The background is a complex, abstract composition. It features a large, stylized 'X' symbol in the lower center, rendered in a dark, 3D-like font. Surrounding this are various elements: a guitar body on the right, a drum set at the bottom, and a large, textured orange and yellow shape at the top. The overall color palette is dominated by deep purples, blues, and reds, with some lighter, textured areas in orange and yellow. The text is overlaid on this background in a clean, white, sans-serif font.

**Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes**

Vicente Reis de Souza Farias

**O som (in)conformado:
Manutenção e ruptura na produção
musical de games brasileiros**

**São Paulo
2023**

Vicente Reis de Souza Farias

O som (in)conformado: manutenção e ruptura na produção musical de *games* brasileiros

Versão corrigida

(versão original disponível na Biblioteca da ECA/USP)

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Música da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor em Música.

Área de concentração: Processos de Criação Musical.

Linha de Pesquisa: Sonologia.

Orientação: Prof. Dr. Fernando Henrique de Oliveira Iazzetta.

São Paulo
2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Farias, Vicente Reis de Souza

O som (in)conformado: Manutenção e ruptura na produção musical de games brasileiros / Vicente Reis de Souza Farias; orientador, Fernando Henrique de Oliveira Iazzetta. - São Paulo, 2023.
178 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Música / Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia
Versão corrigida

1. jogos eletrônicos. 2. sonologia. 3. videogame music. 4. gêneros musicais. 5. jogos brasileiros. I. Iazzetta, Fernando Henrique de Oliveira. II. Título.

CDD 21.ed. - 780

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

FARIAS, V. R. DE S. **O som (in)conformado: manutenção e ruptura na produção musical de games brasileiros**. Tese de Doutorado—Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

Aprovado em 11 de maio de 2023

Banca examinadora:

Prof. Dr. Fernando Iazzetta (orientador)

Instituição: Universidade de São Paulo (USP)

Prof. Dr. Emmanoel Martins Ferreira

Instituição Universidade Federal Fluminense (UFF)

Prof. Dr. Eduardo Vicente

Instituição: Universidade de São Paulo (USP)

Prof. Dr. Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho

Instituição: Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)

Prof. Dr. Lucas Correia Meneguette

Instituição: Faculdade de Tecnologia Tatuí (FATEC Tatuí)

*Com amor e saudade a minha avó Dadá que
se estivesse viva estaria muito orgulhosa do neto
Doutor, mesmo sem entender o que eu faço.*

Agradecimentos

Antes de qualquer pessoa, agradeço a minha mãe, Maria (Dôra). Sem minha mãe eu não teria nem pé nem cabeça, não teria ninguém para escrever esta tese. Agradeço a minha mãe e a meu pai, Luciano, por terem investido tanto tempo, amor, dinheiro e paciência para que eu pudesse completar um ciclo de educação formal até chegar ao nível de doutorado, apesar de todas as dificuldades. Além das nossas conversas diárias, nas quais a maior preocupação deles era o andamento de minha escrita. Esta conquista é tão deles quanto minha.

A minha avó Dadá, que já não está por aqui, e meu avô Joselito, por serem um pedaço enorme de quem eu sou. E são parte do que me trazem até aqui.

Agradeço ao Lama Samten e a sangha do CEBC – Centro de Estudos Budistas Bodhisatva, por terem me aberto as portas do Dharma.

Agradeço especialmente ao Jigme Tromge Rinpoche, Chagdud Khadro, Lama Tsering Everest, Lama Sherab Drolma, todos os lamas e membros da sangha do Chagdud Gonpa pela influência e impacto positivo nesta e nas próximas vidas. O período do doutorado coincidiu com encontros extraordinários e extremamente valiosos.

Ao Chagdud Rinpoche, O Senhor da Dança, que é fonte da sabedoria.

Agradeço a Marina Mapurunga pelo carinho e apoio, principalmente nos últimos meses deste processo, pelas trocas e por me ouvir pacientemente quando eu estava surtando.

Dentre minhas amigas e amigos, agradeço especialmente a Felipe Barros (Totoro) que fez transcrições das entrevistas utilizando um programa de computador (não vou fazer propaganda do programa). Embora as transcrições automáticas às vezes terem resultados confusos e engraçados, este recurso foi precioso e facilitou o trabalho de transcrição.

Às pessoas que entrevistei, pela generosidade de ceder seu tempo e serem uma parte primordial deste trabalho: Ana Queiroz, Danielle Serranú, Isadora Penna, Leonardo Pietrowski, Luiz Reolon, Luiz Roveran, Tharcísio Moraes. Thiago Adamo, Thommaz Kauffmann e Wherter Azevedo.

Às pessoas que compõem a banca de avaliação deste trabalho, pela generosidade de contribuir com sua experiência e tempo: Emmanoel Martins Ferreira, Eduardo Vicente, Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho e Lucas Correia Meneguette.

A meu orientador Fernando Iazzetta, agradeço por ter me ajudado a entender como fazer uma pesquisa e por toda a paciência que lhe foi necessária nesses anos comigo.

Ao Nusom - Núcleo de Pesquisas em Sonologia da USP por todas as trocas nas tardes de segunda, pelas práticas artísticas que fizemos juntos e pelos cafezinhos.

Dentre os amigos que fiz no Nusom, agradeço especialmente a Paulo Assis pelas melhores fotos que eu tenho e pela consultoria *gourmet* na cidade de São Paulo. Sem dúvidas essa alegria alimentícia me ajudou nesse processo.

Ao Laura – Lugar de Pesquisas em Auralidade e a seus e suas integrantes Gustavo Branco, Henrique Rocha de Souza Lima, Lílian Campesato, Marina Mapurunga, Valéria Bonafé, Lúcia Esteves, Daniel Tápia e Alexandre Marino. Lembro das deliciosas tardes de sexta dividindo nossas pesquisas e realizando projetos juntos, com café e bolo, é claro.

A meu professor de tibetano Daniel Almeida e toda a turma de 2021, pelas divertidas noites de segunda aprendendo um idioma tão complicado. Foram momentos que auxiliaram a aliviar o peso deste período de pesquisa.

A meu professor de *Muay Thai*, Nilo dos Anjos, que me ajudou a treinar corpo e mente às 6:30 da manhã, três vezes por semana, mesmo nos dias mais frios de São Paulo. Essa experiência foi muito valiosa para mim.

A minha professora de nataçã, Bete, por me lembrar que na nataçã, meu único objetivo é não desistir. Para mim, isto valeu para tudo além da nataçã.

A todas(os) as(os) alunas(os) que tive a oportunidade de ser professor, por terem me incentivado, mesmo sem saber, a continuar firme nessa pesquisa. Saber que isto poderia me tornar um professor melhor, capaz de criar projetos de pesquisa em benefício deles me deu muita força.

À UFRB pelo período de afastamento para capacitaçã que me permitiu focar na pesquisa sem as atribulações da vida acadêmica na Universidade.

À USP pela estrutura fantástica que me deu um ótimo ambiente de trabalho.

Embora eu não mencione especificamente outras pessoas aqui, este trabalho seria impossível sem elas. A comida que eu como depende de um extenso número de pessoas, assim como a roupa que eu visto, todos os equipamentos que eu uso, até mesmo o chão que eu piso, nada disso seria possível independente de uma ampla rede de pessoas que me beneficiam, a maioria sem nem me conhecer. Este trabalho é fruto da interdependência e da bondade de incontáveis seres.

Resumo

Esta tese reflete sobre as práticas de produção de música para jogos no Brasil. Com base na literatura sobre o áudio para jogos é possível verificar que existem padrões estéticos recorrentes na produção de jogos que estabelecem determinados gêneros musicais como mais ou menos apropriados para determinados tipos de jogos. A fim de verificar como estes padrões estéticos são interpretados na produção brasileira de jogos, realizamos entrevistas com pessoas que trabalham na área de criação sonora pra jogos e analisamos 17 jogos produzidos no Brasil nos últimos 20 anos, dentro de um recorte que chamamos de *mainstream* nacional. As entrevistas nos permitem observar que estes padrões estéticos operam como uma manutenção de expectativas, principalmente da direção do jogo. No entanto, estas pessoas entrevistadas transparecem um movimento de ruptura com os padrões estéticos musicais por meio de hibridizações. Os jogos analisados nos permitem perceber de que maneiras esse tensionamento entre manutenção e ruptura se apresenta na produção brasileira de jogos. É notável que a busca por uma internacionalização é um dos principais fatores na manutenção dos padrões estéticos. Desta forma, há uma forte tendência na produção de jogos que priorizam a aceitação de um público externo ao Brasil.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, *game audio*, *videogame music*, gêneros musicais, sonologia, jogos brasileiros, gêneros de jogos

Abstract

This thesis reflects on the music production practices for video games in Brazil. Based on literature about game audio, it is possible to verify that there are recurring aesthetic standards in game production that establish certain musical genres as more or less appropriate for certain game genres. In order to verify how these aesthetic standards are interpreted in Brazilian game production, interviews were conducted with individuals working in the field of game sound creation and 17 games produced in Brazil over the last 20 years were analyzed within a mainstream national scope. The interviews allowed us to observe that these aesthetic standards operate as a maintenance of expectations, primarily in the maintenance of game direction expectations. However, the interviewed individuals conveyed a movement of breaking away from the musical aesthetic standards through hybridization. The analyzed games allow us to perceive the ways in which this tension between maintenance and disruption presents itself in Brazilian game production. It is noticeable that the search for internationalization is one of the main factors in maintaining aesthetic standards. As a result, there is a strong tendency in game production to prioritize acceptance from an audience outside of Brazil.

Keywords: video games, game audio, video game music, musical genres, sonology, Brazilian games, game genres.

Lista de figuras

Figura 1: Comparação entre a capa do jogo Blasphemous e do álbum Holy Diver.....	35
Figura 2: Mônica e o Castelo do Dragão e Wonder Boy in the Monster Land.....	42
Figura 3: Comparativo entre o 1º Censo da IBJD (2014) e o 2º Censo da IBJD (2018).....	64
Figura 4: Janela de edição MIDI do programa REAPER.....	73
Figura 5: Blazing Chrome.....	102
Figura 6: Pista em Porto Alegre Horizon Chase Turbo.....	104
Figura 7: Necrosphere.....	105
Figura 8: Quadro de cutscene inicial de Necrosphere.....	106
Figura 9: Sky Racket.....	107
Figura 10: Mecânica de tocar violino em Distortions.....	108
Figura 11 : Pitfall.....	113
Figura 12: Floresta em jogos de plataforma.....	113
Figura 13: Referências locais em Wolfstride.....	125
Figura 14: Dandara encontra Tarsila.....	129
Figura 15: Primeira fase do jogo 99Vidas.....	130

Sumário

Introdução.....	13
1 Relações entre estéticas musicais e gêneros de jogos.....	21
1.1 Gêneros de jogos e gêneros musicais.....	21
1.2 Internacionalização e os processos de localização.....	38
1.3 Contextualização da produção nacional de jogos.....	40
1.4 Conclusão.....	45
2 Perspectivas do campo produtivo.....	46
2.1 Como o áudio é percebido na produção de jogos?.....	49
2.2 Baseando-se em referências.....	65
2.3 Formação e preferências musicais.....	70
2.4 Marcadores culturais na música de jogos.....	84
2.5 Conclusão.....	92
3 Jogos brasileiros.....	94
3.1 Escolha dos jogos.....	95
3.2 Descrição dos jogos.....	98
3.3 Manutenções e rupturas.....	100
3.4 Representações do outro.....	111
3.4.1 Selva.....	112
3.4.2 Medievalismos.....	116
3.5 Funk e bossa nova.....	118
3.5.1 Bossa nova para relaxar.....	119
3.5.2 Funk para animar.....	123
3.6 Localidades explicitamente vistas e ouvidas (?)......	127
3.7 Conclusão.....	131
Considerações finais.....	133
Referências.....	141

Apêndice.....	153
A. Roteiro de questões para as entrevistas.....	153
B. Glossário.....	155
C. Tabela de análise dos jogos.....	164

Introdução

Este trabalho é motivado pelo meu interesse e paixão por jogos. Sou profissional da área de áudio para jogos. Atuo principalmente como designer de som, tanto na parte criativa, produzindo efeitos sonoros e outros tipos de sons, como na parte técnica, na implementação destes sons no jogo. Nos últimos anos, estive na produção de dois *audiogames*: *Breu* (2018) e *Breu: Ataque das sombras* (2022), ambos desenvolvidos pela equipe Team Zeroth, da qual faço parte. *Audiogames* são jogos que não utilizam recursos gráficos, ou quase não utilizam. São jogos de nicho, normalmente voltados para as pessoas com deficiência visual.

Como profissional da área de áudio para jogos, passei a me interessar pela pesquisa acadêmica. Atualmente sou professor no Centro de Cultura, Linguagens e Tecnologias Aplicadas da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, na cidade de Santo Amaro da Purificação. Meu mestrado foca na compreensão de como o som evoca sentidos de terror e apreensão em jogos de horror de sobrevivência (FARIAS, 2018a). As análises que fiz no mestrado são muito fechadas nos próprios jogos, explorando as relações entre o som e os demais elementos do jogo. Logo que terminei, senti falta de analisar aspectos que ultrapassassem as relações imanentes do jogo.

Nesta tese eu procuro compreender o fenômeno do som nos jogos de forma mais ampla, envolvendo as vozes de pessoas que trabalham no campo e explorando, mesmo que brevemente, alguns contextos históricos. São feitas análises de jogos neste trabalho. No entanto, elas não são tão detalhadas quanto as análises que fiz no mestrado, já que não é o objetivo proposto aqui. Mas qual é o objetivo desta tese? Pelo que já escrevi até aqui, outra pergunta pode ser formulada. Se profissionalmente eu foco no design de som, por que esta pesquisa foca na música? E porque diferenciar som e música?

Começando pela primeira questão, o objetivo desta tese é observar de que maneiras a música é utilizada nos jogos brasileiros e quais são gêneros e estilos musicais mais recorrentes. Sempre me chamou a atenção o fato de que jogos se baseiam muito em clichês. Jogos acabam possuindo uma característica de homogeneização estética com variações limitadas em suas estruturas e pouca diversidade em relação à representação de culturas ou de grupos minoritários. Frequentemente estas representações acabam sendo feitas por meio de estereótipos e discriminações¹. Pensar sobre isto me levou a questionar como os jogos brasileiros têm lidado com representações culturais locais? Estes jogos costumam apresentar elementos que os identifique culturalmente? Além disso, dada a diversidade cultural de um país como o Brasil, constituído de muitas culturas, como a música se apresenta nestes jogos? Há uma grande variedade de gêneros e estilos musicais?

Voltamos para a questão: por que focar em música e não nos outros elementos sonoros? E por que eu diferencio estas duas dimensões? Eu diferencio estas duas dimensões porque, embora a maioria das pessoas que trabalham com áudio para jogos possuam conhecimentos tanto de design de som quanto de composição e implementação dos sons nos jogos, estes elementos são distintos e claramente identificáveis do ponto de vista de produção e consumo de jogos. É claro que música é som e não ignoramos as discussões em torno do conceito de música ao longo do século XX, que abrem espaço para a compreensão de que qualquer manifestação sonora pode ser considerada música. Embora essa intersecção entre som e música seja um aspecto presente numa esfera mais experimental da produção musical, aqui eu falo do ponto de vista da produção de uma mídia que é extremamente comercial. Logo, o mais comum é que estes

1 Um claro exemplo é a representação do feminino em jogos, com a alta sexualidade. Milena Droumeva (2019), pesquisadora canadense, em seu artigo, *Audible Efforts: Gender and Battle Cries in Classic Arcade Fighting Games* (Esforços audíveis: gênero e gritos de batalha em jogos clássicos de luta de fliperamas), explora como a voz das personagens femininas em jogos de luta expressam muita fragilidade, choro e sensualidade (mesmo em um contexto de agressão física), diferente das vozes de personagens masculinos. Este trabalho de Droumeva deixa claro que o som de um jogo é afetado pelos demais elementos do jogo.

elementos sejam tratados como elementos distintos, principalmente do ponto de vista da produção, mesmo que sejam complementares.

O foco na música e não no design de som também é uma escolha que parte da percepção de que é mais fácil identificar marcadores culturais em uma música do que em um efeito sonoro ou na forma como um som é implementado no jogo. Claramente, este esforço é possível. Mas nesta tese me interessa o que pode ser facilmente compartilhado, sem a exigência de um domínio técnico e teórico muito específico para a compreensão. Ao ouvir o som de um tiro, de uma passo, de uma arma laser ou de uma explosão, não seria uma tarefa simples dizer que qualquer um destes sons faz uma referência a um contexto local específico. É preciso destacar que na maioria das vezes os jogos não reconstroem espaços físicos reais. Os ambientes costumam ser fictícios, o que dificulta a criação de relações sonoras com um lugar. Porém, ao ouvir um *samba*, é fácil criar associações com o Brasil. Não ignoro que muitas dessas associações podem ser estereotipadas e superficiais e discutiremos isso ao longo da tese, principalmente nos capítulos 2 e 3. Porém, a identificação de um marcador cultural acontece de forma mais direta. Embora o foco seja na música, não me eximo de comentar sobre o áudio de forma geral em alguns momentos. No Capítulo 2 a percepção sobre o áudio dos jogos, de modo geral é relevante para compreender as relações de trabalho entre quem faz a parte sonora e as outras partes do desenvolvimento do jogo.

Para desenvolver esta tese, optei por trazer referenciais teóricos que exploram as características e funções do som em um jogo e a relação entre gêneros musicais e gêneros de jogos, o que é desenvolvido particularmente no Capítulo 1. Ainda neste capítulo é feita uma contextualização da produção de jogos no Brasil. O objetivo de apresentar o modo de operação do áudio em um jogo é o de aproximar quem lê este trabalho do conceito de áudio dinâmico (COLLINS, 2008) e chamar atenção para o aspecto interativo dos jogos. As relações entre gêneros musicais e gêneros de jogos são feitas com o intuito de demonstrar que existem determinados padrões que se repetem. Estes padrões serão observados pela perspectiva das pessoas que produzem áudio para jogos

no Capítulo 2 e nas análises do Capítulo 3. É a partir da identificação de padrões estéticos recorrentes na música dos jogos que discutiremos como estes padrões se manifestam na produção nacional de jogos. Ao longo do Capítulo 2 exploro como as relações de trabalho e a percepção da relevância do áudio em jogos interfere nesse processo de manutenção e ruptura. Ao longo do Capítulo 3, verificamos como estes padrões se manifestam ou são rompidos nos jogos analisados. A contextualização da produção de jogos no Brasil nos aproxima do contexto histórico e social no qual estes padrões estéticos observados se manifestam e ajudam na compreensão das dimensões das práticas de trabalho exploradas no Capítulo 2.

O que é proposto nesta tese não está no âmbito do específico, mas do geral. Portanto, o recorte é a produção do que chamarei de *mainstream* nacional. O conceito é explorado no Capítulo 3. Não faria sentido observar padrões estéticos convencionais em produções não convencionais. Portanto, busquei analisar jogos que possuem um viés comercial evidente, e não jogos que se classificam como jogos artísticos ou experimentais. Não é que haja uma oposição entre comercial e artístico, ou comercial e experimental. No entanto, jogos que se classificam como artísticos ou experimentais nem sempre possuem objetivo comercial como foco principal. O que também não quer dizer que jogos comerciais não possam ter dimensões artísticas ou experimentais. É apenas uma questão de predominância. Esta escolha também é motivada pelo fato de que esta produção comercial é mais proeminente, tem maior visibilidade. Independentemente de ser ou não ser maior em termos numéricos, é mais comum que esta categoria de jogos seja o sinônimo de “jogos brasileiros” na mídia especializada, operando como uma maioria representativa.

É importante ressaltar que o critério de escolha dos jogos é independente da escolha das pessoas entrevistadas no Capítulo 2. Embora alguns jogos analisados tenham produção musical de algumas pessoas entrevistadas, isto foi uma coincidência. Optei por fazer desta maneira justamente para ter uma abordagem mais ampla. Se todos os jogos analisados tivessem produção sonora

das pessoas entrevistadas, o capítulo de análises seria apenas uma confirmação das discussões dos relatos das entrevistas.

Nos próximos parágrafos comentarei sobre algumas nomenclaturas e a maneira como decidi traduzir alguns termos, já que o campo de produção de jogos utiliza regularmente uma grande quantidade de termos em inglês. Antes de iniciar estes parágrafos sobre terminologias, gostaria de evidenciar que, na medida do possível, este texto é escrito com linguagem neutra. Sem recorrer aos “x” e “@” ou a neologismos como “alunes ou amigues”, que não me pareceram apropriados para uma escrita acadêmica, busquei não identificar gêneros na escrita. Neste trabalho, não utilizarei o termo “o jogador”, este será substituído por “pessoa que joga”, “quem joga”, “quem estiver jogando”, “a pessoa que jogará”, e assim por diante. Portanto, haverá muitos “quem” e “pessoas” neste texto. Nas citações diretas, no entanto, faço uma exceção e mantenho como foi dito. Espero que o fluxo de leitura seja tranquilo para qualquer pessoa que leia. Acredito que este é um esforço válido, mesmo que pequeno, no caminho de uma maior inclusão.

O campo de desenvolvimento de jogos digitais é bastante amplo, e bem como observa o compositor e pesquisador Lucas Meneguette (2016, p. 19), é constituído por uma grande variedade de profissionais e já possui uma indústria bem estabelecida em nível internacional. Este é um campo bastante globalizado e é comum que haja muitas trocas de informações e mesmo parcerias entre profissionais ao redor do globo. Deve-se considerar desde equipes de desenvolvimento com pessoas de localidades distintas até a relação entre uma equipe de desenvolvimento e uma publicadora de jogos internacional que visa distribuir o jogo para o maior número de pessoas possível em diversos países. Dito isso, é importante deixar claro que há uma série de termos que são empregados neste meio que estão em inglês. No âmbito da produção estes termos já estão bem estabelecidos, ao menos no jargão do campo de desenvolvimento.

O campo de estudos acadêmicos sobre jogos digitais ainda carece de um consenso e até mesmo de uma discussão ampla sobre a tradução de termos em inglês. Nesta tese, sempre que possível, faço a tradução dos termos para o português, mas alguns foram preservados no idioma original para assegurar a compreensão. Além disso, sempre que estes termos aparecem em uma citação direta, opto por mantê-lo no original, para manter a fidelidade em relação à referência. Alguns termos serão apresentados aqui nesta introdução por serem relevantes para o entendimento do texto como um todo. Por exemplo, o termo *sound design* (processo) e *sound designer* (pessoa que realiza esse processo) podem ser traduzidos para design sonoro (ou design de som) e designer sonoro. Trago a palavra design já para um contexto de uso na língua portuguesa, uma vez que está incorporado ao nosso vocabulário cotidiano, a exemplo dos cursos de graduação em design, ou do modelo de negócios de salões de beleza que oferecem o serviço de design de sobrancelha. A palavra *design* é de difícil tradução, mas está associada ao conceito de projetar. No entanto, o processo de design de som não é bem explicado como a prática de projetar o som de um jogo. Além do mais, utilizar o termo “projeto de som” não só seria impreciso como não teria nenhum vínculo com o campo em questão.

Um termo crucial nesta tese é o termo jogo. No campo de desenvolvimento de jogos digitais tanto a palavra jogo quanto as palavras do inglês *game* ou *videogame* (não há um consenso entre usar *video game*, *videogame* ou *videogame*, escolho usar o último) são aplicadas para se referir a este produto. Por exemplo, as músicas de jogos são normalmente encapsuladas dentro do termo *videogame music*, ou na sigla *VGM*. Deste modo em relação aos termos *game*, jogo, jogos digitais, jogos eletrônicos, *videogames*, estes serão tratados aqui como sinônimos.

Um outro termo relevante é o termo *game audio*, que se refere ao campo de produção de áudio para jogos. Este é um termo que pode ser facilmente traduzido, de forma contextual, como feito no parágrafo anterior. Áudio para jogos, áudio para *games*, o campo de produção de áudio para jogos, estas são

algumas das formas que podem ser utilizados para traduzir este termo, os quais são bastante precisos para descrever o objeto.

O termo *freelancer* aparece algumas vezes no contexto das entrevistas. Quando faço uma citação indireta, traduzo o termo para “autônoma” ou “autônomo”, já que é justamente a isto que se refere o termo em inglês: um trabalho realizado de forma autônoma, sem um vínculo empregatício, por meio de contratação para prestação de um serviço. Da mesma forma como comentado no parágrafo anterior, esse termo, quando em uma citação direta, é mantido no original em inglês, pela fidelidade com a referência.

A palavra *gameplay* não encontra uma tradução direta pelo fato de ser empregada em dois contextos distintos. Ela é usada para se referir à *jogabilidade* de um determinado jogo, ou seja, a forma como se interage com o sistema, indicando se a experiência é fluida ou se encontra dificuldades, seja por intenção do design do jogo, para que seja uma experiência desafiadora ou tranquila, ou por qualidade do sistema programado, oferecendo uma experiência com falhas ou bem otimizada. Esta palavra, *gameplay*, também é empregada para se referir à experiência de jogar o jogo, sem qualificá-la do ponto de vista da interação, simplesmente o ato de jogar. Por exemplo, é comum encontrar em plataformas de vídeos, como o YouTube, vídeos de *gameplays*, que são registros de uma sessão de jogo com ou sem comentários de quem está jogando. Quando estiver me referindo à jogabilidade, será justamente este termo a ser utilizado, e para o segundo caso, termos como fruição, experiência, sessão de jogo, serão aplicados de acordo com o contexto.

Decidi oferecer a definição “aparelho de jogos” ou “aparelho de jogos” como alternativa para o termo “console” que se refere a estes aparelhos. Entre as pessoas que jogam *videogames* e que pesquisam especificamente este tema, o termo console é muito bem conhecido. Porém, visando uma especificidade maior para fácil entendimento para pessoas que não estão neste campo, preferi utilizar a definição mencionada acima.

Em relação a gêneros de videogame, temos uma complexidade maior. Alguns termos são de difícil tradução. Dois exemplos são os gêneros *shoot 'em up* e *beat 'em up*, que em tradução livre seriam respectivamente “atire neles” e “bata neles”. Porém, seria mais preciso usar algo como “atirar e seguir” para o primeiro e “bater e correr, ou bater e andar” para o segundo, porque essas traduções definem melhor a jogabilidade destes gêneros. Porém, são termos que acabam por se afastar demais daquilo que é usado normalmente. Pesquisa por jogos do gênero “atire neles” em um motor de buscas na internet ou em uma plataforma de venda de jogos *online* não traria resultados precisos. Nestes casos, utilizo o original em inglês. Para casos como estes e para uma melhor compreensão a respeito dos gêneros de jogos que são citados nesta tese, elaborei um Glossário que explica as características principais de cada gênero citado, inclusive os que são facilmente traduzidos para o português.

Gêneros como *adventure* e *first person shooter*, podem ser obviamente traduzidos para “aventura” e “jogos de tiro em primeira pessoa”. Estas são traduções utilizadas com uma certa frequência tanto no meio de produção como no meio de consumo. Portanto estes são gêneros que serão traduzidos. O gênero *puzzle* é um pouco mais complexo. Embora uma de suas traduções possíveis seja “quebra-cabeça”, isto pode nos remeter ao jogo de encaixe de peças para formar imagens. Embora possam existir jogos *puzzle* com a exata mecânica desses jogos de quebra-cabeça, o termo se refere mais à resolução de problemas lógicos, pequenos enigmas que precisam ser resolvidos para a progressão do jogo fluir. O termo *puzzle* pode ser tanto usado para referenciar um gênero ou uma parte dentro de um jogo de outro gênero. Em relação a gêneros de *videogames* não há um consenso claro sobre suas definições e há uma discussão sobre isto no Capítulo 1.

Finalizando esta introdução, reforço que o Glossário pode ser um recurso útil nesta leitura. À medida que os termos vão aparecendo no texto, algumas notas de rodapé trarão breves definições e contextualizações para que a leitura seja mais fluida. Porém, é no Glossário que alguns termos são explicados com maior profundidade.

1 Relações entre estéticas musicais e gêneros de jogos

Neste capítulo, Apontamos alguns padrões estéticos que são percebidos nas trilhas musicais de jogos de modo geral e trazemos contribuições de autores que propõem uma perspectiva histórica capaz de elucidar como estes padrões se estabelecem (1.1 Gêneros de jogos e gêneros musicais). Na sequência, comentamos brevemente o processo de localização dos jogos e a tendência de internacionalização e homogenização estética nesta indústria (1.2 Internacionalização e os processos de localização). Por fim, contextualizamos a produção de jogos no Brasil com o intuito de compreender como a introdução desta mídia no país influencia no atual cenário de produção de jogos nacionais (1.3 Contextualização da produção nacional de jogos). Estes tópicos são trazidos como uma forma de nos aproximar do nosso tema de pesquisa que é a produção de música nos jogos nacionais.

1.1 Gêneros de jogos e gêneros musicais

A aproximação do tema desta pesquisa demanda a compreensão de que jogos são uma mídia interativa e por isso o áudio produzido para um jogo possui algumas características próprias. Diferente de uma mídia linear como o cinema, um jogo não possui uma duração pré-definida, nem uma sequência que possa ser repetida com exatidão a cada fruição. Por isso, o áudio de um jogo não é sincronizado com a imagem com base em marcações temporais, como em uma linha do tempo de um programa de computador para edição de vídeo. Em um jogo, o áudio é sincronizado por eventos programados no sistema. Estes eventos podem ou não depender da interação de uma pessoa para acontecer. Para esta condição específica dos jogos, Karen Collins (2008, p. 4) usa o conceito de *áudio*

dinâmico, que engloba o *áudio adaptativo* e o *áudio interativo*. Um áudio é adaptativo quando este tem início ou se altera independente de uma ação de quem joga, por exemplo: A música em *Super Mario Bros* (NINTENDO, 1985) começa a ficar mais acelerada quando o tempo está prestes a acabar. Um áudio é interativo quando depende da interação humana para que ocorra. O som de pulo do personagem Mario, neste mesmo jogo citado, só acontece quando alguém aperta o botão que executa a ação programada de pular.

Karen Collins (2008, p. 128) afirma que as funções do áudio em um jogo são as mesmas presentes em um filme. Em relação às funções do som em um filme a autora canadense cita, entre outras referências, o livro *Audiovision (Audiovisão)*, de Michel Chion (1994), *Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach (Funções da música na multimídia: uma abordagem cognitiva)*, artigo escrito por Annabel Cohen (1998) e *Unheard Melodies: Narrative Film Music (Melodias inaudíveis: Música narrativa para filmes)*, livro de Claudia Gorbman (1987), obras bastantes reconhecidas no campo de estudos de som para cinema. No entanto, ao considerar a natureza interativa dos *videogames*, Collins explica que há diferenças nas formas como essas funções aparecem nos jogos.

Assim como em um filme, o áudio de um jogo também cumpre a função de contribuir na definição do tom de uma narrativa, seja na construção sonora de um ambiente, informando suas características espaciais, seja na utilização de músicas que podem criar associações com estados emocionais de personagens ou definir o clima geral de uma cena. Há alguns exemplos divertidos de como a música de um filme pode alterar a intencionalidade da narrativa, como a adição de um trecho da música *Careless Whisper* executada pelo artista Kenny G, no filme *O Voo do Dragão* (LEE, 1972) (*Way of the Dragon*)², na cena que antecede a luta de Tang Lung (Bruce Lee) e Colt (Chucky Norris), na qual eles tiram a parte de cima de suas roupas para lutar, dando um tom sensual à cena. O mesmo seria válido para muitos jogos, principalmente aqueles com foco maior na narrativa,

2 É possível assistir a esta cena no YouTube. Disponível em: <<https://youtu.be/y3rLv8SSBNA>>. Acesso em 27 de janeiro de 2023.

como em um jogo de horror. Se a trilha musical do jogo *Outlast* (RED BARRELLS, 2013) fosse alterada por outra que não evocasse tensão, boa parte da experiência de horror do jogo poderia ser perdida. Isto demonstra como algumas associações se estabelecem no contexto do audiovisual, criando padrões identificáveis.

Uma outra função do som é a de chamar atenção para algo. Em um filme, um som acusmático, assim como aponta Chion (1994, p. 85), pode servir à função de nos fazer querer olhar em uma determinada direção, de nos chamar atenção. No entanto, Collins (2008, p. 130) destaca que esta é uma função muito mais proeminente em jogos. Nos jogos, um som acusmático ou um som extradiegético³ pode servir para dar informações sobre o que está prestes a acontecer, influenciando na resposta de quem está jogando. Para citar um exemplo, no jogo *Outlast* (RED BARRELLS, 2013), a música tema de um determinado inimigo funciona como um anúncio da presença de perigo (FARIAS, 2018a, p. 68). Em um filme, essa função serve para preparar um acontecimento, talvez um susto. Mas em um jogo, é um recurso importante para a experiência de jogar. Para além da música, elementos sonoros podem servir como fonte de informação a respeito do estado físico de uma personagem. Como no jogo *Zelda A Link do the Past* (NINTENDO, 1991), no qual um *bip* soa repetidamente quando a saúde de Link, herói do jogo, está muito baixa.

Sem recorrer à relação entre jogos e cinema, Huiberts (2010, p. 29) define que há duas funções principais do som em um jogo. A primeira é função de *dinamizar* a experiência, que é justamente esta relação entre o som e a atmosfera, a ambientação do jogo. Música e sons ambientes normalmente cumprem esta função. A segunda é a função de *otimizar* a experiência, que, assim como mencionado acima, engloba os sons que dão retorno positivo de uma ação ou informam sobre acontecimentos relevantes no jogo, permitindo

3 Entende-se por *diegese* o contexto ficcional construído por uma obra. O mundo no qual a história acontece. Um som diegético é um som presente naquele mundo, motivado por algo existente ali, um som extradiegético é um som externo àquele contexto, como uma música que pontua uma cena em um filme. É um conceito presente na literatura, no cinema e nos jogos. Embora haja controvérsias acerca do uso desse termo em relação aos mundos interativos dos jogos (COLLINS, 2008; FARIAS, 2018a; JØRGENSEN, 2007), nesta tese não iremos nos aprofundar neste assunto.

que quem esteja jogando possa tomar decisões. Normalmente sons que estão associados à interface do jogo e efeitos sonoros cumprem essa função. Ao dinamizar a experiência, o som se relaciona principalmente com os aspectos temáticos do jogo, elaborando um contexto sonoro coerente com o que é proposto no *game*. A ambiência informa que tipo de lugar é aquele no qual o jogo acontece, se é silencioso, se é ruidoso, se é dia ou noite, se é um lugar aberto ou fechado. A música expressa o ritmo do jogo e sua intensidade, se é acelerada ou lenta, se tem grande amplitude de volume ou se é uma música menos audível. Ao otimizar a experiência, o som se relaciona com a forma como se joga. Os efeitos sonoros podem indicar a presença de ameaças, como os sons de passos de um inimigo dentro do universo do jogo, ou podem dar um retorno da ação realizada. Esta categorização é bastante sucinta e expressa bem a dimensão interativa do áudio em jogos. Vale ressaltar que nenhum som terá exclusivamente uma função, ocorre uma predominância de uma função em relação à outra.

Estas relações entre o som e os aspectos narrativos ou interativos do jogo dependem do tipo de jogo. Em um jogo com foco maior na narrativa, a música terá um papel maior no desenvolvimento de uma atmosfera, enquanto em um jogo com maior foco nas mecânicas⁴, a música não atuará tanto neste sentido. No jogo *Distortions* (AMONG GIANTS, 2018), que explora a busca de uma mulher por suas memórias, a música tem uma forte relação com a narrativa, associando-se ao emocional da personagem. Já no jogo *Super Mombo Quest* (ORUBE GAME STUDIO, 2021), a música possui uma relação mais genérica com o clima geral do jogo e se relaciona mais com o ritmo do jogo. Da mesma forma, um jogo com uma estrutura mais complexa, envolvendo diversas situações diferentes, demandará uma maior adaptabilidade do áudio do que um jogo que possua uma estrutura mais linear. Jogos que envolvem diversas situações

4 As dinâmicas emergem das mecânicas. Enquanto um jogo possui uma regra como apertar a tecla SHIFT do teclado de um computador enquanto pressiona a tecla A para correr, determinando o funcionamento desta ação, a dinâmica emerge da forma como isso é utilizado no jogo. Em um jogo de horror, correr é uma dinâmica de fuga, algo relevante na experiência de quem joga.

distintas, com uma possível duração de jogo mais longa, muitos ambientes e variações temporais, como dia e noite, assim como *Distortions* (AMONG GIANTS, 2018), *The Legend of Zelda Breath of the Wild* (NINTENDO, 2017) ou *Dark Souls* (FROMSOFTWARE, 2011) demandam que o áudio seja mais adaptativo do que em jogos que possuem uma estrutura mais linear, como *Super Mombó Quest* (ORUBE GAME STUDIO, 2021), *Super Mario Bros* (NINTENDO, 1985) ou *Sonic the Hedgehog* (SEGA, 1991a).

Quando nos referimos a tipos de jogos, estamos nos aproximando do conceito de gêneros de jogos. É preciso dizer que não há um consenso acerca da classificação dos jogos por gêneros (APPERLEY, 2006; ARSENAULT, 2009; CĂŞVEAN, 2016; CLARKE; LEE; CLARK, 2015; CLEARWATER, 2011). Esta classificação é particularmente problemática porque jogos podem ser classificados enquanto gênero tanto por suas temáticas, quanto por suas mecânicas. E tudo fica mais complicado pelo fato de que é comum que jogos hibridizem gêneros. Apesar desta complexidade, os jogos podem ser associados a um gênero ou outro a partir daquilo que é predominante. Por exemplo, jogos de *corrida* ou jogos de *tiro em primeira pessoa* (*first person shooter* – FPS) são gêneros de jogos que enfatizam as formas com as quais se interage com aquele sistema. Independente da hibridização ou da temática do jogo, um jogo de corrida focará justamente na disputa de velocidade, na maioria das vezes, utilizando veículos motorizados como carros ou motos. Da mesma forma, jogos de tiro em primeira pessoa focam na mecânica de mirar e atirar em adversários utilizando a perspectiva visual do personagem controlado por quem joga.

Apesar de que as classificações *corrida* ou FPS sejam marcadores relevantes para identificar um jogo, dois jogos dentro de uma dessas categorias podem ser bastante distintos. Os jogos da série *Battlefield* (ELECTRONIC ARTS, 2002–2021) possuem uma temática ligada às grandes guerras e outros conflitos militares. Já os jogos da série *Borderlands* (GEARBOX SOFTWARE, 2010–2019), possuem uma temática futurística com tramas que acontecem em planetas fictícios. Ambos são jogos de tiro em primeira pessoa, FPS. Do ponto de vista de consumo, eles podem ser similares já que ambos agradarão a pessoa que gosta

desta mecânica, porém, do ponto de vista estético, são jogos bastante diferentes. Obviamente possuem histórias, gráficos e sonoridades distintas. Para além do óbvio, a utilização do som poderá cumprir funções diversas. Um jogo da série *Battlefield* busca se associar com todo o imaginário construído em torno dos filmes de guerra, sons de armas e explosões com algum grau de realismo, música orquestral que busca um sentido épico. Um jogo da série *Borderlands* se aproxima de outra estética. Sons de armas fictícias e músicas com mais elementos sintetizados e música eletrônica, tendo maior afinidade com a ficção científica.

Falamos aqui apenas de dois gêneros, mas esta relação entre mecânicas e temáticas pode ser percebida em diversos outros tipos de jogos. Adicionando outro exemplo, jogos do gênero *plataforma*⁵ são caracterizados pela exploração horizontal e vertical de um ambiente linear, que normalmente é explorado da esquerda para a direita, com uma perspectiva frontal, assim como se estivéssemos vendo um palco de teatro. Isto define as linhas gerais de interação com jogo, porém as temáticas de um jogo de plataforma podem ser extremamente variadas: um encanador em busca de uma princesa – *Super Mario Bros* (NINTENDO, 1985), um porco espinho contra o ciborgue que quer destruir o meio ambiente – *Sonic The Hedgehog* (SEGA, 1991a), um robzinho que luta contra outros robôs que se rebelaram contra a humanidade – *Mega Man* (CAPCOM, 1987). Estas relações entre temática e mecânica são importantes do ponto de vista da produção sonora, uma vez que influenciam nas escolhas estéticas de quem produz.

