
A Criação da Concepção Sonora a Partir do Discurso Narrativo: Relato de Experiência da Composição da Trilha Musical a Partir da Narrativa Presente no Jogo “Acerto de Contas”

Ralmon Sousa PEREIRA¹
Valdecir BECKER²
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa. PB.

Resumo

Este trabalho apresenta aspectos relacionados à composição da trilha musical desenvolvida para o jogo “Acerto de Contas”. São apresentados os materiais disponíveis, os equipamentos e instrumentos musicais que foram utilizados para compor a trilha musical do jogo. A trilha foi elaborada em duas etapas: Concepção do som, a partir do discurso narrativo, seguido da criação, ambas baseando-se na narrativa presente no jogo. Nesta perspectiva o artigo apresenta a importância da trilha musical como elemento sensorial, objetivando estimular o jogador, por meio do som, a serviço dos gestos visuais, a fim, de despertar o interesse, como também, utilizar a música como ferramenta de apoio ao discurso narrativo.

Palavras-chave: concepção sonora, trilha musical, game

1. Introdução

A trilha musical, como ferramenta utilizada para agregar valor ao discurso narrativo, assume um papel significativo, a partir da década dos anos 80, com o avanço da tecnologia, contribuindo para a criação de samples e músicas para os jogos (DIAS et al. 2014, Pg. 3). A inserção da música acontece a partir do ano de 1980, e portanto, é bastante recente no universo dos jogos. Apesar dessa documentação histórica, em 1972 o som já era utilizado. Um dos primeiros jogos eletrônicos (videogames) a receber a inserção de sons, efeitos sonoros, a princípio, foi o *Pong*, criado por *Nolan Bushnell*, presente no início da década dos anos 70. (Ibid, Pg. 2-3).

Nesta perspectiva o som desempenhou um papel singular nesse período, agregando valor ao discurso narrativo. Segundo FARIAS (2011, Pg, 2), “[...] o som também dá um novo sentido na narrativa, em que os sons ganham um novo

¹ Aluno de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes (PPGCCA) da Universidade Federal da Paraíba UFPB. email: ralmonbass@hotmail.com

² Prof, Dr. do Programa de Pós-Graduação em Computação, Comunicação e Artes (PPGCCA) da Universidade Federal da Paraíba UFPB. email: valdecir@ci.ufpb.br

significado”. O mesmo autor descreve a importância da sonoridade para a narrativa, “A sonoridade ganha ênfase na imagem auxiliando em todo o contexto narrativo”. (Ibid, Pg, 2).

Nesta conjuntura a música assume um papel de fundamental importância a serviço da representação visual. Logo, ela passa a ser utilizada como agente, que agrega valor à imagem, ao fazer com que a imagem se aproprie da música. Desse modo, quando a música se cruza com a imagem, a combinação de ambas cria novos potenciais de comunicação, reforçando o discurso narrativo.

A partir deste contexto, o presente artigo descreve o processo de concepção e criação do design sonoro do jogo Acerto de Contas. O jogo faz parte de um projeto desenvolvido pelo Laboratório de Interação e Mídia (LIM) da UFPB para o Tribunal de Contas do Estado da Paraíba, cujo objetivo central é desenvolver a conscientização sobre controle social no ensino médio.

Dessa forma, o objetivo do jogo Acerto de Contas é conscientizar sobre os malefícios proveniente da corrupção, usando a sala de aula como base. Ao observar as motivações que resultam neste ato perverso e bastante presente no cenário educacional; como a corrupção se comporta, o descaso que muitas pessoas fazem ao não averiguar a situação, as causas que apresentam gargalos no processo de ensino e que comprometendo o bom andamento progressivo da educação nas escolas estaduais, foram identificados como requisitos para a conscientização. A partir dessa consciência, o projeto visa criar subsídios suficientes para combater a corrupção e criar uma consciência cidadã nos alunos de ensino médio do Estado.

Nesta perspectiva, temos como resposta resultados positivos, uma vez que a temática se propõe a uma ideologia saudável, que busca conscientizar a comunidade em combate a corrupção, a partir da iniciativa dos alunos da rede estadual. Para tanto, a música é apresentada no artigo como ferramenta que potencializa o discurso narrativo. DIAS et al. (2014), apresentam a importância da trilha sonora em um contexto histórico de evolução, como ferramenta que deu ascensão aos jogos atuais.

