas da Shinra;
SOLDIERS	Grupo de soldados de elite da Shinra, composto por humanos fortalecidos por experimentos com energia Mako;
CETRA	Tribo quase extinta de humanos que possuem uma forte conexão com o Planeta e com a <i>Lifestream</i> .

Tabela 1. Grupos significativos no enredo do jogo.

PERSONAGENS CONTROLÁVEIS	DESCRIÇÃO
CLOUD STRIFE	Protagonista e mercenário antissocial que afirma ser um ex-membro da 1ª Classe da unidade SOLDIER, da Shinra;
BARRET WALLACE	Líder do grupo terrorista anti-Shinra AVALANCHE;
TIFA LOCKHART	Artista marcial e amiga de infância de Cloud;
AERITH GAINSBOROUGH	Vendedora de flores que está sendo perseguida por uma unidade de operações especiais da Shinra desde sua infância devido a ser a última Cetra ainda viva;
RED XIII	Criatura, semelhante a um leão, oriunda de uma tribo que protege o planeta;

CAIT SITH	Gato robótico que anda montado em um boneco <i>moogle</i> gigante;
CID HIGHWIND	Mecânico e piloto que sonhava em ser o primeiro homem no espaço, porém nunca realizado;
YUFFIE KISARAGI	Ninja e ladra habilidosa;
VINCENT VALENTINE	Ex-membro da unidade Turks e vítima de experimentos da Shinra trinta anos antes do início da narrativa do jogo.

Tabela 2. Personagens controláveis e aliados de Cloud durante o enredo do jogo.



Figura 8. Ilustração dos principais personagens do jogo. Da esquerda pra direita: Barret Wallace, Red XIII, Tifa Lockhart, Vincent Valentine, Sephiroth (Antagonista), Cloud Strife (Protagonista), Aerith Gainsborough, Yuffie Kisaragi, Cid Highwind, Cait Sith. Highwind e Cait Sith. Fonte: <finalfantasy.wikia.com>

PRINCIPAIS PERSONAGENS ANTAGONISTAS (NÃO- CONTROLÁVEIS)	DESCRIÇÃO
RUFUS SHINRA	Filho do presidente Shinra e posterior

	líder da Corporação Shinra;
SEPHIROTH	Antigo membro da SOLDIER que reaparece anos depois de sua suposta morte;
JENOVA	Perigosa forma de vida extraterrestre detida pelos Cetra há dois mil anos atrás.

Tabela 3. Principais personagens antagonistas não-controláveis do jogo. Exceção é Sefhiroth, passível de controle em certas cenas do jogo que revelam seu passado.

Portanto, a narrativa do JRPG segue Cloud Strife, que se junta à AVALANCHE para deter a megacorporação Shinra de usar a essência de vida do Planeta como fonte de energia. No decorrer da narrativa, Cloud e seus aliados conjugam esforços em uma busca de Sefhiroth para detê-lo de destruir o Planeta. Durante esta jornada, Cloud cria fortes laços de amizade com seus aliados, incluindo Aerith Gainsborough, a última Cetra viva e detentora do segredo de como salvar o Planeta.

3.2. As funções da trilha sonora na narrativa

O *Final Fantasy VII Original Soundtrack* é o álbum que compila a trilha sonora do jogo homônimo, composta por Nobuo Uematsu e produzida por Minoru Aku e o próprio Uematsu. O álbum foi originalmente lançado no dia 10 de fevereiro de 1997, através da DigiCub e posteriormente reeditada e relançada pela Square Enix (antiga Square) no dia 10 de maio de 2004. A trilha sonora é constituída de 85 faixas distribuídas em 4 discos, com quase 5 horas de duração total. A partir da trilha sonora completa, disponível no link <<https://www.youtube.com/watch?v=PlfGch8mGhg&t=13385s>>, foram feitas escolhas concisas de algumas das faixas mais relevantes para o conteúdo desta pesquisa.



Figura 9. Capa do álbum *Final Fantasy VII: Original Soundtrack*. Fonte: wikipedia

A faixa *The Prelude*, que é tocada na tela inicial, carrega o tema que unifica todos os títulos da série *Final Fantasy*. Apesar de não haver continuação na narrativa de um título a outro, a música em questão age como um unificador do mundo de fantasia proposto pela série, já que o nome dos itens, equipamentos, criaturas ordinárias e habilidades também permanecem os mesmos.