A respeito destas escolhas estéticas, é perceptível uma recorrência da utilização de determinados gêneros musicais em alguns gêneros de jogos (PHILLIPS, 2014). Ao abordar este tema, fazemos a ressalva de que não há uma clareza na distinção entre os termos gênero musical e estilo musical. Moore (2001) aponta que existem divergências entre os usos destes termos em áreas de

5 Ao longo deste trabalho mencionaremos alguns gêneros de jogos, principalmente no Capítulo 3. Estes serão contextualizados à medida que aparecem, no entanto, há um Glossário no Apêndice que define diversos gêneros.

conhecimento distintas. Enquanto na musicologia há uma predominância do uso do termo estilo musical, no campo dos estudos da música popular, estudos culturais e comunicação, há uma predominância do uso do termo gênero. Por meio de uma verificação da utilização do termo por diversas pessoas nestas áreas, Moore (2001, p. 441) chega à conclusão de que há quatro formas possíveis de distinguir os termos gênero e estilo. Uma delas nos é particularmente interessante: o estilo se refere às maneiras de articular gestos musicais, enquanto gênero se refere à identidade e o contexto desses gestos.

No campo da comunicação, gênero é associado a contextos culturais e identitários. Para Jeder Janotti (2003, p. 37) deve-se levar em conta tanto as convenções sonoras, quanto as convenções de mercado, sociais e de performance, como determinado grupo ou artista performa nos shows. Com isso, Janotti afirma que “músicos, produtores, distribuidores, críticos e consumidores estão entrelaçados em uma rede de expectativas presentes nos gêneros musicais” (JANOTTI, 2003, p. 37). É claro que, ao lidarmos com uma mídia audiovisual, como os jogos, o contexto das músicas não é o mesmo da indústria fonográfica. Portanto, a fruição de um determinado gênero musical em um *videogame* ou em um filme não ocorre da mesma maneira que ocorre em um show ou em uma plataforma de *streaming*, são modos de escuta distintos. Assim como são distintos os seus circuitos de produção e distribuição. O propósito do jogo não é necessariamente escutar música, mas interagir com o sistema do jogo, engajando-se na narrativa e na resolução dos conflitos apresentados. Embora os contextos sejam distintos, não podemos ignorar que a pessoa que joga *videogame* também é uma pessoa que ouve música fora dessa mídia, logo os gêneros musicais e seus contextos não lhe são estranhos. Assim, quando nos referimos a categorias amplas como *rock* ou *samba*, utilizamos o termo *gênero*. Utilizamos o termo *estilo* quando nos referimos às formas de fazer musicais, como um *rock* no estilo *chiptune*⁶. Neste caso, *rock* se refere a uma categoria

6 Este é um tipo de música feito com *chips* de som de aparelhos de jogos das décadas de 1980 e 1990, ou por meio de emulações dessas sonoridades utilizando computadores (SCHÄFER, 2014, p. 13).

ampla, identificada pelos elementos característicos do gênero, executada com instrumentos eletrônicos que simulam a sonoridade de *chips* de som de aparelhos de jogos antigos.

Verificamos aqui a relação entre gêneros e jogos musicais a partir da autora e compositora estadunidense Winifred Phillips (2014) que oferece diretrizes de composição musical para jogos, em seu livro *A Composer's Guide to Game Music*, sugerindo quais gêneros musicais são mais apropriados para determinados gêneros de jogos. É importante destacar que a autora aborda este tema de maneira muito abrangente e com base em jogos que compõem o cenário da grande indústria, os chamados AAA, portanto são os jogos que definem o *mainstream*⁷ da indústria. Ainda assim, deve-se levar em conta que existe um imenso número de jogos produzidos e obviamente existem exceções ao que é apresentado aqui. O propósito do trabalho de Phillips (2014), como propõe o próprio título, é sugerir linhas gerais da composição em *games*. No entanto, esta abordagem abrangente determina padrões estéticos que reflete o que é mais recorrente na indústria.

É importante destacar que esta abordagem que relaciona diretamente gêneros musicais e gêneros de jogos não é usual. A respeito da música de jogos, é comum que sejam apresentadas as suas funções e as maneiras como uma música se relaciona com características do jogo, como o realismo ou caricaturismo dos gráficos, ritmo de jogabilidade e atmosfera (HOROWITZ; LOONEY, 2014; MENEGUETTE, 2016; PHILLIPS, 2014; SWEET, 2014). No entanto, normalmente não se apresentam justificativas específicas para que determinado gênero musical seja escolhido. Estas escolhas são fruto de um processo cultural e de mediações tecnológicas. Compreender isto é importante para que possamos ter um melhor entendimento da produção musical em jogos nacionais.

Phillips (2014) traça uma relação entre gêneros musicais e gêneros de jogos, baseando-se em duas pesquisas. A primeira sugere preferências por

7 Traduzido livremente como “fluxo principal”, *mainstream* se refere ao conjunto de maior destaque, que serve como referência para delimitar as normas e as convenções.

determinados gêneros de jogos com base no tipo de personalidade de uma pessoa (BATEMAN; BOON, 2006). A segunda pesquisa sugere preferências musicais a partir da personalidade de uma pessoa (DELSING et al., 2008). A primeira pesquisa (BATEMAN; BOON, 2006) determina as preferências em relação a gêneros de jogos a partir de quatro tipos de personalidade: *Conquistadora* – engloba as pessoas que buscam jogar para vencer, a satisfação está em completar o jogo; *Gerenciadora* – esta é a definida pela busca pelo domínio completo do jogo, tendo maestria nele; *Andarilha* – esta é a personalidade atribuída às pessoas que não se interessam muito nem pela vitória, nem pela maestria, mas pela exploração do ambiente do jogo, imergindo na experiência de forma mais relaxada e *Participante* – define as pessoas que buscam jogos que possibilitam mais interação com outras pessoas e que possuam histórias com personagens atrativos (PHILLIPS, 2014, n.p.).

A segunda pesquisa (DELSING et al., 2008) utiliza um modelo chamado *Cinco Grandes Fatores de Personalidade*, ou no inglês: *Big Five Model*⁸. Carlos Pimentel e Edla Donnelly (2008) traduzem estes fatores para o português: Extroversão (*Extroversion*); Agradabilidade ou Sociabilidade (*Agreeableness*); Escrupulo (*Conscientiousness*); Neuroticismo ou Estabilidade emocional (*Neuroticism, Emotional Stability*) e Abertura à mudança (*Openness*). Na pesquisa de Delsing e colegas (2008), estes cinco fatores foram correlacionados à preferência musical utilizando quatro grandes grupos de gêneros musicais: *Rock, Elite, Urbano e Dança/Pop* (PHILLIPS, 2014, n.p.).

Winifred Phillips (2014) lista cada uma das categorias musicais. A categoria *Rock* contém os gêneros *heavy metal, hard rock punk, hardcore, grunge* e gótico. *Urbano* é o conjunto dos gêneros *hip-hop, rap, soul e rhythm-and-blues*. *Dança/Pop* é a categoria que inclui *trance, techno* e “todos os gêneros que

8 Este é um modelo utilizado no campo da psicologia. O artigo *A relação da preferência musical com os cinco grandes fatores da personalidade* (PIMENTEL; DONNELLY, 2008) oferece uma visão geral sobre o tema e referencia teóricos da área.

costumam aparecer no “Top 40” (PHILLIPS, 2014, n.p.).⁹ Por fim, *Elite* é uma categoria que contém *jazz*, música orquestral e religiosa.

A partir desta base conceitual, Phillips observa 11 gêneros de *videogames*: jogos de tiro¹⁰, plataforma, aventura¹¹, RPG¹², horror de sobrevivência (*survival-horror*)¹³, corrida, simulações e simulações de vida¹⁴, estratégia, *puzzle*¹⁵, luta e furtivo (*stealth*)¹⁶ (PHILLIPS, 2014, n.p.). Phillips observa estes gêneros cruzando os dados da pesquisa sobre preferências a gêneros de jogos (BATEMAN; BOON, 2006) com os dados da pesquisa sobre preferência musical (DELSING et al., 2008), pontuando o resultado deste cruzamento com a sua própria experiência enquanto compositora. Tomemos como exemplo a forma como Phillips analisa o gênero de jogos de tiro. Nota-se que este gênero está comumente associado à personalidade *Conquistadora*, que são pessoas mais introvertidas que gostam de conflito e planejam suas ações, segundo o estudo de Bateman and Boon (2006). Com essas características de personalidade, Phillips (2014, n.p.) observa, a partir da pesquisa de Delsing e colegas (2008), que o gosto musical de pessoas com maior introspecção tende aos grupos *Rock* e *Elite*. Desta forma, a autora associa estes grupos musicais ao gênero de jogos de tiro.

As relações traçadas por Winifred Phillips não são sempre tão fechadas. A respeito dos jogos de plataforma, a autora comenta que, segundo os dados das

9 Todos as citações de textos em língua inglesa são traduções do autor. Daqui para baixo não faremos uso dessa expressão nas citações.

10 Anteriormente, no começo deste capítulo, mencionamos o gênero *FPS*, jogos de tiro em primeira pessoa. Aqui a autora usa uma categoria mais abrangente “jogos de tiro”, portanto não se limita aos jogos nos quais a pessoa enxerga a partir da perspectiva da personagem.

11 São jogos que privilegiam a exploração de ambientes, normalmente é necessário gerenciar um inventário. Neste tipo de jogo a história normalmente é uma jornada heróica.

12 *Role Playing Game*. Jogos nos quais a pessoa deve construir um personagem distribuindo um determinado número de pontos em uma série de atributos físicos e habilidades, como força, destreza, magia etc. Os personagens possuem raças e profissões que lhes garantem determinadas características específicas. Para mais detalhes, consulte o Glossário.

13 São jogos de horror nos quais é necessário gerenciar recursos escassos enquanto há uma constante ameaça de inimigos que, na maioria das vezes, não pode ser derrotado.

14 Jogos de simulações de experiências como pilotar aviões, dirigir caminhões, pescaria etc. Podem ser também jogos de simulação de vida (*Life Sims*), que simulam uma experiência de vida bastante diversa, como *The Sims* (ELECTRONIC ARTS, 2000–2014) e *Second Life* (LINDEN LAB, 2003)

15 Conforme mencionado na Introdução desta tese, este termo não será traduzido. Uma definição pode ser lida tanto na Introdução como no Glossário.

16 Consiste em realizar objetivos sem ser detectado.

pesquisas que ela referencia (BATEMAN; BOON, 2006; DELSING et al., 2008), a personalidade das pessoas que se interessam por esse gênero de jogo possuem abertura para muitos gêneros musicais. Então, para o gênero plataforma a autora afirma que os quatro grupos musicais, *Rock, Elite, Urbano e Dança/Pop* poderiam ser adequados. Em relação aos jogos de corrida, a autora identifica algo semelhante: a personalidade das pessoas interessadas nesse gênero possuem uma abertura para apreciar diversos estilos musicais. No entanto, a autora menciona uma “tradição musical do gênero” (PHILLIPS, 2014, n.p., tradução nossa) e com isso afirma que os jogos de corrida utilizam recorrentemente a música eletrônica. Phillips, atenta a esta tradição musical nos jogos de corrida, comenta que, como compositora, buscou incorporar a música eletrônica no jogo *Speed Racer* (SIDHE INTERACTIVE, 2008): “A música techno dançante é uma característica marcante dos jogos de corrida, esta se adéqua perfeitamente ao seu senso de velocidade” (PHILLIPS, 2014, n.p.).

Não convém trazer detalhadamente cada uma das análises feitas por Phillips, por isto apresentamos na tabela abaixo (Tabela 1.1) um resumo das relações encontradas por ela.

Tabela 1.1: Relações entre gêneros de jogos, personalidades e grupos musicais

Gênero de jogo	Personalidade de quem joga	Grupos musicais
Jogos de tiro	Conquistadora	Orquestral (<i>Elite</i>) e <i>Rock</i>
Plataforma	Andarilha	Abertura para todos os grupos musicais
Aventura	Gerenciadora	Orquestral (<i>Elite</i>) e <i>Rock</i> . Predominância do estilo orquestral
RPG Ocidental ^a	Conquistadora e Gerenciadora	Orquestral (<i>Elite</i>) e <i>Rock</i>
RPG Japonês ^a	Conquistadora, Gerenciadora e Participante	Orquestral (<i>Elite</i>), <i>Rock</i> e Música pop (<i>Dança/Pop</i>)
Horror de sobrevivência ^b	Andarilha	Orquestral (<i>Elite</i>) e <i>Rock</i>
Corrida ^c	Todas	Música eletrônica, techno
Simulações ^d	Gerenciadora	Orquestral (<i>Elite</i>) e <i>Rock</i>
Simulações de vida ^d	Participante	Abertura para todos os grupos musicais

Estratégia	Gerenciadora	Orquestral (<i>Elite</i>) e <i>Rock</i>
Puzzle	Andarilha, Gerenciadora e Participante	Abertura para todos os grupos musicais
Luta ^e	Conquistadora	<i>Rock</i>
Furtivo	Conquistadora	Orquestral (<i>Elite</i>) e <i>Rock</i>

Fonte: Produção do autor. Resumo da análise de Winifred Phillips (2014).

Algumas notas em relação à tabela:

- a. Existe uma distinção entre os jogos de RPG ocidentais e japoneses. Com variações tanto nas temáticas quanto na jogabilidade e escolhas estéticas, isto é apontado por Phillips. Discutiremos isto mais à frente.
- b. Phillips comenta que a personalidade *Andarilha* possui uma abertura para todos os grupos musicais, no entanto gêneros do grupo Rock e estilo orquestral são recorrentes neste gênero de jogo.
- c. Como comentado anteriormente, a autora aponta para uma característica específica dos jogos de corrida que sobrepõe o que é sugerido pelos modelos que ela utiliza.
- d. Embora a autora utilize uma única categoria “simulação e simulação de vida”, há uma distinção entre estas duas abordagens. Jogos de simulação normalmente focam no gerenciamento de atividades, como cuidar de uma fazenda – *Stardew Valley* (CONCERNEDAPE, 2016) – ou gerenciar um time de futebol – série *Football Manager* (SPORTS INTERACTIVE, 2005 -). Jogos de simulação de vida focam em aspectos mais sociais, Phillips (2014, n.p.) comenta que “os objetivos costumam ser mais pessoais e íntimos. O jogador pode ter a missão de cuidar do bem-estar de humanos individuais – *The Sims*¹⁷, seres extraterrestres – *Spore*¹⁸ – ou animais – *Viva Piñata*¹⁹, *Animal Crossing*²⁰”.

17 *The Sims* (ELECTRONIC ARTS, 2000–2014).

18 *Spore* (ELECTRONIC ARTS, 2008).

19 *Viva Piñata* (RARE, 2006).

20 *Animal Crossing* (NINTENDO, 2001).

- e. Neste caso, a preferência está mais no grupo musical *Rock*, excluindo o grupo *Elite* pelo fato de que o modelo utilizado (BATEMAN; BOON, 2006) por Phillips aponta que pessoas que costumam jogar de maneira mais intensa, com maior frequência (*hardcore*) e tendem a gostar de jogos mais complexos, costumam gostar deste gênero de jogo. Logo, dentro da personalidade *Conquistadora*, apenas este grupo *hardcore* possui essa preferência, enquanto as pessoas que jogam com menos frequência e preferem jogos mais simples com o mesmo perfil de personalidade não costumam gostar deste gênero.

Este resumo apresentado acima expressa uma presença considerável do grupo musical *Rock* na maioria dos gêneros de jogos. Além disso, nos chama a atenção o fato de que o grupo musical *Elite* comumente é evocado apenas em referência ao estilo orquestral. A música religiosa e o *jazz* não são mencionados diretamente. Mais uma vez, esta é uma abordagem bastante abrangente e generalista, mas a partir disto podemos realizar algumas discussões.

No texto de Phillips, o termo *Rock* se refere a um grupo amplo, como dito anteriormente. Dentre os gêneros que compõem esse grupo estão especificamente o *heavy metal*, o *hard rock* e o *rock progressivo*. Estes são os gêneros mais presentes e que mais influenciaram as trilhas musicais nestes gêneros de jogos que apresentam uma predominância do grupo musical *Rock*. A história dos jogos eletrônicos tem origem próxima à do *heavy metal*. na década de 1970 e ainda no período das máquinas de *pinball* nos espaços de jogos estadunidenses, podia-se ver máquinas com temas de bandas como AC/DC, Kiss e Guns and Roses (ARSENAULT; GUAY, 2020, p. 106). Esta relação se mantém nos jogos eletrônicos ao longo dos anos 1980 mesmo nas produções japonesas. Um bom exemplo é o jogo *Mega Man* (CAPCOM, 1987), cujo título original é *Rockman*, justamente em referência ao gênero musical. A trilha musical de *Mega Man* possui “uma mistura de som eletrônico de alta velocidade e energia, com duas linhas melódicas destacadas, movidas por tercinas de baixo velozes e percussão constante, sugerindo uma derivação do *metal*” (ARSENAULT; GUAY, 2020, p. 106).

Arsenault e Guay (2020, p. 107) comentam que as limitações técnicas dos aparelhos de jogos antigos é um dos elementos que influenciam na presença de gêneros como o *heavy metal* e o *hard rock*. O aparelho Nintendo Entertainment System (NES) podia produzir apenas quatro sons simultâneos²¹, e por isso um material musical polifônico não poderia ser bem produzido. Músicas com estilo contrapontístico e foco em linhas melódicas eram mais apropriadas, como é o caso das músicas de *heavy metal* ou *hard rock*. Este tipo de limitação também tornava apropriado o uso de músicas do período barroco (GIBBONS, 2018), o que discutiremos mais adiante. De maneira semelhante, Karen Collins observa a adoção do *rock progressivo* no aparelho Sega Genesis que possuía um *chip* de som capaz de mimetizar a instrumentação deste estilo (COLLINS, 2008, p. 43).

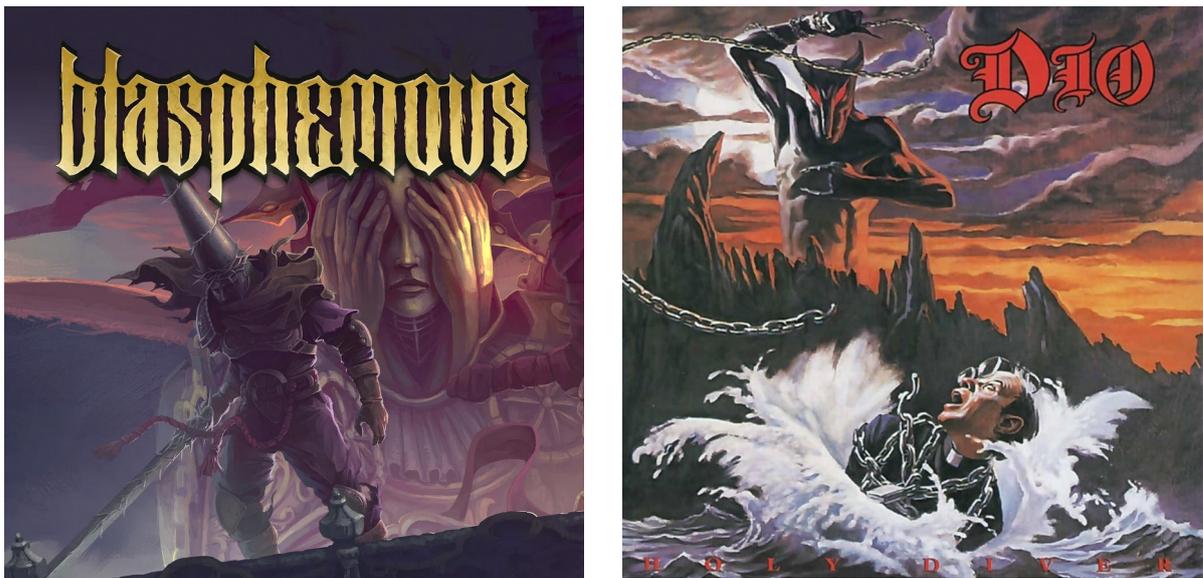
A relação entre *heavy metal* e jogos também pode ser observada nas temáticas de muitos dos jogos da década de 1980 e 1990. Os jogos de fantasia e algumas músicas de *heavy metal* trazem em suas histórias guerreiros, magos e cavaleiros em armaduras, lutas de espadas, exploração de masmorras e combates com criaturas fantásticas, como dragões. A respeito dos jogos, o autor estadunidense William Gibbons comenta que quase todos os jogos de fantasia se originaram “tentando recapturar o sucesso de obras de fantasia influentes de J.R.R. Tolkien, como *O Hobbit* (1937) e *O Senhor dos Anéis* (1954-1955), filmes de fantasia de espada e feitiçaria dos anos 1980 ou *Dungeons and Dragons*” (GIBBONS, 2018, n.p.). *Dungeons and Dragons*²² ou D&D (como também é chamado pelas pessoas que jogam) é um sistema de RPG analógico, que pode ser jogado em grupo. Ele foi uma forte influência para designers de jogos que tentavam “capturar o senso de *role-playing* de fantasia em mesa sem todos os rolamentos de dados e cálculos associados a jogadores ao vivo” (GIBBONS, 2018, n.p.). Continuando nesta relação entre *heavy metal*, fantasia e jogos, Gibbons (2018, n.p.) chama a atenção para o fato de que muitas bandas de *heavy metal* e *rock* progressivo dos anos 1960 a 1980 foram influenciadas pela literatura de

21 Dois canais de ondas de pulso, um canal de onda triangular e um de ruído branco.

22 Pode ser traduzido livremente como Dragões e Masmorras, no entanto é extremamente raro ver esta tradução nos contextos de quem joga.

Tolkien e cita como exemplos as músicas *Ramble on* (1961) e *Battle of Evermore* (1971), do grupo Led Zeppelin e *The Wizard* (1970), do grupo Black Sabbath. Nos chama atenção que ainda hoje podemos ver jogos que possuem capas ou imagens promocionais que se assemelham a capas de álbuns de *heavy meta*, tanto nas ilustrações como na tipografia.

Figura 1: Comparação entre a capa do jogo *Blasphemous* e do álbum *Holy Diver*



Fonte: À esquerda: *Blasphemous* (THE GAME KITCHEN, 2019) e à direita *Holy Diver* (DIO, 1983).

Estas observações feitas por Gibbons são fruto de digressões feitas em seu texto *Little harmonic labyrinths* (GIBBONS, 2018). Neste texto, seu objetivo é explorar o uso de música barroca nos jogos de fantasia do aparelho NES. Como mencionado anteriormente, a música barroca foi utilizada em jogos de fantasia para o aparelho NES por influência da limitação tecnológica, porém, Gibbons argumenta que esta escolha também poderia ser compreendida esteticamente, por conta do timbre do *chip* de som desse aparelho:

Mais do que muitos estilos musicais, a era barroca era caracterizada por uma flexibilidade de instrumentação; por exemplo, obras de teclado poderiam ser tocadas no órgão, cravo ou clavicórdio, dependendo das circunstâncias, sonatas ou concertos solos poderiam ser facilmente adaptados em outras obras ou

reaproveitados para outros instrumentos, e assim por diante (GIBBONS, 2018, n.p.).

O autor ainda comenta como o sucesso da compositora Wendy Carlos nos álbuns *Switched-On Bach* (1968), *The Well-Tempered Synthesizer* (1969), *Switched-On Bach II* (1973) e *Switched-On Brandenburgs* (1979) pode ter influenciado nessas escolhas: “se o público estivesse disposto a aceitar a música barroca nos sons computadorizados do sintetizador *Moog*, talvez ouvir estilos similares no *hardware* de áudio do NES fosse menos chocantes do que, ouvir obras do século XIX ou XX” (GIBBONS, 2018, n.p.).

Como se pode perceber, o que foi apresentado só explica a presença de gêneros como *heavy metal*, *hard rock* e *rock progressivo* no gênero de fantasia. No entanto, cabe lembrar que gêneros de jogos são estabelecidos tanto por suas temáticas como por suas mecânicas. Fantasia refere-se a uma estrutura temática, portanto, pode estar presente em muitos gêneros de jogos. Dentre os gêneros listados por Phillips (2014), os jogos de aventura, RPG e estratégia comumente trazem temas de fantasia. Além disso, quando observamos os jogos produzidos entre 1980 e 1990, percebemos que há uma prevalência do tema fantasia. Jogos posteriores, de outros gêneros, podem ter se baseado nestes primeiros jogos, usando-os como referência e reproduzido suas estéticas. Embora não cubra todos os gêneros de jogos, o que foi apresentado até aqui pode servir para a compreensão do porquê, nos termos utilizados por Phillips (2014), o grupo musical *Rock* e músicas orquestrais são tão presentes em *videogames*.

Claramente existem exceções e o avanço tecnológico permitiu que muito fosse feito em termos de utilização musical, inclusive no licenciamento de músicas preexistentes, como acontece nas séries de jogos *Tony Hawk's* (NEVERSOFT et al., 1999 -), *Need for Speed* (ELECTRONIC ARTS, 1994 -) *Grand Theft Auto* (ROCKSTAR GAMES, 1997 -). No entanto, em jogos da grande indústria a utilização de música orquestral é recorrente mesmo que seja uma orquestração de outros gêneros, como *rock* ou música eletrônica, criando uma forma híbrida. Os avanços tecnológicos também permitiram que os jogos emprestassem muito das estéticas de filmes, sobretudo de filmes que possuem

temáticas parecidas com os jogos. Assim como os filmes de fantasia influenciaram os jogos com a mesma temática, como mencionado anteriormente, outras influências podem ser notadas. Nos jogos de horror, uma série de padrões estéticos musicais são emprestados do cinema de horror (FARIAS, 2018a, p. 50–51). O autor estadunidense Tim Summers (SUMMERS, 2016, p. 147–148) percebe as influências dos filmes *The Sea Hawk (O gavião do mar)* (CURTIZ, 1940) e *The Adventures of Robin Hood (As aventuras de Robin Hood)* (CURTIZ; KEIGHLEY, 1938) na trilha musical dos jogos da série *The Legend of Zelda* (NINTENDO, 1986) e também do filme *Gladiator* (SCOTT, 2000) na trilha música do jogo *Rome: Total War* (CREATIVE ASSEMBLY, 2004).

No contexto de produção de jogos independentes, também é perceptível a utilização de *rock* e música orquestral, a exemplo dos títulos de jogos nacionais como *Sword Legacy: Omen* (FIRE CAST, 2018), *No Heroes Here* (MAD MIMIC INTERACTIVE, 2017) e *Blazing Chrome* (JOYMASHER, 2019). O universo de produção de jogos é bastante extenso e sem dúvidas essas linhas gerais apresentadas neste tópico encontrarão tensionamentos e exceções. No entanto, quando observamos os jogos independentes de maior destaque, que tensionam até mesmo o conceito de produção independente, como discutiremos no Capítulo 3, esses padrões estéticos que são observados por Phillips (2014) encontram alguma ressonância.

Neste tópico apresentamos brevemente algumas motivações que podem explicar historicamente uma predominância de determinados gêneros e estilos musicais, como o *rock*, seus derivados e a música orquestral. No entanto, é importante discutir brevemente como a internacionalização dos jogos contribui para que haja uma certa consonância sonora nas trilhas de jogos japoneses e estadunidenses. Por que os jogos japoneses não soavam tão japoneses? As limitações técnicas não são a única explicação. No tópico seguinte, discutiremos um pouco deste assunto.

1.2 Internacionalização e os processos de localização

Atualmente, jogos são parte de uma indústria global que não encontra fronteiras físicas em virtude da comercialização eletrônica por meio da internet. Existem jogos sendo produzidos em diversos países, porém, um número relativamente pequeno destes jogos pode ser identificado como produtos de uma determinada região geográfica. Ao contrário, as pessoas que criam jogos “muitas vezes eliminam ou minimizam deliberadamente os identificadores específicos da região através de um processo chamado localização” (GIBBONS, 2021, p. 359). Este processo consiste na alteração do idioma do jogo, tanto os textos como os diálogos gravados, além de possíveis alterações nas trilhas musicais, efeitos sonoros e outros elementos do jogos para adaptá-los às preferências culturais de um determinado público. Estas preferências podem incluir aspectos legais como restrições de violência em um determinado lugar. Karen Collins (2008, p. 99) comenta que na Alemanha existem restrições em relação a conteúdo violento, o que torna necessário que alguns efeitos sonoros tenham seu volume reduzido para atenuar o impacto de sequências de violência.

Para além das restrições legais de um determinado país e alterações de idioma, quando a localização exige alterações no material sonoro para atender às preferências de quem consumirá, há um apagamento da diferença cultural:

No seu melhor, a localização da música pode ajudar uma gama diversificada de jogadores a ligarem-se aos jogos de uma forma pessoalmente significativa; no seu pior, obscurece os feitos artísticos dos compositores e designers de som em todo o mundo, e homogeneiza a cultura musical de uma forma potencialmente prejudicial (GIBBONS, 2021, p. 360).

A canadense Mia Consalvo (2016) discorre sobre como a indústria japonesa de *videogames*, nos anos 1980, não exportava quaisquer jogos, apenas aqueles que não possuíam nenhuma característica cultural muito marcante e que não fosse percebido como muito estranho pelo público: “nos primeiros anos dos

arcades e da Nintendo, muitos jogadores ocidentais não reconheciam que os jogos japoneses vinham do Japão” (CONSALVO, 2016, p. 10). De fato, isso demonstra que havia uma preocupação em produzir alguns jogos com um ar mais ocidental. Portanto, muitas das escolhas estéticas mencionadas no tópico anterior também são motivadas por aspectos econômicos. Com o passar dos anos e com os avanços tecnológicos, o processo de localização tornou-se mais complexo e não somente jogos japoneses, mas diversos jogos que estão no mercado internacional recorrem a esse processo.

Gibbons (2021, p. 361) elenca três modelos de localização: localização básica, localização complexa e *blending*. Na primeira, há apenas a alteração de informações básicas, sem alteração de materiais musicais. Na segunda há a remoção de materiais musicais que possuam marcadores culturais específicos. A substituição é feita por materiais musicais que atendam ao público de destino ou a adoção de um estilo composicional “não localizável”. Por fim, o último processo envolve alterações significativas ou substituição completa do material musical para alterar marcadores culturais existentes por outros que sejam identificáveis pelo novo público. À medida que esse processo vai se complexificando, seu custo aumenta proporcionalmente. Desta forma, jogos produzidos de forma independente com pouco orçamento, na maioria das vezes, optam pela localização básica.

No entanto, assim como os jogos japoneses da década de 1980 apontados por Consalvo (2016), muitas vezes a produção independente que deseja alcançar o mercado internacional adota uma estética que impede a identificação de marcadores culturais. O jogo já é produzido com elementos estéticos que sejam facilmente identificáveis por um público global. Assim acontece com elementos visuais e musicais. É neste contexto que a adoção dos padrões estéticos discutidos no tópico anterior se faz presente nestas produções. A respeito deste tema, os próximos capítulos desta tese trarão maior aprofundamento, tendo como foco a produção de jogos nacionais.

1.3 Contextualização da produção nacional de jogos

A história dos jogos eletrônicos no Brasil não é tão recente, se comparada à indústria internacional de jogos. No entanto, o desenvolvimento da indústria brasileira ocorreu em condições muito diferentes em relação aos Estados Unidos ou Japão. Ainda são poucos os materiais acadêmicos que trazem uma perspectiva histórica da indústria brasileira do jogos. Como afirma Falcão (2014, p. 50), os trabalhos nacionais que se relacionam com a história dos jogos não costumam contextualizar como esta mídia chegou ao Brasil, no entanto, essa contextualização é importante para compreender as peculiaridades deste campo em terras brasileiras.

A empresa Taito do Brasil foi fundada em 1972 em São Paulo, como uma filial da empresa japonesa Taito, e importou, até o ano de 1976, máquinas de *pinball*²³ (CAMPOS, 2014; MENDONÇA, 2019, p. 43). A partir deste ano, com a resolução de reserva de mercado estabelecida pela Comissão de Coordenação das Atividades de Processamento Eletrônico (CAPRE), a Taito do Brasil começou a criar cópias de máquinas estadunidenses de *pinball* e fliperamas de jogos (também conhecidos como *arcades*) para driblar as limitações. Esta reserva de mercado durou até o ano de 1991, sendo revogada no governo Collor (GOGONI, 2021).

A inserção de aparelhos de jogos da empresa japonesa Atari Inc., uma das pioneiras no mercado de aparelhos domésticos de jogos, foi feita de uma “forma peculiar: a ética, então, era a da pirataria” (FALCÃO, 2014, p. 49). Houve muitos clones do aparelho Atari Video Computer System (Atari VCS), como o Dynavision da empresa Dynacom, o Top Game, produzido pela Bit Eletrônica e o Dactari, da Sayi Eletrônica (MENDONÇA, 2019, p. 44). O aparelho original da Atari chegou em 1983 pela Polyvox.

23 *Pinball* é o nome dado a um jogo eletromecânico no qual quem joga deve manter uma bola de metal quicando em um circuito sem que ela caia na abertura na base do equipamento que é semelhante a uma grande caixa sobre pernas, como uma mesa.

Em 1987, a empresa brasileira Tec Toy consolidou-se no mercado com a importação dos aparelhos da empresa japonesa Sega, tornando-os mais populares²⁴ em território nacional do que os aparelhos da Nintendo, também japonesa, que só chegou ao Brasil por meio de um contrato temporário pela Gradiente entre os anos de 1993 a 2003. Antes da chegada oficial da Nintendo, já existia no Brasil alguns “clones” do aparelho Nintendo Entertainment System (NES), como o Bit System fabricado pela Dismac e o VG-8000 Top Game da CCE (GOGONI, 2021). Apenas nos anos 2000 outras empresas se uniram à Tec Toy na fabricação de aparelhos em solo brasileiro, como a Microsoft em 2006 e a Sony em 2013. Atualmente nenhuma destas empresas continua a produzir aparelhos no Brasil (GOGONI, 2021).

Em relação à produção de jogos para aparelhos como o NES e Master System, a maior representatividade é da Tec Toy, que também produzia oficialmente os cartuchos²⁵ de jogos da Sega aqui no Brasil. Esta parceria também rendeu adaptações como *Mônica e o Castelo do Dragão* (TEC TOY, 1991) (Figura 2), com base no jogo *Wonder Boy in Monster Land* (WESTONE BIT ENTERTAINMENT, 1987) e *As Aventuras da TV Colosso* (TEC TOY, 1996a), baseado no jogo *Asterix and the Secret Mission* (SEGA, 1993), ambos para Master System. Alguns jogos foram criados pela Tec Toy como *Castelo Rá-Tim-Bum* (TEC TOY, 1997) e *Férias Frustradas do Pica-Pau* (TEC TOY, 1996b).

24 Internacionalmente, a década de 1990 é marcada pela disputa de mercado entre a Nintendo e a Sega de modo geral, a Nintendo tornou-se muito mais popular. No Brasil aconteceu o inverso (FALCÃO, 2014, p. 54; MENDONÇA, 2019, p. 45).

25 Este era o meio físico utilizado para a execução dos jogos.

Figura 2: Mônica e o Castelo do Dragão e Wonder Boy in the Monster Land



Fonte: Bojoga.com.br (2023)

Para computadores, houve mais títulos. O jogo que é considerado o primeiro brasileiro é *Aeroporto 83* (DEGIOVANI, 1983) para a linha de computadores Sinclair ZX80 desenvolvido pelo paulistano Renato Degiovani, que também desenvolveu *Amazônia / Aventuras na Selva* (DEGIOVANI, 1985). A equipe cearense Programas Inteligentes para o Seu Computador (PISC) desenvolveu algumas aventuras de texto²⁶ para o computador MSX, entre eles: *A Maldição da Vila Sinistra* (PISC, 1988), *A Taça Mágica* (PISC, 1990) e *Castelo Negro* (PISC, 1986). Outros jogos desenvolvidos no Brasil neste período são: *Aventuras em Serra Pelada*, *A Lenda da Gávea* (STOP INFORMÁTICA, 1987), *Gustavinho em o Enigma da Esfinge* (44 BICO LARGO, 1996) e *Incidente em Varginha* (PERCEPTUM, 1998).

É importante notar que havia um interesse em trazer temáticas nacionais e em português para os jogos feitos aqui, a exemplo dos jogos da Tec Toy e alguns dos jogos para computadores citados acima. Destacamos que embora hajam mais jogos brasileiros para computadores neste período de 1980 a 1990, eles eram menos populares devido ao alto custo de um computador.

²⁶ Aventuras de texto são jogadas por meio de uma interface textual. Na tela do computador um texto descreve a situação do jogo e solicita uma ação que deve ser digitada. Por exemplo: “você se encontra em uma floresta escura e sozinho, tateando no escuro você percebe um objeto que parece ser um baú, o que deseja fazer?” e na sequência é possível dar um comando escrito como: “abrir o baú”.

Computadores só começaram a se tornar populares a partir dos anos 2000. Com isto, ressaltamos que, embora houvesse uma tendência a produzir jogos com temáticas nacionais, estes eram feitos por um grupo muito pequeno de pessoas e possuíam um alcance muito limitado. Portanto, a maior parte dos jogos consumidos no Brasil eram estrangeiros. Na verdade, os jogos brasileiros eram uma parte muitíssimo pequena deste conjunto.

Apenas em meados dos anos 2000 a criação de jogos no Brasil começa a se estabelecer. A popularização de ferramentas de desenvolvimento e o barateamento dos computadores permitiram que algumas pessoas começassem a produzir de forma independente, seguindo uma tendência internacional com o estouro dos jogos *indie*. Algumas empresas foram fundadas nos anos 2000 e permanecem no mercado atualmente. Destacamos Aquiris, fundada em 2007, e Behold Studios, fundada em 2009. Desde esse período de florescimento da produção de jogos no Brasil, a lista de jogos criados aqui vem crescendo. Neste processo, há uma certa inversão que pode ser notada pelos nomes das empresas e os títulos dos jogos lançados. A maioria em inglês – *Sword Legacy: Omen* (FIRE CAST, 2018), *No Heroes Here* (MAD MIMIC INTERACTIVE, 2017), *Distortions* (AMONG GIANTS, 2018), *Kaze and the Wild Masks* (PIXEL HIVE, 2021), entre outros. Se antes quem produzia jogos no Brasil tinha uma tendência a abraçar ou evocar temas nacionais, a geração dos anos 2000 para cá tende a utilizar o inglês e reproduzir temas e elementos estéticos dos jogos estrangeiros.

Esta mudança de perspectiva pode ser compreendida a partir de dois pontos. O primeiro se dá pelo constante processo de globalização, que permite que um jogo possa ser vendido para quase qualquer lugar do mundo que tenha acesso às plataformas de distribuição de jogos *online*. As pessoas que produzem jogos no Brasil tem consciência do potencial de vendas para o mercado estrangeiro, e da possibilidade de ampliação do retorno financeiro. Mesmo que o Brasil seja um grande mercado consumidor de jogos, quando consideramos o mercado internacional, este último se torna mais atrativo. Não só o público consumidor estadunidense e de países anglofônicos, mas todo mercado consumidor que se habituou, assim como no Brasil, a consumir os jogos em

inglês produzidos nos Estados Unidos da América e no Japão – sendo que os jogos japoneses eram exportados em inglês, em um processo de localização (ver tópico 1.2) também visando o público internacional.

A adaptação ao consumo de jogos estrangeiros é justamente o outro ponto que pode explicar essa mudança de perspectiva da produção de jogos nacionais. Enquanto nas décadas de 1980 e 1990 as pessoas que estavam produzindo jogos eram pioneiras, pesquisando o campo e participando dele à medida que este vai se estabelecendo, as pessoas nos anos 2000 cresceram jogando *videogames* e construíram memórias e afetos baseadas nas suas experiências. Logo, as referências são majoritariamente os jogos produzidos fora do país. Com isto, temos ainda um número muito menor de jogos com temáticas nacionais e em português. Porém, desta vez temos uma produção nacional muito maior que antes.