VERDANA (2010), trata o som como elemento de potencialidade no valor simbólico de uma sociedade. Nesta perspectiva a trilha musical foi gerada a partir do discurso narrativo presente no jogo, tendo como referência o tema *corrupção*,

desenvolvido a partir de demandas do *TCE*, que serviu de norte para auxiliar na criação musical, o qual fez parte da trilha sonora.

2. A trilha musical verso sensações

A trilha musical assume um papel significativo no processo dialógico, agregando valor ao discurso narrativo presente em cada cenário do jogo. As trilhas, portanto, é apresentada como fonte de reprodução, proveniente dos anseios presente na narrativa. Além disso, as mesmas trazem meios atrativos de engajamento e despertam sensações e estímulos no usuário durante o processo de imersão.

Nesta perspectiva BOURY, MUSTARO (2013), fizeram um levantamento de alguns jogos vencedores de prêmios. A análise começou em 2003. Cada obra foi analisada sob a ótica dos elementos sonoros. Conforme os autores, os sons estimulam e apresentam diversas sensações para o jogador. Neste sentido a música assume um caráter sensorial, reforçando o discurso narrativo, resultando em uma imersão total do usuário no universo do jogo. “No âmbito dos jogos, a música e efeitos sonoros também constituem ferramentas para a imersão” (Ibid, Pg. 246).

Presume-se que é de fundamental importância elaborar a trilha musical de forma contextualizada. Ou seja; compor a música baseando-se na experiência cultural em que o indivíduo está inserido. Assim sendo, o jogador passa a ter um entendimento mais completo, e portanto, contribuindo para sua imersão no jogo. De acordo com SACKS (2007), em seu livro *Alucinações Musicais*, uma de várias questões abordadas, é que as músicas, que são criadas para publicidade, televisão, filmes, etc, são utilizadas com objetivo de “fixar” os trechos melódicos. Temas são criados na tentativa de ficar nas mentes das pessoas que a ouvem, para que elas não se esqueçam dos sons ouvidos, e lembrem-se deles a cada instante.

Então, a escolha do tema melódico é bastante importante, pois uma melodia, que seja fácil de abstração, pode atingir o usuário de maneira eficiente, provocando reações diferenciadas. Segundo SILVA, et al. (2014, Pg. 2) “Seja ela instrumental, cantada, erudita, popular, conhecida ou desconhecida, a música pode provocar diferentes reações no público: alegria, tristeza, tranquilidade, animação, prazer”.

É de fundamental importância expressar que a necessidade da trilha musical como recurso presente na trilha sonora, no jogo, é relevante para promover uma maior compreensão dos parâmetros expostos no discurso narrativo, intrinsecamente ligado a uma questão também cultural, especificamente, na tradução de comportamentos, por meio de sons, assumidos pelo indivíduo diante da sociedade. Segundo VERDANA (2010, Pg. 31), na perspectiva que os sons são reflexos da cultura, ela se expressa dizendo “[...] que os sons são também imagens da cultura, na medida em que a representam [...]”.

Logo, compreendemos que o fenômeno cultural se apresenta como representações de comportamentos humanos, a partir do acúmulo; de costumes, de vivências, de experiências que o indivíduo cria perante a sociedade.

A música desempenha um papel fundamental no processo de uma trilha sonora. Deste modo, ela constitui um diálogo, em potencial, entre a narrativa/imagem. O entendimento passa a ser pleno pela abstração do conteúdo narrativo, que, de igual modo, é substanciado pela música durante o discurso, para facilitar maior compreensão ao ouvinte. A trilha musical torna-se, então, eficiente na representação do discurso para alcançar os melhores resultados possíveis.

3. Perspectiva da concepção sonora

O agente motivador deste primeiro momento foi organizado a partir de algumas premissas, que foram fundamentais para o desenvolvimento da concepção sonora. Tomando como base o tema *corrupção*, proposto a partir de uma demanda existente, descreve-se a perspectiva da concepção sonora do Jogo Acerto de Contas.

A proposta do jogo Acerto de Contas nasceu a partir da parceria entre a UFPB, TCE e as escolas estaduais de ensino médio. Neste processo, o jogo tem como objetivo gerar um produto audiovisual jogável, que não esteja limitado apenas para o entretenimento do usuário, mas também, como um meio de conscientização contra a corrupção.