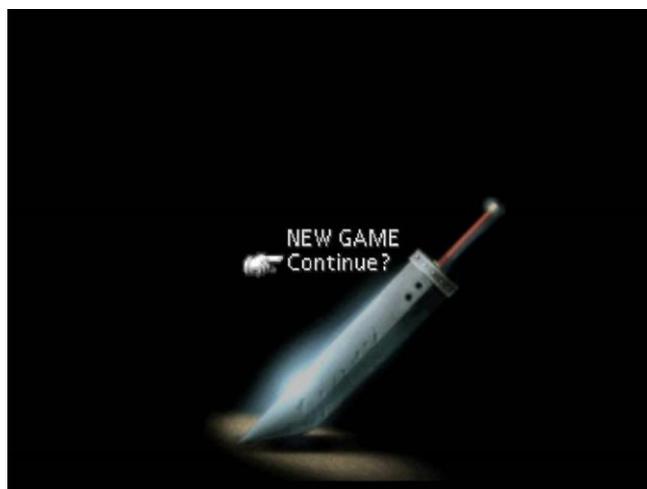


Figura 10. Tela de início onde é tocada *The Prelude*. Fonte: <<http://finalfantasy.wikia.com>>

Este prelúdio é construído, integralmente, em cima de arpejos bastante característicos que são facilmente discerníveis desde o primeiro momento em que a música se inicia, tratando-se, basicamente, de uma introdução ao mundo de aventura no qual o jogador está prestes a explorar e desvendar os mistérios. Segundo Phillips (2014), as músicas de abertura tais como *The Prelude* têm a função de estimular a confiança e engajamento necessários ao jogador para resolver os desafios que estão por vir, servindo por isso como elemento convidativo e tranquilizador.



Figura 11. Os primeiros arpejos da faixa *The Prelude*. Fonte: <<http://ffmusic.ffshrine.org/ff7sheet/ff7-sheet-music.php>>

A faixa *Gold Saucer* é atribuída a um grande parque de diversões com o mesmo nome, que se encontra no continente Ocidental. Por se tratar de um parque de diversões, a música, uma espécie dança barroca estilizada, remete a uma atmosfera alegre e descontraída, fazendo com que a ambientação do lugar demonstre, com clareza, que os personagens estão lá para se divertir. Musicalmente, a faixa é constituída por 3 seções em tom maior e com caráter *Allegro inocente*. A seção A estabelece a tonalidade de Sol Maior através de cadências autênticas previsíveis e utilização de material melódico bem animado e figuras rítmicas contínuas. A seção B está construída harmonicamente na

região da dominante de Sol Maior. A seção C retorna a Sol Maior, porém, como contraste, alterna entre o *vi* e o *I* grau com uma melodia um pouco mais cantada e com menos notas rápidas, finalizando, entretanto, com cadência para a dominante, o que possibilita o retorno à seção A através do recurso de *loop* musical.



Figura 12. Chegada ao parque de diversões Gold Saucer. Fonte: <<https://www.youtube.com/channel/UCVi6ofFy7QyJJrZ9I0-fwbQ>>

Uma faixa que representa, de maneira fidedigna, o mundo fictício pós-moderno e sombrio, em que a narrativa do jogo se passa é *Mako Reactor*, tocada inicialmente quando o personagem está em um dos reatores nucleares que suga a energia do Planeta. A música tem um caráter lento, em tom menor e fazendo forte uso de sintetizadores e sons percussivos que remetem a locais industriais. A atmosfera trazida pela música, por si só, gera uma sensação de que o tempo presente não é bom, pois a energia sugada pelos reatores está retirando a essência de vida do Planeta e sendo manipulada pela megacorporação vilã Shinra.