É claro que este é um campo em constante mutação e os jogos nacionais têm expandido os temas explorados. Atualmente, temos um movimento crescente, embora tímido, de jogos com temáticas locais e muitos jogos com o idioma português disponível. Este movimento possui uma forte relação com a pesquisa acadêmica, como é o caso do grupo de pesquisa Comunidades Virtuais, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), que desenvolve games ligados a temáticas educativas e históricas, como o *2 de julho Tower Defense*²⁷ (COMUNIDADES VIRTUAIS, 2013). O SBGames (Simpósio Brasileiro de Games) realiza desde 2004 um festival de jogos que tem grande participação estudantil. Dentre os jogos aceitos no festival com temáticas locais estão *Guerra no Sertão* (BARBOSA, 2010), *Carcará – Asas da justiça* (SUPERNOVA GAMES, 2014), *Zumbi Olé* (CARRANCA GAMES, 2016), *Ilha do Presídio* (UTOPIA, 2016), *Árida: Backlands Awakening* (AOCA GAME LAB, 2019), *A Nova Califórnia* (GAME E ARTE, 2017), *Punhos de Repúdio* (BRAINDEAD BROCCOLI, 2020), *Aritana and the twin masks* (DUAIK ENTRETENIMENTO, 2021) e *Mandinga - a Tale of Banzo* (URUCA GAME STUDIO, 2021).

27 Refere-se a um gênero de jogo no qual o objetivo é proteger uma área posicionando armamentos estrategicamente.

1.4 Conclusão

A partir do entendimento do que é áudio para jogos e quais as suas funções, poderemos entender melhor as dinâmicas de trabalho das pessoas que fazem áudio para jogos no Brasil. Os elementos apresentados no primeiro tópico deste capítulo são uma base relevante para que os relatos presentes o Capítulo 2 façam sentido.

A existência de padrões estéticos em torno da música de jogos é motivada por aspectos culturais e tecnológicos. Compreender isto é importante para que possamos entender de que maneira estes padrões se apresentam na produção nacional de música para jogos. A existência desses padrões é uma das razões pelas quais o processo de localização pode chegar a alterar porções consideráveis do áudio de um jogo.

Ao compreender o que é áudio para jogos, suas funções e as dinâmicas que estabelecem padrões estéticos neste campo, faz-se necessário nos aproximar do contexto de produção nacional. A contextualização apresentada neste capítulo nos aproxima do tema desta pesquisa, que é a produção de músicas nos jogos feitos no Brasil. Considerando esta base referencial importada, como as músicas se alinham ou desviam dos padrões estéticos estabelecidos na indústria internacional? Nos próximos capítulos exploraremos esta questão a partir de relatos e análises de jogos brasileiros.

2 Perspectivas do campo produtivo

Neste capítulo, abordamos alguns temas motivados por entrevistas com profissionais da área de produção de áudio para jogos no Brasil. Por se tratar de um processo de investigação qualitativa, estas entrevistas foram feitas na forma de uma conversa de vídeo, da qual o áudio foi gravado. As conversas se basearam em um roteiro de questões (ver Apêndice) com o intuito de trazer as mesmas perguntas para todas as pessoas. Os temas abordados neste capítulo estão divididos em três tópicos: 2.1 Como o áudio é percebido na produção de jogos?; 2.2 Baseando-se em referências; 2.3 Formação e preferências musicais, e 2.4 Marcadores culturais na música de jogos.

Foram entrevistadas 10 pessoas que trabalham profissionalmente com áudio para jogos com tempo de experiência diferente. Abaixo apresento as pessoas que participaram das entrevistas.

Thiago Adamo, 40 anos, (SP/SP)²⁸ possui mais de 15 anos de experiência em áudio para jogos, atuando com composição e design de som. Realiza programas de treinamento *online* na área, por meio de sua empresa Game Audio Academy²⁹. Adamo trabalhou em jogos como *Garden Pawns* (BITTEN TOAST GAMES INC., 2018) e *Rocket Fist* (BITTEN TOAST GAMES INC., 2016), este foi o primeiro jogo brasileiro a ser publicado na plataforma Nintendo Switch³⁰.

Ana Queiroz, 28 anos, (MG/SP), é uma estreante na área de jogos, sem jogos finalizados em seu portfólio, porém já tem experiência com áudio para outros produtos audiovisuais, como na publicidade. Artisticamente é conhecida

28 Entre parênteses após o nome de cada pessoa está seu estado de origem e onde moram utilizando as siglas dos estados (até o momento desta escrita), seguindo o padrão: (Estado de Origem/Estado atual).

29 Disponível em: <<http://gameaudioacademy.com/>>. Acesso em: 17 de janeiro de 2023.

30 Este é o aparelho de jogos mais recente da Nintendo, lançado em 2017.

como Ana Rittz, nome que utiliza para assinar seus projetos autorais como musicista.

Danielle Serranú, 27 anos, (RJ/SP) está no mercado desde 2017, com maior foco no design de som, papel que desempenhou nos jogos *Super Magbot* (ASTRAL PIXEL, 2021) e *Gravity Heroes* (ELECTRIC MONKEYS, 2019). Serranú mantinha um blog sobre áudio para jogos chamado *retrochord*, este atualmente é uma subseção de seu site pessoal³¹.

Isadora Penna, 31 anos, (SP/SP) trabalha na área desde 2015 e possui experiência com som em outras áreas do audiovisual. Atualmente trabalha como designer de som na empresa de jogos para dispositivos móveis Wildlife Studios³², sediada em São Paulo. Ela também atua como compositora, sendo a responsável pela trilha musical de *Wolfstride* (OTA IMON, 2021), que compõe nosso *corpus* analítico do Capítulo 3.

Werther Azevedo, 41 anos, (RJ/RJ) trabalha nesta área de áudio para jogos desde 2007 e se vê como um dos pioneiros no Brasil. De fato ele faz isso desde 2009, apesar de que, muito recentemente, em agosto de 2022, assumiu uma vaga como designer (que é sua formação acadêmica) de interfaces para a Crytek³³, empresa que desenvolve o motor de jogos Cryengine (CRYTEK, 2023). Azevedo trabalhou nos jogos *Super Mombo Quest* (ORUBE GAME STUDIO, 2021), responsável por toda a parte sonora, e *Sky Racket* (DOUBLE DASH STUDIOS, 2019), como designer sonoro. Ambos são jogos analisados no Capítulo 3.

Luiz Reolon, 31 anos, (RS/RS) e Leonardo Pietrowski, 30 anos, (RS/RS) trabalham juntos no estúdio Yoho Musik Arsenal³⁴. O estúdio oferece serviços de áudio para jogos e outros produtos audiovisuais. Reolon atua desde 2008 na área de jogos e tem como foco o design de som e a dublagem. Pietrowski atua nesta área desde 2013 e tem foco maior na composição musical. Juntos trabalharam

31 Disponível em: <<https://www.daniserranu.com/blog-1>>. Acesso em 17 de janeiro de 2023.

32 Disponível em: <<https://wildlifestudios.com/>>. Acesso em 17 de janeiro de 2023.

33 Disponível em: <<https://www.crytek.com/>>. Acesso em 17 de janeiro de 2023.

34 Disponível em: <<https://yohoarsenal.com/>>. Acesso em 17 de janeiro de 2023.

nos jogos *Toren* (SWORDTALES, 2015) e *The Path of Calydra* (FINALBOSS, 2023?), este último ainda será lançado, com previsão para este ano de 2023.

Tharcísio Moraes, 35 anos, (BA/BA) atua na área de áudio para jogos desde 2013 e também é pesquisador. No momento desta escrita, ele está concluindo um doutorado em música na Universidade Federal da Bahia (UFBA), na área de composição para jogos. Trabalhou com composição musical na série de *audiogames Breu* (TEAM ZEROTH, 2018) e *Breu: Ataque das sombras* (TEAM ZEROTH, 2022), e *Árida: Backlands Awakening* (AOCA GAME LAB, 2019), que também compõe nosso *corpus* analítico.

Luiz Roveran, 30 anos, (SP/SP) trabalha atualmente em uma empresa de jogos de bingo para dispositivos móveis, Pipa Studios³⁵, em São Paulo, desde 2018. Trabalhou com composição nos jogos *Bingo Bloon* (PIPA STUDIOS, 2018) e *Bingo Rex* (PIPA STUDIOS, 2020). Ele também é pesquisador na área de jogos e no momento desta escrita também está concluindo um doutorado em música na Unicamp, na área de composição para jogos.

Thommaz Kauffmann, 28 anos, (RJ/SP) produz áudio para games desde 2010 e tem maior foco na composição musical. Dentre os jogos que trabalhou estão *Oniken* (JOYMASHER, 2014) e *Dandara* (LONG HAT HOUSE, 2018), que também é parte de nosso *corpus* analítico.

Apesar de crescer constantemente, o campo de produção de áudio para jogos no Brasil ainda é bastante restrito. Desta forma, acreditamos que a partir das conversas com essas pessoas é possível ter uma percepção bastante representativa do que é este campo atualmente. É também relevante destacar, assim como mencionado na Introdução desta tese, que, no campo de produção de áudio para jogos é comum que uma única pessoa conheça os processos de composição e design de som. Sendo que em alguns jogos uma única pessoa é responsável pelo áudio como um todo. Por isto, embora o foco desta pesquisa seja a música dos jogos, em alguns momentos nos referimos ao áudio como um todo.

35 Disponível em: <<https://www.pipastudios.com/>>. Acesso em 17 de janeiro de 2023.

2.1 Como o áudio é percebido na produção de jogos?

No Capítulo 1, comentamos a respeito do áudio em *videogames* e quais as suas diferenças em relação a outros meios audiovisuais. Nesta seção, discutiremos como o áudio é percebido em termos de relevância nos jogos, principalmente no campo de produção nacional. Nos interessa compreender como essa percepção se consolida e em que medida ela vem sendo transformada.

O áudio não é considerado como uma parte tão relevante em relação às demais partes do jogo no contexto de desenvolvimento. Ou, no mínimo, não é visto como uma parte integrante do processo de desenvolvimento, ao menos aqui no Brasil. São raros os casos em que há pessoas dedicadas ao áudio como parte da equipe de desenvolvimento, o que designer de som e pesquisador Giovane Webster (2017) chama de *game audio interno*. É claro que existem exceções, como é o caso do trabalho de Fernanda Dias no Studio Pixel Punk³⁶ do qual é sócia junto a Tiane Pixel, assumindo inclusive outras funções além do áudio. Também é importante destacar que uma mesma pessoa pode trabalhar de diversas formas, como é relatado nas entrevistas. Mesmo a participação em um projeto como parte da equipe, internamente, não impede que uma pessoa atue de forma autônoma em outros projetos. Tharcísio Vaz, por exemplo, é membro interno da equipe Team Zeroth, trabalhando nos *audiogames* da série *Breu* (TEAM ZEROth, 2018, 2022), ao mesmo tempo em que atuou como autônomo em outros projetos.

A respeito deste tema da desvalorização do áudio nos *games*, Webster (2017, p. 44–66) faz uma revisão de literatura sobre desenvolvimento e produção de áudio para jogos citando Jeannie Novak, que escreveu o livro *Game Development Essentials: An Introduction*, e Steve Rabin, que escreveu *Introduction to Game Development*. Ambos são livros extensos com o intuito de dar uma visão geral sobre produção de jogos para as pessoas que desejam iniciar

36 Dentre os jogos de nosso *corpus* encontra-se o jogo *Un sighted*, desenvolvido pela Pixel Punk e lançado em 2021.

a desenvolvê-los. A compositora e desenvolvedora de jogos Jeannie Novak inicia seu capítulo dedicado à parte sonora dos *games* dizendo que o áudio é comumente posto em segundo plano tanto no campo dos jogos quanto no audiovisual de modo geral e que as pessoas que desenvolvem jogos “estão extremamente focadas em gráficos, inteligência artificial e jogabilidade, sem considerar as muitas funções do áudio” (NOVAK, 2011, p. 277). De modo semelhante, também em um capítulo dedicado ao áudio, o engenheiro de software e desenvolvedor de jogos estadunidense Steve Rabin, escreve que o áudio não é levado tão a sério como a parte visual e que assim como nos filmes, o áudio é visto como pós-produção, porém quem produz áudio para games deveria trabalhar no jogo desde o princípio do desenvolvimento (RABIN, 2009, p. 771). A música e os demais elementos sonoros irão se relacionar tanto com os aspectos narrativos quanto com os aspectos interativos de um jogo e para isso é necessário planejamento. Por isso pensar o áudio desde o começo do projeto é importante.

Argumentar a favor do trabalho com áudio desde o início do projeto não significa iniciar os processos de gravação, criação e edição de som e música desde o início. De fato, é necessário que já haja alguns elementos do jogo para que o som possa ser criado. Por exemplo, para saber a duração de uma determinada ação, como o grito de um monstro, o manuseio de um equipamento, é preciso saber como isto foi animado, portanto depende da parte visual. Trazer o som para o começo do projeto significa que as pessoas envolvidas com a parte sonora do jogo poderão definir estéticas e fazer sugestões de como o som pode ser utilizado para otimizar a experiência proposta pelo jogo, ou seja, como o áudio se comporta em relação à jogabilidade. E, com isso, definir em quais partes do jogo haverá ambiência, em quais haverá música, se a música será incidental ou original, se será dinâmica ou não, e como determinados parâmetros do jogo afetarão a parte sonora, como características geográficas e a saúde da personagem (COLLINS, 2008, p. 90).

O envolvimento de quem trabalha com o áudio desde o início do projeto também estabelecerá uma confiança maior em relação ao que deve ser

produzido, diminuindo a possibilidade de erros e a necessidade de refazer o trabalho (WEBSTER, 2017, p. 65). Esta não é uma perspectiva exclusiva da produção de *videogames*, David Sonnenschein (2001), diretor e designer de som para cinema estadunidense, em seu livro *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema* defende que, no cinema, o envolvimento das pessoas responsáveis pelo áudio deve acontecer desde o desenvolvimento do roteiro, permitindo que o som seja pensado em conjunto com a narrativa que está sendo elaborada, definindo com maior clareza os caminhos estéticos a serem seguidos.

Essa percepção vem aos poucos se alterando. Aqui no Brasil, com o crescimento da produção e profissionalização da área de desenvolvimento de jogos, é possível observar um cenário mais positivo em relação à forma como o áudio é considerado no contexto da produção. Isso é percebido por Thiago Adamo:

A música em relação ao jogo? Cara, eu acho que é uma coisa que está se construindo. É algo que num determinado momento se deu muito pouco valor. Era uma coisa resolvida sempre no final do projeto. Assim: “terminamos o jogo inteiro e agora vamos ver a música”. Ainda existe um certo desleixo por alguns produtores de jogos, mas hoje uma grande parte dos produtores de jogos estão valorizando mais a música dentro do jogo (ADAMO, 2022).

Danielle Serranú também percebe uma mudança ao longo dos anos:

Eu vejo que muitos desenvolvedores, cada vez mais, pensam sobre isso. Cinco anos atrás podia ter muita gente no Brasil que não dava muita bola para o áudio. *Game* é uma área nova no Brasil, então áudio para *games* é uma área mais nova ainda. É normal ter esse movimento. Mas eu acho que hoje em dia a equipe já começa a entender que aquilo [o áudio nos jogos] é muito importante (SERRANÚ, 2022).

Não há dados nesta pesquisa que possam dar suporte ao argumento de que o campo de produção de áudio no Brasil é mais recente do que as demais

áreas do desenvolvimento. No entanto, se há uma tendência a valorizar mais a programação, parte visual e o design do jogo, é bem possível que estas áreas tenham se desenvolvido mais, com maior profissionalização das pessoas que trabalham nelas. O que pode ser observado a partir desta percepção apresentada por Serranú é uma desconexão entre o áudio e os outros elementos do jogo.

Esta perspectiva de mudança também é percebida por Tharcísio Moraes que apesar de identificar que ainda há uma tendência a considerar o áudio como uma parte final do projeto, diz:

Eu acho que tem sido cada vez menos frequente. Eu vejo que, cada vez mais, os desenvolvedores, **especialmente aqueles que já têm alguma experiência**, tendem a abordar os profissionais de áudio mais cedo. E eu vejo que projetos maiores tendem a trabalhar com mais de um profissional de áudio, entendendo que a demanda é muito grande, realmente super complexa. É difícil um profissional só dar conta de tudo, pelas especificidades e pelo escopo (MORAES, 2022, grifo nosso).

Neste sentido de um amadurecimento do campo de desenvolvimento de jogos no Brasil, Thommaz Kauffman também comenta a respeito de como a experiência no desenvolvimento de jogos auxilia para uma percepção maior de importância em relação ao áudio como um todo:

Acho que quem tem mais experiência, já lançou um jogo, já conviveu mais com pessoas de áudio, tem essa noção do quanto importante é você ter uma boa experiência de áudio num produto final. Isso não exclui o fato de que, às vezes, o áudio é esquecido durante o desenvolvimento do jogo. Muitas vezes o tempo é curto, [o áudio] entra muito tardiamente ou não botam o áudio numa reunião que é importante. Mas eu nunca vi alguém achar que tanto faz, saca? (KAUFFMANN, 2022, grifo nosso).

Para Moraes e para Kauffmann, a mudança é perceptível principalmente entre as pessoas que já possuem mais experiência de trabalho. Possivelmente experiências anteriores levaram essas pessoas a constatar que deixar de lado uma

parte do processo de desenvolvimento obviamente influencia no resultado final do jogo.

Ana Queiroz compara o campo dos jogos com o da publicidade e percebe que o desenvolvimento de jogos possui uma perspectiva de maior valorização da parte sonora:

Na área de jogo, eu vejo uma importância muito maior. Inclusive [este] é um dos motivos para eu entrar nessa área, porque as pessoas conseguem ter a noção de que o áudio é uma ferramenta imersiva, poderosa, sabe? Claro que têm exceções de pessoas que não dão valor tão grande assim, mas se a pessoa procurar o áudio para o jogo dela, ela está dando valor para aquilo, né? Eu acho que depende da situação, depende da pessoa. Mas na área de jogos eu vejo que as pessoas dão valor mais alto do que, por exemplo, pra publicidade, que é só para preencher um barulhinho ali, para dar 30 segundos, sabe? (QUEIROZ, 2022b)

Obviamente, só é possível considerar uma melhoria em relação a algo que antes era negativo ou inadequado. E fica claro pelos depoimentos que a situação ainda não é ideal, mesmo que possa ser melhor do que em outras áreas, como apontado por Queiroz. O comentário de Penna a respeito deste assunto toca em alguns pontos importantes:

Eu acho que o que rola no áudio para jogos é o que acontece no mercado audiovisual de uma maneira geral. O áudio é considerado a última etapa, ele não é tão importante assim. Mas tem uma coisa meio dúbia, eu vejo que as pessoas acham muito legal quando você apresenta alguma coisa de áudio, quando você faz uma apresentação formal do que está acontecendo, quando você manda uma música, tem essa excitação. Mas ao mesmo tempo, é algo que, se não existir está tudo bem. Ele [o áudio] costuma ser jogado um pouco de escanteio. **Por ser a última etapa, a gente está sempre com prazos apertados, então acaba acontecendo esse tipo de coisa.** Mas eu acho que é uma coisa cultural do Brasil. Não sei se lá fora é exatamente desse jeito. Acho que a gente

tem um caminho ainda para seguir, mas isso não é exclusivo de jogos, é como qualquer outra área audiovisual. (PENNA, 2022)

A percepção de Penna é consonante com a perspectiva de que esta relação de afastamento e desvalorização do áudio não é um problema isolado do universo dos *videogames*. E, ao mesmo tempo, Penna comenta que há uma excitação em torno do áudio, quase que como algo exótico que é valorizado em um nível abstrato, porém não em um nível prático. Afinal, por que isto acontece e no que isto influencia na produção de jogos dentro do nosso contexto de análise, no Brasil?

Muitas vezes a produção de um jogo feito no Brasil acaba sendo financiada totalmente pela própria equipe. É preciso considerar que, independente das implicações sobre qualidade, um jogo é minimamente funcional se houver programação, algum nível de design de jogo e elementos visuais, portanto, é compreensível que em um projeto com recursos mínimos o maior foco seja nestas áreas. A respeito disto, Werther comenta que:

Em termos financeiros, o áudio não é valorizado de forma alguma. Todo mundo luta muito para conseguir que o investimento em áudio seja proporcional ao de outras áreas. Minimamente proporcional. Isso é uma dificuldade enorme. E a gente entende que o desenvolvedor está dizendo que o nosso trabalho é menos importante. Mas, dito isso, o que acontece é que eu acho que os profissionais de áudio costumam responder a isso com radicalismo. Aí eles começam a parafrasear o George Lucas, falando que o áudio é a metade da experiência. E eu não acho que seja verdade. A experiência depende do jogo. Às vezes pode ser mais da metade da experiência e às vezes pode ser menos. Mas eu tenho uma velha máxima: se você consegue jogar o jogo sem áudio, então não é metade da experiência (AZEVEDO, 2022).

Este comentário de Werther traz luz a uma questão importante. O áudio não é superior à imagem, nem o contrário é verdadeiro. Muito menos um jogo é

composto apenas de áudio e imagem. O jogo é composto de muitas partes além do áudio e a soma de todas elas não é equivalente à importância da parte sonora. No entanto, esta perspectiva de super valorização do som não é incomum entre as pessoas que trabalham com áudio para jogos. Dentre as pessoas entrevistadas, isto é exemplificado neste comentário de Queiroz:

Sinceramente, considero o áudio responsável por 50% da experiência, o áudio ou a ausência de áudio. Porque assim, a gente fala de áudio, e parece ser só o áudio, mas a ausência de áudio também é proposital em determinados momentos. Então, o áudio e a ausência de áudio, acredito que são 50% e aí os outros 50% são realmente a jogabilidade, a parte visual e tudo. Falo 50% porque o áudio tem um poder imersivo muito grande, muito grande, é 50% em relação a visão (QUEIROZ, 2022b).

E também neste comentário de Kauffmann:

Para mim [o áudio] é 50% da experiência de um jogo. É tão importante que pode arruinar a experiência se houve um erro. Uma música que está muito alta ou uma música que, sei lá, a melodia é chata ou um som de pulo que acontece a todo momento [e] é um saco de ouvir (KAUFFMANN, 2022).

Além dos extremos³⁷, o áudio de um jogo é uma parte do todo e idealmente deveria ser valorizada de maneira proporcional. No entanto, existe essa diferença e distanciamento da parte sonora em relação ao restante do jogo, isso se revela, principalmente, em aspectos econômicos, com um menor investimento para a parte de áudio.

37 Cabe mencionar que estas discussões sobre o áudio enquanto um elemento imersivo que compõe 50% da experiência nos faz recordar das “ladainhas audiovisuais” (*audiovisual litany*) mencionadas pelo pesquisador estadunidense da área de sonologia Jonathan Stern (2012). Essas ladainhas são justamente as dicotomias entre o sonoro e o visual que geram comparações como “o som é esférico, a visão é direcional” ou “o som vem até nós, mas a visão viaja ao objeto” (STERNE, 2012, p. 9).

A produção de áudio possui demandas específicas que possuem um alto custo. Na melhor das hipóteses, a pessoa que trabalha com áudio utilizará, além de um computador, caixas de som apropriadas para a produção sonora³⁸, um espaço acústico adequado (para a utilização destas caixas) com tratamento e isolamento acústico³⁹, fones de ouvido adequados para o trabalho, microfones, placa de som (para o uso destes microfones), alguns controladores MIDI⁴⁰ e possivelmente um ou mais instrumentos. Este tipo de estrutura pode ser inviável para uma equipe de pequeno porte, que produz de forma independente, no qual cada integrante investe em seus próprios recursos. E, neste caso, a lista de investimento da pessoa do áudio tende a ser extensa. Não quer dizer que a produção de áudio esteja totalmente dependente de todos esses itens. É possível produzir com uma configuração mínima, utilizando apenas um computador e fones de ouvido, mesmo que haja limitações. E dentre as condições mínimas, está um espaço silencioso, ou, pelo menos, pouco ruidoso. O que torna a pessoa que trabalha com áudio um elemento isolado da equipe enquanto realiza seu trabalho. Não seria possível dividir uma sala com outras pessoas e exigir que elas fiquem sempre em silêncio.

Estes fatores associados, a perspectiva de que o áudio é apenas uma parte da pós-produção e as condições de produção de áudio citadas anteriormente, podem explicar porque as equipes de desenvolvimento de jogos não costumam incluir alguém do áudio. E, considerando as necessidades de investimento de ordem pessoal, é compreensível que não seja interessante para a pessoa que trabalha com áudio estar atrelada a uma única empresa, sendo mais vantajoso ser uma parte contratada para cada projeto. É importante ressaltar que isto não

38 O que no campo de produção sonora e musical é chamado de monitores de referência. São caixas de som com uma resposta de frequência adequada para monitorar o trabalho da forma mais precisa possível.

39 Tratamento acústico é um processo que utiliza diversos materiais nas superfícies de um espaço para que as reflexões sonoras que ocorram naquele espaço não distorçam a percepção de nenhuma frequência, tornando-a mais perceptível do que deveria ou anulando-a. O isolamento refere-se ao processo de impedir que o som externo seja ouvido neste espaço e vice-versa.

40 Controladores MIDI são equipamentos que podem realizar ações específicas em um determinado *software*. Por exemplo, podemos ter um teclado musical que é conectado ao computador e registrar as notas tocadas em um editor de áudio utilizando o protocolo MIDI.

exclui o fato de que o áudio de um jogo deva ser considerado como uma parte integrante de seu processo de criação. E isto implica que, assim como foi comentado acima, é importante que quem trabalha com áudio esteja envolvido no processo desde o princípio.

Quando questionadas sobre a contratação de instrumentistas para gravação, a maioria das pessoas trouxe a questão do orçamento como um dos principais fatores que influenciam na escolha de não fazer gravações, preferindo a utilização de instrumentos virtuais. Thiago Adamo (2022) comenta que sua preferência é a gravação com instrumentistas, mesmo que seja possível simular as sonoridades com instrumentos virtuais. Porém, ele enfatiza que isto depende do orçamento da empresa que o está contratando. Quando não há orçamento disponível, busca-se realizar algo com estéticas menos realistas. Possivelmente o realismo comentado por Adamo se refere à utilização de instrumentos acústicos (sejam eles performados ou simulados com instrumentos virtuais), em oposição a elementos sintetizados.

Thommaz Kaufmman (2022) comenta que sempre tenta fazer uma música que não dependa muito de gravação e que em alguns casos, quando há orçamento suficiente ou quando há necessidade, ele chama alguém para gravar ou ele mesmo faz a performance quando o instrumento é o piano. Leonardo Pietrowski (2022) também comenta que ele normalmente prefere gravar com sua própria performance os instrumentos que ele sabe tocar, como violão, guitarra e baixo, por não gostar da sonoridade destes instrumentos simulados virtualmente. Quanto à contratação de outros instrumentistas, ele informa que nunca teve orçamento disponível para isso e afirma: “Se eu tivesse verba, queria ter uma orquestra à minha disposição, queria gravar eles sempre. O problema é que a maior parte dos jogos nacionais não tem verba. Contratar uma equipe inteira de instrumentistas é inviável” (PIETROWSKI, 2022).

Luiz Reolon comenta que atualmente o espaço de trabalho do seu estúdio permitiria até mesmo a gravação de um pequeno naipe de metais, há espaço e equipamento suficiente para isso, no entanto ele afirma que:

O orçamento pra isso não existe. Então nem adianta querer fazer. É aquela realidade: a possibilidade existe, mas pra pagar todo mundo certinho, o artista, o intérprete, o instrumentista, não é realidade. Então geralmente o Leo [Pietrowski], nas composições, usa muito MIDI. O que a gente consegue fazer de orgânico a gente faz, mas por base [usamos] *sample*⁴¹ e MIDI⁴² (REOLON, 2022).

O que se percebe nestes relatos é que há uma preferência, entre as pessoas que trabalham com áudio para jogos, pela gravação em detrimento dos instrumentos virtuais. Porém, o orçamento é um impeditivo. Neste sentido, Isadora Penna também comenta que a maioria dos jogos para os quais ela fez a música, não havia verba suficiente. Por causa disto normalmente ela utiliza instrumentos virtuais, mas acredita que a gravação melhoraria o resultado final da música (PENNA, 2022). Sobre essa preferência em relação a restrição orçamentária, Tharcísio Moraes comenta:

Sempre que eu posso, envolvo os músicos. Mas foram poucos projetos de jogos que eu realmente tive a oportunidade de envolver instrumentistas. Fora o *Breu*, geralmente eu fico apertando [o orçamento]. Muitas vezes o orçamento é bem enxuto. Eu pego um pedaço do valor que seria da composição da trilha e chamo alguém para poder gravar. Especialmente quando é um instrumento que é muito difícil de se conseguir um bom *sample*. *Tinker Racers*⁴³ tinha gravação de guitarra, não tem nenhum *sample* que vai substituir um bom guitarrista. (MORAES, 2022)

A menção feita ao jogo *Breu* (TEAM ZERO TH, 2018, 2022), como uma exceção, é pelo fato de que este foi um projeto desenvolvido por meio de editais.

41 *Sample*, traduzido livremente do inglês, significa amostra. No contexto de produção sonora, a palavra *sample* se refere a gravações de curta duração que são utilizadas na composição de uma música. Pode se tratar de uma coleção de gravações de sons de um determinado instrumento, da execução de frases musicais inteiras ou mesmo pedaços de uma música preexistente.

42 MIDI – Musical Instrument Digital Interface: é um protocolo que permite a comunicação entre computadores, instrumentos musicais eletrônicos e outros dispositivos.

43 *Tinker Racers* (RUMBORA PARTY GAMES, 2020)

O primeiro jogo foi feito pelo edital Setorial de Culturas Digitais da Secretaria de Cultura da Bahia em 2017 e a sequência do jogo foi financiada pelo edital Rumos Itaú Cultural 2019-2020. Sendo um *audiogame*, é natural que haja maior foco na parte sonora, já que não há elementos visuais. E por se tratar de editais, foi possível pensar em orçamentos que permitissem gravações com instrumentistas.

Werther Azevedo também comenta sobre as limitações orçamentárias que reduziram suas possibilidades de trabalhar com a gravação de instrumentistas. No entanto, ele chama atenção de que mesmo quando os jogos possuíam um orçamento maior, a percepção sobre a área de áudio limitava a sua produção:

Os orçamentos com os quais eu trabalhei não comportavam a contratação de terceiros. Essa é a realidade. Nesses últimos anos pós-Ancine⁴⁴, vamos dizer que os orçamentos melhoraram. Até poderia [contratar instrumentistas], mas ainda assim a expectativa das pessoas dos estúdios era que eu tomasse conta de todo o áudio. Então não sobrava muito espaço pra isso. Então acabou que eu entrei numa zona de conforto. Você começa a se acostumar a fazer tudo no computador, você fica bom nisso. E por mais que a gravação com instrumentistas pudesse ficar muito melhor, certos jogos não dependem disso. Não dependem de performance humana para que a música funcione no contexto do jogo (AZEVEDO, 2022).

O comentário de Azevedo revela que a forma como o áudio é percebido no contexto de uma produção não é totalmente dependente do orçamento. Assim como dito anteriormente, as pessoas que desenvolvem jogos estão mais preocupadas com gráficos e jogabilidades do que com o áudio (NOVAK, 2011), afinal de contas, o jogo funciona mesmo sem o áudio (AZEVEDO, 2022). De

44 Nos anos de 2016 e 2017, os editais do Fundo Setorial do Audiovisual contemplaram 45 projetos de jogos digitais, 23 no primeiro e 22 no segundo. Dentre estes estão alguns dos jogos de nosso *corpus*: *Árida: Backlands Awakeing* (AOCA GAME LAB, 2019), *Sky Racket* (DOUBLE DASH STUDIOS, 2019) e *Super Mombo Quest* (ORUBE GAME STUDIO, 2021). Embora o governo Bolsonaro tenha desmobilizado as ações da Ancine, não havendo novos editais desde 2019, os efeitos dos investimentos feitos em 2016 e 2017 puderam ser percebidos por um longo prazo, tanto pela duração de produção de um jogo, que pode ser longa, como pela profissionalização das equipes contempladas, que passaram a dispor de um orçamento muito maior para a realização de um jogo.

forma semelhante, não há nenhum dado que indique que músicas com uma performance humana farão com que o jogo seja melhor ou não. A depender do contexto, pode ser que uma música totalmente performada por instrumentos virtuais ou sintetizados funcione melhor.

A questão importante nesta discussão não é se a música performada por instrumentistas é melhor ou pior na fruição de um jogo. Isto seria um tópico de investigação para uma pesquisa distinta. O ponto desta discussão é que existe uma preferência, por parte das pessoas que criam música, pela gravação da performance de instrumentistas e, na maioria das vezes, a questão orçamentária faz com que estas pessoas adaptem o seu trabalho para evitar estes processos de gravação⁴⁵. Mesmo sem falar de questões orçamentárias, Serranú (2022) e Queiroz (2022b) comentam que normalmente fazem tudo sozinhas e Roveran (2022) cita que pela natureza do ciclo de produção acelerado de um estúdio focado em produção para dispositivos móveis, contratar pessoas para gravação nem é algo a ser considerado.

Em resumo, a percepção do áudio pelas outras partes do projeto influenciam o orçamento disponível para o áudio. E disto decorre que as técnicas de trabalho são adaptadas para uma realidade na qual deve-se fazer o menor investimento possível. Esse contexto todo afeta a maneira como as pessoas que trabalham com áudio se percebem no processo de desenvolvimento. A depender das relações de trabalho de um determinado projeto, as pessoas que trabalham com áudio não se sentem como desenvolvedoras do jogo, mas como uma parte externa a este processo. Tharcísio Moraes (2022) acredita que o compositor é uma parte da equipe de desenvolvimento com tanta importância quanto qualquer outra, porém, ele percebe que na prática isso depende muito da equipe que o está contratando:

Depende da equipe te chamar com uma certa antecedência para poder trabalhar no projeto e entender que você precisa do mesmo nível de maturação que o artista

45 É claro que isto não se aplicaria no caso de música eletrônica, que pode ser totalmente performada inteiramente sem a necessidade de gravações acústicas.

[gráfico] ou *game designer*, pra poder maturar e fechar aquela estética, pensar no sistema [de áudio], enfim, e experimentar e errar com todo mundo. Eu acho que depende muito do desenvolvedor ter essa consciência e chamar o profissional para poder trabalhar antes. E dar o mínimo de liberdade para o profissional (MORAES, 2022).

Moraes também comenta que nem sempre existe espaço para dialogar com a equipe de desenvolvimento para negociar as relações de trabalho e envolvê-lo mais nos processos do desenvolvimento do jogo e, por conta disto, prefere atender às demandas do trabalho conforme estas lhe são apresentadas. A respeito dessa participação mais próxima no desenvolvimento, Adamo (2022) também comenta que algumas equipes preferem um distanciamento maior:

Tem desenvolvedor que não gosta disso [de uma maior participação de pessoas que trabalham com áudio no processo de desenvolvimento] e a gente respeita e dá espaço pra ele para seguir sem isso. Mas hoje eu sinto que o desenvolvedor gosta de ter esse *feedback* profissional do áudio, porque ele sabe que no final o resultado do áudio do jogo vai ser melhor do que era sem a participação efetiva do profissional de áudio como desenvolvedor de áudio para games. Eu me enxergo hoje muito menos como só o músico que cria a música ou o *audio designer* que cria efeitos sonoros, mas eu me enxergo como alguém que está criando soluções de áudio para o jogo (ADAMO, 2022).

A sensação de pertencimento ocorre quando há uma percepção do áudio como parte do processo de produção, de forma integrada, assim como comentamos anteriormente a partir das perspectivas da literatura sobre áudio para jogos (COLLINS, 2008; MENEGUETTE, 2016; NOVAK, 2011; RABIN, 2009; WEBSTER, 2017). É importante destacar mais uma vez que esta sensação de participação, como uma pessoa que desenvolve o jogo, não significa ter um vínculo empregatício com a equipe. É uma questão de processos de trabalho que integram o áudio como uma parte funcional do jogo. Mesmo com um vínculo

empregatício, essa sensação de ser uma parte externa ao processo pode persistir, assim como é relatado por Penna, que está empregada na Wildlife Studios:

Pensando assim, por cima, eu acho que existe essa sensação um pouco externa. Não sei se é por conta do jeito que eu me coloco ou se é questão de equipe. Mas eu acho que mesmo em empresas isso acontece um pouco. O áudio é uma turminha a parte, é um grupinho que está ali, faz parte do jogo, obviamente, mas eu acho que tem esse bracinho de distância (PENNA, 2022).

Algo semelhante é relatado por Roveran, que trabalha na Pipa Studios:

Eu não me sinto muito desenvolvedor, no caso desse estúdio onde trabalho. Porque o meu trabalho lá é muito parecido com o trabalho de alguém que faz áudio para animação. Pra música, eu recebo um *concept*⁴⁶ para compor a partir disto. E aí eu recebo o *motion*⁴⁷. Então eu faço o som sincronizado com aquela animação. Agora, se eu observei aquela animação e eu identifiquei que o *trigger*⁴⁸ dela é diferente do que está na programação, esse som fica fora de sincronia. Então, nesse aspecto, não me sinto desenvolvedor do jogo. Eu me sinto um desenvolvedor de jogo em outros projetos nos quais eu tenho acesso a *build*⁴⁹ que eu mexo com FMOD. Vou lá,

46 Refere-se a *concept art*, em tradução livre: arte de conceito. É comum na produção de um jogo que sejam criadas algumas ilustrações que definem a direção geral da estética visual do jogo e servem de referência para outros processos de desenvolvimento, como criação de personagens, paleta de cores, etc.

47 O termo aqui se refere a uma animação de determinada parte do jogo. Por exemplo, uma animação de como uma personagem do jogo pula ou corre.

48 Em tradução livre *trigger* significa gatilho. Em jogos esse termo é utilizado para informar quais ações ou situações que podem desencadear alguma outra ação ou acontecimento. No exemplo dado por Roveran, ao apertar um botão um som referente a esta ação pode ocorrer. A confusão mencionada por ele encontra-se na impossibilidade de saber, por meio de uma animação, se o som acontece quando o botão é pressionado ou quando ele é liberado após ser pressionado. Isto é algo definido na programação do jogo.

49 *Build* é como nos referimos às compilações (versões jogáveis) do jogos, inclusive finalizado. Durante o processo de desenvolvimento o jogo é montado com códigos de programação, arquivos de som e gráficos, entre outros, a junção de todos esses elementos resultando em um programa executável, é o processo de *build*, que é um termo proveniente do campo da programação.

desenvolvo o *asset*⁵⁰, jogo no projeto, teste (ROVERAN, 2022).

O que há de similaridade entre o que é relatado por Penna e Roveran é o fato de trabalharem em empresas de desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis, que possuem ciclos de produção mais acelerados com jogos com menos foco em narrativas e mais em aspectos lúdicos. Além disso, geralmente quem joga em um celular, muitas vezes, está em um local público em condições de escuta que não priorizam uma atenção tão grande ao áudio, isto acaba por influenciar nas decisões de produção.

Na fala de Roveran, a condição para se sentir como desenvolvedor do jogo é estar associado aos processos técnicos de implementação do som. Este processo pode ficar a cargo exclusivamente de alguém que esteja programando o jogo, ou em um processo de comunicação constante entre quem programa e quem é responsável pelo design sonoro⁵¹. De maneira semelhante, Werther comenta:

A maneira como o áudio é quase sempre terceirizado faz com que você não participe do dia a dia da empresa. E como alguém que viveu os dois lados, participar do dia a dia da empresa é muito mais interessante. [...] No caso do áudio, o áudio terceirizado, não existe muito essa relação. E eu trabalhei com pessoas fantásticas que me tratavam muito bem e me faziam sentir bem, mas nunca é como ser da equipe. É diferente. Às vezes eles estão muito pegados num prazo e você não

50 Traduzindo livremente do inglês, *asset* significa “ativo”. Em jogos, todo arquivo criado e utilizado para compor o jogo é chamado de *asset*. Por exemplo: um arquivo de áudio, um modelo em 3D, entre outros.