O jogo apresenta um contexto escolar com problemas seguido de problemas. No início é evidenciada a falta de mantimentos para os estudantes, gerando uma hipótese de desvio de verbas, resultado de uma possível corrupção. Diante desta situação, alguns

dos estudantes têm iniciativa e se mobilizam para averiguar o que está acontecendo de fato, e tentar combater esta irregularidade.

A corrupção é o tema que norteia toda a proposta do jogo. Deste modo, a descrição da narrativa foi feita com referência a esta temática, como elemento primordial, a serviço do desenvolvimento narrativo para cada cenário. Sabendo disto, é de suma necessidade que o compositor atente para o que está descrito na narrativa, presente em cada cenário de jogabilidade. Sua contextualização é fundamental para a construção do ambiente, dos personagens que estão inseridos no cenário, para as sinalizações de efeitos propostos pela narrativa.

Deste modo, o compositor terá em mãos subsídios suficientes para sua criação musical, e a partir de então, utilizar a música como agente potencializador no diálogo entre narrativa/imagem, cujo objetivo, é aproximar o usuário à realidade presente em cada cena descrita na construção de cada cenário.

4. Material musical

4.1 Equipamentos utilizados

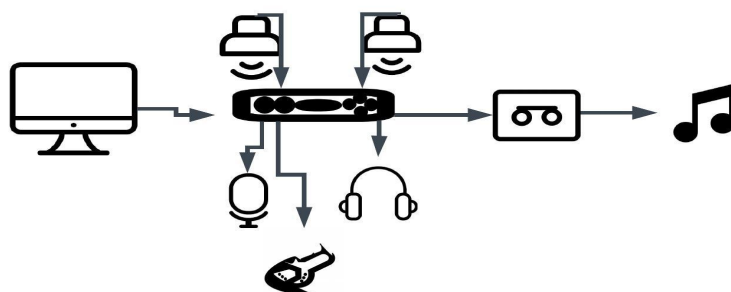
Foi utilizado um computador modelo ideapad Lenovo, intel, core i3,³ com uma placa de áudio (interface de áudio) da M-audio M-Track II, conexão USB, DAW Reaper, fone de monitoração AKG, microfone Samson Q7, cabos p10 e XLR, um teclado da linha sintetizador, Roland xps 10 (gravado em linha) e o baixolão (gravado com microfone). A Imagem 01 descreve a ordem dos equipamentos utilizados.

4.2 Uso da instrumentação

A seleção dos instrumentos utilizados para compor a trilha musical do jogo “acerto de contas” teve como base um formato variado de instrumentação. Neste sentido foram composta músicas de caráter solo, com apenas um instrumento na performance musical, músicas em duo, gravação de dois instrumentos e também um música com o instrumental bem maior.

³ Obs: Se faz necessário relatar os equipamentos utilizados neste projeto, pois a nossa intenção é apresentar os recursos que utilizamos durante o processo da gravação da trilha musical.

Imagem 01: equipamentos utilizados



4

Fonte: Elaboração própria, 2019.

Em razão de diversificar o colorido harmônico e propor algo mais divertido para o público juvenil, o projeto da concepção sonora se apropriou de timbres de instrumentos, comumente usados em orquestra, em música popular, mesclando com um instrumental voltado à síntese sonora, trazendo consigo uma variedade sonora com um caráter dinâmico e possibilitando aspectos harmônicos bem interessantes, a fim de criar uma sonoridade atraente e diferenciada.

4.3 Uso dos timbres

Antes da criação propriamente dita de cada música, foi necessário fazer uma pesquisa e escolher os timbres presente na biblioteca de sons do teclado roland xps10, no qual encontram-se sons com diversos timbres para serem usados de acordo com a necessidade do compositor, cujo objetivo é apresentar timbres que sejam mais realistas possíveis.

De acordo com BOURY, MUSTARO (2013, Pg. 346), quando a Columbia Broadcasting System transmitiu em outubro de 1983 uma *rádio novela*, inspirado na *A guerra dos mundos* de Orson Welles, devido ao total realismo dos efeitos sonoros em conjunto com a narrativa, fez milhões de americanos entrar em pânico naquele momento.

⁴ Os ícones foram baixados do site: <<https://www.iconfinder.com/>>. E o fluxograma foi criado neste site: <<https://www.lucidchart.com/>>.