Figura 13. Um reator nuclear Mako sugando energia do Planeta. Fonte: <ign.com/final-fantasy-vii>

O tema principal do jogo (Fig. 14), intitulado *Main Theme of Final Fantasy VII*, é tocado no modo de jogo de mundo aberto, tendo um caráter distinto em comparação com os outros temas principais dos jogos anteriores. A música, ao invés de ter um caráter dinâmico e enérgico para encorajar os jogadores a embarcarem em uma jornada, é bastante expressiva e com algumas partes que criam insegurança e tensão através de sutilezas harmônicas, sugerindo ao jogador uma sensação de imprevisibilidade ao viajar e explorar novos territórios.



Figura 14. Modo mundo aberto, com o *Main Theme of Final Fantasy VII* tocado ao fundo. Fonte: <<https://www.youtube.com/channel/UCVi6ofFy7QyJJrZ9l0-fwbQ>>

É também interessante observar a utilização do tema principal como *leitmotif* na faixa *On That Day, Five Years Ago*, que é tocada em múltiplas ocasiões importantes no decorrer da narrativa. O tema, que aqui aparece recontextualizado e transposto para Lá menor, revela que a narrativa está passando por um momento crítico.

A musical score for the track 'On That Day, Five Years Ago' from Final Fantasy VII. The score is written for piano and features a key signature of one flat (E minor) and a tempo marking of 88. The notation includes a treble and bass clef with a common time signature. The melody is primarily composed of quarter and eighth notes. Chord symbols are placed above the staff: E, C#m, E, C, D7 in the first system, and E, C#m, E, A, G#m in the second system. The score is numbered '8' in the top right corner.

Figura 15. Tema principal de *Final Fantasy VII*, em Mi Maior. Fonte: <<http://ffmusic.ffshrine.org/ff7sheet/ff7-sheet-music.php>>



Figura 16. Recontextualização do tema principal em Lá menor, utilizado como *leitmotif* em *On that Day, Five Years Ago*. Fonte: <<http://ffmusic.ffshrine.org/ff7sheet/ff7-sheet-music.php>>

Como podemos observar, a trilha sonora pode tanto enfatizar os momentos importantes da narrativa quanto realçar a atmosfera de determinadas paisagens no decorrer do jogo. Um bom exemplo disto é a faixa *Farm Boy*, que é tocada quando o jogador chega ao *Chocobo Ranch*, no continente Oriental. A música, nesse caso, remete claramente a um ambiente rural, tendo similaridades com danças camponesas europeias em compasso $\frac{3}{4}$, tais como os *Ländler*, ainda que combine isto com uma instrumentação com influências do *folk* americano, e mostrando como a escolha dos instrumentos rapidamente nos remete à uma determinada região ou cultura.



Figura 17. Rancho dos *chocobos*; criaturas similares às aves, que são utilizadas como cavalos. Fonte: <<https://www.youtube.com/channel/UCVi6ofFy7QyJJrZ910-fwbQ>>

Outro exemplo interessante das potencialidades da trilha sonora como recurso para enfatizar o colorido local, bem como do próprio ecletismo musical de Uematsu, se encontra na faixa *Costa del Sol*, caracterizada como uma bossa-nova e tocada quando os personagens estão no *resort* homônimo à beira mar, localizado no continente Ocidental.



Figura 18. Imagem da praia no *resort* “Costa del Sol”. Fonte: <<https://www.youtube.com/channel/UCVi6ofFy7QyJJrZ910-fwbQ>>

A faixa utilizada para a maioria das batalhas é *Those Who Fight*. A música em questão, que é bastante energética e estimulante, age como um indicativo de que o jogador está passando por alguma ameaça que precisa ser eliminada para dar prosseguimento à sua jornada (Fig. 19). Logo em seguida, dependendo do resultado da batalha, é tocada a faixa *Fanfare* ou a faixa *Continue*. A faixa *Fanfare*, por soar como uma fanfarrinha para a vitória, indica que o jogador venceu mais um desafio, e então deve prosseguir para a próxima etapa. Já a faixa *Continue*, as vezes referida também como *Game Over*, expressa melancolia e um humor de derrota ao jogador, e questiona ao jogador se o mesmo deseja continuar a jogar a partir do último ponto salvo, ou se o jogador deseja parar de jogar naquele momento. Já em batalhas contra mini-chefes, ou batalhas que apresentem um maior desafio ao jogador, é tocada a faixa *Those Who Fight Further*, que se trata de uma música de *rock* — com guitarra, bateria, baixo e sintetizadores — bastante intensa e enérgica.