51 Este processo de implementação pode variar bastante. Depende do tamanho do projeto e das condições orçamentárias da equipe. É possível que o áudio seja entregue pelas partes responsáveis por design sonoro e música e totalmente incorporados ao jogo pelo programador. Esta seria a dimensão mais econômica, sem envolver ninguém que trabalhe com áudio no processo. É possível também que a parte da programação esteja em contato constante com a parte de design sonoro para definir as melhores maneiras de implementar. Também é possível que uma ferramenta seja inserida neste processo, um *middleware*, como o FMOD Studio (consulte o Glossário), que permita que alguém responsável por este processo (design de som técnico) defina como o áudio deve se comportar em cada situação dentro desta ferramenta. Desta forma o papel de quem programa será apenas criar uma comunicação entre a programação do jogo e esta ferramenta, dizendo quando cada situação programada no *middleware* tocará. Em um nível ainda mais robusto, haverá uma pessoa trabalhando exclusivamente com a programação do áudio.

consegue *feedback*. Às vezes precisa de uma implementação de um desenvolvedor para botar os seus eventos no FMOD. Esse desenvolvedor está muito ocupado e você não consegue. Às vezes o desenvolvedor bota os eventos no FMOD, mas bota tudo errado pra você conseguir que ele faça a segunda passada de refinamentos. Dá muito trabalho e eu acho que é um trabalho que você não teria se você trabalhasse nessa equipe. Então existe esse distanciamento (AZEVEDO, 2022).

A participação mais próxima das pessoas que trabalham com áudio nos processos de desenvolvimento permite que haja maior controle em relação ao resultado final do jogo. No entanto, essa compreensão ainda não é parte do processo usual de desenvolvimento de jogos no Brasil. O que se revela pelos relatos feitos a esta pesquisa.

Há uma distância na forma como o áudio é percebido na literatura especializada em áudio para jogos, entre as pessoas que trabalham nessa área e na forma como as equipes de desenvolvimento o fazem. Esta distância pode ser percebida em outros espaços, como no *II Censo da Indústria Brasileira de Jogos* (SAKUDA; FORTIM, 2018), no qual a seção de recursos humanos, que se destina a identificar a distribuição das pessoas em equipes de desenvolvimentos de jogos por áreas, não lista especificamente produção de áudio como uma área independente (Figura 3).

Figura 3: Comparativo entre o 1º Censo da IBJD (2014) e o 2º Censo da IBJD (2018)

TABELA 13. Comparativo entre a distribuição dos colaboradores por áreas.

ÁREA	2014	2018
Programação e gestão de projetos	35,0%	31,1%
Arte e design	32,4%	27,2%
Administrativo e financeiro	13,5%	13,2%
Marketing e vendas	10,3%	9,8%
Outras áreas	8,8%	18,7%
	100%	100%

Fonte: *II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2018)*.

2.2 Baseando-se em referências

Voltando a atenção para o recorte desta pesquisa, que é a composição musical nos jogos, neste tópico discutimos os processos de escolhas estéticas na produção de jogos. No Brasil, essa produção é bastante baseada em referências, não é incomum que um jogo seja criado como uma homenagem ou inspirado em outro jogo. Em nosso *corpus*, o jogo *Horizon Chase Turbo* (AQUIRIS, 2018) pode ser considerado uma homenagem aos jogos da série *Top Gear* (KEMCO, 1992–2006), com muitos elementos semelhantes nas mecânicas do jogo. A música do jogo brasileiro *Horizon Chase Turbo* é composta pelo compositor estadunidense Barry Leitch, que também compôs para o primeiro jogo da série, *Top Gear* (KEMCO, 1992). Além deste, *Kaze and the Wild Masks* (PIXEL HIVE, 2021) é um jogo inspirado nos jogos da trilogia *Donkey Kong Country* (RARE, 1994–1996) para o aparelho de jogos *Super Nintendo*, também com algumas mecânicas semelhantes.

Além da inspiração na produção, é comum que a mídia especializada noticie jogos feitos no Brasil referindo-se a outros jogos semelhantes. No Observatório de games da UOL é possível ler uma reportagem com o título: *Blazing Chrome*⁵² / *Conheça jogo brasileiro inspirado em Contra*⁵³. Ao noticiar a disponibilidade gratuita da versão demo de *Unsung* (STUDIO PIXEL PUNK, 2021), o portal Drops de Jogos usa o título: *Demo gratuita de Unsung, jogo brasileiro meio Zelda*⁵⁴, *está disponível*⁵⁵. Também no Drops de jogos, o jogo *Deathbound* (TRIALFORGE STUDIO, [s.d.]) é anunciado como “*Dark Souls brasileiro*” baseado na *Idade Média Histórica* conta com personagem lutador de

52 Jogo de tiro com perspectiva frontal, *Blazing Chrome* (JOYMASHER, 2019), compõe o *corpus* desta pesquisa

53 Matéria referindo-se ao jogo *Blazing Chrome*, que compõe o nosso *corpus*, relacionando-o ao jogo *Contra*. Disponível em: <<https://observatoriodegames.uol.com.br/noticias/blazing-chrome-conheca-jogo-brasileiro-inspirado-em-contra>>. Acesso em 18 de janeiro de 2023.

54 Série de jogos de aventura da Nintendo - *The Legend of Zelda*.

55 Disponível em: <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/indie/demo-gratuita-de-unsung-jogo-brasileiro-meio-zelda-esta-disponivel/>>. Acesso em 18 de janeiro de 2023.

*capoeira*⁵⁶. No portal Jovem Nerd, dedicado a assuntos da cultura *geek*, o jogo *Dolmen* (MASSIVE WORK STUDIO, 2022) é descrito da seguinte forma: *Dolmen é como um “Dark Souls⁵⁷ no espaço” criado por brasileiros⁵⁸*.

Como discutido anteriormente, no Capítulo 1, o campo dos jogos digitais constantemente se autorreferencia. Alguns gêneros de jogos se estabeleceram tomando como referência outros jogos. Este é o caso do gênero *metroidvania*, que toma como referência a exploração não linear vertical e horizontalmente de um grande mapa interconectado com uma perspectiva frontal, elemento presente nos jogos da série *Metroid* (NINTENDO, 1986–2021) e *Castlevania* (KONAMI, 1986–2019). O nome *metroidvania* é justamente a junção destes dois jogos. Um outro exemplo é o gênero *roguelike*, cujo termo é proveniente do jogo *Rogue* (*roguelike*: parecido com *Rogue*, em tradução livre), de 1980, que são jogos que se baseiam na exploração de um mapa gerado proceduralmente em busca de itens e tesouros que melhoram as capacidades de batalha e sobrevivência da personagem. A personagem encontra diversas áreas repletas de inimigos que precisam ser derrotados para poder prosseguir.

Esta lógica de referenciação é também percebida nos processos de criação musical. A comunicação entre a equipe de desenvolvimento e a pessoa que irá compor para o jogo é feita por um conjunto de informações verbais a respeito do que é desejado e na troca de referências musicais. Algumas vezes são músicas diversas, selecionadas a partir de um repertório proveniente de álbuns musicais. Em outros casos, outros jogos são utilizados como base para expressar uma expectativa ou intenção em relação à música que será composta. Nesta dinâmica, na maioria das vezes a equipe de desenvolvimento, a parte contratante, inicia a relação oferecendo algumas referências para a parte contratada. Os relatos das

56 Disponível em: <<https://dropsdejogos.uai.com.br/developer/dark-souls-brasileiro-baseado-na-idade-media-historica-conta-com-personagem-lutador-de-capoeira/>>. Acesso em 18 de janeiro de 2023.

57 *Dark Souls* é um jogo de RPG. Faz parte de uma série de jogos, antes deste foi lançado o *Demon's Souls*, na sequência *Dark Souls II* e *Dark Souls III*. Esta série de jogos dá origem ao gênero *soulslike*, caracterizado pelo alto nível de dificuldade.

58 Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/dolmen-dark-souls-no-espaco-entrevista/>>. Acesso em 18 de janeiro de 2023.

entrevistas revelam que nessa relação a liberdade total de criação musical é bastante rara, é mais comum que o processo aconteça em consenso. Em alguns casos, a equipe que contrata o serviço já possui algumas ideias muito estabelecidas, limitando a criação ao escopo apresentado nas referências.

Tharcísio Moraes (2022) afirma que quando trabalha com alguém que já o contratou anteriormente, existe maior liberdade de criação. As pessoas lhe passam algumas referências e ele tem liberdade para desenvolver seu trabalho. Quando é um primeiro contato “geralmente a referência chega bem pronta” (MORAES, 2022), o que significa que já há uma direção bem delimitada do que é desejado para a música. Quando a parte contratante possui delimitações muito claras, o processo criativo é restringido, diminuindo a participação de quem está compondo no desenvolvimento do jogo como um todo. Roveran (2022) afirma que dentro da Pipa Studios, onde ele trabalha, normalmente ele inicia o processo de comunicação definindo as referências que expressam sua concepção musical para o projeto, mas na maioria das vezes, quando ele trabalha de forma autônoma, as referências são oferecidas por quem o contratou e com isso ele diz ter “menos espaço para manejar” (ROVERAN, 2022). Em relação a essa limitação, Serranú (2022) afirma que: “é muito difícil trabalhar quando a pessoa que te contratou tem uma ideia fixa na cabeça, como ela quer que seja e ela não está disposta a ser flexível sobre isso. Acho que essa é a coisa que mais minimiza o artista” (SERRANÚ, 2022).

Apesar de haver um reconhecimento de que este processo possa ser limitante em algumas situações, há espaços para diálogo e até alguns casos nos quais há liberdade total. Thommaz Kauffmann (2022) relata que na maioria de seus trabalhos normalmente lhe oferecem referências e dão total liberdade a partir disto. No entanto, nas palavras de Luiz Reolon: “a estética maior vem do diretor do projeto” (REOLON, 2022). Thiago Adamo comenta como o processo deve priorizar a direção oferecida quando diz:

Muitas vezes o produtor traz a referência da música e fala: “olha, eu acho que para o meu jogo esse tipo de música aqui é o que mais encaixa”. E qual que é a minha

missão? É fazer com que um estilo de música que não encaixa tanto em termos de *pace*⁵⁹, de velocidade ou de presença em relação ao *gameplay*, se encaixe. A gente tem que acrescentar. A música no jogo e o som do jogo, eles foram feitos para acentuar e fazer brilhar a narrativa e o game design que foram escolhidos pelo produtor. Então, a música e os efeitos sonoros, eles servem ao jogo, não o contrário (ADAMO, 2022).

Werther Azevedo também nos oferece uma percepção semelhante:

Pra mim, sempre foi um trabalho colaborativo e eu acho que se você não encarar dessa forma, você vai criar uma batalha na qual você vai sempre perder, porque a palavra final tem que ser do desenvolvedor. O jogo é dele, a visão dessa pessoa. Você está entrando como uma peça, um colaborador, naquela visão. Então, eu acredito que o especialista tem que usar a expertise dele pra sugerir fortemente, para, às vezes, debater (AZEVEDO, 2022, grifo nosso).

Nestes dois comentários, fica clara a percepção de que a direção artística está subordinada a quem está dirigindo o projeto e, portanto, demandando a criação musical. Porém, cabe a pessoa que compõe, enquanto especialista, definir qual a melhor maneira de realizar essa direção. De modo semelhante, Pietrowski (2022) informa que normalmente prepara um conceito inicial da sua percepção de como a música deveria ser e envia referências para quem o contratou. No caso de já terem lhe enviado referências antes, ele escuta e inicia um diálogo informando se ele concorda com a direção ou não (PIETROWSKI, 2022). Esta compreensão do que pode ou não ser adequado ao projeto se baseia em uma série de convenções às quais as pessoas que produzem áudio também estão sujeitas e reproduzem (ver Capítulo 1).

Quando a visão da direção do projeto desvia do que é esperado, no sentido do que é convencionado como mais ou menos apropriado para cada tipo de jogo em termos musicais, é possível que existam divergências. Neste caso, percebe-se

59 *Pace* pode ser traduzido livremente como “ritmo”, refere-se ao andamento de um jogo.

que a liberdade criativa não está somente delimitada pela direção do projeto, mas por um conjunto de expectativas em torno de cada tipo de jogo. Pietrowski (2022) cita um caso no qual foi necessário sair do projeto por conta de um desentendimento. Quem o contratou solicitou algo que, na percepção dele, não funcionaria bem no jogo. Ainda assim, ele produziu da maneira como lhe foi solicitado. A pessoa que o contratou não gostou do resultado e atribuiu a ele a culpa, motivo do fim dessa relação de trabalho. No entanto, este foi o único relato deste tipo nas entrevistas. Considerando que este processo de produção musical se dá em uma relação comercial, quem está sendo contratado deseja prestar o melhor serviço possível ao atender às demandas solicitadas.

Percebe-se nas entrevistas que, de modo geral, o sentimento em relação ao trabalho é positivo. As experiências mais conflituosas são raras nos relatos e as pessoas julgam que o meio de desenvolvimento de games independentes no Brasil é em grande parte favorável para seus processos criativos, sobretudo quando comparado com outras áreas como a publicidade (PIETROWSKI, 2022; QUEIROZ, 2022b).

Em relação às escolhas estéticas, Moraes (2022) comenta que quem o contrata normalmente não se refere a gêneros ou estilos musicais: “Não necessariamente eles falam: ‘A gente quer um *rock*, a gente quer tal estilo’. [Eles falam]: ‘a gente quer uma trilha igual desse jogo’. E aí você acaba inferindo que aquele é o estilo musical que ele quer” (MORAES, 2022). A respeito dessa relação com referências a outros jogos, Isadora Penna comenta:

Acaba sendo esperado que um desenvolvedor [que] está criando um jogo que é muito parecido com o *Zelda* vai querer que a música também expresse aquele tipo de sentimento que ele sentiu quando estava jogando o *Zelda*. Porque essa é a referência que ele tem na cabeça, entendeu? Eu acho que acaba se criando um pouco de coisas parecidas, normalmente. Mas a gente tem que sempre tentar quebrar um pouco disso para não ser uma cópia. Tem que entender qual é o sentimento e tirar alguma coisa de original daquilo (PENNA, 2022).

Na fala de Isadora, percebe-se essa relação de referenciação entre jogos e a busca por transmitir sensações similares às que podem ser evocadas por um determinado jogo. Esta busca por similaridade com outros jogos possui claramente um aspecto comercial, buscando agradar por aproximação as pessoas que conhecem e apreciam o jogo referenciado.

O processo de comunicação por meio de referências exige interpretação. Não há uma linguagem específica para comunicar aspectos musicais entre cliente e a pessoa que irá compor. Logo, é necessário compreender o que em uma determinada referência é objeto de interesse da pessoa que a utilizou. Moraes (2022) comenta sobre um caso no qual lhe foi solicitado “uma música mais tranquila, uma coisa meio zen”, e as referências eram todas músicas eletrônicas. Isso exigiu que ele interpretasse que o gênero seria música eletrônica, mas “com um andamento bem arrastado, poucas notas” (MORAES, 2022). De maneira semelhante, Serranú (2022) conta um caso no qual lhe pediram para criar “uma coisa fofa, mas que tenha um negócio meio *dark* junto” e lhe passaram algumas referências de *heavy metal*. Sem conseguir apreender a fofura nas referências, ela mandou para quem a contratou algumas outras referências musicais que podiam se encaixar na descrição dada.

É importante destacar que neste processo de comunicação o gênero musical não é um elemento central da discussão, assim como Moraes (2022) comenta acima. A troca de referências e informações relacionadas a intenções afetivas são o que pautam a discussão em torno das definições musicais. Cabe à pessoa que está compondo traduzir essas referências baseadas nas informações que possui e na sua própria experiência.

2.3 Formação e preferências musicais

Trabalhar com composição musical para jogos exige tanto a habilidade de compor quanto a compreensão das especificidades do jogo enquanto uma mídia

interativa. Enquanto o aprendizado sobre composição se baseia em um campo já bem estabelecido, que é a música, o aprendizado específico sobre áudio para jogos é mais restrito, já que é um campo recente, se considerarmos a própria história dos videogames. Ao longo de pouco mais de 50 anos de história, foi somente de meados da década de 1990 para cá que as possibilidades musicais se tornaram mais amplas, com a geração de aparelho de jogos que utilizavam CDs, permitindo um espaço de armazenamento interno maior e melhor capacidade de processamento (COLLINS, 2008, p. 64). Estas mudanças tecnológicas tornaram possível utilizar materiais sonoros pré-gravados, diferente dos aparelhos mais antigos que sintetizavam o som em tempo real, baseando-se na programação do jogo (COLLINS, 2008, p. 64).

Ainda mais recente é a possibilidade de produção independente de modo amplo, com os computadores se tornando cada vez mais acessíveis⁶⁰ a partir dos anos 2000, e com o crescente avanço dos programas de computadores que permitiram uma efervescente produção de jogos de forma independente. Contudo o campo de criação sonora para jogos e as possibilidades de aprendizado nesta área aqui no Brasil ainda são bastante limitadas. Interessamos observar os meios pelos quais as pessoas entrevistadas obtiveram as habilidades necessárias para trabalhar neste campo.

No Brasil, a formação musical presente nos conservatórios de música e nas graduações são majoritariamente voltadas para o domínio da música denominada como erudita (PEREIRA, 2020; QUEIROZ, 2018), referindo-se à tradição musical europeia no contexto da música notada. Este tipo de música também é chamada no senso comum de “música clássica”. A presença deste tipo de formação entre as pessoas entrevistadas é notável. Seis entre dez pessoas tiveram formação em conservatório ou em graduações de música. Thiago Adamo estudou no Conservatório Souza Lima, no Rio de Janeiro. Danielle Serranú é egressa do Conservatório Brasileiro de Música, no Rio de Janeiro e graduou-se no curso técnico superior de Músico Profissional, com especialização em piano, do

⁶⁰ Acessíveis para uma parcela da população. Ainda hoje, no Brasil, mais da metade da população não possui acesso aos computadores (IBGE, 2022; NIC.BR, 2022).

Instituto TAMABA, em Buenos Aires. Isadora Penna estudou no Conservatório Cacilda Becker, em Pirassununga e graduou-se em composição na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Thommaz Kauffmann também é graduado em composição pela UNICAMP. Já Tharcísio Moraes aprendeu violão nos cursos livres oferecidos pela UFBA, graduou-se, fez mestrado e, no momento desta escrita, está concluindo um doutorado, todos na área de composição pela UFBA. O foco do seu mestrado e do seu doutorado é a composição musical para jogos digitais. Luiz Roveran também está em processo de doutoramento em música pela UNICAMP, com o tema de música para jogos. Dentro deste mesmo tema, Roveran fez mestrado também pela UNICAMP e é licenciado em música pela Universidade Estadual Paulista (UNESP).

A forte presença de formações musicais tradicionais neste meio parece destoar do senso comum. Roveran (2022) comenta que na sua percepção “muita gente do game áudio vem da produção musical. ‘Baixa’ um FL Studio⁶¹ começa a mexer e depois a composição musical entra”. Em outras palavras, a sua percepção é de que as pessoas do meio de produção musical para jogos normalmente começa por meio do aprendizado técnico, experimentando ferramentas de produção de áudio e se direcionam para a prática de composição. Esta ideia de que as pessoas que fazem música para jogos comumente não possuem uma formação musical pode ser interpretada no resultado de uma pesquisa de conclusão de curso de Jean Carlos Ramos, realizada em 2020⁶². Por meio de um questionário que foi aplicado para 17 pessoas que trabalham na área de áudio para games no Brasil, Ramos (2020, p. 41) identificou que 12 pessoas se consideravam autodidatas e sete possuíam nível superior na área. Logo podemos entender que dentre as pessoas que se consideram autodidatas, no mínimo duas delas possuem nível superior em música. Talvez essa ideia em torno do autodidatismo se refira aos processos específicos de produção de áudio para

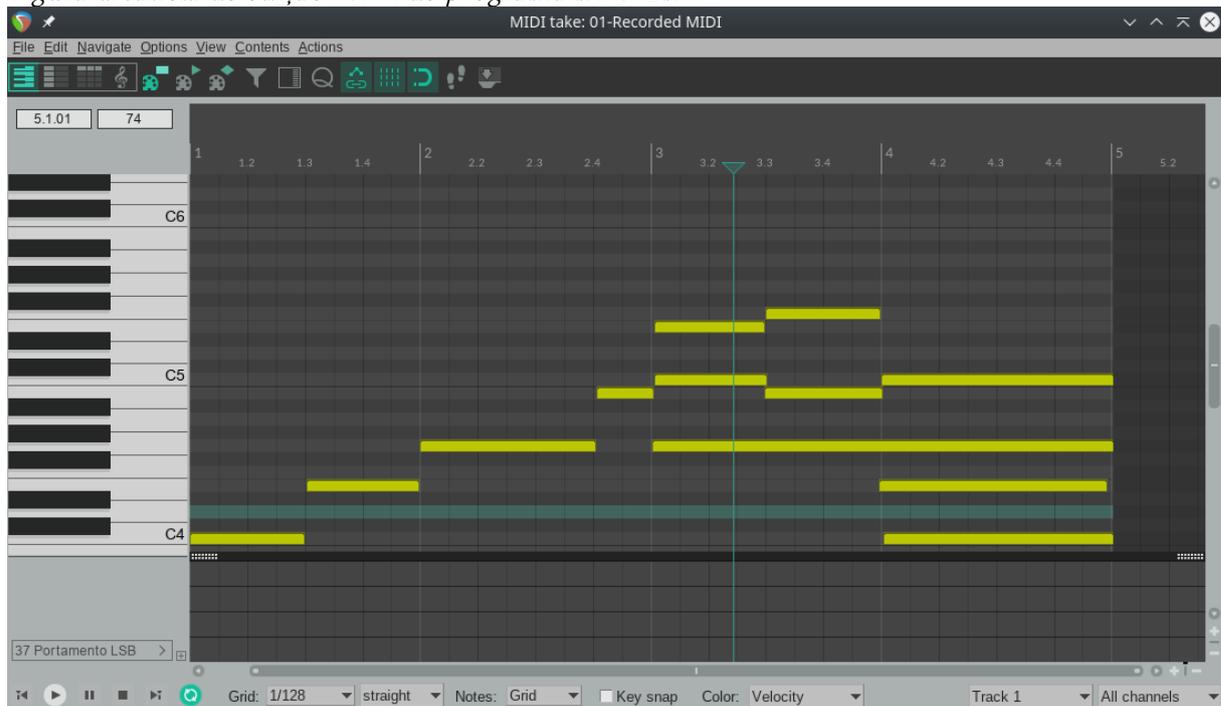
61 FL Studio (IMAGE LINE SOFTWARE, 2023) é um programa de edição de áudio. Um tipo de programa conhecido pela sigla em inglês *DAW - Digital Audio Workstation*. Disponível em: <<https://www.image-line.com/fl-studio/>>. Acesso em 20 de janeiro de 2023.

62 Trabalho realizado no Curso de Licenciatura em Música Da Universidade de Caxias Do Sul.

games. De outra forma, essa noção de autodidatismo ignora a influência desta formação à prática de composição.

O aprendizado musical dentro do contexto da música erudita é bastante útil dentro da prática de composição para jogos e audiovisual. Esta tradição musical “erudita” influencia gêneros musicais ocidentais modernos tanto ritmicamente, na utilização de uma métrica rítmica baseada em unidades de tempo e compassos, quanto harmonicamente, no embasamento de progressões harmônicas tonais. A própria linguagem utilizada pela maioria dos programas de áudio que utilizam MIDI é baseada no teclado do piano e na divisão rítmica em compassos (Figura 4).

Figura 4: Janela de edição MIDI do programa REAPER



Fonte: REAPER (COCKOS INCORPORATED, 2023).

As quatro pessoas entrevistadas que não tiveram uma formação musical na academia ou no conservatório iniciaram a prática na música com o aprendizado de algum instrumento. Como é o caso de Ana Queiroz e Leonardo Pietrowski que iniciaram com o violão e Werther Azevedo que aprendeu a tocar teclado. O aprendizado, conforme relatam, se deu por meio de cursos que não estão associados a conservatórios ou Universidades. Nenhuma destas três

peessoas fizeram graduação na área de música. Luiz Reolon não comenta tocar algum instrumento e se focou desde cedo na prática de design sonoro. Apesar de não ter investido em uma formação musical, ele compõe música para jogos.

Outro aspecto deste grupo que foi entrevistado é a experiência com performance musical. Thiago Adamo atuou como DJ, seu interesse por música eletrônica se deu pela busca de ser capaz de produzir música sozinho e pelo acesso a computadores que lhe permitiam testar o que aprendia no conservatório e fazer experimentações em programas de edição de áudio. Ele afirma que possuía um grande interesse por *heavy metal*, mas não teve boas experiências em bandas (ADAMO, 2022). Também dentro do espectro da música eletrônica, Ana Queiroz tem um projeto autoral de “*nudisco / synthwave* de estética retrofuturista”⁶³, conforme é descrito no *website* da artista⁶⁴ (QUEIROZ, 2022a), fruto de seu interesse por sintetizadores. No campo do *rock/metal*, Tharcísio Moraes tocava guitarra em uma banda de *thrash-death-metal*, a Knight Riders⁶⁵. O período em que ele tocava coincide com o período em que começou a se interessar por aprender a tocar guitarra. Algo semelhante aconteceu com Leonardo Pietrowski, que tocava guitarra em uma banda de *rock* chamada Doom Freak⁶⁶ e posteriormente deixou a banda para se dedicar ao áudio para jogos. Werther Azevedo tocou teclado nas bandas de *heavy metal* Sexto Círculo e *Heaven Falls*, e teve um trabalho posterior na música eletrônica, com o projeto de *psy trance* *Escape Into*⁶⁷.

As preferências musicais, no sentido da apreciação, são variadas, e encontram algumas influências em relação às práticas ou à formação musical das pessoas entrevistadas⁶⁸. Ana Queiroz diz ser grande apreciadora da música

63 *Nudisco* ou *Nu-disco* e *Synthwave* são gêneros musicais que fazem referências a gêneros dos anos 1980, como o disco (*nudisco* vem de *new disco*) e trilhas musicais de filmes e videogames também da década de 1980 (*synthwave*) com o uso de sintetizadores (Nu-disco, 2022; Synthwave, 2021).

64 Disponível em: <<https://www.anaritzz.com/>>. Acesso em 10/01/2023

65 Disponível em: <<https://knightridermetal.blogspot.com/>> Acesso em 10/01/2023

66 Disponível em: <<https://soundcloud.com/doomfreak>> Acesso em 10/01/2023

67 Disponível em: <<https://www.escapeinto.net/>> Acesso em 10/01/2023

68 A pergunta feita às pessoas foi: Quais são as suas principais referências musicais? As respostas para esta pergunta incluíram tanto aquilo que gostam de ouvir quanto aquilo que consideram relevantes em termos de inspiração. Por perceber que estas duas dimensões se

dos anos 1980 e cita artistas como Kate Bush, Michael Jackson, Roxette, Rita Lee, Marina Lima, Cazuza, Guilherme Arantes. Dentre artistas mais modernos como Vendrendi Sur Mer e Lewis OfMan, além de apreciar de modo geral o *synthpop* sueco. Queiroz também afirma sempre ter gostado muito de música de jogos e cita como especialmente marcantes os jogos *Zelda Ocarina of Time* (NINTENDO, 1998) e *Mario Kart 64* (NINTENDO, 1996). Thiago Adamo afirma ter um gosto variado, influenciado por seus pais, costumava escutar na infância Queen, Emerson Lake Et Palmer, Michael Jackson, Chic, Chico Buarque. Adamo afirma que seus pais gostavam de “Chitãozinho e Xororó a Genesis” (ADAMO, 2022). Na adolescência sempre gostou de música de jogos. Ele dava um jeito de gravar a saída de áudio da televisão para registrar a trilha dos jogos que ele costumava jogar, como *Top Gear* (KEMCO, 1992), *Streets of Rage* (SEGA, 1991b), *ActRaiser* (SQUARE ENIX, 1990). Para ele, essas músicas eram tão apreciadas quanto qualquer outra, sem distinção. O interesse de Adamo na adolescência foi o *heavy metal*, e mais tarde a música eletrônica, mas continuou com uma escuta eclética, como ele afirma: “no mesmo ano eu ia num show do *Iron Maiden* e no show do *Prodigy*. Ia numa rave que ia tocar o Skazi e ia num show do Osvaldo Montenegro” (ADAMO, 2022).

Thommaz Kauffmann cita a música eletrônica experimental como uma de suas preferências, a exemplo do artista FLOEX, que segundo ele foi uma de suas inspirações para a música do jogo Dandara. Além disso, Kauffmann cita como preferências musicais o *jazz*, a música erudita e a música eletrônica em geral. Danielle Serranú cita pessoas que compõem para jogos como Laura Shighihara – compositora de *Plants vs Zombies* (POPCAP STUDIOS, 2009) e *To the Moon* (FREEBIRD GAMES, 2011)– e Gareth Coker – compositor de *Ori and the blind forest* (MOON STUDIOS, 2015). Serranú demonstra um apreço especial por Billie Elish, por considerar a escuta desta artista uma mudança de perspectiva em relação à música e ao seu fazer musical, antes Serranú diz que “era muito

cruzam, aparecem aqui nesta pesquisa dentro deste espectro de predileções. Afinal, é raro que algo que não é apreciado seja considerado uma inspiração.

enrijecida”. Ela também aprecia Doja Cat e K-pop e diz que aprende muito sobre condução de vozes com BTS.

Isadora Penna diz que seus gostos têm muita mistura. Ela afirma que atualmente está fazendo muita música eletrônica, e que quando estava estudando música erudita, gostava muito de modernismo e música contemporânea. Especificamente Penna afirma que “gostava muito de Debussy. Essa época de começo do século XX, que as coisas estão se transformando, começando a ficar doidinho, mas ainda não perdeu completamente as raízes” (PENNA, 2022). Ela considera que essas são suas maiores influências. Já Leonardo Pietrowski cita pessoas da área de cinema como Ennio Morricone e Hans Zimmer, dando bastante destaque ao último apontando que este sabe fazer a música contar uma história. Pietrowski cita pessoas da área de música para jogos como Jake Kaufman – que compôs o jogo *Shantae* (WAYFORWARD TECHNOLOGIES, 2002)– e Manani Matsumae – que compôs para os jogos *Mega Man* (CAPCOM, 1987) e *Mega Man 2* (CAPCOM, 1988). De modo geral, Pietrowski afirma gostar muito de e metal, e que passou a ouvir pop e lo-fi⁶⁹.

Roveran diz prontamente: “vim do *rock*, comecei como guitarrista e o *rock* vai abrindo um campo grande” (ROVERAN, 2022). Ele afirma que o pai dele ouvia Beatles, Led Zeppelin, Black Sabbath e Deep Purple, e que isso o influenciou. A partir daí, ele passou a ouvir artistas como Iron Maiden e Dream Theater. Para ele, a descoberta do *rock progressivo* foi uma abertura para o *jazz* e o *fusion*. A faculdade de música lhe proporcionou um apreço por música contemporânea, como a música do compositor grego, naturalizado francês Ilánnis Xenákis. Roveran diz que atualmente escuta muita música brasileira. Ele atribui a Egberto Gismonti essa abertura para a apreciação da música nacional, embora não mencione outros artistas em específico.

69 O l é um estilo de fazer musical no qual deixa-se transparecer o que poderia ser considerado como imperfeições, como ruídos dos aparatos tecnológicos, discos de vinil, fita cassete, entre outros. É uma estética de “baixa qualidade”. Atualmente o l é muito difundido na internet em canais do YouTube com adaptações em andamento mais lento de músicas de *hip-hop* e também músicas de séries de *videogames*.

Tharcísio Moraes também afirma apreciar *jazz* e *fusion*, além de *heavy metal*, gênero musical pelo qual ele demonstra especial apreço. De modo geral, Moraes afirma ter uma preferência por música instrumental e cita Yamandú Costa e Hermeto Pascoal como dois exemplos de virtuosismo. Na sua infância, por influência de seu pai, ouvia Pat Metheny Group, Jorge Ben e bossa nova de um modo geral, gênero que afirma apreciar até os dias de hoje. Por influência do curso de composição, Moraes comenta gostar de música erudita, principalmente de música minimalista, e cita Philip Glass, Steve Reich e John Adams. Moraes ainda fala que sempre tem apreciado jogos de modo geral e cita Nobuo Uematsu e Yoko Shimomura como algumas de suas referências para a composição musical para jogos.

Werther se autoproclama a pessoa mais eclética do mundo e afirma gostar “do axé e forró até o *death metal*, passando pela música eletrônica” (AZEVEDO, 2022). Ele comenta ser bastante difícil ter um gênero musical que o incomode a ponto de não querer escutar. No entanto, Werther diz que tem seus gêneros favoritos, que são aqueles nos quais ele tem uma prática, como o *heavy metal* e a música eletrônica, especificamente o *psy trance*. Luiz Reolon também segue uma linha bastante eclética e afirma que seu gosto musical é uma “suruba interplanetária” e afirma: “gosto de ficar ouvindo milonga e tango de manhã e ouvir cumbia argentina de tarde” (REOLON, 2022). Dando alguns exemplos, Reolon cita Raça Negra, cúmbia e música tradicional latino-americana. Por trabalhar especificamente com design de som e muito pouco com música, preferiu dar algumas de suas referências profissionais nesta área como: Ben Burt, Diego Stocco e Kiko Ferraz, este último com quem ele já trabalhou.

Como mencionado anteriormente, os gostos musicais encontram interseções com a formação e práticas musicais, embora sejam mais amplos. De modo geral, pode-se dizer que o *rock*, a música eletrônica e a música erudita⁷⁰ são gêneros que aparecem com alguma frequência neste espectro de gostos e referências pessoais. A respeito da forma como essas referências influenciam em

70 Estes gêneros são colocados aqui como categorias bastante amplas que incluem seus subgêneros e variações.

seu trabalho as perspectivas variam. Há um entendimento direto desta influência, como afirma Thiago: “A gente sempre vai puxar a sardinha pra alguma coisa que a gente gosta. A música é muito resultado das nossas experiências” (ADAMO, 2022). Esta é uma perspectiva compartilhada por outras pessoas entrevistadas (AZEVEDO, 2022; PENNA, 2022; QUEIROZ, 2022b; ROVERAN, 2022). Aqui há uma ideia clara de que os seus trabalhos de produção musical é dependente de suas próprias competências e predileções. O que fica claro é que estas pessoas possuem consciência de que sua formação e seus gostos influenciam na maneira como produzem música.

Há outra perspectiva que entende essas preferências no máximo como uma inspiração, mas não chegam a interferir no processo de composição, uma vez que se acredita ser necessário produzir aquilo que o jogo demanda, além de ser confortável para a pessoa que está compondo.

Quando eu vou fazer uma música para um jogo, eu faço uma referência de música para aquele jogo. Então, às vezes, são músicas que eu nem conheço. Às vezes são artistas que não conheço. Mas sempre tem esse lado meu que já foi influenciado por todas essas outras referências que é Billie Eilish, o Gareth Coker (SERRANÚ, 2022).

No trecho acima, Serranú comenta sobre essa intenção de produzir algo que seja específico para cada jogo, mas compreende que suas preferências musicais, como a artista pop Billie Eilish e o compositor para games Gareth Cook, influenciam em suas escolhas esteticamente. De maneira semelhante, Moraes (2022) comenta a respeito de seus gostos musicais:

Eu não diria necessariamente que existe uma ligação direta entre esses estilos e a forma como eu componho. Pelo menos não é uma relação muito clara pra mim. Até porque quando a gente vai compor trilha, às vezes a gente precisa se desconectar um pouco dessa coisa do estilo e fazer o que o projeto está pedindo. Mas se eu tiver que reduzir bastante, geralmente tendo a compor melhor algo que tem uma pegada mais tensa, mais dissonante ou uma coisa mais *dark*. Uma coisa meio melancólica, talvez um pouco

com essa paleta mais orquestral. Por conta da minha formação, eu diria que isso é um padrão recorrente na minha experiência musical (MORAES, 2022).

Este trecho mostra uma percepção de que é necessário produzir aquilo que “o projeto está pedindo”, desligado de suas preferências pessoais. No entanto, ele reconhece que a sua experiência é permeada pela sua formação musical, portanto ele se sente mais confortável dentro de determinadas formas de fazer.

Leonardo Pietrowski (2022) comenta que o fazer musical vai se desenvolvendo a partir do roteiro, deixando claro que existem determinados padrões que precisam ser respeitados para que haja uma coerência:

Qual que é a temática do jogo? Porque, afinal de contas, a gente segue um pouco de esteriótipos. Se tu vai fazer um jogo medieval de fantasia, tu quer ouvir um violino, tu quer ouvir um pouco de orquestra, uma flauta, e eu vou muito nisso. Já tive brigas com desenvolvedores que quiseram criticar a estética que eu criei, porque eles queriam coisas fora do estereótipo que não funcionariam. E eu tive um trabalho de convencimento, de falar que inovar é bom, mas a gente tem que saber quando. Não dá para inovar só por inovar e fazer um jogo de fantasia que a música não vai ter nada de orquestra (PIETROWSKI, 2022).

A partir deste ponto, é importante destacarmos que, independente da influência da formação e preferências musicais na maneira como se compõe, há um consenso de que as escolhas musicais para um jogo devem atender às necessidades do projeto. É o que fica bastante claro na fala de Pietrowski. De forma resumida, pode-se dizer que “existe a liberdade estética e a de roteiro” (REOLON, 2022).

Como abordado no tópico anterior, um dos principais critérios que influenciam na escolha do material musical a ser produzido é o uso de referências, muitas vezes referências de outros jogos que inspiram a equipe de desenvolvimento. No entanto, as próprias preferências musicais das pessoas que

compõem, muitas vezes, encontram convergências com o que considerado apropriado, baseando-se nas convenções estéticas que discutimos no Capítulo 1. Werther exemplifica bem esta questão quando comenta a respeito de suas preferências em relação às trilhas musicais:

Eu acho que, em termos estruturais, muitas das músicas que eu faço acabam indo mais pra esse lado [do *heavy metal*]. Curiosamente, existe uma intersecção muito grande entre isso e a estética das músicas de *videogame* japonesas, principalmente as músicas que fizeram parte da minha formação. As pessoas da minha geração citam compositores japoneses: Nobuo Uematsu⁷¹, Yasunori Mitsuda⁷² a Yoko Shimomura⁷³. E essa galera também vem de uma formação de *prog, rock*⁷⁴. É bem claro e evidente nas músicas deles, como que as músicas têm estrutura de *rock*. E eu acho que eu sou muito assim também, em parte porque essas pessoas me influenciaram e em parte porque eu também tinha essa formação em *metal* e depois que eu passei pelo *Escape Into*. Então eu acho que também essa experiência na música eletrônica veio a influenciar muito a maneira como componho a música. Eu acho que menos as músicas que eu gosto e mais as músicas nas quais eu participei de forma autoral durante muitos anos influenciam muito os meus caminhos musicais e as minhas decisões musicais (AZEVEDO, 2022).

As pessoas citadas por Werther são famosas no campo dos *videogames*, principalmente entre quem produz jogos digitais, por terem criado músicas para jogos icônicos como *Chrono Trigger* (SQUARE ENIX, 1995), *Street Fighter II* (CAPCOM, 1991) e alguns da franquia *Final Fantasy* (SQUARE ENIX, 1987–2020).

71 Nobuo Uematsu é responsável pela trilha musical de alguns jogos da franquia *Final Fantasy* (SQUARE ENIX, 1987–2020-) entre os anos de 1987 e 2000 (Music of the *Final Fantasy* series, 2022).

72 Yasunori Mitsuda compôs a trilha musical de jogos como *Chrono Cross* (SQUARE ENIX, 1999) e *Chrono Trigger* (SQUARE ENIX, 1995), neste último trabalhou junto a Nobuo Uematsu.