Nesta perspectiva a sonoridade sendo utilizada de forma consciente, pode contribuir de forma significativa para a imersão do usuário no jogo, de modo que, o som neste cenário passa a ser um elemento bastante importante no processo de valorização do discurso, por meio do seu valor agregado a narrativa. Assim sendo, “A sonoridade ganha ênfase na imagem auxiliando em todo o contexto narrativo”. (FARIAS 2011, Pg, 2).

Desta feita se faz necessário a seleção de timbres o mais próximo da realidade descrito na narrativa, presente em cada cenário do jogo, na tentativa de propiciar uma experiência imersiva do usuário no jogo. Neste sentido ao cumprir essa etapa de *garimpagem dos timbres*, é preciso fazer uma busca por instrumentos musicais, levando em consideração o contexto atual.

Sabendo da fundamental importância que o contexto social representa para o indivíduo, neste sentido, é de suma importância utilizar esse valor cultural, como espelhado para viabilizar o processo de concepção sonora. Assim sendo, evidentemente, tornando-se viáveis e possíveis a elaboração durante o processo de escolha e aplicação dos timbres pelo compositor.

Logo, podemos inferir que é de fundamental importância levarmos em consideração o ambiente cultural em que o jovem está inserido, para que, a partir deste momento, o compositor tenha em mãos uma “bússola”, para guiá-lo nas suas tomadas de decisões, utilizando esse recurso, a fim de auxiliá-lo na aplicação da sua composição musical.

5. Processo de composição da trilha musical

O processo de composição da trilha musical varia dependendo da tecnologia disponível, como também, de acordo com a necessidade presente no momento. Há várias formas de compor uma música, por meio da escrita convencional (partitura), processamento midi e etc.

Segundo GONÇALVES et al. (2014, Pg. 3) na década de 1970 surge um dos primeiros jogos eletrônico a utilizar efeitos sonoros desenvolvido no Japão. “A trilha

musical dos jogos desta primeiras gerações de consoles eram músicas feitas em sua maioria com tecnologia MIDI⁵ [...]”. (Ibid, Pg. 3)

Geralmente, antes de gravar uma música, ela é escrita na partitura, isto para facilitar a execução, por exemplo, por razão da música ser longa e ter muitos detalhes que demanda muito tempo para ser memorizados. Neste caso não foi necessário, porque eram composições mais livres e com motivos melódicos e harmônicos mais fácil de serem memorizados.

Sendo assim a trilha musical foi realizada diretamente no ato da gravação dos instrumentos. Neste sentido foram observados com cuidado à progressão harmônica e a melodia que foram elaboradas com simplicidade e com poucos acordes. Deste modo toda a arquitetura musical foi montada com base em algo que seja fácil de apreensão, na perspectiva de ser bastante compreensivo para o ouvinte

6. Apontamentos do tema em questão

A trilha sonora para jogos, inicialmente, era bastante simples, basicamente com efeitos sonoros, e portanto, bem diferente da trilha sonora que ouvimos nos dias de hoje. De modo que não se utilizava a música como elemento de imersão do usuário no jogo e nem como agregador de valor no discurso narrativo, pois em via de regra, a trilha de música não fazia parte do jogo.

Segundo DIAS et al. (2014, Pg. 2) o som que se tinha nos jogos eletrônicos eram basicamente sons de ruídos e barulhos. Isto implica dizer que as possibilidades para aplicação do conceito musical eram limitadas.

Sabendo que a música é um elemento bastante importante para a narrativa do jogo, no qual ao se cruzar com a narrativa, traz consigo um valor agregado, potencializando ainda mais o discurso narrativo do jogo, assumindo, portanto, um papel significativo na comunicação entre o jogo e o usuário.

Segundo FARIAS (2011, Pg. 3), “A música torna-se uma nova forma de comunicação e nos permite identificar através de ritmos e melodias, o que aquela narrativa pretende retratar na sala de cinema”.

⁵ MIDI é um protocolo de informações. O midi leva informações de um meio para outro e que podem ser manipuladas de acordo com a sua necessidade. Ver mais sobre o assunto - disponível em: <http://www.iar.unicamp.br/disciplinas/am005_2003/midi.pdf> acessado no dia 07/12/2018.

Assim sendo, a narrativa necessita de um suporte para dar mais ênfase ao seu discurso, logo a música, neste momento, apresenta-se como um parceiro indispensável durante processo conceitual da narrativa, a serviço, como elemento que potencialize eficazmente a comunicação, perpassando pela narrativa, música e usuário.