Figura 19. Tela em modo de batalha, onde é tocada a faixa *Those Who Fight*. Fonte: <<https://www.youtube.com/channel/UCVi6ofFy7QyJJrZ9l0-fwbQ>>

Flowers Blooming in the Church é uma faixa bastante introspectiva e calma, passando tranquilidade e paz ao jogador. A faixa é tocada quando Cloud se encontra pela

primeira vez com Aerith em uma igreja abandonada onde ela cultiva suas flores, e em um outro momento, quando Cloud está na casa de Aerith.



Figura 20. Tema de Aerith na faixa *Flowers Blooming in the Church*. Fonte: <<http://ffmusic.ffshrine.org/ff7sheet/ff7-sheet-music.php>>



Figura 21. Tema de Aerith em sua forma original. Fonte: <<http://ffmusic.ffshrine.org/ff7sheet/ff7-sheet-music.php>>

É interessante notar que o tema em *Flowers Blooming in the Church* está também implícito em *Aerith's Theme*. Porém em *Flowers Blooming in the Church*, o tema está variado ritmicamente sobre a fórmula de compasso 6/8, enquanto que em seu tema original, *Aerith's Theme*, está em 4/4.

Aerith's Theme é tocada pela primeira vez quando Aerith é encontrada em *Forgotten Capital* —cidade anciã abandonada onde habitavam os Cetra—, orando para que o Planeta escape da perdição. Enquanto Cloud se aproxima de Aerith para que possam conversar se retirarem juntos da cidade, Sephiroth surge repentinamente de um túnel acima de Aerith e perfura suas costas com sua espada. A cena é dramaticamente

representada pela música, que revela este momento como um dos mais tristes e dramáticos do jogo.



Figura 22. A morte de Aerith pelas mãos de Sephiroth. Fonte:
<<https://www.youtube.com/channel/UCVi6ofFy7QyJJrZ9I0-fwbQ>>

A faixa *One-Winged Angel* foi a primeira da série a incluir vocais digitalizados. Mielke (2008) afirma que esta faixa é a contribuição mais reconhecida da série inteira, embora Uematsu afirme não tivesse esperado tanta popularidade. Para compor a faixa em questão, Uematsu se inspirou em *A Sagração da Primavera*, do compositor Igor Stravinsky, para que soasse como uma peça clássica orquestral, porém com elementos de *rock* da década de 60 e 70, para ter um impacto distinto. A letra da música, que é cantada no clímax do jogo por um coro, em latim, foi retirada diretamente da cantata cênica *Carmina Burana*, concebida por Carl Orff em 1930, especificamente os movimentos “Estuans Interius”, “O Fortuna”, “Veni, Veni, Venias” e “Ave Formosissima” (NORTH, 2009). Musicalmente, *One-Winged Angel*, soa como uma fanfarra para o fim do mundo, onde o antagonista Sephiroth está prestes a trazer perdição para o Planeta de uma vez por todas.



Figura 23. O antagonista principal Sephiroth, em sua forma final na última batalha do jogo. Fonte: <<https://www.youtube.com/channel/UCVi6ofFy7QyJJrZ910-fwbQ>>

A partir de exemplos como *Mako Reactor*, *Gold Saucer*, *Costa del Mar* e *Farm Boy* é possível observar que a música foi utilizada claramente com o intuito de imergir o jogador no mundo fictício dos diferentes ambientes virtuais propostos pelo jogo. Outros exemplos como *Aerith's Theme* e *Flowers Blooming in the Church* mostram como o mesmo tema pode aparecer variado e rearranjado para esboçar diferentes humores do mesmo personagem ao que tema fora atribuído, além de servir de um bom exemplo de como esta música propõe um ar de tranquilidade ao jogador. Já em exemplos como *Those Who Fight* e *Those Who Fight Further* indicam que jogador está a enfrentar um desafio, e então, a música age como um estimulante para que o desafio seja vencido.