73 Yoko Shimomura compôs junto a Isao Abe a trilha musical de *Street Fighter II* (CAPCOM, 1991) e também compôs para alguns jogos da franquia *Kingdom Hearts* (SQUARE ENIX, 2002–2019-).

74 *Rock* progressivo.

De fato há uma influência do *rock progressivo* nas produções musicais dos jogos japoneses da década de 1990, sobretudo os jogos dentro da temática fantasia (GIBBONS, 2018).

O que se pode observar é que, pelo menos para as pessoas entrevistadas nesta pesquisa, de modo geral, o que “o jogo pede” não é muito distinto daquilo que já lhes é conhecido. A partir de convenções estéticas globais, o desenvolvimento de jogos cria uma demanda por determinados gêneros e estilos musicais e esta demanda é atendida por pessoas que já possuem essa experiência. Desta forma, não há uma divergência profunda em relação à estética musical entre as pessoas que fazem música para jogos e as pessoas que as contratam. As divergências podem existir em relação aos processos de trabalho, orçamento, tempo disponível para produção e outros aspectos de ordem técnica.

Em relação aos conhecimentos específicos na área de áudio para jogos, as pessoas entrevistadas apresentam caminhos diversos. Algumas semelhanças são o acesso a tecnologias de produção musical como computadores e programas de edição de áudio, o amplo acesso à Internet e cursos na área de produção musical ou cursos específicos na área de áudio para jogos. Neste ponto específico, de fato, pode-se dizer que a maioria das pessoas entrevistadas tiveram um processo de autoformação. Moraes, Pietrowski, Reolon, Werther e Kauffmann não comentam terem feito cursos nesta área. Seus processos de aprendizado foram paralelos à própria prática de trabalho (KAUFFMANN, 2022; MORAES, 2022; PIETROWSKI, 2022; REOLON, 2022). Kauffmann (2022) comenta que sua relação com o áudio para jogos iniciou-se com a participação em um fórum de desenvolvimento de jogos⁷⁵. Roveran (2022) diz que, depois de iniciar na prática, ele buscou cursos online e sempre utilizou fóruns para tirar dúvidas e trocar informações. Atualmente existem na internet algumas plataformas de ensino como Udemy⁷⁶

75 Kauffmann (2022) comenta que sua primeira oportunidade de trabalho foi fruto da apresentação de suas composições no fórum. Ele ainda afirma que muitas pessoas que estão no mercado de jogos atualmente participavam desse fórum.

76 Disponível em: <<https://www.udemy.com/pt/>>. Acesso em 21 de janeiro de 2023.

ou Coursera⁷⁷, nas quais é possível encontrar cursos na área de produção de áudio para jogos. A Berklee Online⁷⁸ possui um programa de certificação na área de áudio para jogos com um total de três cursos. Este foi um curso que Adamo (2022) informou ter começado a fazer, embora não tenha terminado. Além deste curso, ele informou ter feito o curso *online* de produção musical na Dubspot de Nova York, atualmente o curso não existe mais e seu *website* está desativado.

O conhecimento básico da língua inglesa é uma ferramenta importante neste meio, uma vez que muitos manuais de programas de computador utilizados para produção de áudio para jogos e jogos em geral estão em inglês. Muitas dúvidas sobre a utilização de determinados programas estão compartilhadas em fóruns de língua inglesa, já que são fóruns oficiais dos programas, como os fóruns dos programas de edição de áudio REAPER (COCKOS INCORPORATED, 2023) e FL Studio (IMAGE LINE SOFTWARE, 2023). Atualmente esta barreira do idioma pode ser contornada com tradutores automáticos, como Google Tradutor⁷⁹ ou DeepL⁸⁰, que são capazes de traduzir *websites* inteiros. Mesmo que a tradução não seja infalível e passível de alguns erros, é possível compreender o conteúdo traduzido.

Além da busca por aprendizado *online*, Thiago Adamo (2022) e Isadora Penna (2022) mencionam ter feito cursos no Instituto de Áudio e Vídeo (IAV), em São Paulo, embora não tenham mencionado quais cursos. Ana Queiroz (2022b) diz ter feito curso de mixagem, curso de produção para *Ableton Live* e curso de síntese sonora para sintetizadores, embora não tenha mencionado em qual instituição.

Queiroz, Serranú e Penna fizeram o curso oferecido por Thiago Adamo na Game Audio Academy. Sendo que, para Queiroz e para Penna, fazer este curso foi um dos primeiros passos na direção do trabalho com áudio para jogos, uma

77 Disponível em: <<https://pt.coursera.org/>>. Acesso em 21 de janeiro de 2023.

78 Berklee Online é parte do instituto de música Berklee, nos Estados Unidos. Este instituto oferece cursos e graduações em nível superior na área de música como produção musical, performance instrumentista, entre outros. O programa de áudio para *games* está disponível no *website* <https://college.berklee.edu/>. Acesso em 21 de janeiro de 2023.

79 Disponível em: <<https://translate.google.com/>>. Acesso em 21 de janeiro de 2023.

80 Disponível em: <<https://www.deepl.com/pt-BR/translator>>. Acesso em 21 de janeiro de 2023.

vez que elas trabalhavam com outras áreas do audiovisual, como cinema e publicidade. O envolvimento de quatro dentre as 10 pessoas entrevistadas em torno de um mesmo núcleo, a Game Audio Academy, revela como o campo de produção de áudio para games é ainda muito restrito no Brasil. O curso oferecido por Thiago Adamo é hoje um dos maiores espaços de formação específica em áudio para jogos no Brasil. Existe uma outra formação online, fundada por um brasileiro, o Antonio Teoli, profissional na área de som para jogos e cinema desde 2003, a Game Audio School, porém a formação é menos acessível para profissionais brasileiros porque possui um foco internacional: o *website*, por exemplo, está todo em inglês⁸¹. Desta forma, a Game Audio Academy se torna mais acessível, por ter um foco no mercado nacional, também por ter uma forte presença nas redes sociais e pela divulgação de conteúdo, a exemplo do *podcast* Game audio drops⁸², mantido por Thiago Adamo, que comenta temas sobre a área de áudio para games e realiza algumas entrevistas com profissionais destes meio.

Considerando o grupo de pessoas entrevistadas como uma amostra do campo de produção de áudio para jogos, pode-se inferir que é comum ter pessoas com alguma formação musical, muitas vezes dentro dos contextos de formação de música de tradição europeia, ou alguma prática musical como experiências com bandas e performances musicais. No entanto, a entrada no campo de produção de áudio para jogos não possui trajetórias muito bem definidas, pela ausência de um número significativo de cursos acessíveis em língua portuguesa. Disto decorre a necessidade de uma formação que se apropria de conhecimentos de práticas similares como produção musical e produção sonora para audiovisual. Além disto, a busca de forma autodidata por informações *online*, seja em cursos, tutoriais em vídeo ou discussões em fóruns, são meios bastante utilizados. Como discutido, o acesso a tecnologias e domínio da língua inglesa cria um recorte social na composição do cenário de produção de áudio para

81 Disponível em: <<https://www.gameaudioschool.com/>>. Acesso em 17 de janeiro de 2023.

82 Disponível em: <<http://gameaudioacademy.com/gac-podcast-drops>>. Acesso em 18 de janeiro de 2023.

jogos. E este recorte é tanto social quanto regional, uma vez que a maior parte das equipes de desenvolvimento de jogos se encontram as regiões sul e sudeste (SAKUDA; FORTIM, 2018). Consequentemente, são nestas regiões que haverá maior oferta de trabalho para produção de áudio para jogos. Esta alta concentração se dá por uma distribuição de riquezas desigual no país, o que se exemplifica pelo fato de que o maior acesso a computadores com internet também se encontra nessas regiões (IBGE, 2022; NIC.BR, 2022). Sendo este um fator crucial na produção de jogos, este dado é um entre outros que fogem ao escopo desta discussão, que tornam a produção de jogos mais bem sucedida neste recorte geográfico.

É também relevante para esta pesquisa a constatação de que, para as pessoas entrevistadas, há uma forte influência das convenções de estéticas nos jogos. Estas convenções possuem uma influência maior do que a própria direção do jogo, como se exemplifica nas falas que enfatizam a necessidade de dialogar, convencer ou mesmo discutir com a parte contratante para que seja feito aquilo que é mais adequado ao jogo a partir da experiência de quem compõe. Neste sentido, embora possam haver divergências e limitações no fazer criativo, estas divergências não costumam ultrapassar os limites do que é convencional.

2.4 Marcadores culturais na música de jogos

Neste grupo de pessoas entrevistadas, há um entendimento comum de que gêneros musicais nacionais são adequados apenas quando o jogo é claramente brasileiro. É importante destacar que esta é uma questão difícil, uma vez que o Brasil é um país continental com uma formação histórica e social extremamente complexa. Portanto, o que poderia ser classificado como um gênero musical nacional? Não nos referimos aqui a uma identificação enquanto nação, em um sentido positivista. Nos referimos simplesmente a gêneros musicais capazes de evocar qualquer identificação com contextos brasileiros. E a

questão que novamente se impõe é: quais gêneros são capazes de fazer isso? O *rock*, por exemplo é um gênero musical de origem estrangeira, mas encontra no Brasil suas próprias expressões que, em suas letras, deixam transparecer características de uma determinada realidade social em um determinado espaço geográfico, além dos hibridismos que foram transformando este gênero ao longo dos anos. Alguns gêneros carregam associações, muitas vezes até estereotipadas, que são mais óbvias, como forró, funk ou axé. Nestes casos, facilmente percebe-se a relação com contextos locais do Brasil, porém deve-se tomar cuidado para não reproduzir nenhuma noção preconceituosa em torno destes gêneros.

No campo dos *videogames*, a identificação de um contexto cultural em uma música pode ser mais complexa, devido ao fato de que a maioria das músicas são instrumental, logo, não temos o suporte do idioma e do texto para identificar um contexto brasileiro. Além disso, em um jogo a associação entre o sonoro e o visual promove sentidos próprios⁸³. O que é visto é interpretado junto ao que é ouvido e vice-versa. Inclui-se neste contexto as formas como se interage com o jogo, as narrativas e as interfaces do sistema como partes deste todo que gerará um sentido.

Voltando para a primeira frase deste tópico, entende-se que, para este grupo de pessoas, gêneros musicais nacionais normalmente são aqueles de associações mais óbvias com os seus contextos culturais e, portanto, são mais adequados quando o jogo como um todo traz essa representação. Este é um tema que demanda uma discussão mais aprofundada, que será feita no Capítulo 3. Aqui neste tópico traremos as percepções das pessoas entrevistadas acerca deste tema.

A partir das entrevistas entende-se que o conceito de jogos que evocam contextos brasileiros se refere de maneira literal a algum espaço ou evento (histórico ou ficcional) nacional, como é o caso de *Mandinga: a Tale of Banzo*

83 Isto se aproxima do conceito de audiovisual explorado no livro homônimo do pesquisador e compositor francês Michel Chion (1994). Chion defende que a produção de sentidos do audiovisual acontece em um amálgama do sonoro e do visual. Portanto, no se cinema não só se vê ou só se ouve, mas se “audiovê”.

(URUCA GAME STUDIO, 2021), *Árida: Backlands Awakening* (AOCA GAME LAB, 2019), *A lenda do cabeça de cuia* (SUBMERSIVO GAME STUDIO, 2015), *Breu* (TEAM ZEROETH, 2018), *Punhos de repúdio* (BRAINDEAD BROCCOLI, 2020). Ou que faça referências ao folclore e a um imaginário indígena como *Aritana e a Pena da Harpia* (DUAIK ENTRETENIMENTO, 2014), *Aritana and the Twin Masks* (DUAIK ENTRETENIMENTO, 2021) ou *Araní* (DIORAMA DIGITAL, [s.d.]) Isto demonstra que o entendimento sobre a representação do Brasil está ligada a temas e espaços específicos, o que é uma problemática que não envolve somente a produção de música para jogos, mas o desenvolvimento de jogos como um todo.

Respondendo qual a sua percepção sobre o uso de gêneros musicais locais, Luiz Reolon (2022) comenta que “É muito difícil, porque, querendo ou não, está extremamente ligado ao contexto. Falar de música local, folclórica, é contexto, então é muito difícil propor para um jogo” (REOLON, 2022). Neste sentido, Reolon refere-se ao fato de que determinados gêneros musicais normalmente carregam associações culturais que se não estiverem presentes no jogo impedirão a presença destes gêneros. De maneira semelhante, Leonardo Pietrowski diz:

Eu acho muito legal quando é aplicável. Eu acho que falta, talvez, o interesse do desenvolvedor em usar isso, porque, como eu disse, acho que o compositor, de uma maneira geral, é limitado pelo meio que ele está (PIETROWSKI, 2022).

As falas de Reolon e Pietrowski encontram sintonia com o que afirma Werther Azevedo:

Eu até agora não vi isso ser muito empregado quando o jogo não tem uma temática nacional. Então, nos jogos que falam sobre o Brasil, de qualquer forma, a gente vê muito, no *Árida*, por exemplo. Tem um outro jogo fantástico, *Sertão profundo*. A gente vê muito, obviamente, da estética do Nordeste, da música do Nordeste (AZEVEDO, 2022).

Árida: Backlands Awakening também é mencionado por Isadora Penna como um jogo que tem um desejo de expressar uma brasilidade. Ela afirma que

outros jogos que ela trabalhou não possuíam esta intenção de forma clara. Para Isadora, assim como foi apresentado nas falas anteriores, se o jogo não for nitidamente brasileiro, não há muito espaço para que a música traga referências culturais notavelmente brasileiras.

Primeiramente, é importante destacar que a fala de Pietrowski reforça o que vem sendo apresentado ao longo deste capítulo: há uma limitação na criação artística de quem compõe para jogos. Neste caso, Pietrowski aponta a direção do jogo como um limitante. Em segundo lugar, dialogando com esta questão, a fala de Azevedo expressa bem esta relação entre o contexto apresentado no jogo e as possibilidades musicais deste jogo. Os jogos mencionados, *Árida: Backlands Awakening* e *Sertão Profundo* (NARISVERA, [s.d.]), possuem como temática o sertão nordestino. O primeiro, tem um recorte geográfico e histórico. Embora não seja possível saber em que cidade Cícera – a protagonista – vive, ela está indo em direção a Canudos, um pouco antes do começo da guerra em 1896. O segundo jogo, *Sertão Profundo*, ainda está em fase de produção e se baseia em um imaginário nordestino fantástico, criando uma releitura do movimento do cangaço, tendo lampião como um dos protagonistas. É importante também destacar que *Árida: Backlands Awakening* é produzido por uma equipe baiana e *Sertão Profundo* vem sendo produzido por uma equipe paraibana.

A associação feita por Azevedo é que, nestes casos, é possível ver muito da “estética do nordeste” na música. E, mais uma vez, esta é uma questão complexa. Qual seria a estética musical que representa o nordeste, já que esta é uma região composta por nove estados com expressões culturais diversas? Na página do Instagram de *Sertão Profundo*, há alguns exemplos do que será a música do jogo⁸⁴. Embora não seja parte do escopo analisar este jogo, é perceptível a influência de gêneros musicais nordestinos, como a estrutura rítmica de um baião na música *A maldição da botija*⁸⁵, além de hibridismos com a música

84 Disponível em: <<https://www.instagram.com/sertaoprofundo/>>. Acesso em 21 de janeiro de 2023

85 Disponível em: <https://www.instagram.com/tv/CUxWKO5FxYf/?utm_source=ig_web_copy_link>. Acesso em 21 de janeiro de 2023.

orquestral. Embora apareçam referências claras a gêneros nordestinos, não é possível compreender isto como algo que represente a região nordestina como um todo. A respeito de *Árida: Backlands Awakening*, como é parte do nosso *corpus*, discutiremos com profundidade no Capítulo 3.

Thommaz Kauffmann afirma que, apesar de achar positivo o uso de gêneros ou estilos musicais locais em jogos, deve-se tomar o cuidado em traduzir a estrutura musical de maneira que a música em questão atenda às necessidades de uma mídia interativa. Em suas palavras: “Música armorial, por exemplo. Acho linda, fantástica, mas não faria uma trilha copia e cola só armorial. Eu pensaria como traduzi-la para um outro cenário de jogos” (KAUFFMANN, 2022). A preocupação de Kauffmann diz respeito ao fato de que a estrutura de uma música para um jogo é diferente da estrutura de uma música que se escuta em um álbum musical. Ela não tem duração precisa e pode sofrer transições para diferentes materiais de forma indeterminada, assim como comentamos a respeito do áudio dinâmico (COLLINS, 2008) no Capítulo 1. É interessante que esta tradução para uma forma não linear é necessária para qualquer gênero musical, não se limitando aos gêneros locais. Isto transparece o fato de que há uma certa naturalização no uso de determinados gêneros e estilos musicais em jogos, enquanto outros são estranhos a este contexto.

Neste sentido de uma naturalização de determinados usos musicais como um padrão, Moraes comenta que a utilização de músicas com características locais, pode ser interessante para gerar identificação com um determinado grupo. Moraes faz um exercício de imaginação e diz que se um jogo utiliza músicas do gênero pagodão (ou pagode baiano, popular em Salvador), poderia gerar uma identificação muito forte entre pessoas de Salvador, mas poderia soar estranho para pessoas de outros locais. Como o mercado de jogos é mais global, este tipo de associação muito específica, para Moraes, geraria um estranhamento e uma quebra de expectativa.

A partir disto é importante observar que determinados gêneros musicais que são recorrentes em trilhas de *videogames* parecem não criar este

estranhamento. No processo de fruição de um jogo, parece que as músicas são mais associadas ao universo ficcional daquele jogo ou mesmo a jogos como um todo, dissociando-se dos contextos culturais nos quais estes gêneros se originam. Isto pode explicar porque as pessoas entrevistadas percebem com alguma estranheza a utilização de outros gêneros musicais que não fazem parte de um conjunto de referências já estabelecido. Portanto, para que possam ser utilizados, estes outros gêneros musicais precisam ter os contextos culturais aos quais se relacionam representados nos jogos. Para Ana Queiroz, o fato de o mercado brasileiro de jogos ser muito recente, comparado ao contexto internacional, faz com que as referências sejam majoritariamente estrangeiras, logo, a produção nacional segue essas referências, se assemelhando ao que é de fora, o que gera um ciclo.

Com uma percepção distinta, Thiago Adamo considera que a utilização de gêneros musicais que expressam aspectos locais é uma ótima forma de apresentar estas músicas para um público mais amplo. Adamo cita um projeto no qual está trabalhando, em que utilizou referências de música sertaneja brasileira, e afirma que o resultado foi bastante satisfatório. Adamo afirma que, em sua experiência, a utilização de gêneros ou estilos brasileiros nos jogos ocorrem por meio de hibridização, com a utilização de alguns elementos estruturais ou rítmicos. Adamo se opõe à necessidade explícita de uma representação visual ou narrativa de um contexto brasileiro em um jogo para que sejam utilizados elementos de gêneros nacionais:

Nada impede de eu fazer um *beat 'em up* e colocar um funk carioca. Estar fazendo um jogo de tiro, sei lá, e usar algum elemento de música brasileira, desconectada diretamente, porque isso acontece no resto do mundo. (ADAMO, 2022)

Ao dizer que isto acontece no resto do mundo, Adamo comenta que muitos jogos operam por meio de hibridizações e afirma que há jogos de fantasia que utilizam uma música que remete ao período medieval europeu sem que o jogo de fato tenha relação com esse período.

Outra perspectiva demonstra uma preocupação com a utilização de músicas locais. Roveran salienta que é preciso tomar cuidado com apropriações culturais em relação à cultura de outros países. Ao mencionar a trilha musical do jogo *Bingo Rex* (PIPA STUDIOS, 2020), Roveran diz que há um determinado momento no qual a principal referência seria o filme *Indiana Jones*, e para esta parte do jogo ele buscou compor de uma forma que não fosse possível identificar de forma alguma a cultura de qualquer país. Como uma música de lugar nenhum. O que parece virtualmente impossível, já que toda expressão cultural é fruto de algum contexto, não importa o quanto seja híbrida, ainda será possível criar algum tipo de relação. Esta preocupação de Roveran está no sentido de buscar uma neutralidade que não possa ser interpretada como ofensiva. Apesar disto, Roveran acredita que quando essas representações culturais são promovidas por um membro daquela cultura que está sendo representada, isto é positivo.

Danielle Serranú apresenta uma preocupação em relação ao uso de estereótipos quando se utiliza algum elemento que traz fortes referências culturais de um lugar ou grupo em um jogo. Em relação ao que é trazido por Roveran, a questão de Serranú é mais complexa. Danielle comenta que no campo de desenvolvimento de jogos brasileiros não são recorrentes representações culturais locais. Para ela, isto deveria acontecer com mais frequência, mas chama a atenção para que não seja feito com base em “estereótipos rasos”. Embora não fale diretamente sobre música, Serranú chama a atenção a um cuidado para tratar de temas como negritude ou culturas indígenas: “se ninguém da equipe for essa pessoa [alguém inserido nestes grupos], para buscar a vivência dela, peça a alguém, consulte alguém, busque saber sobre aquela vivência que você não tem” (SERRANÚ, 2022). Claramente, como a música é influenciada pelos demais aspectos do jogo, podemos estender essa preocupação para a utilização de músicas.

Esta é uma questão complexa que pode ser observada pelo prisma da apropriação cultural que “decorre da exploração de elementos de uma cultura por indivíduos ou grupos que efetivamente não pertencem a essa cultura”

(WILLIAM, 2019, p. 33). Este tipo de exploração distancia estes elementos culturais de suas significações em termo de afirmação e resistência de um grupo minoritário, funcionando como um instrumento de dominação. De fato, como é apontado por Serranú, é importante a representatividade, tendo em vista a presença reduzida de grupos minoritários nos processos de produção de jogos de um modo geral (SAKUDA; FORTIM, 2018). No entanto, a questão da apropriação cultural não é simples e não pode ser simplificada em termos do que pode e o que não pode ser feito. E cabe observar se a utilização de um gênero musical brasileiro como forró ou funk em uma trilha musical de um jogo constituiria um processo de apropriação cultural. Estas questões são muito mais óbvias quando os elementos utilizados são claramente identitários de um grupo, como um símbolo religioso ou uma forma de se vestir que representa uma identidade, como vestimentas de grupos indígenas. Porém, quando nos referimos à utilização de gênero musical que integra a categoria fonográfica de música popular, como o sertanejo ou o forró, em um jogo, isto é um processo de apropriação cultural?

Neste tópico, foi possível perceber que existem diversas tensões em torno da utilização de gêneros ou estilos musicais que se distanciam das referências convencionais. Além disto, percebe-se que há entre estas pessoas que foram entrevistadas, uma ideia de brasilidade quase sempre associada a alguns estereótipos, como o sertão nordestino, como uma representação de Brasil. Ademais, é perceptível que a questão não se limita à música. Acompanhando a tendência de servir ao jogo e suas temáticas, mesmo que não seja impossível, é difícil que haja um desvio estético na música sem que o mesmo ocorra no jogo como um todo.

Outro aspecto importante é a hibridização. Elementos musicais nacionais podem ser incorporados à música feita para um jogo sem que seja claramente perceptível a sua identificação. Parece haver um interesse em trazer estes elementos, assim como é dito por Adamo anteriormente. Isadora Penna, sobre este assunto, afirma que tenta trazer um pouco destes elementos, mas é complicado, porque nem sempre o jogo permite. Danielle Serranú afirma que fez

isso de “maneira muito sutil” no jogo *Wirewalk()* (DEBUGCHICKEN, 2021), uma das músicas tende para uma bossa nova e outra tem elementos percussivos de funk, *Tutorial Gates*⁸⁶ e *Lucy's Song*⁸⁷, respectivamente, ambas dentro de uma estética de *chiptune*. Com base no que foi discutido ao longo deste capítulo, o processo de hibridização parece um meio de contornar as resistências em torno da utilização de outras estéticas musicais além do que as referências convencionais delimitam. Também é preciso considerar a possibilidade de ocultar identidades culturais que possam soar exóticas para pessoas de fora do país, assim como Moraes comenta sobre o estranhamento em torno do que é alheio à sua cultura.

2.5 Conclusão

Neste capítulo pudemos vislumbrar a perspectiva de algumas pessoas que trabalham na área de áudio para jogos no Brasil. Resumimos aqui alguns pontos-chave desta discussão. Primeiramente, percebemos que a formação e as experiências musicais costumam influenciar mais a prática de composição para jogos do que as preferências musicais. A respeito disto, é importante perceber que estas formações e práticas musicais possuem alguns gêneros e estilos em comum: música erudita, *rock* e música eletrônica. Isto mostra uma consonância com os padrões estéticos musicais recorrentes em jogos eletrônicos como um todo observados no Capítulo 1.

As relações de trabalho que se estabelecem entre quem produz áudio e as equipes que contratam normalmente são relações de prestação de serviço. Portanto, a liberdade criativa da pessoa que está compondo para um jogo está subordinada à direção deste jogo. No entanto, muitas vezes não há divergências

86 Disponível em: <<https://daniserranu.bandcamp.com/track/tutorial-gates>>. Acesso em 23 de janeiro de 2023.

87 Disponível em: <<https://daniserranu.bandcamp.com/track/lucys-song>>. Acesso em 23 de janeiro de 2023.

estéticas tão grandes entre as partes, já que as pessoas que compõe para jogo também estão atentas à manutenção dos padrões estéticos recorrentes em jogo, e utilizam isto como base para determinar o que é mais ou menos adequado para um jogo. Normalmente a comunicação entre quem produz áudio e quem contrata esse serviço é mediada pela troca de referências. Muitas vezes, referências de outros jogos. Isto é um mecanismo de manutenção de padrões estéticos.

É importante notar que, a relação distante entre quem produz música e as demais partes do projeto também é fruto de questões orçamentárias. De fato o investimento em áudio é menor do que o investimento feito em outras áreas. Isto deixa transparecer que o áudio é uma parte do jogo que é vista com uma menor importância na produção de jogos. Dito isto, ressaltamos que os relatos mostram que ao longo dos últimos anos o áudio vem sendo progressivamente mais valorizado.

Por fim, percebemos que a inserção de marcadores culturais nas músicas, como a adoção de gêneros e estilos musicais locais é condicionada à presença destes marcadores na temática e narrativa dos jogos. Os relatos deixam transparecer que este tipo de uso musical é raro. Por ser raro, não há referências de como utilizar gêneros e estilos não convencionais em um jogo, essa ausência de referências e as limitações orçamentárias dificultam esta prática.

3 Jogos brasileiros

Neste capítulo, faremos discussões em torno da música de 17 jogos produzidos no Brasil. Os critérios de escolha estão expostos no tópico 3.1 Escolha dos jogos . Uma breve descrição de cada um dos jogos é apresentada no tópico 3.2 Descrição dos jogos. Uma análise mais detalhada pode ser lida no Apêndice desta tese, no qual há uma seção com os dados que compõem este capítulo. As análises feitas aqui não são no sentido de identificar as estruturas composicionais como uma análise melódica ou harmônica. Embora em alguns momentos um ou outro elemento estrutural possa ser evocado, o intuito destas análises é a identificação de gêneros e estilos e as formas como se relacionam com os jogos e suas convenções estéticas.

No tópico 3.3 Manutenções e rupturas, apresentamos os jogos que mais se aproximam das convenções estéticas discutidas nos capítulos 1 e 2 e em que medida existem rupturas. No tópico 3.4 Representações do outro , discutimos aspectos identitários em alguns jogos que utilizam a música como uma representação de uma cultura ou de um imaginário. No tópico 3.5 Funk e bossa nova, comentamos os jogos que fazem uso dos gêneros musicais citados no título do tópico e de que formas este material musical é utilizado. Por fim, no tópico 3.6 Localidades explicitamente vistas e ouvidas (?), apresentamos os jogos que possuem marcadores culturais que identificam contextos brasileiros. O tópico 3.7 Conclusão finaliza este capítulo.

Informamos que é difícil fazer a fruição do material musical mencionado nestas análises. Alguns jogos possuem a trilha musical publicada em plataformas de *streaming* em forma de áudio. No entanto, para a escuta no contexto do jogo, seria necessário assistir a algum vídeo da fruição do jogo ou jogar o jogo. Informaremos *links* que, no momento desta escrita, estão disponíveis. No entanto, não há garantias de que permanecerão no ar. Infelizmente, como não é

um material sobre o qual eu tenho direitos, não posso disponibilizar por outro meio, como um servidor privado ou uma mídia física.

3.1 Escolha dos jogos

A escolha do *corpus* desta pesquisa tem como objetivo apresentar uma amostra da produção de *games* que pode ser considerada como *mainstream* no Brasil. A palavra *mainstream* pode ser livremente traduzida como “fluxo principal”. Este termo só faz sentido de forma relacional. Só há um fluxo principal se houver um ou mais fluxos secundários. Normalmente a relação é feita na forma de uma oposição entre o *mainstream* e o independente, ou *indie*, uma abreviação derivada da palavra em inglês *independent*. Quando falamos da produção de jogos, essa oposição é menos evidente, e não se apresenta como uma evidente negação daquilo que é aceito como a norma (MARTIN; DEUZE, 2009, p. 290).

A indústria de *videogames* é extremamente variada em termos de modelos de negócios. Há o modelo dos jogos conhecidos como *triple A*⁸⁸, que são produtos das grandes empresas de games, como Electronic Arts (EA), Ubisoft, Rockstar Games, Nintendo e Sony. Estas são empresas multinacionais com centenas de profissionais empregados, trabalhando em diversos projetos ao mesmo tempo, dispondo de amplo acesso a recursos para produção. É a este modelo que se referem as notícias que falam sobre “a indústria bilionária de jogos”. Para além destas gigantes, temos as produções consideradas independentes. E é nesta categoria que encontramos um tensionamento do termo *indie*, ou independente, quando nos referimos à produção de jogos. Longe de uma oposição entre grande indústria e pequenos grupos de pessoas trabalhando de forma alternativa à norma, temos uma escala de níveis de produção bastante ampla: de uma única pessoa até algumas dezenas ou centenas de pessoas envolvidas em produções de

88 Refere-se aos jogos feitos por grandes empresas, com amplo investimento. Podemos fazer um paralelo com as grandes produções hollywoodianas no cinema.

médio e grande porte. Com as formas de distribuição *online*, atualmente disponíveis para os aparelhos de jogos e não somente para computadores, as produções independentes compartilham do mesmo mercado das grandes empresas, sem necessariamente engajar-se em uma oposição estética ou política ao *mainstream*. De fato, produções menores, fora destas corporações de dimensões gigantescas, como as citadas acima, possuem maior liberdade criativa uma vez que não há compromisso com um retorno financeiro milionário. Ademais, existem as produções com um viés alternativo e experimental que de fato se opõem ao *mainstream*.

É claro que, ao tratarmos da indústria global, o *mainstream* se refere às grandes produções, como mencionado acima. No entanto, também comentamos que este termo é relacional. No Brasil, não temos nenhuma empresa de jogos que se compare a uma *triple A* como Electronic Arts ou Nintendo. Há algumas empresas de médio e grande porte no ramo do desenvolvimento para dispositivos móveis, como a Tapps Games, Pipa Studio e a Wildlife. Porém, no desenvolvimento de jogos para computadores e aparelhos de jogos, podemos considerar que a maioria da produção é independente. De modo geral, a produção nacional de jogos poderia ser considerada como independente em relação à produção internacional. No entanto, se considerarmos apenas a produção brasileira, há uma produção principal, de maior destaque e que estabelece as normas e convenções deste campo e, portanto, uma produção *mainstream* nacional.

O que definimos aqui como *mainstream*, se refere aos jogos que foram bem-sucedidos em termos de recepção, visibilidade, alcance e que foram desenvolvidos por empresas que já se estabeleceram neste campo. Não é levado em consideração se o jogo tem uma proposta mais ou menos alternativa ou experimental. Como comentado acima, essa lógica de oposição entre o independente e o *mainstream* é ineficaz quando estamos falando de *videogames*.

A participação em eventos e premiações, cobertura midiática e distribuição dos jogos em plataformas de vendas digitais para computadores e

aparelhos de jogos são alguns dos critérios que consideramos relevantes na escolha destes jogos para considerá-los como parte da produção nacional *mainstream*. Vale ressaltar que a distribuição de jogos para computadores pode ser feita de forma independente com facilidade, no entanto, a distribuição em aparelhos de jogos, como os da Sony, Nintendo ou Microsoft, quase sempre demanda a participação de uma empresa especializada na publicação de jogos.

Dentre os eventos de maior destaque na produção de jogos no Brasil está o *Brazilian Indie Game Festival* (iremos nos referir a este evento apenas como BIG) que é o maior festival de jogos da América Latina. O BIG é um festival internacional que ocorre anualmente, normalmente em São Paulo. O evento conta com uma série atividades, desde palestras sobre desenvolvimento até reuniões com investidoras e publicadoras. Primeiramente, participar de um evento como o BIG e se tornar finalista, gerará repercussão em diversos portais de notícias sobre games que cobrem o evento. Por ser um evento internacional, é possível que os jogos que participam do BIG se tornem notícia fora do país também. Além disto, o BIG é um evento que reúne diversos atores da indústria de jogos, pessoas que desenvolvem e jogam, publicadoras e investidores procurando por bons projetos, jornalistas e empresas que oferecem produtos relacionados a games. Desta forma, a participação neste evento gera visibilidade e oportunidade de negócios. Isto fará com que o jogo, antes mesmo de ser lançado, já possua uma base de fãs e o interesse da mídia para o lançamento. Destacamos que a maioria dos jogos apresentados aqui foram finalistas de alguma categoria do BIG. Aqueles que não foram finalistas, como *Blazing Chrome* (JOYMASHER, 2019) e *99Vidas* (QUBYTE INTERACTIVE, 2016), tiveram destaque no evento e na comunidade de desenvolvimento e consumo de jogos brasileiros. Todos os jogos listados aqui estão disponíveis para computadores e, pelo menos, um aparelho de jogos.

3.2 Descrição dos jogos

O *corpus* desta pesquisa é composto pelos 17 jogos listados abaixo:

- **99Vidas (QUBYTE INTERACTIVE, 2016):** um jogo do gênero *beat'em up* inspirado nos realizadores do *podcast* homônimo, sendo eles os personagens.
- **Árida: Backlands Awakening (AOCA GAMELAB, 2019):** um jogo de aventura e sobrevivência, no qual é necessário gerenciar recursos escassos para poder prosseguir. Baseado nos eventos que precedem a Guerra de Canudos (1896-1897).
- **Aritana e a Pena da Harpia (DUAIK ENTRETENIMENTO, 2014):** jogo de plataforma no qual a personagem Aritana vai em busca de uma pena de uma Harpia conhecida por Uirruetê.
- **Blazing Chrome (JOYMASTER, 2019):** jogo de tiro *sidescroller*⁸⁹, gênero muito comum nos fliperamas das décadas de 1980 e 1990. O jogo faz referências a jogos como *Contra III: Aliens Wars* (KONAMI, 1992), com uma estética “retrô”.
- **Dandara: Trials of Fear (LONG HAT HOUSE, 2018):** jogo do gênero *metroidvania*⁹⁰. No entanto, sua mecânica de movimentação e ataque é bastante peculiar, exigindo um mínimo de teclas para que o jogo possa prosseguir, sem reduzir a jogabilidade.

⁸⁹ Movimentação lateral com perspectiva frontal. Normalmente da esquerda para direita.

⁹⁰ Um gênero de jogo que se baseia nas mecânicas dos jogos da série *Metroïd* (NINTENDO, 1986–2021) e *Castlevania* (KONAMI, 1986–2019). Para maior detalhamento, consulte o Glossário.

- ***Dandy Ace* (MAD MIMIC, 2021):** jogo do gênero *roguelike*⁹¹ no qual o personagem combina cartas para realizar seus ataques.
- ***Distortions* (AMONG GIANTS, 2018):** jogo de exploração no qual a personagem recupera sua memória ao longo da experiência, lidando com conflitos internos em busca de um entendimento de sua situação.
- ***Dodgeball Academia* (POCKET TRAP, 2021):** jogo de RPG de baleado⁹². Neste jogo, a personagem Otto, recém-ingressado em uma escola voltada somente para a prática de baleado enfrentará diversos oponentes em campeonatos.
- ***Horizon Chase Turbo* (AQUIRIS, 2018):** jogo de corrida que faz referência aos jogos de corrida das décadas de 1980 e 1990, sobretudo é uma homenagem ao jogo *Top Gear*.
- ***Kaze and the Wild Masks* (PIXELHIVE, 2021):** jogo de plataforma inspirado nos jogos dos anos 1990, principalmente com referências aos jogos da série *Donkey Kong Country* (RARE, 1994–1996).
- ***Necrosphere* (CAT NIGIRI, 2017):** jogo *metroidvania* com muitos obstáculos. Que utiliza apenas dois botões.
- ***No Heroes Here* (MAD MIMIC INTERACTIVE, 2017):** jogo de estratégia cooperativo (focado na experiência com mais de uma pessoa jogando ao mesmo tempo) com temática medieval. O jogo pode ser jogado por apenas uma pessoa, porém o nível de dificuldade será mais elevado.

91 Jogos de exploração de masmorras com geração procedural de mapas e itens disponíveis. O termo é usado aqui como uma simplificação, uma vez que existem divergências de classificações entre o que é um *roguelike*, e o que seria somente inspirado no gênero, também chamado de *roguelite*. A autora finlandesa Maria B. Garda, que pesquisa jogos e nostalgia, propõe o termo *neo-rogue* para se referir aos jogos mais recentes do gênero em seu artigo *Neo-rogue and the essence of roguelikeness* (GARDA, 2013). Para maior detalhamento, ver o termo no Glossário.

92 Este jogo pode ser conhecido por diversos nomes no Brasil: Queimada ou Queimado; Barra Bola; Bola Queimada; Cemitério; Mata-mata; Mata soldado; Caçador nos estados do Paraná e Rio Grande do Sul; Carimba no estado do Ceará. Baleado é como é conhecido na Bahia.

- ***Sky Racket (Double Dash, 2019)***: jogo do gênero *shoot 'em up* com elementos de quebra de blocos⁹³. O gráfico é no estilo *pixel art*.
- ***Super Mombo Quest (Orube Game Studio, 2021)***: jogo de plataforma com mecânicas de escalada de paredes, recompensa por eliminar todos os inimigos em um determinado tempo e compra de habilidades com os cristais coletados no jogo para melhoria da jogabilidade.
- ***Sword Legacy: Omen (Firecast, 2018)***: jogo de RPG tático, com batalhas em turnos. Acompanhamos a saga do rei Arthur em busca da lendária espada Excalibur. O jogo possui visão com perspectiva superior (*top down*) e movimentação por cliques.
- ***Un sighted (Sutio Pixel Punk, 2021)***: jogo de RPG de ação com perspectiva superior. O jogo conta com um limite de tempo para que a personagem Alma cumpra seu objetivo.
- ***Wolfstride (Ota Imon, 2021)***: jogo de RPG tático⁹⁴ com batalha de robôs gigantes. A trama segue um trio de amigos que precisam arrumar dinheiro para competir em um torneio de robôs gigantes.

3.3 Manutenções e rupturas

Como comentado no Capítulo 1, há a predominância de gêneros musicais específicos em determinados gêneros de jogos. As entrevistas feitas no Capítulo 2 revelam que existem convenções que tendem a ser mantidas no processo de criação musical para que os jogos sejam coerentes em relação às expectativas em torno do gênero de jogo escolhido. Como discutido neste segundo capítulo, as escolhas musicais são feitas com base em referências, muitas vezes referências

93 Jogos nos quais fazemos uma bola quicar destruindo os blocos presentes na tela. Um dos maiores exemplos é o clássico *Breakout* (ATARI, 1976).

94 É um jogo de RPG que possui um sistema de batalha baseado em turnos. Para maior detalhamento, consulte o Glossário.

de outros jogos. As escolhas musicais refletem o próprio processo de desenvolvimento dos jogos. Neste tópico, apresentamos alguns jogos que se aproximam destes padrões.