Considerando a música/narrativa como junção significativa, a trilha musical do jogo Acerto de Contas foi realizada nesta perspectiva, de retratar momentos descritos na narrativa, que por meio da música, o jogador possa encontrar-se em um ambiente que lhe proporcione uma imersão dos fatos decorrentes no jogo, proeminentemente do cruzamento da narrativa/música. De modo que o primeiro atua numa esfera linguística, textual, e o segundo numa esfera sensorial, sónica, em que o jogador é imerso.

7. Considerações finais

No presente artigo foram descritos os pontos de partida para criação da concepção sonora do jogo Acerto de Contas, baseados nos elementos narrativos. Foram apresentados também os equipamentos utilizados na gravação das trilhas musicais, o formato instrumental aplicado, os instrumentos utilizados e a *DAW Digital Audio Workstation*⁶, para o registro sonoro.

O fenômeno sonoro vem acompanhando os movimentos artísticos há tempos. Podemos perceber que a música tem se apresentado como uma ferramenta bastante diversificada. Quando analisamos as primeiras civilizações, percebe-se a utilização da música como elemento de potencialidade para dar determinados significados as suas peças teatrais, deuses, rituais religiosos e em guerras. De acordo com FREITAS (2007), alguns deuses da mitologia grega recebiam figuras típicas que lhes representavam, assemelhadas a instrumentos musicais.

Diante disto os recortes históricos nos relatam a participação da música de forma bastante expressiva e diferenciada. Vale destacar a versatilidade com os recursos disponíveis, perante as demandas presente em cada contexto em que está inserido.

Evidentemente no mundo digital não é diferente a sua aplicação. O conceito sonoro perpassa pela mesma ideia que vem sendo apresentada pelos primórdios, porém com outros recursos. Logo, a música tem um papel de fundamental importância no

⁶ Tradução para o português: Estação de trabalho de áudio digital. (tradução nossa).

cruzamento com outras mídias, imagens ou vídeos, objetivando apresentar o que está além do visual. Desempenha também uma tarefa singular, como agente motivador, para estimular sensações que estão intrinsecamente presente no jogo de forma implícita.

Se fôssemos imaginar a inexistência da música nos jogos, filmes, novelas, séries, etc, qual seria a reação? não teria nenhum impacto? esta é uma questão bastante interessante, que ainda carece de reflexões mais profundas. Neste sentido, podemos concluir que a música tem um papel bastante significativo para a vida social do indivíduo. Ela é utilizada como agente motivador, a serviço de despertar o interesse para sentir determinadas sensações. Por meio dela as pessoas são mais propensas a desenvolver determinadas atividades, e é por meio dela, que a vida tem sentido. Segundo o saudoso pensador Friedrich Nietzsche “sem a música, a vida seria um erro”, parafraseando seu pensamento, “o jogo, sem música, seria um apelo”.

Referências:

BOURY, E, S. MUSTARO, P, N. **Um estudo sobre áudio como elemento imersivo em jogos eletrônicos**. Full papers - Art & Design track, SBC - Proceedings of SBGames - 2013

DIAS, C, M, G, de A. et al. **A trilha sonora dos games: uma análise da influência e importância das trilhas sonoras no sucesso dos videogames**. Revista temática, ano X, n. 04 - Abril/2014.

FARIAS, M, F, V, dos S, de. **A importância da trilha sonora como elemento comunicacional na composição de musicais: Uma Análise Do Filme “Moulin Rouge- Amor Em Vermelho”**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Maceió – AL – 15 a 17 de junho 2011.

FREITAS, A, S, de. **Um diálogo entre som e imagem: questões históricas, temporais e de interpretação musical**. USP.

GONÇALVES, D, A. et al. **Trilha musical em jogos eletrônicos: Estudo de caso Bioshock Infinite**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Foz do Iguaçu, PR – 2 a 5/9/2014

SACKS, O. **Alucinações musicais: Relatos sobre a música e o cérebro**. tradução, Laura Teixeira Motta. ed. Companhia das letras, São Paulo, 2007.

SILVA, L. T. et al. **A Música no Contexto Publicitário: uma análise do comercial HP Office Orchestra**. In: ANPPOM, 2014, São Paulo - SP. XXIV Congressos da Associação Nacional de Pesquisa e pós-Graduação em Música, 2014.

VERDANA, V. **Diálogos entre imagem visual e a imagem sonora:** a experiência de escritura do sonoro nos documentários etnográficos. UFRGS/Brasil.