Através destes exemplos escolhidos, da trilha sonora de *Final Fantasy VII*, foi possível observar como a música funciona dentro de um jogo de RPG e de como ela pode fortalecer e dar suporte aos aspectos visuais e narrativos do jogo. Foi possível também, apontar as diferentes escolhas de instrumentação, construção de temas e variação, feitas por Nobuo Uematsu para dar mais união ao contexto como um todo e distinção de ambiente específico encontrado no mundo fictício encontrado no jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A música para videogames, apesar de ser um assunto relativamente recente, tem revelado grande potencial enquanto material para reflexão no âmbito acadêmico. Portanto, a proposta deste trabalho visou contribuir nos estudos sobre esta fascinante área. Na primeira parte do da pesquisa foi feito um trabalho de historicidade e contextualização para esclarecer e demonstrar o percurso estético da música para videogames. Ao traçar esta linha histórica, na qual relacionaram-se a evolução tecnológica dos videogames e sua influência na composição das respectivas trilhas sonoras, foi possível observar as diferentes funções que os sons tiveram dentro dos jogos de videogames, abrangendo desde os mais simples bipes até as trilhas sonoras mais sofisticadas. Observou-se que, ao longo deste percurso, a consolidação de uma estética para as trilhas sonoras para videogames esteve intrinsecamente ligada às limitações tecnológicas inerentes ao meio, porém nunca deixando de estar presente e representar um importante elo de identificação com os jogos. Portanto, talvez o grande desafio para os compositores atuais de trilhas para videogame foi justamente a ausência de qualquer restrição significativa para a criação musical, o que deixou aos profissionais uma diversidade de caminhos técnicos e estéticos a serem explorados.

Esta pesquisa também evidenciou o gênero RPG, em sua versão eletrônica, e estimulou o desenvolvimento de novas relações entre música e narrativa com o intuito de criar um ambiente virtual cada vez mais imersivo. Para compreender melhor este fenômeno, buscou-se contextualizar a transição dos RPGs do tabuleiro para o meio eletrônico, mostrando o estilo de música que tem sido geralmente utilizado para contextualizar os ambientes virtuais e narrativa no gênero RPG sob uma óptica funcional. Também buscou-se identificar alguns dos aspectos funcionais e principais técnicas composicionais consolidadas pelos profissionais especializados na área.

Por fim foram feitas análises que buscaram apontar as diferentes características de cada uma das peças musicais aqui trabalhadas que se destacassem por sua função e relação com os outros aspectos do jogo *Final Fantasy VII*. Desta forma, optamos por uma não-uniformidade na condução analítica a fim de evidenciar as diferentes particularidades

de cada peça musical analisada. Tendo isto em mente, esta pesquisa propôs compreender as diferentes funções da trilha sonora nos jogos de RPG, identificando os elementos formais já consolidados pelos compositores no meio. Baseado nisso, foi feito um estudo de caso sobre a trilha sonora do jogo *Final Fantasy VII*, concebida por Nobuo Uematsu em 1997, no qual foi feita uma análise da relação entre música e enredo, e conseqüentemente, foi mostrado como a música de fundo fortalece a mensagem que os aspectos visuais e narrativos do jogo quer passar ao jogador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTON, Matt. *The History of Computer Role-Playing Games part 1: The Early Years (1980-1983)*.

CARDOSO, Erick Santos. **A evolução narrativa e audiovisual do videogame em FinalFantasy**. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.

CAPELLO, N. M. **Ambiente Sonoro em Jogos de Computador: Proposta de Uma Metodologia de Análise**. Data de defesa: 23/08/2012. 235 f. Dissertação (Mestrado em Música), Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, 2012.

CHION, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994. 239 p.

COLLINS, Karen. *Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. MIT Press, 2008. p. 39.

COPIER, Marinka. *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*, In; DIGRA CONFERENCE 2005 ‘Changing Views: Words in Play’, 3, 2005, Vancouver: University of Vancouver, 2005.

DE MARIA, Rusel. & WILSON, Johnny. *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. Emeryville: Mc-Graw Hill/Osborne, 2004. 402 p.

GREENING, Chris. *Nobuo Uematsu Profile*. 2011. Em: <<http://www.vgmonline.net/nobuouematsu/>>. Acessado em 05/11/2018

GROUT, Donald J.& Claude V. Palisca, *History of Western Music*, 843 pp., Norton, Londres, 2001.