Começamos pelo jogo *Blazing Chrome* (2019) que é um jogo de tiro com movimentação lateral (*shooter sidescroller*). Este jogo foi desenvolvido pela empresa paranaense JoyMasher, e segue uma linha de criação de jogos retrô baseados em clássicos dos anos 1990 – *Oniken* (2014), *Odallus: The dark call* (2015). *Blazing Chrome* é uma clara homenagem aos jogos deste mesmo gênero da década de 1990. inclusive com a adoção de um estilo gráfico em *pixel art*⁹⁵ (Figura 5). Este é um jogo que se relaciona fortemente com suas referências, duas claras referências são os jogos da série *Contra* (KONAMI, 1987-2009) e *Metal Slug* (SNK et al., 1996-2018). Desta forma, a música segue os mesmos usos que são tradicionais ao gênero do jogo. Com uma estrutura linear, no sentido de que há poucos eventos que alterem a situação do jogo, a música possui uma dinamicidade baixa, tocando em *loop* do começo ao fim da fase, sendo que há uma música para cada fase. Há variação no material musical quando há o enfrentamento de algum inimigo principal (chefão). A música e os sons reproduzem a estética *chiptune*. É comum que um jogo com estilo gráfico em *pixel art* possua sons que reproduzam as mesmas limitações técnicas. Embora alguns jogos não sigam este princípio, é algo que opera como norma. Esta relação é observada por Lucas Meneguette (2016), em relação aos jogos *Minecraft* (MOJANG STUDIOS, 2011) e *Castlevania: Symphony of the Night* (KONAMI, 1997). *Minecraft* simula a estética *pixel art* em 3D, e por isso utiliza músicas no estilo *chiptune*. Já *Castlevania* se relaciona com essa estética não por meio da música, que busca uma estética mais realista, mas por meio dos efeitos sonoros, “o que pode ter sido feito simplesmente por economia de espaço em disco –

95 *Pixel* é a menor unidade em uma tela digital, como a tela de um computador ou celular. *Pixel art* é o nome dado a um processo de criação artística que simula as limitações técnicas de aparelhos de jogos mais antigos que não podiam produzir imagens em alta resolução. Portanto, neste estilo, a imagem é feita com um número limitado de pontos, que podem ter a dimensão de um ou mais *pixels* a depender da resolução.

alocando-se mais bits para as músicas e as vozes – ou para combinar com a estética visual do jogo, em *pixel art*” (MENEGUETTE, 2016, p. 87).

Figura 5: *Blazing Chrome*



Fonte: *Blazing Chrome* (JOYMASHER, 2019).

O crédito da composição musical é dividido entre Dominic Ninmark, compositor sueco, e Tiago Santos, compositor catarinense. A música toda gira em torno dos gêneros *heavy metal* e *rock progressivo*⁹⁶. De maneira semelhante, comentamos no Capítulo 1 que há uma aproximação entre jogos, *heavy metal* e *rock progressivo*. Principalmente nos jogos das décadas de 1980 e 1990, que é onde se encontram as referências de *Blazing Chrome*. Enquanto os gêneros musicais escolhidos dialogam com a estética do jogo, o seu ritmo mais acelerado dialoga com as dinâmicas do jogo, que apresenta um alto grau de dificuldade. Outro aspecto que vale ser mencionado é o nível de internacionalização e o apagamento de qualquer identificação cultural que o jogo apresenta. Este é um jogo que não busca nenhuma identificação com qualquer lugar do Brasil.

O segundo jogo deste tópico é *Horizon Chase Turbo* (AQUIRIS, 2018), um jogo de corrida que faz referência aos jogos de corrida da década de 1980 e 1990, sobretudo é uma homenagem ao jogo *Top Gear* (KEMCO, 1992). A aproximação é tão clara que *Horizon Chase Turbo* conta com o mesmo compositor do jogo *Top*

96 A trilha original pode ser ouvida neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=sVhJpBVwiMo&tab_channel=QuakedoomNukem>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023. Um vídeo da fruição do jogo pode ser visto neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=Qz8m_TN567c&tab_channel=PastPlayers>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

Gear, o estadunidense Barry Leitch⁹⁷. O jogo foi desenvolvido e publicado pela empresa gaúcha Aquiris Game Studio. O jogo foi originalmente lançado em 2015, disponível apenas para computadores. Em 2018, a versão *Turbo* foi lançada, atualizando o jogo e disponibilizando para aparelhos de jogos. O jogo vem recebendo atualizações por meio de DLCs⁹⁸.

A música em *Horizon Chase Turbo* cumpre a função predominantemente dinamizadora. Como jogos de corrida possuem uma estrutura pouco complexa, o grau de dinamicidade da música é baixo, tocando em *loop* durante as corridas. O jogo se aproxima da “tradição musical” (PHILLIPS, 2014, n.p.) dos jogos de corrida utilizando bastante música eletrônica, trazendo elementos de *rock* com algumas estruturas melódicas que se assemelham a *riffs*⁹⁹ de guitarra. Apesar de existirem pistas em diversos lugares do mundo no modo torneio mundial, não há nenhuma intenção de gerar uma identificação com estes lugares através da música, as representações destas localidades se manifestam apenas nos cenários. A única exceção é uma adaptação da música *Deu pra ti* (1981) dos irmãos gaúchos Kleiton e Kleidir, no mesmo estilo das músicas do jogo¹⁰⁰. Esta música foi adicionada em 2020 em uma atualização comemorativa que inseriu pistas ambientadas em Porto Alegre (Figura 6). A música toca na primeira destas pistas.

97 A trilha original pode ser ouvida no *Bandcamp* do compositor no link: <<https://barryleitch.bandcamp.com/album/horizon-chase-turbo-official-soundtrack-ost>>.

Acesso em 7 de fevereiro de 2023

98 São pacotes de atualização de um jogo que podem ser vendidos separadamente. No entanto, obviamente é pré-requisito possuir o jogo para que a atualização possa ser utilizada. Para maior detalhamento, consulte o Glossário.

99 Um *riff* de guitarra é uma série curta e repetitiva de notas tocadas na guitarra.

100 Neste vídeo, que possui a gravação de todos os níveis do jogo, pode-se ouvir a música a partir do tempo 1:03:10: <<https://youtu.be/y87JW6Hls-l?t=3797>>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

Figura 6: Pista em Porto Alegre Horizon Chase Turbo



Fonte: *Horizon Chase Turbo* (AQUIRIS, 2018).

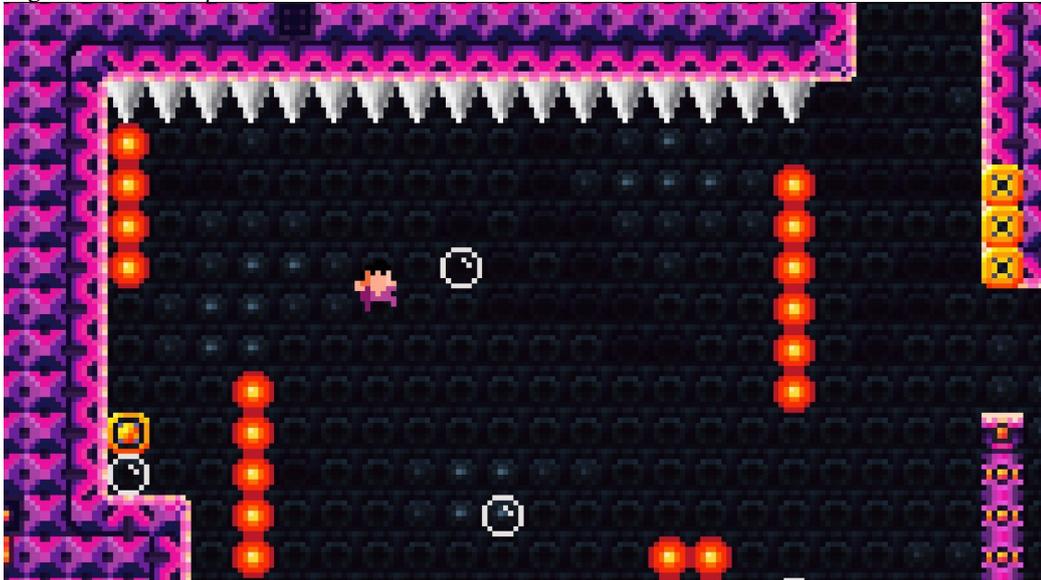
O jogo *Necrosphere* (2017), desenvolvido pela empresa catarinense Cat Nigiri, é um jogo de plataforma com mecânicas bastante simples, usando apenas dois botões para interagir. Apesar de ser um jogo de plataforma, o mapa do jogo se assemelha aos mapas dos jogos *metroidvania*, uma grande estrutura interconectada, não dividida em fases. Na plataforma de vendas Steam¹⁰¹, na versão em inglês, o jogo se apresenta como “um jogo *metroidvania* minimalista extremamente difícil que pode ser controlado com apenas dois botões”. Desta forma, o jogo pode ser considerado como um híbrido destes gêneros. O que impacta nas escolhas estéticas.

Um jogo *metroidvania* comumente traz elementos de tensão e uma atmosfera de isolamento que derivam da situação de uma personagem explorando solitariamente um grande mapa repleto de perigos. Na maioria das vezes, são jogos com forte apelo narrativo. As séries de jogos que dão nome ao gênero, *Metroid* (NINTENDO, 1986–2021) e *Castlevania* (KONAMI, 1986–2019), seguem essa tendência, assim como *Hollow Knight* (TEAM CHERRY, 2017), *Blasphemous* (THE GAME KITCHEN, 2019) e *Dandara* (LONG HAT HOUSE, 2018), para citar alguns. O estilo orquestral e elementos de *rock* são comuns

¹⁰¹ Uma das principais plataformas de venda de jogos *online*, se não a principal. A página do jogo está disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/607400/Necrosphere/>>. Acesso em 3 de fevereiro de 2023.

neste gênero de jogo. No entanto, em *Necrosphere*, a música criada pela compositora catarinense Juliane Andrezzo¹⁰² tem estilo *chiptune*, relacionando-se com o gráfico em *pixel art* do jogo (), e não desenvolve um clima de tensão, mas sim um clima mais dinâmico e animado com elementos de música eletrônica, em função da jogabilidade. Neste jogo, o principal foco é superar os obstáculos presentes em desafios com alto grau de dificuldade, logo, a jogabilidade é bastante dinâmica e acelerada. Neste sentido, o jogo se aproxima mais do gênero de plataforma em suas escolhas estéticas.

Figura 7: *Necrosphere*



Fonte: *Necrosphere* (CAT NIGIRI, 2017).

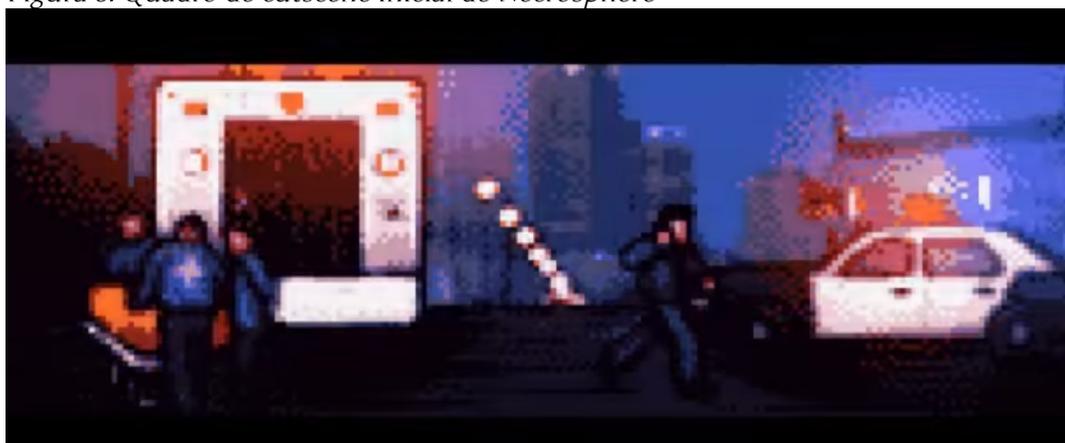
Como mencionado, este jogo não possui um aspecto narrativo muito presente. O jogo conta a história de um policial, Terry, que tenta escapar da necrosfera, local para onde ele foi após a morte, uma espécie de purgatório. No entanto, essa história é apresentada apenas em *cutscenes*¹⁰³ no começo e no fim do jogo. De fato, a jogabilidade não tem relação com a história, é muito mais voltada à superação dos desafios que exigem habilidade de quem joga. Mesmo

102 A trilha original pode ser ouvida no Bandcamp da compositora: <<https://julianeandrezzo.bandcamp.com/album/necrosphere-ost>>. Um vídeo de sessões do jogo pode ser visto neste link: <<https://youtu.be/eW3GbpacGMY>>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

103 São pequenos trechos de vídeo ou animação que ocorrem nos jogos para expressar algum aspecto do jogo. Normalmente são independentes da interação de quem joga.

assim, com um viés de internacionalização, Terry é, aparentemente, um policial estadunidense, como pode-se perceber pelo carro na *cutscene* inicial (Figura 8) e até pelo nome do personagem. No restante do jogo, o ambiente é totalmente abstrato e a música não traz nenhum traço cultural que a identifique como uma produção brasileira.

Figura 8: Quadro de *cutscene* inicial de *Necrosphere*



Fonte: *Necrosphere* (CAT NIGIRI, 2017).

O jogo *Sky Racket* (DOUBLE DASH STUDIOS, 2019) também é um jogo híbrido (Figura 9). O jogo desenvolvido pela empresa carioca Double Dash Studios mistura as mecânicas de *shoot 'em up* – rolagem horizontal, movimentação de personagens e inimigos e progressões de armas – com mecânicas de quebra de blocos, já que os projéteis são lançados e podem ser rebatidos por uma raquete nas mãos das personagens, permitindo fazer quicar esses projéteis destruindo diversos blocos e inimigos que se encontram à frente.

Figura 9: Sky Racket



Fonte: Sky Racket (DOUBLE DASH STUDIOS, 2019).

Esta mistura de gêneros de jogos influencia nas escolhas estéticas musicais. Jogos *shoot 'em up* são uma variação de jogos de tiro e possuem temáticas, na maioria das vezes ligadas a conflitos bélicos. E como um jogo de tiro a presença de gêneros como *rock*, *heavy metal* e estilos orquestrais são recorrentes em suas trilhas musicais. Já os jogos de quebra de bloco se enquadram no gênero *puzzle*, possuem uma jogabilidade que não foca em narrativa, mas sim na resolução de um desafio apresentado. Como comentado no Capítulo 1, um jogo *puzzle* tem abertura para uma ampla variedade de gêneros e estilos musicais. Em *Sky Racket* a música no estilo *chiptune* composta pelo paranaense Eddie Saporski¹⁰⁴ acompanha o estilo gráfico em *pixel art* e possui elementos de música eletrônica, principalmente na estrutura rítmica e nos elementos percussivos. Vale ressaltar que, assim como *Necrosphere*, este é um jogo com elementos bastante abstratos e não deixa transparecer nenhum traço cultural que possa associá-lo a um espaço geográfico.

104 A trilha sonora original pode ser ouvida no canal da empresa Double Dash, no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=r1EweY5PRKY&t=1280s&tab_channel=DoubleDashStudios>. Um vídeo de sessão de jogos pode ser visto neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=KO9DQVprxRg&tab_channel=ZAG>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

O jogo *Distortions* (2018), desenvolvido pela empresa paulistana Among Giants, embora de uma forma mais experimental, reforça a relação entre jogos, *rock* e seus gêneros derivados. O jogo nos coloca em uma experiência onírica na qual a personagem recupera sua memória à medida que a história progride, lidando com conflitos internos em busca de um entendimento de sua situação. Ao longo do jogo, a personagem utiliza um violino para tocar algumas melodias que ela aprende durante sua jornada¹⁰⁵. Essa mecânica de tocar o violino (Figura 10) aciona algumas habilidades especiais da personagem, permitindo que ela faça progresso no jogo.

Figura 10: Mecânica de tocar violino em *Distortions*



Fonte: *Distortions* (AMONG GIANTS, 2018).

A música deste jogo está bem ancorada no gênero *rock*, migrando entre o progressivo e o experimental. São utilizadas músicas licenciadas da banda paulistana Labirinto, que se classifica como uma banda de *rock* experimental, e da banda estadunidense Dredge, que se classifica como *post-hardcore*. Os créditos da trilha original são divididos entre o paulistano Ivo Kai¹⁰⁶, o estúdio

105 Uma sessão de jogos pode ser assistida neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=8TO62Zz5toE&ab_channel=TheBlueDragon>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

106 Uma das faixas composta para o jogo está no canal do YouTube do compositor: <https://www.youtube.com/watch?v=9EU7zJduvEo&ab_channel=IvoKaiMusic>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

carioca Cafofo Music¹⁰⁷ e o paulistano Thiago Girello¹⁰⁸, que assume a função de diretor do jogo. De modo geral, a música original tem caráter mais ambiental ou serve de acompanhamento melódico para acontecimentos em *cutscenes*. Este material musical tem um caráter mais experimental, com alguns elementos em reverso. A utilização de violão e violino na instrumentação da música original do jogo é uma forma de se associar com a narrativa, já que estes são instrumentos importantes na história. Por se tratar de uma experiência de jogo como uma possível ampla duração e pelo seu caráter mais contemplativo, o jogo é no geral mais silencioso. Em *cutscenes*, momentos chaves do jogo e na interação com o violino, a música é mais presente. O idioma em texto do jogo está em português e inglês. No entanto, as vozes, que podem ser ouvidas no começo e no final do game, estão em inglês. Todas as referências visuais e narrativas do jogo parecem buscar um distanciamento de qualquer identificação cultural. Esta é uma forma de criar uma internacionalização por meio de um mundo genérico.

Dandy Ace (2021), desenvolvido pela empresa paulistana Mad Mimic Interactive, é um jogo do gênero *roguelike* no qual o personagem combina cartas para realizar seus ataques¹⁰⁹. O personagem Dandy Ace é aprisionado em um mundo criado pelo “mágico dos olhos verdes” que foi tomado pela inveja ao ver que Dandy era mais popular que ele e por isso pretende derrotá-lo. A trilha musical original é composta pelo pernambucano Roberto Kramer e está dentro do gênero da música eletrônica, se aproximando do estilo *electro house*¹¹⁰. Embora os jogos do gênero *roguelike* tradicionalmente lidem com temáticas ligadas à fantasia, muitos jogos recentes dentro deste gênero, ou com elementos deste, trazem uma diversidade temática maior. Podemos citar os jogos

107 Pode-se escutar uma composição do estúdio para este jogo neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=X2l-bExEgAkEtab_channel=CafofoMusic>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

108 Uma das faixas composta por ele pode ser ouvida neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=t6Zn9QCpLhQEab_channel=thiagogirello>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

109 Uma sessão do jogo está gravada neste link: <https://youtu.be/vMGMDji_VZA>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

110 A trilha musical está disponível no Spotify, no link: <<https://open.spotify.com/album/5ADQPt0dbtLTJbLcqu0dcf>>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

estrangeiros *Spelunky* (MOSSMOUTH, 2008), *Binding of Isaac* (MCMILLEN; FLORIAM, 2011) e *Crypt of the Necrodancer* (BRACE YOURSELF GAMES, 2015) como exemplos desta mudança temática. O primeiro explora um ambiente de mineração; o segundo tem uma atmosfera de terror envolvendo temas sensíveis como abuso e suicídio, fazendo uso de simbologias religiosas e o último, embora explore a temática de fantasia, é um jogo rítmico no qual a movimentação é feita com base no ritmo da música. As escolhas musicais de cada um desses jogos varia bastante, particularmente em *Crypt of the Necrodancer*, é perceptível o uso de música eletrônica, mais próximo do estilo *techno*. Desta forma, o jogo *Dandy Ace* se associa a estas produções mais recentes dentro do gênero.

A partir dos jogos observados neste tópico, podemos perceber uma tendência maior na manutenção de padrões estéticos convencionais e a busca por uma internacionalização. A relação entre o gênero do jogo e a estética musical torna-se bastante evidente, uma vez que as escolhas musicais são afetadas pelas características dos jogos, sobretudo em jogos com mecânicas híbridas como *Necrosphere* e *Sky Racket*. Neste grupo de jogos, fica evidente uma característica de “não-lugar”, seja por uma temática abstrata ou por evitar elementos que caracterizem o jogo culturalmente. Assim, as músicas refletem um “padrão internacional”. Basta notar que três destes jogos acima citados possuem composições de pessoas de outras nacionalidades, como é o caso de *Blazing Chrome*, *Horizon Chase Turbo* e *Distortions*. Mesmo quando há uma representação cultural no nível gráfico, a música parece atuar mais como um instrumento de filiação ao gênero do jogo do que como um elemento representativo, como é o caso de *Horizon Chase Turbo*. Desta forma, podemos dizer que estes jogos dispensam a necessidade de uma localização além do nível da linguagem, uma vez que já são desenvolvidos de modo que não haja uma identificação cultural específica, um processo que podemos chamar de localização embutida.

3.4 Representações do outro

Neste tópico, além de observar as relações entre gêneros de jogos e suas escolhas musicais, discutimos as formas pelas quais um “outro” é representado nestes jogos no âmbito musical. Agrupamos aqui os jogos que possuem este aspecto de modo mais proeminente.

Como discutido no Capítulo 1, de acordo com Phillips (2014, n.p.), jogos de plataforma são propensos a ter uma grande variedade de gêneros musicais. No entanto, devemos considerar que a escolha musical de um jogo não é arbitrária e depende de suas temáticas e das referências nas quais a produção do jogo se baseia. Os jogos de plataforma analisados *Aritana e a Pena da Harpia* (DUAIK ENTRETENIMENTO, 2014), *Kaze and the Wild Masks* (PIXEL HIVE, 2021) e *Super Mombo Quest* (ORUBE GAME STUDIO, 2021) possuem referências similares, dentre elas os jogos de plataforma da Nintendo como as séries *Super Mario* (NINTENDO, 1985 -), *Donkey Kong Country* (RARE, 1994–1996) e *Kirby*¹¹¹. Desta forma, nestes jogos não é possível encontrar uma ampla variação de gêneros e estilos musicais. O que pudemos perceber foram algumas similaridades em relação a alguns elementos e funções musicais, sobretudo no aspecto representativo. Nota-se que, nestes casos, a temática dos jogos influencia mais nas escolhas estéticas musicais, enquanto as mecânicas do jogo influenciam nas funções que a música exerce. A partir desta observação, destacamos os jogos: *Sword Legacy: Omen* (FIRE CAST, 2018) e *No Heroes Here* (MAD MIMIC

111 É possível encontrar entrevistas com as pessoas que desenvolveram os jogos comentando suas referências:

- *Entrevista com os criadores de Super Mombo Quest. Garota no Controle* (CONTROLE, 2020; NINTENDO, 1992 -). Disponível em: <<https://garotanocontrole.com.br/2020/12/entrevista-com-os-criadores-de-super-mombo-quest/>>. Acesso em: 2 de fevereiro de 2023
- *Entrevista com os criadores de Kaze and the Wild Masks* (CONTROLE, 2021). Disponível em: <<https://garotanocontrole.com.br/2021/05/entrevista-criadores-kaze-and-wild-masks/>>. Acesso em: 2 de fevereiro de 2023
- *Entrevista com os Criadores do game Aritana e a Pena da Harpia* (GAMEVICIO, 2014). Disponível em: <<https://www.gamevicio.com/noticias/2014/08/entrevista-com-os-criadores-do-game-aritana-e-a-pena-da-harpia/>>. Acesso em: 2 de fevereiro de 2023.

INTERACTIVE, 2017). Nestes dois jogos o aspecto temático é determinante na trilha musical. Ambos possuem fantasia medieval como tema. Com isto, observamos um aspecto importante no desenvolvimento de *videogames* que são as representações culturais.

3.4.1 Selva

Em *Aritana e a pena da Harpia*¹¹², *Kaze and the wild masks*¹¹³ e *Super Mombo Quest*¹¹⁴, a música é contínua, executada em *loops*. A música funciona principalmente como música de fundo com variações temáticas para situações como luta contra chefões, há uma música para cada área do jogo. Este é um uso de música comum em jogos de plataforma, que normalmente possuem uma baixa complexidade em termos de mudanças de situações. Comumente os jogos de plataforma são divididos em fases, cada uma é como um jogo fechado em si. Cada fase costuma ter uma temática específica e o progresso normalmente é feito da esquerda para a direita, movendo a personagem vertical e horizontalmente superando obstáculos e inimigos.

Todos estes três jogos possuem algo em comum, a temática ligada à floresta e natureza. Uma vez que as áreas onde a história acontece são, na maioria das vezes, áreas de vegetação, um espaço totalmente distante do urbano. É importante ressaltar que estes jogos possuem diversos níveis e alguns deles terão variações que não representam espaços de floresta, mas sim espaços aquáticos, desérticos e subterrâneos, variações temáticas que se tornaram bastante populares com os jogos da série *Super Mario* (NINTENDO, 1985 -). No entanto, em linhas gerais, esse ambiente de “floresta” – sem ser de fato uma mata fechada, mas uma representação – costuma ser parte central, como se fosse

112 O jogo é desenvolvido pela empresa paulistana Duaik Entretenimentos e a música é do paulistano Vitor Otoni.

113 A empresa gaúcha PixelHive é a responsável pela criação deste jogo e a composição é feita pelo gaúcho Paulo Boherer.

114 O jogo foi desenvolvido pela empresa carioca Orube Game Studio e todas as músicas são de Werther Azevedo, também carioca.

o ambiente base nestes jogos. Em *videogames*, principalmente em jogos de aventura e plataforma, há uma grande recorrência de ambientes ao ar livre e espaços de vegetação. Podemos lembrar *Pitfall*, lançado para Atari 2600 em 1982 (Figura 11 e Figura 12), e citar as séries *Sonic*, *Donkey Kong Country* e *Super Mario*.

Figura 11 : Pitfall.



Fonte: Activision, 1982.

Figura 12: Floresta em jogos de plataforma.



Fonte: Composição do autor. À esquerda *Aritana e a Pena da Harpia* (DUAIK ENTRETENIMENTO, 2014), no centro *Kaze and the Wild Masks* (PIXEL HIVE, 2021) e à direita *Super Mombo Quest* (ORUBE GAME STUDIO, 2021).

As músicas presentes em *Kaze and the wild masks*¹¹⁵ e *Aritana e a Pena da Harpia*¹¹⁶, que estabelecem a ambientação de selva, transmitem uma ideia de

115 A trilha musical está no spotify. As músicas *Crystal Islands Expedition I: Jungle Journey*, *Cranky Carrots*, *Jellow Springs* e *Raining Dream* são exemplos do que estamos discutindo neste tópico. Disponível em: <<https://open.spotify.com/album/6H9OhIHDTn8iQNatUfUsL?si=pj14HVayRM61h7741yeMGg>>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

116 A trilha musical está no canal do YouTube do compositor Vitor Ottoni. As músicas *Primeiros passos*, *A grande cachoeira* e *A forte chuva* são exemplos para esta discussão. Disponível em: <<https://youtu.be/45xjLeRvA0E>>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

primitivismo ou tribalismo, dentro de um senso comum, com a utilização de elementos percussivos e flautas. Estas relações se estabeleceram fortemente nos jogos ainda no começo dos anos 1990. A música tema do jogo *Super Mario* possui uma melodia inspirada no *calypso* caribenho, gênero que também aparece no jogo *Donkey Kong Country*, na música *Crazy Calypso*. Os jogos da série *Donkey Kong Country* se passam em ambientes de floresta, os protagonistas são macacos e a trilha musical se apropria de gêneros como o *calypso*, o *jazz* e o *hip-hop*. O sentido de selva é representado na música do jogo com uma percussão bastante marcada. Embora não seja o foco dessa pesquisa, é importante mencionar as implicações raciais nas associações feitas neste jogo. Associações essas que ainda não foram discutidas amplamente no campo de estudos de música para *videogames*.

Estas associações de diversos gêneros, inclusive de gêneros não ocidentais, acontecem em um período no qual a *world music*¹¹⁷ despontava como uma categoria musical da indústria fonográfica. Esta categoria agrupava gêneros não ocidentais e músicas de artistas que hibridizavam gêneros ocidentais com os então chamados “gêneros do mundo”. Portanto, não é estranho que esse movimento ocorra também nos jogos. Para além da série *Donkey Kong Country* e *Super Mario*, essa construção genérica de uma música tribal ou música de floresta, aparece em diversos outros jogos, como a série *Monster Hunter* (CAPCOM, 2002-2004). E é justamente por este caminho que as músicas de *Aritana e a Pena da Harpia* e *Kaze and The wild masks* seguem. A música de *Super Mombo Quest* faz uma referência a esses elementos, mas tem características muito mais marcantes de música eletrônica.

Aritana e a Pena da Harpia é um jogo de plataforma. Se assemelha muito à jogabilidade de *Donkey Kong Country*, que é uma das principais referências do jogo. Neste jogo, a personagem Aritana vai em busca de uma pena de uma Harpia conhecida por Uiruetê. Para isso, Aritana precisará se aventurar nas terras do monstro Mapinguari. O jogo é construído em torno de um imaginário

117 A respeito deste tema sugerimos a leitura do livro *World Music: A Very Short Introduction* (2002), de Philips Vilas Bohlman.

indígena, mesclando aspectos estéticos e mitológicos de diversos povos indígenas para construir um povo fictício. Em *Aritana e a Pena da Harpia*, a busca é por um imaginário tribal que associe a uma ideia genérica de música indígena, sem necessariamente fazer referência diretamente ao material musical de um grupo indígena específico, até porque a história de Aritana nos coloca em contato com um povo indígena imaginário. Neste jogo, a maioria das linhas melódicas são executadas por uma marimba, flauta e tambores. Em algumas faixas, principalmente em momentos de batalha, percebe-se o uso de um estilo orquestral.

Kaze and the Wild Masks é um jogo de plataforma. O jogo é inspirado nos jogos de plataforma dos anos 1990, principalmente com referências a *Donkey Kong Country*, nas mecânicas das fases bônus e na coleta de insígnias que formam a palavra KAZE (em *Donkey Kong Country* coletavam-se as letras K, O, N, e G) em troca de uma recompensa. *Kaze and the Wild Masks* também se aproxima desta estética da “música de floresta” mesclando um pouco de percussão eletrônica. Em momentos de combate contra chefões, o jogo utiliza uma música instrumental mais acelerada com um ritmo de *rock*. Nas *cutscenes*, o jogo utiliza uma música mais orquestral.

Super Mombo Quest é um jogo de plataforma com mecânicas de escalada de paredes – semelhante a *Super Meat Boy* (TEAM MEAT, 2010), de recompensa por eliminar todos os inimigos em um determinado tempo e de compra de habilidades com os cristais coletados no jogo para melhoria da jogabilidade. Neste jogo, a música é predominantemente eletrônica, com um ritmo acelerado. Segundo Wherter Azevedo(2022), compositor e designer de som deste jogo, por Mombo (herói do jogo) ser um ser da floresta, a sua primeira ideia seria criar uma música utilizando flauta e percussão. O ritmo de jogo muito acelerado fez com que os responsáveis pela direção do jogo solicitassem algo mais agitado e, assim, o resultado foi uma mescla destas duas estéticas¹¹⁸. Isto demonstra uma ruptura

118 O canal do YouTube da empresa Orube Game Studio possui a trilha completa: <https://www.youtube.com/watch?v=17xZow0DyqAFtab_channel=OrubeGameStudio>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

com os padrões estéticos associados à representação dessa temática de floresta e selva em jogos de plataforma.

3.4.2 Medievalismos

Como já discutido no Capítulo 1, a temática de fantasia é comum em jogos. Castelos, dragões e cavaleiros com espadas e armaduras são algumas das imagens que costumam compor essa temática. Dentre os jogos que analisamos, dois possuem esta temática, *Sword Legacy: Omen*¹¹⁹ e *No Heroes Here*¹²⁰. O primeiro é um jogo de RPG tático com batalhas por turnos e o segundo é um jogo cooperativo que hibridiza gêneros: *tower defense* e simulação. *No Heroes Here* é um jogo de defesa de torre (*tower defense*), por ter como objetivo defender a fortaleza onde as personagens se encontram e é um jogo de simulação no sentido de que a gestão de recursos e das ações determinam o sucesso do jogo¹²¹. Em *No Heroes Here*, é preciso seguir os passos corretos para conseguir pegar pólvora, levar ao canhão, pegar as balas de canhão, posicioná-las, acender o pavio, disparar, limpar o canhão e repetir o processo até que todos os invasores sejam eliminados.

Apesar das diferenças bem marcadas em termos de jogabilidade, ambos possuem como base temática o gênero de fantasia. Um focado na aventura, seguindo a história do Rei Arthur em busca de sua lendária espada – *Sword Legacy: Omen*. Outro com um tom cômico e frenético em termos de jogabilidade – *No Heroes Here*. Apesar deste distanciamento, ambos se aproximam na criação musical. Mesmo que não sejam idênticas, seguem o mesmo princípio de construir um medievalismo, ou seja, não é uma música que busca reproduzir exatamente o gênero ou estilo de uma época e localização geográfica, mas que

119 Desenvolvido pela empresa carioca Firecast Studio. A composição é da gaúcha Bettina Calmon.

120 Desenvolvido pela empresa paulistana Mad Mimic Interactive. As músicas são do estúdio Mandril Audio, de São Paulo.

121 Semelhante a outros jogos como o *Over Cooked* (GHOST TOWN GAMES LTD., 2016), jogo de simulação de cozinha, no qual é preciso pegar os ingredientes na ordem que é solicitado e seguir os passos das receitas para entregar os pratos a tempo.

transmite um senso comum do que foi adotado como medieval, “do barroco, ao folclórico e ao *heavy metal*” (COOK, 2021, p. 345).

A música de *Sword Legacy: Omen*¹²² é orquestral com percussão bem marcada. Aproxima-se da estética de “música céltica” que é associada a filmes de fantasia. Assim como é observado pelo musicologista irlandês Simon Nugent (2018), a música céltica vem sendo utilizada como um sinônimo de medieval, a exemplo de filmes como *King Arthur (Rei Arthur)* (FUQUA, 2004), *Tangled (Enrolados)* (GRENO; HOWARD, 2010) e *Quest for Camelot (A Espada Mágica – A Lenda de Camelot)* (DU CHAU, 1998).

A utilização deste tipo de música parece bem alinhado com, o que é observado por Phillips (2014): uma tendência do uso de músicas dentro dos grupos *Rock* e *Elite* (segundo a classificação utilizada pela autora, como visto no Capítulo 1) nos jogos RPG. *Sword Legacy: Omen* se aproxima do que é mais recorrente nos jogos de RPG ocidentais em termos musicais. Ao longo do jogo, o estilo musical não possui variação. Neste tipo de jogo, no qual há a possibilidade de passar muitas horas jogando, é comum que a música não esteja presente a todo momento, intercalando com espaços de silêncio ou trabalhando com várias camadas ou trechos musicais distintos para que haja uma maior variação, no entanto, o uso de música é constante em *Sword Legacy: Omen*.

Em *No Heroes Here*, a música tema e do primeiro ambiente do jogo¹²³ remetem à música céltica orquestral, com algumas características de fanfarra, pelo ritmo acelerado, uso de pandeiros e instrumentos de sopro. Nas demais músicas, há uma variação no estilo, porém o pandeiro e os sopros continuam aparecendo. Assim como observado no Capítulo 1, esse tipo de música aparece em jogos da série *The Legend Of Zelda* (NINTENDO, 1986), influenciados por

122 A trilha musical pode ser ouvida no Spotify da compositora Bettina Calmon, disponível no link: <<https://open.spotify.com/album/0oFuMUHu8xEKzhylQlmjtC>>. Uma sessão de jogo pode ser vista no link: <https://www.youtube.com/watch?v=39J_Gja83o4Et=172s>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

123 As músicas podem ser ouvidas no Spotify da Mandril Audio, neste link: <<https://open.spotify.com/album/0lCNwaxDecRGJe7flhqYm>>. A música tema chama-se *The Ultimate Stand*. Um vídeo de fruição do jogo pode ser assistido no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=2rSzOif7060>>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

filmes como *The Sea Hawk (O gavião do mar)* (CURTIZ, 1940) e *The Adventures of Robin Hood (As aventuras de Robin Hood)* (CURTIZ; KEIGHLEY, 1938). O ritmo de fanfarra com sopros é relacionado ao imaginário de uma jornada heroica. A música neste jogo serve como suporte temático a cada ambiente e é tocada constantemente, em *loop*. Não há variações, com exceção das situações de vitória e derrota.

Nestes dois jogos, percebemos que a temática influencia mais na estética musical do que as mecânicas do jogo. É perceptível que estes jogos evitam qualquer marcador cultural brasileiro. *Sword Legacy: Omen* reconta uma lenda europeia, enquanto *No Heroes Here* faz uso da temática medieval para associar o jogo ao gênero de fantasia, tornando-o mais próximo de uma “tradição” de jogos dentro deste gênero. A música, associada aos elementos visuais e à jogabilidade, atua como um recurso de manutenção da expectativa em relação a este tipo de jogo.

3.5 Funk e bossa nova

Dentre os jogos analisados percebemos a presença de elementos dos gêneros musicais bossa nova – *Un sighted* (STUDIO PIXEL PUNK, 2021) e *Dodgeball Academia* (POCKET TRAP, 2021) – e funk carioca – *99Vidas* (QUBYTE INTERACTIVE, 2016) e *Wolfstride* (OTA IMON, 2021). O funk, no entanto, se apresenta mais próximo de sua origem nos anos 1980 e 1990, se assemelhando mais ao estilo *Miami Bass*. Em *99Vidas*, é possível identificar a batida do funk carioca que se consolidou a partir dos anos 2000. A partir de uma breve consideração a respeito dos gêneros musicais mencionados, apresentaremos os contextos nos quais estes gêneros são perceptíveis.

3.5.1 Bossa nova para relaxar

A *bossa nova* se origina da classe média do Rio de Janeiro no final da década de 1950, em um período no qual o *samba-canção*, que floresceu entre 1930 e 1940, encontrava-se em declínio e o *samba de morro* já não chegava às gravadoras (TINHORÃO, 2010, p. 309). Com elementos do *samba*, do *jazz* e uma forma de composição racionalizada própria da música de tradição europeia, tida no Brasil como música erudita, a *bossa nova* se manifesta como uma alternativa ao *samba* (TINHORÃO, 2010, p. 312) com um aspecto mais intimista e suave, dando mais destaque à melodia e harmonia. A *bossa nova* pode ser interpretada como uma “limpeza étnica e moral do *samba*” tornando-se uma música mais agradável a um público que valorizava estes aspectos musicais (VARGAS; BRUCK, 2017, p. 234). É possível que esse seja um dos aspectos que tornou a *bossa nova* internacional, sendo apreciada e até produzida em países como Estados Unidos da América e Japão.

A relação entre Brasil e Japão, com os processos migratórios e a forte presença da *bossa nova* na indústria fonográfica, facilitaram que este gênero se tornasse popular no Japão. Tanto é que alguns jogos japoneses, desde a década de 1980, fazem uso deste gênero ou de elementos deste. Dentre alguns jogos, temos como exemplo do uso da *bossa nova* na área de seleção de fases no estágio aquático (*water land*) de *Super Mario Bros 3*, na canção *New Wave Bossa* que pode ser aprendida pelo personagem Link e tocada em sua ocarina no jogo *The Legend of Zelda – Majora’s Mask* (NINTENDO, 2000) e na região Costa del Sol, no jogo *Final Fantasy VII* (SQUARE ENIX, 1997). O gênero *bossa nova* aparece também em jogos de outras nacionalidades, como no jogo estadunidense *Shantae Half-Genie Heroe* (WAYFORWARD TECHNOLOGIES, 2016), no qual é possível ouvir a música *Let’s go Shopping* na área de compras do jogo estadunidense.

Há algo em comum nessas aparições mencionadas acima. No caso de *Super Mario Bros*, temos um ambiente aquático, assim como o local no qual se

aprende a canção *New Wave Bossa* em *The Legend of Zelda – Majora’s Mask*, já Costa del Sol, em *Final Fantasy VII* é uma região de praia. Água, mar, praia são temas recorrentes nas canções da *bossa nova*, que em um contexto de tensão social, em pleno regime ditatorial militar, expressava temas cotidianos como uma garota em Ipanema e canções sobre amores românticos. E justamente por isso *bossa nova* é associada a relaxamento, tranquilidade, algo que pode se tornar um som ambiente, como música de elevador. E é nesse sentido que a música *Let’s go Shopping* no jogo *Shantae Half-Genie Heroe* aparece. Em uma área segura, de compras, como uma música de fundo. E como veremos adiante, são nestes contextos que este gênero musical aparece nos jogos.

Dodgeball Academia, pela Pocket Trap, de São Paulo, é um jogo de RPG de baleado (queimada, carimba, ou outros nomes em diferentes lugares do Brasil) com perspectiva superior (*top down*). Neste jogo, o personagem Otto, recém-ingressado em uma escola voltada somente para a prática de baleado, enfrentará diversos oponentes em campeonatos enquanto progride na história. O estilo gráfico é *cartoon* e o jogo possui fortes influências dos jogos da série *Pokémon* (NINTENDO, 1996 -), principalmente na forma de exploração do mapa. A música composta pelo paulistano Leonardo Lima é utilizada de forma constante, o material musical é tocado em *loop*. Considerando que a duração do jogo é longa, as músicas possuem muitas variações de partes para não se tornar repetitiva. A trilha musical deste jogo¹²⁴ tem a maioria de suas faixas entre os gêneros de *rock* e música eletrônica.

Neste jogo, há uma área do mapa da escola denominada “área de lazer”, na qual a trilha musical é uma *bossa nova* (música *Leisure Area*) que vai modulando para um *rock* e retorna. Em uma outra área do jogo, uma montanha nevada (música *Mount Dodji*), também é perceptível essa batida de *bossa nova*. A área de lazer é um espaço de recreação desta escola, próximo ao dormitório, a *bossa nova* aqui parece trazer um aspecto de tranquilidade. Mesmo que existam

124 A trilha pode ser ouvida no Bandcamp do compositor Leonardo Lima, disponível no link: <<https://leonardolimasw.bandcamp.com/album/dodgeball-academia-original-game-soundtrack>>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

possibilidades de batalhas nesse espaço, o objetivo deste ambiente é ser um espaço de relativa segurança. Este misto de espaço seguro com possibilidade de disputas de queimada se traduzem bem na música que modula entre *bossa nova* e *rock*. Na área da montanha nevada, a escolha pelo uso de elementos da *bossa nova* é menos óbvia. Em ambientes nevados como estes, principalmente em RPGs japoneses, que são a principal referência de *Dodgeball Academia*, mas também em outros gêneros como jogos de plataforma, as áreas nevadas seguem um outro caminho musical, muitas vezes é uma música menos perceptível, com espaços de silêncio, algo mais ambiental.

Em *Unsighted*, jogo desenvolvido pela empresa paulistana Pixel Punk, com composições de Fernanda Dias¹²⁵, também paulistana, é um jogo RPG de ação. Nesta história, em um futuro altamente tecnológico, um meteoro contendo uma substância conhecida como *anima* caiu na Terra dando consciência a robôs autômatas¹²⁶. Em disputa com os humanos pelo controle do meteorito, as autômatas estão sem acesso à *anima*. Alma, uma autômata, deve encontrar sua companheira Raquel e recuperar o controle do meteorito antes que a *anima* que resta em seu corpo acabe. Apesar do limite de tempo, o ritmo de jogo não é acelerado, há inclusive a possibilidade de conseguir mais tempo por meio de um item consumível chamado “pó de meteoro”.

Unsighted conta com uma grande variedade de músicas. As músicas são quase sempre constantes, intercaladas com alguns momentos de silêncio. Cada área possui uma música e há músicas ligadas a personagens e situações específicas, como batalhas. Apesar do estilo *pixel art* do jogo, a música não segue a tendência de usar o estilo *chiptune*. Com uma instrumentação variada, é possível perceber o uso de piano e guitarras mesclados com sintetizadores e percussão. Os estilos musicais mais presentes são *jazz*, *fusion* e música eletrônica. Há uma *bossa nova* ligada à personagem Drill-o (música *Sambinha*), que tem a linha melódica feita com sintetizadores semelhantes à sonoridade do

125 A trilha musical está no Bandcamp da compositora Fernanda Dias, disponível no link: <<https://ironfairy.bandcamp.com/album/unsighted-ost>>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

126 Vamos nos referir a estes personagens no feminino, porque assim é apresentado no jogo.

chiptune, porém a percussão é composta por instrumentos não sintetizados (no entanto, não é possível afirmar se foram gravados em estúdio ou foram utilizados instrumentos virtuais). A *bossa nova* também aparece nas missões secundárias de encontrar cãezinhos perdidos (música *Soft Belly Bossa*).

Drill-o é uma personagem que se assemelha a muitos inimigos encontrados nas áreas próximas. Porém, Drill-o ainda não se tornou *unsighted*¹²⁷. A informação de que qualquer inimigo antes possuía consciência não é algo novo neste ponto do jogo, portanto, não é surpreendente que apesar da aparência, Drill-o tenha uma consciência. No entanto, a forma como ela é apresentado suscita a surpresa. Logo após uma série de encontro com inimigos com a mesma aparência que ele, ficar em alerta ao vê-lo é uma reação coerente. Na realidade, ele está ali para vender itens. A música auxilia na informação de que este é um espaço seguro. E o fato de ser uma *bossa nova* para uma área segura, na qual pode-se comprar algo, cria uma sensação de relaxamento. De forma semelhante, as missões secundárias de encontrar cãezinhos perdidos são de relevância menor para a progressão do jogo, não são fundamentais para que a história seja concluída. Se considerarmos que o jogo possui um limite de tempo para ser concluído, que se refere à quantidade de *anima* restante no corpo de Alma, realizar outras ações além do estritamente necessário pode ser arriscado. Com isso, a percepção que temos é que a *bossa nova*, nestas missões, também busca criar uma atmosfera de tranquilidade e informar que estes eventos não são parte central da experiência do jogo.

Percebe-se que, tanto em *Dodgeball Academia* quanto em *Unsighted*, apesar de serem jogos brasileiros fazendo uso de um gênero musical nacional, a utilização da *bossa nova* segue a mesma tendência que é vista em outros jogos. A *bossa nova* aparece como um elemento de relaxamento, música ambiente. Embora o uso não seja distinto de uma concepção preestabelecida, pode-se considerar que esta utilização da *bossa nova* seja uma ruptura com os padrões musicais mais recorrentes em jogos de RPG. Neste sentido, percebe-se que estes

127 No contexto do jogo, *Unsighted* são as autômatas que perderam toda *anima* e começam a agir de forma violenta, lutando contra sua espécie.

jogos se associam muito mais às características dos jogos de RPG japoneses, no uso da música, por possuírem uma diversidade musical maior em relação ao que é perceptível em jogos de RPG ocidentais. Também é notável que estes dois jogos analisados fazem uso de hibridismos musicais e neste sentido vão rompendo os padrões estéticos mais convencionais.

3.5.2 Funk para animar

O *funk carioca* é um gênero musical que se origina nas periferias do Rio de Janeiro com grande influência do *Miami Bass* (PALOMBINI, 2009, p. 37). Ao longo dos anos, o *funk* (comumente conhecido no Brasil, sem a necessidade da adjetivação) tem tido momento de destaque e esquecimento midiático. Nos anos 1990, com Claudinho e Bochecha, Pêpe e Nenem entre outras pessoas, o *funk* ganhou espaço na televisão e nas rádios, tornando-se mais conhecido. Mas é nos anos 2000 que sua batida se consolida e torna-se amplamente conhecida. Em meados da década de 2010, o *funk* ganha notoriedade por meio da Internet, com o sucesso do canal do YouTube da produtora Kondzilla, e, com isso, passa a ser incorporado em diversos outros gêneros musicais. O *funk* enquanto gênero traz consigo, além de sua estrutura musical, uma série de marcadores sociais e de raça. A associação do *funk* com a periferia e a negritude é parte do que constitui o gênero. E esta compreensão é relevante em nossa análise, como veremos adiante.

Wolfstride é um jogo de RPG com batalha de robôs gigantes. A trama segue um trio de amigos que precisam arrumar dinheiro para competir em um torneio de robôs gigantes enquanto se encontram envolvidos com uma série de problemas e pessoas perigosas. Nesta jornada, as personagens fazem muitas reflexões sobre a própria vida e suas escolhas. *Wolfstride* possui uma grande variedade de músicas¹²⁸, Isadora Penna, compositora paulista, usa principalmente

128 Há uma *playlist* no YouTube na qual é possível ouvir as composições de Isadora Penna para este jogo: <https://www.youtube.com/watch?>

os gêneros *blues*, *country* estadunidense e *rock*, muitas vezes de forma híbrida ou com elementos eletrônicos, como percussão. A música neste jogo é quase sempre presente, intercalando alguns poucos momentos de silêncio. Uma das faixas musicais mais ouvidas no jogo é um *jazz* intitulado *Rain City*.

Em *Wolfstride*, há alguns *mini-games* que são trabalhos que a personagem principal realiza para conseguir algum dinheiro. Nestes podemos ouvir uma faixa musical (música *Junk Hunt*) com uma instrumentação e estrutura rítmica que parecem ter inspiração no *funk carioca* em seus primeiros momentos, quando ainda se assemelhava muito ao gênero *Miami bass*. Este foi um dos gêneros precursores do *funk* (PALOMBINI, 2009, p. 37) e na ausência de uma letra para que possamos identificar se seria um gênero ou outro por meio do idioma, consideramos que esta é uma referência ao *funk carioca*. Além disso, a compositora Isadora Pena (2022) afirma ter tentado trazer algumas referências locais para a trilha, o que nos deixa mais confortáveis em fazer essa relação.

Além desta faixa, não conseguimos identificar outros elementos que nos fizesse notar algum marcador cultural que se relacionasse com o Brasil, embora alguns elementos visuais no cenário tragam algum traço de relação com um espaço geográfico, como ônibus e placas de rua e a fiação pública nos postes (Figura 13), tudo de uma forma bastante misturada com outras referências. O jogo é inspirado em animes japoneses, trazendo como referência principal o anime *Cowboy Bebop* (WATANABE, 1998-1999), que possui também uma trilha musical bastante variada, mas que gira em torno dos mesmos gêneros musicais, principalmente o *jazz*. Chamamos atenção para o fato de que o jogo possui apenas dublagens no idioma inglês, demonstrando o que temos chamado de localização embutida.

Figura 13: Referências locais em Wolfstride



Fonte: Wolfstride (OTA IMON, 2021).

O jogo *99Vidas* foi desenvolvido pela QUByte Interactive de São Paulo. A composição é do carioca Rafael Langoni Smith¹²⁹. Este jogo gira em torno do *podcast* de mesmo nome, no qual os membros falam sobre jogos e recorrentemente abordam o tema da nostalgia em relação aos games antigos. A princípio o *podcast* se dedicava inteiramente a esse tema. Desta forma, a escolha de colocar os apresentadores como protagonistas em um *beat 'em up*, que é um gênero que teve uma maior popularidade entre as décadas de 1980 e 1990, dialoga com a temática do *podcast*. Além de trazer essa relação com a mecânica do jogo, os estilos gráfico e sonoro também são utilizados para relacionar o jogo à sua fonte inspiradora. Primeiramente, o gráfico em *pixel art* se associa à nostalgia. As muitas referências a memes brasileiros fazem uma associação com o modo como os *podcasters* realizam seu trabalho¹³⁰. No âmbito sonoro, o estilo *chiptune* se relaciona com a parte gráfica, fortalecendo a ideia de nostalgia. Além disto, há

129 Há uma *playlist* no YouTube com as músicas do jogo: <https://www.youtube.com/watch?v=BpuGa9Klp51&list=PL7YuVu11Ud-KsbuzZsgwl-w5kKaW4RziFF&tab_channel=TheArchaeologistOfTheLostMusic>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

130 Vale mencionar que o jogo em questão, *99Vidas*, apresenta uma série de estereótipos de raça, classe e gênero. Mesmo que façam parte de piadas internas do *podcast*, algumas representações no jogo são feitas de forma rasa e discriminatória. A exemplo do chefe Hardy, que é um estereótipo de homem gay.

uma clara intenção de marcar este jogo como um jogo brasileiro, uma vez que a identidade dos apresentadores é algo a ser exaltado e não escondido. O podcast foi fundado pelos cearenses Jurandir Filho e Izzy Nobre e mais tarde incorporou os paulistanos Evandro Freitas e Bruno Carvalho¹³¹, e o público deles sempre foi o público nacional. Acreditamos que, justamente por estes fatores, temos duas faixas musicais no gênero *funk carioca*: uma com a configuração mais atual do gênero (música *Funky Flea Market*) e outra mais voltada para o *funk carioca* dos anos de 1990 (música *Neon Night*). Além disso, há uma faixa que poderíamos classificar como um “baião *chiptune*” (música *The Slums*), que deixaremos para comentar no próximo tópico.

Neste jogo, o *funk* não aparece em uma relação direta com o contexto em tela. Não se trata de um jogo sobre o Rio de Janeiro. A primeira faixa que tem características da configuração atual do *funk* é ouvida em uma feira na beira da praia. A segunda faixa acontece em um cenário noturno e chuvoso. Logo, a necessidade de uma relação contextual clara, como foi comentado a partir das entrevistas no Capítulo 2, não se apresentam aqui. É claro que o jogo é repleto de referências locais que o identificam como um jogo com contextos locais e isso, por si só, já abre espaço para que outros gêneros e estilos musicais menos recorrentes em jogos apareçam.

Ao analisar estes quatro jogos, percebemos que as escolhas de gêneros musicais brasileiros é feita de acordo com uma certa característica de internacionalização. Com exceção do jogo *99Vidas*, os demais não pretendem transparecer traços culturais no uso da música. A *bossa nova* é um gênero musical bastante globalizado, como comentado acima. Em relação ao *funk carioca*, quando utilizado em um jogo que busca uma expressão cultural mais neutra, percebemos que é preferido o uso de uma versão que remete mais às origens estadunidenses, no caso o *Miami bass*. Em relação à necessidade de associar gêneros musicais a contextos específicos, o jogo *99Vidas* apresenta possibilidades que destoam desse consenso.

¹³¹ Atualmente o apresentador Izzy Nobre não participa do *podcast*.

3.6 Localidades explicitamente vistas e ouvidas (?)

Neste tópico, discutimos a produção musical em games que possuem uma referência clara a contextos brasileiros, seja em sua narrativa ou na sua visualidade. Desta forma, agrupamos aqui os jogos *Árida: Backlands Awakening*, *Dandara: Trials of Fear* e trazemos novamente o *99Vidas*

Árida: Backlands Awakening foi desenvolvido pela empresa baiana Aoca Game Lab, com composições dos baianos Tharcísio Moraes e Ademar Júnior¹³². Este é um jogo de sobrevivência e aventura, no qual é necessário gerenciar recursos escassos para poder prosseguir. A condição de derrota é a sede e a fome. Durante o período de acontecimentos que antecedem a guerra de Canudos, Cícera decide ir atrás de seus pais que migraram para Canudos. Do ponto de vista musical, *Árida: Backlands Awakening* é bastante silencioso. Por conta do espaço desértico, a ambiência se limita a poucos sons de pássaros e o som do vento. A música, quando aparece, em telas de abertura, interações com personagens não jogáveis (NPCs)¹³³ e *cutscenes*, principalmente, utiliza violão e sanfona na instrumentação e se aproxima do estilo armorial. É bastante difícil chegar a uma definição do gênero ou estilo musical com precisão, portanto esta é a melhor aproximação que conseguimos fazer. A intenção da música é transmitir um ar de regionalidade nordestina para o jogo, e o faz de forma relativamente genérica.

Não sabemos em que lugar especificamente Cícera se encontra. Sabemos que a sua direção é Canudos, provavelmente ela está por perto. Apesar de o jogo possuir um caráter histórico e buscar representações gráficas que se aproximam de uma realidade, a música não consegue estabelecer este mesmo vínculo, ficando apenas na esfera da sensação, como um imaginário nordestino.

132 Não encontramos a trilha musical separada do jogo. Mas é possível assistir a uma sessão do jogo neste link: <<https://youtu.be/JmkbxgiUmoE>>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

133 Do inglês *Non Playable Character*. Consulte o Glossário para mais detalhamento.

O jogo *Dandara: Trials of Fear* foi desenvolvido pela empresa mineira Long Hat House com composições do paulistano Thommaz Kauffman¹³⁴. É um jogo do gênero *metroidvania*. No entanto, sua mecânica de movimentação e ataque são bastante peculiares, exigindo um mínimo de teclas para que o jogo possa prosseguir. O jogo tem um foco narrativo bastante presente e possui muitas referências nacionais. A heroína Dandara recebe esse nome em referência a Dandara dos Palmares. Neste jogo, Dandara luta contra um regime militar opressor à liberdade criativa e à cultura.

A música em *Dandara: Trials of Fear* possui uma característica experimental e etérea, segundo o próprio compositor (KAUFFMANN, 2022). A música é quase sempre constante e tem uma característica ambiental na maioria das vezes, quase como a *ambient music*, música proposta pelo compositor inglês Brian Eno no final dos anos 1970 (ENO, 2004). Em alguns momentos, a música é silenciada. Quando a saúde da personagem está muito baixa, a música acelera um pouco, informando algo relevante à experiência do jogo. Apesar da estética *pixel art* do jogo, a música não usa o estilo *chiptune*. O uso de alguns elementos sintetizados criam uma relação com a temática futurística do jogo. As estruturas rítmicas ou melódicas não fazem referências claramente identificáveis de algum traço cultural local. O que aparece é o uso de percussão com alguns tambores. Segundo Kauffman (2022), esses elementos são uma personificação de Dandara na música. No entanto, essa percussão não está presente em todas as músicas.

O jogo *Dandara: Trials of Fear* possui referências narrativas que podem ser facilmente associadas a contextos nacionais, como a própria personagem. Graficamente, é possível ver algumas referências nítidas, como a NPC Tarsila, em homenagem a Tarsila do Amaral (Figura 14). Na música, porém, essas identificações são menos óbvias.

134 A trilha musical pode ser ouvida completa no canal do YouTube do compositor Thommaz Kauffmann, neste link: <<https://www.youtube.com/watch?v=8bJG3bmzH8E&list=PLBkkpE48j8JT8hnVfNi6MagOrQuaVKmwo>>. Acesso em 7 de fevereiro de 2023.

Figura 14: Dandara encontra Tarsila.



Fonte Dandara (LONG HAT HOUSE, 2018).

Mais uma vez comentando o jogo *99Vidas*, o exemplo mais fora do padrão que identificamos em nossas análises foi a utilização de uma estrutura rítmica e melódica de baião com o estilo *chiptune*, e outros elementos de música eletrônica. O uso de um modo mixolídio¹³⁵ com uma frase musical que remete à música *Baião* (1950) de Luiz Gonzaga, porém com um andamento muito mais acelerado (música *The Slums*). Como comentado anteriormente, não há nenhum elemento que represente explicitamente qualquer referência que identifique alguma cidade ou estado nordestino (como um ponto turístico, por exemplo) no momento em que escutamos essa música no jogo. Ao contrário, acontece em um ambiente urbano que poderia ser de qualquer lugar do Brasil (Figura 15). Ocorre que os personagens são inspirados nos membros do *podcast* e, como dito anteriormente, havia dois cearenses no grupo (os fundadores do *podcast*). Embora o baião tenha se popularizado com o pernambucano Luiz Gonzaga, e a sua origem não possa ser precisamente estabelecida, é um gênero que se tornou

¹³⁵ Semelhante à escala maior, porém, com a sétima menor.

bastante popular em diversos estados do nordeste, no Ceará inclusive. Com isso, esta música faz uma referência indireta aos fundadores do *podcast*. Vale mencionar que esta é a música da primeira fase do jogo, funcionando como uma afirmação identitária das origens do *podcast* em questão.

Figura 15: Primeira fase do jogo 99Vidas.



Fonte: 99Vidas (QUByte Interactive, 2019).

Considerando que os jogos analisados nesta tese fazem parte deste *mainstream* nacional, nota-se que pouquíssimos fazem alguma referência explícita a qualquer contexto cultural ou geográfico do Brasil, tornando quase impossível identificá-los enquanto produtos de um determinado lugar ou cultura. Estes jogos possuem um viés internacional muito proeminente. *Árida: Backlands Awakening* e *99Vidas* são mais explícitos do que *Dandara: Trials of Fear*. Ainda assim, como comentamos, as referências sonoras acabam sendo menos marcantes do que as visuais.

3.7 Conclusão

A internacionalização é um fator importante para a produção de jogos nacionais atualmente. As pessoas que desenvolvem games deste cenário *mainstream* nacional focam na distribuição global. Isto pode ser facilmente visto nos nomes dos jogos e estúdios. Chamamos a atenção para o jogo *Wolfstride*, que possui locuções apenas em inglês. Para além do nome e da localização dos textos de um jogo, a busca por uma maior permeabilidade no mercado internacional afeta as escolhas estéticas e narrativas. Neste sentido, a localização já é parte do processo de produção. Desta forma, é comum que as temáticas dos jogos nacionais reproduzam temáticas estrangeiras, mesmo quando se trata de aspectos históricos, míticos ou culturais de outro país, como é *Sword Legacy: Omen*, que reconta a história do Rei Arthur, ou *Necrosphere*, um jogo muito mais voltado para o desafio de vencer os obstáculos e menos na narrativa, ainda assim, temos um personagem chamado Terry que, como mencionado antes, aparentemente é um estadunidense. Como um game é um amálgama de som, imagem, narrativas e sistemas, esta preocupação com a internacionalização também será sentida na música, que costuma seguir as mesmas diretrizes estéticas do restante do jogo.

A presença da *bossa nova* em games nacionais que buscam uma aparência internacional, assim como a preferência por um *funk* mais próximo do *Miami Bass*, indica uma busca pela redução de traços culturais que possam identificar o jogo como brasileiro. Dentro desta perspectiva, Thiago Adamo (2022) relata que em um determinado jogo¹³⁶ lhe foi feito um pedido de compor uma música “que parecesse algo vinculado a futebol sem parecer 100% brasileiro”. Isto demonstra como o desenvolvimento de jogos no Brasil visa tornar os jogos “neutros”, de forma que sejam aceitos internacionalmente sem nenhum estranhamento cultural, precisamente dentro da lógica de apagamento cultural mencionado no

136 Por respeito ao sigilo profissional entre Thiago Adamo e quem o contrata, não identificaremos qual é o jogo.

Capítulo 1 a respeito da localização. É claro que essa neutralidade é questionável, uma vez que os elementos que compõem um jogo, sejam narrativos, sonoros ou gráficos, são provenientes de uma cultura. Assim, essa neutralidade mascara um domínio cultural sutil, principalmente dos EUA, uma vez que algumas histórias de jogos nacionais ocorrem em algum lugar do país norte-americano.

Considerando que a produção musical de um jogo feito aqui no Brasil tende a ser feita a partir de uma demanda, como uma prestação de serviço com demandas específicas, não é possível pensar em uma presença de gêneros e estilos brasileiros mais ampla nos games sem pensar na própria maneira como eles são feitos. Temos no Brasil dois extremos em termos de produção: ou o jogo se coloca como um jogo brasileiro, trazendo elementos folclóricos, temáticas como o sertão nordestino e imaginário indígena, ou o jogo se coloca como um jogo para o mercado internacional. Neste último caso, como analisado aqui, há uma existência de referências locais brasileiras, porém elas são muito discretas.

Considerações finais

Nesta tese, observamos a produção nacional de música para jogos a partir de perspectivas teóricas, entrevistas e análise de jogos. Primeiramente, é válido destacar que mesmo no contexto da produção brasileira, que ainda está se estabelecendo, há um grande volume de jogos produzidos. O que torna difícil analisar uma amostragem muito ampla. A abordagem mais comum nos trabalhos voltados para o áudio nos jogos é analisar jogos de apenas um gênero ou mesmo analisar um número pequeno de jogos, focando em um aspecto específico. Nosso esforço foi o de realizar uma abordagem mais ampla, que pudesse oferecer um vislumbre do campo de produção de áudio para jogos no Brasil como um todo.

No primeiro capítulo, apresentamos funções do áudio nos jogos, relações entre gêneros de jogos e gêneros musicais e uma contextualização da produção de jogos no Brasil. O intuito foi o de apresentar um conjunto de padrões estéticos em torno da prática de produção musical para jogos e refletir como os jogos nacionais se adequam ou se afastam destes padrões.

Notamos que existe uma percepção geral de que determinados gêneros ou estilos musicais são mais recorrentes em determinados gêneros de jogos. Aspectos culturais e tecnológicos influenciaram para que estes padrões se estabelecessem. É claro que o cenário musical global e as influências musicais das pessoas que compunham jogos entre os anos de 1980 e 1990 influenciaram nas escolhas estéticas dos jogos produzidos neste período, assim como as limitações tecnológicas que tornavam os computadores e aparelho de jogos mais propícios ao uso de alguns gêneros ou estilos musicais específicos, como é o caso da música barroca, o *heavy metal* e o *rock progressivo*, como mencionado no Capítulo 1.

Também é perceptível que os jogos das décadas de 1980 e 1990 carregaram uma série de estereótipos que são frutos de seu tempo, assim como as representações de selva com ritmos latinos e percussões que buscam construir um imaginário de primitivismo. Ou as imprecisões históricas em torno do que é medieval, nos âmbitos sonoro, visual e narrativo. Estes foram alguns temas que comentamos no Capítulo 2. Estes padrões se estabeleceram e tornaram-se referência para jogos futuros e, por isso, é possível observá-los atualmente. Isto gera uma série de expectativas em torno das pessoas que consomem jogos. Por isso, é importante compreender de que maneira essa história encontra rumo no Brasil.

Observar o contexto da produção brasileira de jogos é relevante para que possamos ter a clareza de que ela tem como base a produção internacional, sobretudo dos jogos estadunidenses e japoneses. Ao longo das décadas de 1980 e 1990, Estados Unidos da América e Japão disputavam quase que sozinhos o mercado internacional de jogos.

Ao observar a produção de jogos atual, ou seja, dos anos 2000 para cá, precisamos considerar que a maioria das pessoas que está produzindo jogos no Brasil cresceu jogando *videogame* e possui como referência a produção internacional. Esse consumo estabelece referências conceituais e memórias afetivas. Não é à toa que muitos jogos possuem uma expressão nostálgica, na busca de reproduzir as experiências de jogos mais antigos ou de criar homenagens. É o caso dos jogos que compõem nosso *corpus*: *Blazing Chrome*, *Kaze and The Wild Masks*, *Aritana e a Pena da Harpia*, *Horizon Chase Turbo*, *99 vidas*, *Dodgeball Academia*, entre outros.

Conceitualmente, há uma tendência em reproduzir temáticas que já se estabeleceram no universo dos jogos. Junto a essas temáticas, são reproduzidos os padrões estéticos associados a elas. Padrões estes que se estabelecem no campo dos *videogames* com trocas e empréstimos em relação ao cinema. Assim como foi mencionado no Capítulo 1.

No Capítulo 2, apresentamos as perspectivas de pessoas que atuam no campo de produção de áudio para jogos. Compreendemos, a partir do campo produtivo, as razões pelas quais estes padrões se estabelecem. Afinal de contas a realidade local afeta o estabelecimento das convenções mencionadas anteriormente.

Algumas observações importantes puderam ser feitas sobre estas entrevistas. Primeiro, é preciso deixar claro que as pessoas que produzem áudio para jogos normalmente possuem conhecimentos de produção em mais de uma atividade relacionada ao áudio, como design de som, composição musical e implementação dos arquivos de áudio no jogo. Isso se dá pela característica independente da produção e pelas limitações orçamentárias.

Justamente a respeito do orçamento das produções, percebemos por meio das entrevistas que as pessoas envolvidas em outras áreas do desenvolvimento do jogo não atribuem ao áudio uma importância equivalente aos demais elementos. Não quer dizer que estas pessoas simplesmente desprezem o áudio. No entanto, as relações de trabalho deixam transparecer que o áudio é percebido como um elemento secundário e acaba sendo tratado como uma camada que se aplica ao jogo já pronto, como uma cobertura de bolo. Estamos sendo bastante generalistas nesta afirmação, o intuito é apenas oferecer uma analogia.

O que acontece é que o investimento em áudio é reduzido e há, de modo geral, uma compreensão de que a produção de áudio se limita à produção de arquivos de som e implementação no jogo. Estas etapas, de fato, são etapas que se enquadram em um estágio mais avançado da produção. Porém, dada a natureza dinâmica do áudio em um jogo e o potencial do áudio de contribuir para a experiência de jogar, a participação de quem trabalha com áudio em estágios mais iniciais de produção é importante. Esse aspecto foi ressaltado tanto pelas pessoas que entrevistamos, como na literatura especializada sobre o tema.

Esta relação de trabalho deixa claro que o responsável pela criação do áudio não é visto, de modo geral, como um membro da equipe, mas como uma peça externa que presta um serviço. Isto cria um afastamento da produção do

jogo e da produção do áudio do jogo, como se fossem duas coisas distintas. As entrevistas, no entanto, mostraram que essa percepção vem se alterando com o tempo. E nos últimos anos há um certo amadurecimento do campo de desenvolvimento de jogos em relação a percepção do áudio na produção brasileira de jogos.

A relação entre a equipe de desenvolvimento e quem produz áudio se estabelece na troca de referências. Muitas vezes quem está demandando a produção de áudio já possui referências muito claras do que gostaria de ouvir no jogo. Estas referências se baseiam justamente no que já foi discutido acima, em torno dos padrões estéticos convencionais. Isto não se limita aos jogos antigos, nem mesmo ao universo dos jogos, como é o caso do jogo *Wolfstride* que tem como principal inspiração as animações japonesas (conhecidas como *animes*).

Notamos que a demanda com referenciais muito específicos limitam o trabalho criativo de quem está compondo. No entanto, como discutido anteriormente, essas pessoas que trabalham com áudio também estão sujeitas às convenções. Afinal de contas, não são alheias ao universo dos jogos e elas mesmas também possuem expectativas enquanto pessoas que jogam. Elas mesmas atuam na manutenção desses padrões.

Além disso, as experiências e formações musicais destas pessoas não se distanciam muito daquilo que se estabelece dentro do universo musical dos jogos de forma mais abrangente. Assim, quando elas mencionam que produzem para o jogo aquilo que o jogo pede, devemos considerar que o que o jogo pede não costuma se afastar daquilo que já é expertise dessas pessoas.

O tensionamento entre manutenção e ruptura dos padrões fica nítido quando o assunto é a utilização de gêneros ou estilos musicais não convencionais, que possuem identificações culturais claras. Há um amplo entendimento de que esse tipo de uso musical só é possível quando o contexto visual e narrativo dos jogos explicita esses traços culturais. Isto demonstra que, assim como no cinema, o uso de música nos jogos vem se estabelecendo como uma afirmação do que já está na tela.

Além disso, é claro que a ideia que se tem de representação nacional muitas vezes passa pelo viés do exótico. Os estereótipos de associação entre cultura brasileira e povos indígenas ou cultura brasileira e região nordeste são bastante presentes nestes discursos. É claro que as culturas dos povos indígenas e as culturas dos estados nordestinos são parte da cultura do Brasil. Porém, estes temas normalmente são tratados de forma genérica, atribuindo a uma diversidade uma unidade. É nesse sentido que se cria um imaginário musical do indígena em *Aritana e a Pena da Harpia* ou uma expressão indefinida de musicalidade nordestina em *Árida Backlands Awakening*.

É preciso considerar que estamos lidando com um contexto complexo e que, dadas as contingências que envolvem o trabalho das pessoas que fazem áudio para jogos, não há espaço, de fato, para que as produções sigam rumos muito diferentes do convencional. Jogos de um modo geral operam na lógica do clichê e reproduzem muitos estereótipos. Não é à toa que a comunidade de jogadores, os *gamers*, muitas vezes apresentam comportamentos reacionários. Basta ver o sexismo extremo nas comunidades de jogos *online*. Em uma pesquisa anterior (FARIAS, 2018b), verifiquei que existe um comportamento sexista muito agressivo que chega a inibir a participação feminina nestes jogos. Pesquisas da área da comunicação como a da dupla estadunidense Lindsey Rose e Jeff Kuznekoff (2013) apontam que apenas a percepção da voz feminina em *chats* de voz de jogos *online* é suficiente para suscitar uma interação agressiva. Vale lembrar que nesta pesquisa estamos falando de uma produção de jogos que definimos como *mainstream* nacional. Existem outras expressões, inclusive no Brasil. Também é importante ressaltar que não é uma totalidade das pessoas que jogam *videogames* que se comportam dessa maneira. Mas não é possível ignorar este aspecto.

A busca por uma internacionalização dos jogos nacionais esbarra no limite orçamentário fazendo com que não seja possível um processo de localização complexo, envolvendo dublagens em mais de um idioma ou alteração de faixas musicais. Assim, os jogos brasileiros acabam sendo produzidos com localização embutida. Elementos visuais e sonoros já são pensados para um público mais

global, numa homogeneização estética. Em alguns casos, os textos que aparecem como parte do jogo, priorizam o idioma inglês, como acontece nos nomes dos estágios e alertas de começo de batalha contra chefões em *Sky Racket*. No jogo *Wolfstride*, os diálogos estão apenas em inglês.

Neste processo de internacionalização, as rupturas dos padrões estéticos convencionados globalmente muitas vezes se apresentam por meio da hibridização. As pessoas que compõem para jogos comentam que incorporam alguns elementos, sejam instrumentos ou estruturas rítmicas de gêneros musicais nacionais, principalmente o *funk* e a *bossa nova*, em suas composições como uma forma de romper com as convenções sem tornar isto explícito. No Capítulo 3, nós comentamos sobre a utilização destes gêneros musicais. Apesar de representarem uma ruptura, é notável que estes são gêneros que já possuem uma forte inserção internacional, portanto, não geram tanta estranheza.

Outras representações de aspectos locais, que possam identificar culturas e espaços geográficos parecem ser muito improváveis neste contexto de manutenção das convenções que foram apresentadas até aqui. Improvável, mas não impossível. O caso do “baião *chiptune*” em *99 vidas* é um exemplo muito interessante. Além de não necessitar de um contexto visual e narrativo explícito para inserção deste gênero musical, o hibridismo é feito de forma que o baião é facilmente reconhecível.

Isto deixa claro que os padrões estéticos não estabelecem regras absolutas. Há relações bastante coerentes entre música de jogos e jogabilidade no nível de atributos sonoros como andamento e intensidade de volume. Um jogo com ritmo mais acelerado demanda uma música que possui um andamento acelerado. No entanto, a escolha por utilizar *rock* ou música eletrônica, por exemplo, é fruto de convenções culturais e não uma regra. É possível que uma série de outros gêneros musicais com andamento acelerado possam ser utilizados. Lembremos aqui do jogo *Tetris* (1984), desenvolvido na Rússia por Alexey Pajitnov e Vladimir Pokhilkov. O jogo é extremamente abstrato, composto de peças formadas por quadrados, não há referências claras que possam localizá-

lo em relação a uma localidade geográfica (GIBBONS, 2021, p. 363). Mas a intenção de vendê-lo como um jogo russo, incorporou a música *Korobeiniki*, com um andamento acelerado combinado com a sonoridade dos *chips* de som dos aparelhos que reproduziam este jogo, pode-se dizer, arriscando um trocadilho, que o encaixe foi perfeito.

Existem muitas possibilidades de uso musical a serem exploradas. No Brasil, é preciso também levar em conta a diversidade que temos em termos de expressões culturais. É difícil vê-las representadas em um jogo neste contexto do *mainstream* nacional e mesmo quando aparecem visualmente, mesmo que discretamente, acabam sendo mais discretas no âmbito sonoro. Não podemos deixar de considerar que a maior parte da produção de jogos se realiza nas regiões sudeste e sul do país. Outras perspectivas só são possíveis com uma inclusão maior e mais representativa. Afinal de contas, os jogos que expressam referências internacionais nem sempre o fazem como uma busca de agradar ao outro, mas àqueles que produzem também. Como dito anteriormente, quem produz jogos atualmente, cresceu jogando, e traz essas referências pessoais para a sua produção. Desta forma, somente com uma produção mais inclusiva seria possível ver e ouvir outras perspectivas.

Em resumo, concluímos que a estética musical dos jogos nacionais é condicionada por aspectos históricos, sociais e econômicos. A manutenção de padrões estéticos convencionados pela indústria internacional de *videogames* é feita em consenso entre as equipes de desenvolvimento e as pessoas que produzem áudio para jogos. No entanto, chamamos a atenção para o fato de que esta relação é desigual, por isso percebemos que a filiação a estas convenções por parte das pessoas que fazem áudio é também motivada pela posição de prestador de serviço nas relações de trabalho. Embora as preferências e formações musicais das pessoas que trabalham com áudio sejam consonantes com aquilo que é recorrente na produção musical de jogos em geral, pudemos notar que há movimentos de ruptura por meio de hibridizações. Por fim, acreditamos que esse contexto também é fruto de uma produção extremamente concentrada em determinadas localidades, como as regiões sudeste e sul. Por isso, condições e

realidades distintas poderiam ser capazes de expressar outras perspectivas de produção. Algo que esta pesquisa não tem condições de afirmar, apenas elucubrar.

Referências

- 44 BICO LARGO. **Gustavinho em o Enigma da Esfinge**. 1996. Jogo eletrônico.
- ADAMO, T. **Entrevista com Thiago Adamo**. Meio digital: 19 de maio de 2022.
- AMONG GIANTS. **Distortions**. São Paulo: 2018. Jogo eletrônico.
- AOCA GAME LAB. **Árida: Backlands Awakening**. Bahia: 2019. Jogo eletrônico.
- APPERLEY, T. H. Genre and game studies: toward a critical approach to video game genres. **Simulation & Gaming**, v. 37, n. 1, p. 6–23, mar. 2006.
- AQUIRIS. **Horizon Chase Turbo**. Rio Grande do Sul: 2018. Jogo eletrônico.
- ARSENAULT, D. Video game genre, evolution and innovation. **Eludamos. Journal for Computer Game Culture.**, v. 3, n. 2, p. 149–176, 2009.
- ARSENAULT, D.; GUAY, L.-M. Thumb-Bangers: Exploring the Cultural Bond between Video Games and Heavy Metal. Em: **Heavy Metal Generations**. [s.l.] Brill, 2020. p. 105–111.
- ASTRAL PIXEL. **Super Magbot**. Espanha: 2021. Jogo eletrônico.
- ATARI. **Breakout**. Japão: 1976. Jogo eletrônico.
- AZEVEDO, W. **Entrevista com Werther Azevedo**. Meio digital: 28 de novembro de 2022.
- BARBOSA, Bruno. **Guerra no Sertão**. 2010.
- BATEMAN, C.; BOON, R. **21st Century Game Design**. 1st edition ed. Hingham, Mass: Cengage Learning, 2006.
- BITTEN TOAST GAMES INC. **Garden Paws**. Brasil/Canadá: 2018. Jogo eletrônico.
- BITTEN TOAST GAMES INC. **Rocket Fist**. Brasil/Canadá: 2016. Jogo eletrônico.
- BOHLMAN, P. V. **World Music: A Very Short Introduction**. Oxford: Oxford University Press, USA, 2002.
- BRACE YOURSELF GAMES. **Crypt of the Necrodancer**. Canadá: 2015. Jogo eletrônico.
- BRAINDEAD BROCCOLI. **Punhos de Repúdio**. Brasil: 2020. Jogo eletrônico.

CAMPOS, A. **A curiosa história da Taito no Brasil, 1968–1985**. Disponível em: <<http://augustocampos.net/taito-brasil/>>. Acesso em: 26 jan. 2023.

CAPCOM. **Mega Man 2**. Japão: 1988. Jogo eletrônico.