JØRGENSEN, K. *'What are Those Grunts and Growls Over There?': Computer Game Audio and Player Action*. Data de defesa: 2007. 204 f. Dissertação (Doutorado em Cinema e Mídia), Departamento de Mídia, Cognição e Comunicação da Universidade de Copenhague, 2007.

KENT, Steven. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and beyond – The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press, 2001.

LAND, Michael. *Interview with Michael Land*. Entrevista para o site michael-land.mixnmojo.com. Recuperado via Wayback Machine e disponível em:<<http://web.archive.org/web/20030206065255/http://michael-land.mixnmojo.com/inter.htm>>. Acessado em: 28/05/2018

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Atlas, 2006. 219 p.

MEDINA-GRAY, E. *Modular Structure and Function in Early 21st - Century Video Game Music*. Data de defesa: 2014. 311 f. Dissertação (Doutorado em Filosofia), Departamento de Filosofia da Universidade de Yale, 2014.

MIELKE, James (2008). *A Day in the Life of Final Fantasy's Nobuo Uematsu*. Em<1UP.com>. Acessado em: 05/11/2018

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo:Unesp, 2003.

_____. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 2016. Versão em e-book. 214 p.

New Grove Dictionary of Music, London 1995, vol. 10.

NORTH, Dale (2009). *Destructoid interview: Final Fantasy composer Nobuo Uematsu*. <<https://www.destructoid.com/destructoid-interview-final-fantasy-composer-nobuo-uematsu-128986.phtml>>. Acessado em: 05/11/2018

PHILLIPS, Winifred. *A Composer's Guide to Game Music*. Cambridge, Massachusetts, 2014.

PIDKAMENY, E. *Levels of Sound, Videogame Music Archive*. Maio de 2002. Disponível em <http://www.vgmusic.com/information/vgpaper2.html#_ftn10>. Acessado em: 08/10/2018

PUTT, Stefan. *Video-Game Music and Film Music: A Comparative Study*. 2012.

RICHARDSON, Roberto Jarry (et.all). *Pesquisa Social: métodos e técnicas*. São Paulo: Atlas, 1999. 327 p.

ROVERAN, L & CAZNOK, Y. **Recursos Compositivos Aplicados à Trilha Musical de Videogames como Elementos Narrativos e de Gameplay: O exemplo de Yasunori Mitsuda e sua Composição Para Chrono Cross**. GEMINIS, São Carlos, v. 2, n. 1, pp. 185-203, 2014.

ROVERAN, Luiz Fernando Valente. **Aspectos formais da trilha musical de Yasunori Mitsuda para o game Chrono Cross e sua interação com o enredo**. Instituto de Artes da Unesp – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo. 2012.

ROVERAN, Luiz Fernando Valente. **Música e Adaptabilidade no Videogame: Procedimentos Compositivos de Música Dinâmica para Trilha Musical de Jogos Digitais**. Instituto de Artes – Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2017.

SOUZA, Schneider F. **A Video Game Music na internet: nostalgia e estética no YouTube**. Centro de Letras e Artes – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2014.

SWEET, Michael. *Writing Interactive Music for Video Games*. New York: Pearson Education, 2015. 512 p.

TYCHSEN, Anders. *Role Playing Games – Comparative Analysis Across Two Media Platforms*, In: AUSTRALASIAN CONFERENCE ON INTERACTIVE ENTERTAINMENT, 3, 2006, Perth: Murdoch University, 2006, pp. 75-82.

VESTAL, Andrew. *The History of Console RPGs*. 1998. Em: <http://uk.gamespot.com/features/vgs/universal/rpg_hs/>. Acessado em 10/10/2018

WEIR, William. *From the Arcade to the Grammys: The Evolution of Video Game Music*. 2011. Em: <<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/02/from-the-arcade-to-the-grammys-the-evolution-of-video-game-music/71082/>>. Acessado em: 10/08/2018

WESKE, J. *Digital Sound and Music in Computer Games*. Chemnitz, 2000. Artigo online publicado em 2000 para o projeto Neue Medien im All tag da Technische Universität de Chemnitz.

ZAGER, Michael. *Music Production: For Producers, Composers, Arrangers, and Students*. 2nd Edition. Scarecrow Press, 2011.