_____. **Mega Man**. Japão: 1987. Jogo eletrônico.

_____. **Série Monster Hunter**. Japão: 2002-2004. Jogo eletrônico.

_____. **Street Fighter II**. Japão: 1991. Jogo eletrônico.

CARLOS, W. **Switched-On Bach II**. , 1973.

_____. **Switched-On Bach**. , 1968.

_____. **Switched-On Brandenburgs**. , 1979.

_____. **The Well-Tempered Synthesizer**. , 1969.

CARRANCA GAMES. **Zumbi Olé**. São Paulo: 2016. Jogo eletrônico.

CĂȘVEAN, T.-M. An introduction to videogame genre theory - understanding videogame genre framework. **Athens Journal of Mass Media and Communications**, v. 2, n. 1, p. 57–67, 2016.

CAT NIGIRI. **Necrosphere**. Santa Catarina: 2017. Jogo eletrônico.

CHION, M. **Audio–Vision – Sound on Screen: Employers and a Changing Labor Force**. New York: Columbia University Press, 1994.

CIBERNE. **Amazônia / Aventuras na Selva**. 1985. Jogo eletrônico.

CLARKE, R. I.; LEE, J. H.; CLARK, N. Why video game genres fail. **Games and Culture**, v. 12, n. 5, p. 445–465, jul. 2015.

CLEARWATER, D. A. What defines video game genre? thinking about genre study after the great divide. **Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association**, v. 5, n. 8, p. 29–49, 2011.

COCKOS INCORPORATED. **REAPER**. 6.73. 2023. Disponível em: <<https://www.reaper.fm/>>. Acesso em: 8 jan. 2023.

COHEN, A. J. **Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach**. Proceedings of the fifth international conference on music perception. **Anais...** Em: INTERNATIONAL CONFERENCE ON MUSIC PERCEPTION. Seoul: 1998. Disponível em: <<https://musicog.discoveryspace.ca/sites/default/files/funcmusicmultimedia.pdf>> . Acesso em: 27 jan. 2023

COLLINS, K. **Game sound**. Cambridge: MIT Press Ltd, 2008.

COMUNIDADES VIRTUAIS. **2 de julho Tower Defense**. Bahia: 2013. Jogo eletrônico.

CONCERNEDAPE. **Stardew Valley**. Estados Unidos da América: 2016. Jogo eletrônico.

CONSALVO, M. **Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts**. EUA | Inglaterra: The MIT Press, 2016.

CONTROLE, G. NO. **Entrevista com os criadores de Kaze and the Wild Masks. Garota no Controle**, 31 maio 2021. Disponível em: <https://garotanocontrole.com.br/2021/05/entrevista-criadores-kaze-and-wild-masks/>. Acesso em: 2 fev. 2023

CONTROLE, G. NO. **Entrevista com os criadores de Super Mombo Quest. Garota no Controle**, 23 dez. 2020. Disponível em: <https://garotanocontrole.com.br/2020/12/entrevista-com-os-criadores-de-super-mombo-quest/>. Acesso em: 2 fev. 2023

COOK, J. Game Music and History. Em: FRITSCH, M.; SUMMERS, T. (Eds.). **The Cambridge Companion to Video Game Music**. Cambridge Companions to Music. Inglaterra: Cambridge University Press, 2021.

COWBOY Bebop. Distribuído por Bandai Visual. Japão: 1998. Direção de Shinichiro Watanabe. Formato de exibição: Série de animação em 26 episódios. Disponível em: Netflix. Acesso em: 12 de fevereiro de 2023.

CREATIVE ASSEMBLY. **Rome: Total War**. Inglaterra: 2004. Jogo eletrônico.

CRYTEK. **Cryengine**. 5.x. 2023.

DAVID, S. **Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema**. Estado Unidos da América: Michael Wiese Productions, 2001.

DEBUGCHICKEN. **Wirewalk()**. São Paulo: 2021. Jogo eletrônico.

DELSING, M. J. M. H. et al. Adolescents' music preferences and personality characteristics. **European Journal of Personality**, v. 22, n. 2, p. 109–130, mar. 2008.

DIORAMA DIGITAL. **Araní**. Recife: [s.d.]. Jogo eletrônico.

DOUBLE DASH STUDIOS. **Sky Racket**. Rio de Janeiro: 2019. Jogo eletrônico.

DROUMEVA, M. Audible Efforts: Gender and Battle Cries in Classic Arcade Fighting Games. **Media and Communication**, v. 7, n. 4, p. 186, 2019.

DUAIK ENTRETENIMENTO. **Aritana and the Twin Masks**. São Paulo: 2021. Jogo eletrônico.

_____. **Aritana e a Pena da Harpia**. São Paulo: 2014. Jogo eletrônico.

ELECTRIC MONKEYS. **Gravity Heroes**. São Paulo: 2019. Jogo eletrônico.

ELECTRONIC ARTS. **Série Battle Field**. Estados Unidos da América: 2002–2021. Jogo eletrônico.

_____. **Série Need for Speed**. Estados Unidos da América: 1994 -. Jogo eletrônico.

_____. **Spore**. Estados Unidos da América: 2008. Jogo eletrônico.

_____. **The Sims**. Estados Unidos da América: 2000–2014. Jogo eletrônico.

ENO, B. Ambient Music. Em: COX, C.; WARNER, D. (Eds.). **Audio Culture: Readings in Modern Music**. New York: Bloomsbury Academic, 2004.

FALCÃO, T. P. **Não Humanos Em Jogo: Agência E Prescrição Em World Of Warcraft**. Tese de Doutorado—Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2014.

FARIAS, V. R. DE S. **POR QUE HÁ POUCAS MULHERES JOGANDO ONLINE? Espiral do silêncio e sexismo nos jogos online**. Anais do 27º Encontro Anual da COMPÓS. **Anais...** Em: XXVII ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS,. Minas Gerais: 2018b.

FARIAS, V. R. DE S. **Sons do horror: a produção de sentidos e afetos na construção sonora de games do gênero survival-horror**. Dissertação de Mestrado—Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2018a.

FINALBOSS. **The Path of Calydra**. Rio de Janeiro: 2023? Jogo eletrônico.

FIRE CAST. **Sword Legacy: Omen**. Rio de Janeiro: 2018. Jogo eletrônico.

FREEBIRD GAMES. **To the Moon**. Canadá: 2011. Jogo eletrônico.

FROMSOFTWARE. **Dark Souls**. Japão: 2011. Jogo eletrônico.

GAME E ARTE. **A Nova Califórnia**. São Paulo: 2017. Jogo eletrônico.

GAMEVICIO. **Entrevista com os Criadores do game Aritana e a Pena da Harpia**. Disponível em: <<https://www.gamevicio.com/noticias/2014/08/entrevista-com-os-criadores-do-game-aritana-e-a-pena-da-harpia/>>. Acesso em: 2 fev. 2023.

GARDA, M. B. Neo-rogue and the essence of roguelikeness. **Homo Ludens**, v. 1, n. 5, 2013.

GEARBOX SOFTWARE. **Série Borderlands**. Estados Unidos da América: 2010–2019. Jogo eletrônico.

GHOST TOWN GAMES LTD. **Over Cooked**. Inglaterra: 2016. Jogo eletrônico.

GIBBONS, W. H. Open Worlds: Globalization, Localization and Video Game Music. Em: FRITSCH, M.; SUMMERS, T. (Eds.). **The Cambridge Companion to Video Game Music**. Cambridge Companions to Music. [s.l.] Cambridge University Press, 2021.

GIBBONS, W. Little harmonic labyrinths: Baroque musical style on the Nintendo Entertainment System. Em: COOK, J.; KOLASSA, A.; WHITTAKER, A. (Eds.). **Recomposing the Past: Representations of Early Music on Stage and Screen**. 1ª edição ed. Londres e Nova York: Routledge, 2018.

GOGONI, R. **A história dos videogames no Brasil, Parte 2**. Disponível em: <<https://meiobit.com/439561/historia-videogames-no-brasil-parte-2/>>. Acesso em: 26 jan. 2023.

GONZAGA, L. **Baião**. 1950.

GORBMAN. **Gorbman: Unheard Melodies—p: Narrative Film Music**. London: Bloomington: John Wiley Et Sons, 1987.

HOROWITZ, S.; LOONEY, S. **The Essential Guide to Game Audio: The Theory and Practice of Sound for Games**. Nova Iorque: Routledge, 2014.

HUIBERTS, S. **Captivating sound - the role of audio for immersion in computer games**. Tese de Doutorado—Utrecht, Portsmouth: Utrecht School of the Arts and University of Portsmouth, 2010.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua: Tabela 7341**. Brasília-DF: 2022.

IMAGE LINE SOFTWARE. **FL Studio**. 21.0.1.3348. 2023. Disponível em: <<https://www.image-line.com/fl-studio-download/>>. Acesso em: 8 jan. 2023.

JANOTTI, J. À procura da batida perfeita: a importância do gênero musical para a análise da música popular massiva. **Revista Eco-Pós**, v. 6, n. 2, 2003.

JØRGENSEN, K. **‘what are those grunts and growls over there?’ computer game audio and player action**. Tese de Doutorado—Copenhague: Copenhague University, 2007.

JOYMASHER. **Blazing Chrome**. Paraná: 2019. Jogo eletrônico.

_____. **Odallus: The Dark Cakk**. Paraná: 2015. Jogo eletrônico.

_____. **Oniken**. Paraná: 2014. Jogo eletrônico.

KAUFFMANN, T. P. **Entrevista com Thommaz Kauffmann**. Meio digital: 11 de junho de 2022.

KEMCO. **Série Top Gear**. Japão: 1992–2006. Jogo eletrônico.

_____. **Top Gear**. Japão: 1992. Jogo eletrônico.

KING Arthur. Direção: Antoine Fuqua, Reino Unido: Jerry Bruckheimer Films, 2004. 126 min.

KONAMI. **Castlevania: Symphony of the Night**. Japão: 1997. Jogo eletrônico.

_____. **Contra III: Aliens Wars**. Japão: 1992. Jogo eletrônico.

_____. **Série Castlevania**. Japão: 1986–2019. Jogo eletrônico.

_____. **Série Contra**. Japão: 1987–2009. Jogo eletrônico.

KUZNEKOFF, J. H.; ROSE, L. M. Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. **New Media & Society**, v. 15, n. 4, p. 541–556, jun. 2013.

LINDEN LAB. **Second Life**. Estados Unidos da América: 2003. Jogo eletrônico.

LONG HAT HOUSE. **Dandara: Trials of Fear**. Minas Gerais: 2018. Jogo eletrônico.

MAD MIMIC INTERACTIVE. **Dandy Ace**. São Paulo: 2021. Jogo eletrônico.

_____. **No Heroes Here**. São Paulo: 2017. Jogo eletrônico.

MARTIN, C. B.; DEUZE, M. The independent production of culture: a digital games case study. **Games and Culture**, v. 4, n. 3, p. 276–295, jul. 2009.

MASSIVE WORK STUDIO. **Dolmen**. Natal: 2022. Jogo eletrônico.

MENDONÇA, R. D. S. **Videogames, memória e preservação de seu registro históricocultural no Brasil**. Dissertação de mestrado—Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio e Janeiro, 2019.

MENEGUETTE, L. C. **A afinação do mundo virtual - identidade sonora em jogos digitais**. PhD Thesis—São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2016.

MICRO SISTEMA. **Aeroporto 83**. São Paulo: 1983. Jogo eletrônico.

MOJANG STUDIOS. **Minecraft**. Suécia: 2011. Jogo eletrônico.

MOON STUDIOS. **Ori and the blind forest**. Áustria: 2015. Jogo eletrônico.

MOORE, A. F. Categorical Conventions in Music Discourse: Style and Genre. *Music & Letters*, v. 82, n. 3, p. 432–442, 2001.

MORAES, T. V. DA C. DE. **Entrevista com Tharcísio Vaz**. Meio digital: 29 de abril de 2022.

MOSSMOUTH. **Spelunky**. Estados Unidos da América: 2008. Jogo eletrônico.

Music of the *Final Fantasy* series. In: Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Music_of_the_Final_Fantasy_series&toldid=1125834664#1987%E2%80%932000:Uematsu_era>. Acesso em: 12 jan. 2023.

NARSVERA. **Sertão Profundo**. Paraíba: [s.d.]. Jogo eletrônico.

NINTENDO. **Animal Crossing**. Japão: 2001. Jogo eletrônico.

NINTENDO. **Mario Kart 64**. Japão: 1996. Jogo eletrônico.

_____. **Pokémon**. Japão: 1996 - . Jogo eletrônico.

_____. **Série Kirby**. Japão: 1992 - . Jogo eletrônico.

_____. **Série Metroid**. Japão: 1986–2021. Jogo eletrônico.

_____. **Série Super Mario**. Japão: 1985 - . Jogo eletrônico.

_____. **Série The Legend of Zelda**. Japão: 1986. Jogo eletrônico.

_____. **Super Mario Bros**. Japão: 1985. Jogo eletrônico.

_____. **The Legend of Zelda Breath of the Wild**. Japão: 2017. Jogo eletrônico.

_____. **The Legend of Zelda: A Link to the Past**. Japão: 1991. Jogo eletrônico.

_____. **The Legend of Zelda: Majora's Mask**. Japão: 2000. Jogo eletrônico.

_____. **Zelda - Ocarina of Times**. Japão: 1998. Jogo eletrônico.

NOVAK, J. **Game Development Essentials: An Introduction**. 3. ed. Estado Unidos da América: Delmar Cengage Learning, 2011.

Nu-disco. In: Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Nu-disco&toldid=64268735>>. Acesso em: 10 jan. 2023.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.BR) (ED.). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos**

domicílios brasileiros: pesquisa TIC Domicílios, ano 2021. 1. ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2022.

NUGENT, S. Celtic music and Hollywood cinema. Em: COOK, J.; KOLASSA, A.; WHITTAKER, A. (Eds.). **Recomposing the Past: Representations of Early Music on Stage and Screen.** 1ª edição ed. Londres e Nova York: Routledge, 2018.

ORUBE GAME STUDIO. **Super Mombo Quest.** Rio de Janeiro: 2021. Jogo eletrônico.

OTA IMON. **Wolfstride.** São Paulo: 2021. Jogo eletrônico.

PALOMBINI, C. Soul brasileiro e funk carioca. **OPUS**, v. 15, n. 1, p. 37-61, 27 maio 2009.

PENNA, I. DE O. **Entrevista com Isadora Penna.** Meio digital: 21 de junho de 2022.

PERCEPTUM. **Incidente em Varginha.** 1998. Jogo eletrônico.

PEREIRA, M. V. M. Ensino superior em Música, colonialidade e currículos. **Revista Brasileira de Educação**, v. 25, 7 dez. 2020.

PHILLIPS, W. **A Composer's Guide to Game Music.** Estados Unidos da América: The MIT Press, 2014. *E-book*.

PIETROWSKI, L. A. **Entrevista com Leonardo Pietrowski.** Meio digital: 12 de maio de 2022.

PIMENTEL, C. E.; DONNELLY, E. D. O. P. A relação da preferência musical com os cinco grandes fatores da personalidade. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 28, n. 4, p. 696-713, 2008.

PIPA STUDIOS. **Bingo Bloon.** São Paulo: 2018. Jogo eletrônico.

_____. **Bingo Rex.** São Paulo: 2020. Jogo eletrônico.

PISC. **A Maldição da Vila Sinistra.** Ceará: 1988. Jogo eletrônico.

_____. **A Taça Mágica.** Ceará: 1990. Jogo eletrônico.

_____. **Castelo Negro.** Ceará: 1986. Jogo eletrônico.

PIXEL HIVE. **Kaze and the Wild Masks.** Rio Grande do Sul: 2021. Jogo eletrônico.

POCKET TRAP. **Dodgeball Academia.** São Paulo: 2021. Jogo eletrônico.

POPCAP STUDIOS. **Plants Vs Zombies.** Estados Unidos: 2009. Jogo eletrônico.

QUBYTE INTERACTIVE. **99Vidas.** São Paulo: 2016. Jogo eletrônico.

QUEIROZ, A. **Anaritzz**. Disponível em: <<https://www.anaritzz.com>>. Acesso em: 10 jan. 2023a.

QUEIROZ, A. **Entrevista com Ana Queiroz**. Meio digital: 13 de junho de 2022b.

QUEIROZ, L. R. S. Traços de colonialidade na educação superior em música do Brasil: análises a partir de uma trajetória de epistemicídios musicais e exclusões. **REVISTA DA ABEM**, v. 25, n. 39, 7 maio 2018.

QUEST For Camelot. Dirigido por Frederik Du Chau. Estados Unidos: Warner Bros. Animation, 1998. 85 min.

RABIN, S. **Introduction to Game Development**. 2. ed. Estados Unidos da América: Charles River Media, 2009.

RAMIL, K. A.; RAMIL, K. A. **Deu pra ti**. , 1981.

RAMOS, J. C. **Trilha sonora de jogos eletrônicos: um estudo com compositores brasileiros**. Trabalho de Conclusão de Curso—Caxias do Sul: Universidade de Caxias do Sul, 2020.

RARE. **Série Donkey Kong Country**. Inglaterra: 1994–1996. Jogo eletrônico.

_____. **Viva Piñata**. Inglaterra: 2006. Jogo eletrônico.

RED BARRELLS. **Outlast**. Canadá: 2013. Jogo eletrônico.

REOLON, L. P. P. **Entrevista com Luiz Reolon**. Meio digital: 11 de maio de 2022.

ROCKSTAR GAMES. **Série Grand Theft Auto**. Estados Unidos da América: 1997 - . Jogo eletrônico.

ROVERAN, L. F. V. **Entrevista com Roveran**. Meio digital: 24 de novembro de 2022.

RUMBORA PARTY GAMES. **Tinker Racers**. Bahia: 2020. Jogo eletrônico.

SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (EDS.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Brasília: Ministério da Cultura, 2018.

SCHÄFER, C. **Entre o novo e o obsoleto: Memória, rastros e aura do hardware na chipmusic**. Dissertação de mestrado—São Leopoldo: Unisinos, 2014.

SEGA. **Asterix and the Secret Mission**. Japão: 1993.

_____. **Sonic the Hedgehog**. Japão: 1991a. Jogo eletrônico.

_____. **Streets of Rage**. Japão: 1991b. Jogo eletrônico.

Série Metal Slug. 1996-2018. Jogo eletrônico.

- Série Tony Hawk's.** Estados Unidos da América: 1999 -. Jogo eletrônico.
- SERRANÚ, D. **Entrevista com Dani Serranú.** , 2 jun. 2022.
- SIDHE INTERACTIVE. **Speed Racer.** Nova Zelândia: 2008. Jogo eletrônico.
- SPORTS INTERACTIVE. **Série Football Manager.** Inglaterra: 2005 -. Jogo eletrônico.
- SQUARE ENIX. **ActRaiser.** Japão: 1990. Jogo eletrônico.
- _____. **Chrono Cross.** Japão: 1999. Jogo eletrônico.
- _____. **Chrono Trigger.** Japão: 1995. Jogo eletrônico.
- _____. **Final Fantasy VII.** Japão: 1997. Jogo eletrônico.
- _____. **Série Final Fantasy.** Japão: 1987–2020. Jogo eletrônico.
- _____. **Série Kingdom Hearts.** Japão: 2002–2019. Jogo eletrônico.
- STERNE, J. Sonic Imaginations. Em: STERNE, J. (Ed.). **The Sound Studies Reader.** 1ª edição ed. New York: Routledge, 2012. p. 1–17.
- STOP INFORMÁTICA. **A Lenda da Gávea.** 1987. Jogo eletrônico.
- STUDIO PIXEL PUNK. **Un sighted.** São Paulo: 2021. Jogo eletrônico.
- SUBMERSIVO GAME STUDIO. **The Last NightMary - A Lenda do Cabeça de Cuia.** 2015. Jogo eletrônico.
- SUMMERS, T. **Understanding Video Game Music.** Inglaterra: Cambridge University Press, 2016.
- SUPERNOVA GAMES. **Carcará – Asas da justiça.** São Paulo: 2014. Jogo eletrônico.
- SWEET, M. **Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide.** 1ª edição ed. Upper Saddle River, NJ: Addison-Wesley Professional, 2014.
- SWORDDTALES. **Toren.** 2015. Rio Grande só Sul: Jogo eletrônico.
- Synthwave.** In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Synthwave&oldid=60200180>>. Acesso em: 10 jan. 2023.
- TANGLED.** Dirigido por Nathan Greno e Byron Howard. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, 2010. 100 min.
- TEAM CHERRY. **Hollow Knight.** Austrália: 2017. Jogo eletrônico.

TEAM MEAT. **Super Meat Boy**. Estados Unidos da América: 2010. Jogo eletrônico.

TEAM ZERO TH. **Breu: Ataque das sombras**. Bahia: 2022. Jogo eletrônico.

_____. **Breu**. Bahia: 2018. Jogo eletrônico.

TEC TOY. **As aventuras da TV Colosso**. São Paulo: 1996a. Jogo eletrônico.

_____. **Castelo Rá-Tim-Bum**. São Paulo: 1997. Jogo eletrônico.

_____. **Férias Frustradas do Pica-Pau**. São Paulo: 1996b. Jogo eletrônico.

_____. **Mônica no Castelo do Dragão**. São Paulo: 1991. Jogo eletrônico.

TETRIS. Rússia: 1984. Jogo eletrônico.

THE Adventures Of Robin Hood. Dirigido por Michael Curtiz e William Keighley. Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures, 1938. 102 min.

THE Binding of Isaac. Estados Unidos da América: 2011. Jogo eletrônico.

THE GAME KITCHEN. **Blasphemous**. Espanha: 2019. Jogo eletrônico.

THE Sea Hawk. Dirigido por Michael Curtiz. Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures, 1940. 126 min.

THE Way Of The Dragon. Dirigido por Bruce Lee. Hong Kong: Golden Harvest, 1972. 95 min.

TINHORÃO, J. R. **História social da música popular brasileira**. 2a edição ed. Sao Paulo: Editora 34, 2010.

TRIALFORGE STUDIO. **Deathbound**. Rio de Janeiro: [s.d.]. Jogo eletrônico.

URUCA GAME STUDIO. **Mandinga: A tale of banzo**. Brasília: 2021. Jogo eletrônico.

UTOPIA. **Ilha do Presídio**. Rio Grande do Sul: 2016. Jogo eletrônico.

VARGAS, H.; BRUCK, M. S. Entre ruptura e retomada: crítica à memória dominante da bossa nova. **MATRIZES**, v. 11, n. 3, p. 221–239, 27 dez. 2017.

WAYFORWARD TECHNOLOGIES. **Shantae: Half-Genie Hero**. Estados Unidos da América: 2016. Jogo eletrônico.

_____. **Shantae**. Estados Unidos da América: 2002. Jogo eletrônico.

WEBSTER, G. C. **A construção do game audio no Brasil : a sistematização da produção sonora no desenvolvimento de jogos digitais.** Dissertação de mestrado –Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2017.

WESTONE BIT ENTERTAINMENT. **Wonder Boy in Monster Lands.** Japão: 1987. Jogo eletrônico.

WILLIAM, R. **Apropriação cultural.** São Paulo: Pólen, 2019.

Apêndice

A. Roteiro de questões para as entrevistas

I. Dados demográficos

- ❖ Qual nome completo?
- ❖ Como deseja ser chamado?
- ❖ Qual o seu sexo?
- ❖ Como você se identifica enquanto gênero?
- ❖ Como você se declara em relação à sua cor?
- ❖ Qual o seu estado de origem?
- ❖ Onde vive atualmente?
- ❖ Qual sua idade?

II. Formas de trabalho

- ❖ Você trabalha individualmente ou como parte de uma equipe de desenvolvimento de jogos?
- ❖ Quais as principais ferramentas de produção e manipulação de áudio que você usa?
- ❖ Você utiliza *middlewares* ou trabalha diretamente na implementação dos sons nos games?
- ❖ Você costuma fazer gravações com instrumentistas?
- ❖ Você trabalha com diálogos e vozes?

III. Formação e preferências

- ❖ Qual a sua formação musical?
- ❖ Como se deu a sua conexão com áudio para games?
- ❖ Quais são suas principais referências musicais?
- ❖ Em que medida as suas referências musicais influenciam ou induzem as suas escolhas de gêneros ou estilos na sua produção?

IV. Produção musical

- ❖ Qual o critério para seleção de um determinado gênero ou estilo musical para um jogo?
- ❖ Para você, qual a relação entre gêneros musicais e gêneros de jogos?
- ❖ A escolha do gênero ou estilo musical parte de você, dos seus clientes/game designers ou é um consenso?
- ❖ O que você percebe no uso de gêneros musicais locais (músicas oriundas de um determinado país ou determinado grupo social/cultural) em *videogames*?

V. Relevância do áudio nos games

- ❖ Como você percebe a relevância do áudio no jogo em relação aos demais elementos (programação, arte, game design...)?
- ❖ Qual a importância que você acha que é dada para o áudio nos *games* pelas outras partes da equipe?
- ❖ Como você se sente na relação de trabalho? Você vê seu trabalho como parte do desenvolvimento do jogo ou como um componente externo? Quando o jogo está terminado você se vê como um(a) desenvolvedor(a)?
- ❖ Você acredita que as relações de trabalho são favoráveis ou desfavoráveis para o seu processo criativo?

B. Glossário

Audio Middleware

É um programa de computador que faz a intermediação entre o motor de jogo e os arquivos de áudio. Através destes programas, a pessoa que trabalha com áudio pode criar algoritmos que determinam o comportamento de diversos arquivos de áudio com uma interface gráfica que não demanda conhecimento de escrita de código de programação. Digamos que em um jogo uma música deva iniciar no exato momento em que um inimigo se aproxima. Enquanto o inimigo está distante a música executa a faixa de apenas um instrumento, com volume reduzido. À medida que o inimigo se aproxima, o volume dessa faixa deve aumentar. Quando o inimigo estiver próximo o suficiente para atacar, as demais faixas devem começar a tocar. Se a pessoa que estiver jogando conseguir derrotar o inimigo, a música fará uma transição para uma finalização. O que foi descrito aqui é justamente um algoritmo, uma sequência de comandos, semelhante a uma receita. É possível configurar todas essas ações em um *middleware* de áudio. Desta maneira, cria-se um evento chamado “música de batalha”, por exemplo, e este evento só precisa ser iniciado na programação do jogo dentro do motor do jogo para que ele funcione exatamente como foi pensado no *middleware*.

FMOD e Wwise são dois dos *middlewares* de áudio mais populares atualmente.

Aventura

Jogos de aventura se baseiam na exploração de ambientes, resolução de *puzzles* e gestão de inventário. Nestes jogos, é comum que seja necessário

explorar ambientes em busca de itens específicos que são essenciais para prosseguir. A existência de uma narrativa que motive a jornada é fundamental neste gênero.

Beat ‘em up

Abreviação em inglês de *beat them up*, algo como bata neles, derrote eles, em tradução livre. É um gênero de jogo baseado em combate corpo a corpo. Comumente estes jogos são no estilo *sidescroller* em duas dimensões. Quem estiver jogando precisará derrotar todos os inimigos de uma área para poder prosseguir para a seguinte, ao final do trajeto haverá um chefe. Alguns jogos muito famosos neste gênero são o *Streets of Rage*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* e *Golden Axe*.

Brick breaker

Neste gênero de jogo, um projétil pode ser lançado a partir de diferentes ângulos para destruir uma série de blocos que progressivamente avançam na direção da base. Esse projétil pode ser rebatido diversas vezes, até que o jogo termine. O desafio é acertar o ângulo correto para rebatê-lo de forma que seja direcionado aos blocos que devem ser destruídos.

Chiptune

Este é um tipo de música que pode ser feito com *chips* de som de aparelhos de jogos antigos, das décadas de 1980 e 1990, ou por meio de emulações dessas sonoridades em computadores. Desta prática surge um cenário musical externo à produção de jogos e nesse contexto a música produzida é chamada de *chipmusic*. A dissertação de mestrado de Camila Schäfer (2016), com título: *Entre*

o novo e o obsoleto: Memória, rastros e aura do hardware na chipmusic, dedica-se à observação deste contexto.

Cutscene

São pequenos trechos que podem ser vídeos ou animações feitas com os próprios elementos do jogo. As *cutscenes* podem acontecer de diversas formas. Podem ser completamente independentes de quem joga, como um vídeo ou sequência animada que tem começo meio e fim, e podem no máximo ser interrompidas. Podem dar a quem joga a liberdade de movimentação de câmera para escolher seu campo de visão. Em alguns casos, essas sequências incluem textos e dependem da ação de quem estiver jogando para confirmar que o texto foi lido ou para oferecer uma resposta para algo que foi questionado. De modo geral, é um recurso narrativo que transmite informações que não puderam ser transmitidas por meio da jogabilidade.

DLC

Do inglês *downloadable content*. São atualizações de um jogo que podem ser adquiridas separadamente por meio de compra ou gratuitas. Essas atualizações normalmente se referem a uma quantidade considerável de novos conteúdos, como novos itens, novas áreas ou novos modos de jogos. Embora sejam adquiridas separadas do jogo, dependem do jogo base para funcionarem.

Chefão

Muitos jogos que possuem combate seguem uma estrutura de progressão na qual após uma série de níveis ou áreas, há um inimigo mais poderoso que os demais que deve ser derrotado para prosseguir para outro conjunto de níveis ou

áreas. No inglês, o termo empregado é *boss*, aqui no Brasil a expressão chefão é utilizada para se referir a esse desafio em específico.

Furtivo (*Stealth*)

É um gênero de jogo que consiste em realizar objetivos sem ser detectado. Portanto existem mecânicas de jogo que permitem a quem joga se esconder. Na maioria das vezes, a personagem tem objetivos como assassinato ou espionagem. Phillips (2014) comenta que é raro haver jogos completamente furtivos, a maioria incorpora mecânicas de outros gêneros como jogos de tiro e aventura, porém essa é uma característica muito marcante na jogabilidade.

Horror de Sobrevivência (*survival-horror*)

O gênero de horror de sobrevivência compartilha muito dos elementos do gênero de aventura, podendo ser considerado uma variante deste gênero com foco no horror. Nestes jogos, é preciso gerenciar recursos escassos úteis para a progressão do jogo enquanto há uma constante ameaça de inimigos que podem ou não ser combatidos. Em jogos mais voltados para a ação, como os da série *Resident Evil*, é possível derrotar inimigos. No entanto, os recursos para isso, como munição, por exemplo, não são infinitos e evitar o combate pode ser uma estratégia de jogo. Em jogos mais voltados para o suspense, como os da série *Silent Hill*, quase não há a possibilidade de combate, em outros jogos, como *Amnesia – The Dark Descent*, não há a possibilidade de combate, portanto é preciso se esconder para evitar inimigos que perseguem. Essa distinção entre ação e suspense gera uma subdivisão do gênero entre *action-horror* e o *psychological-horror*. Este gênero de horror que se tornou muito popular com as séries *Resident Evil* e *Silent Hill*.

NPC

Non-playable-character, ou no português, personagens não jogáveis. Jogos eletrônicos muitas vezes possuem uma série de personagens com os quais é possível interagir. Na maioria das vezes, estes personagens possuem rotinas programadas de movimentação e ações, dando uma impressão de que estão vivendo ali naquele mundo. São personagens neutros ou aliados e possuem alguma história pessoal. Por isto, embora os inimigos também possam ser considerados tecnicamente como *NPCs*, são de uma outra categoria, portanto, não são chamados assim.

Metroidvania

Este gênero é nomeado a partir dos jogos *Super Metroid* e *Castlevania*, que são jogos com perspectiva *sidescroller* que combinam combate, exploração e *puzzles* em um mapa que não é linear. Essa não linearidade do mapa é o principal aspecto desse gênero. Quem estiver jogando precisará ir e voltar a diversos pontos do mapa para poder completar o jogo.

Motor de jogo (*game engine*)

Motor de jogo é um programa de computador que agrupa diversos recursos pré-programados para o funcionamento de um jogo. Para que um jogo seja feito “do zero”, é necessário especificar cada uma das relações entre a programação do jogo e a parte física do computador ou aparelho de jogos, o *hardware*. Por exemplo, antes de criar em um código de programação o comando: “ao apertar a seta direita do teclado, movimente o personagem”, é necessário especificar neste código o que significa “tecla direita do teclado” no nível do *hardware*.

Em um motor de jogo, essas e outras especificações mais sofisticadas já estão feitas, portanto o trabalho de programação encontra uma base bastante ampla para começar o desenvolvimento. A popularização de motores de jogos, como Unity 3D e Unreal, é um dos fatores que contribuíram para a ampliação da produção independente ao redor do mundo.

Puzzle

Em uma tradução livre do inglês, *puzzle* seria algo como enigma ou quebra-cabeça. Este termo pode ser aplicado para se referir a um gênero de jogo, quando este é baseado na resolução destes enigmas. No entanto, este termo também pode ser aplicado para se referir a um enigma ou quebra-cabeça a ser resolvido dentro de jogo, independente de seu gênero.

Roguelike

É um gênero de jogos que se baseiam na exploração de um mapa gerado proceduralmente em busca de itens e tesouros que melhorarão as capacidades de batalha e sobrevivência da personagem. A personagem encontrará diversas áreas repletas de monstros que precisam ser derrotados para poder prosseguir. Caso a pessoa que estiver jogando morra, será preciso recomeçar o jogo do início, iniciando uma nova rodada. Os fatores de proceduralidade e morte permanente são importantes para fazer com que o jogo seja jogado novamente diversas vezes. Esse tipo de exploração de mapa também é chamado de *dungeon crawler*, no entanto nem todo jogo com essa classificação será um *roguelike*. O termo é proveniente do jogo *Rogue*, de 1980 (*roguelike*: parecido com *Rogue*, em tradução livre). Este jogo é um *dungeon crawler* baseado em *Dungeons and Dragons* que implementou mecânicas de proceduralidade e morte permanente.

RPG

Role Playing Games. Originalmente são jogos analógicos (jogos de mesa ou jogos de tabuleiro) nos quais a pessoa deve construir um personagem distribuindo um determinado número de pontos em uma série de atributos físicos e habilidades, como força, destreza, magia *etc*. Os personagens possuem raças e profissões que lhes garantem determinadas características específicas. Ao longo de uma campanha (um jogo do começo ao fim), as pessoas jogam interpretando seus personagens sendo guiadas por alguém que narra os eventos e apresenta os conflitos, esta pessoa é chamada de mestre e não joga da mesma forma que as demais. À medida que as ações vão sendo realizadas, as pessoas ganham pontos de experiência que podem ser distribuídos em seus atributos e habilidades, bem como é possível conseguir novos itens que auxiliem na campanha. Um dos temas mais famosos de RPG é *Dungeons and Dragons*. Em jogos eletrônicos, o sistema atua como mestre apresentando conflitos e situações para quem estiver jogando. Nestes jogos, tanto nos de mesa quanto nos digitais, a exploração dos mapas é bastante valorizada e o aspecto narrativo do jogo é fundamental.

Este gênero de jogo pode ser dividido entre RPG de ação e RPG tático. No primeiro, as batalhas acontecem livremente à medida que encontramos inimigos no percurso. Em outras palavras, o jogo segue normalmente, nenhum evento é iniciado a partir disto. Esta noção de evento de batalha fica mais clara quando observamos os jogos RPG táticos. Nestes jogos, ao encontrar um inimigo, um evento de batalha é iniciado, a pessoa que está jogando não pode simplesmente continuar movimentando a personagem. A partir deste momento, haverá regras de como a batalha funcionará. Na maioria das vezes, há turnos de movimentação e ataque. Há um determinado número de ações que podem ser feitas, por exemplo, duas movimentações e um ataque. Cada personagem possui um número de ataques e movimentações disponíveis. Há um limite na distância de movimentação e no raio dos ataques. No turno de quem está jogando, essas ações são definidas e confirmadas, as ações então são executadas. O próximo

turno é do adversário que seguirá a mesma sequência. Ao final, quem estiver sem pontos de vida terá a derrota.

Shoot 'em up

Semelhante ao gênero *beat 'em up*, o objetivo é combater progressivamente um grupo de inimigos, chegando a um chefe no final. No entanto, nesse jogo os personagens estão em um espaço aéreo, voando ou em aeronaves e o combate é baseado em tiros. A perspectiva do jogo pode ser *sidescroller* ou *top down*.

Sidescroller

Se refere à perspectiva empregada no jogo. Em jogos deste tipo a visão que se tem do ambiente é frontal, como em um teatro, e a progressão do jogo é feita no sentido horizontal. Este tipo de perspectiva é muito comum nos jogos de plataforma e *beat 'em up*. Alguns exemplos são os jogos da franquia *Super Mario*, da franquia *Sonic* e também jogos como *Streets of Rage*.

Top down

É uma perspectiva utilizada em games, a qual temos uma visão superior, semelhante à filmagem de um *drone*. Muitos jogos de RPG mais antigos utilizam essa perspectiva, mas não é limitado a este gênero.

Tower Defense

É um gênero de jogo de estratégia onde constrói-se torres para proteger um território ou recursos de ondas de inimigos. Quem joga posiciona torres

estrategicamente ao longo de um caminho que os inimigos seguirão, e então usa essas torres para atacar e destruir os inimigos antes que eles cheguem ao objetivo final. Geralmente existe a opção de melhorar suas torres ou adicionar novas torres à sua defesa à medida que o jogo avança. O objetivo final é proteger o seu território ou recursos de todas as ondas de inimigos.

C. Tabela de análise dos jogos

C.1. 99Vidas (2016)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
QUByte Interactive (SP)	Rafael Langoni Smith (RJ): Música e Sound design; Pedro Araújo e Rafael Goulart: áudios adicionais.	Beat 'em up

Descrição

99Vidas é um jogo do gênero *beat'em up* inspirado nos realizadores do *podcast* homônimo, sendo eles os personagens. O jogo possui muitas referências a memes e elementos nacionais, como placas de rua e personagens com camisa da seleção, além de outras referências a piadas internas do *podcast*. É válido destacar que o jogo possui muitos estereótipos raciais, de classe e gênero. Com estilo em *pixel art* o jogo tem como referências os *beat 'em ups* da década de 1980 e 1990 dos fliperamas, como *Streets of Rage*. O jogo foi desenvolvido em parceria entre o *podcast* e a produtora e publicadora QUByte interactive está disponível para PC, macOS, Linux, PlayStation 4, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox One, Nintendo Switch.

Áudio

Com gráficos em *pixel art* a música usa o estilo *chiptune*, tendo como principal referência o gênero de música eletrônica. Em uma das músicas, que está na primeira fase do jogo há alguns elementos do estilo baião, um “baião *chiptune*”: o uso de um modo mixolídio com uma frase musical que remete à frase musical da música baião de Luiz Gonzaga, a célula rítmica da percussão e o uso de um instrumento que soa como um triângulo. Há duas músicas que utilizam elementos do funk carioca. Uma delas com a batida do funk carioca atual e outra com a batida do funk dos anos 1980 e 1990, mais próximo do estilo *Miami Bass*. Na maior parte a música segue se aproxima dos gêneros de música eletrônica utilizando alguns elementos de *rock*, como ritmos percussivos. Assim como a maioria dos jogos *beat 'em up*, as músicas são tocadas em *loop*, havendo uma música para cada área e uma música específica para batalha com chefões. Este jogo não utiliza sons ambientes. Os efeitos sonoros são todos no estilo *chiptune*, até mesmo as vozes são processadas para simular a qualidade gráfica e sonora dos aparelhos antigos e fliperamas. As dublagens são em português, feitas pelos realizadores do *podcast* 99Vidas.

C.2. Árida: Backland's Awakening (2019)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Aoca GameLab (BA)	Tharcísio Moraes (BA): Música e sound design; Aldemar Júnior (BA): Música e sound design	Aventura / Sobrevivência

Descrição

Árida: Backlands Awakening é um jogo de sobrevivência e aventura, no qual é necessário gerenciar recursos escassos para poder prosseguir. A condição de derrota é a sede e a fome. Durante o período de acontecimentos que antecede a guerra de Canudos, Cícera decide ir atrás de seus pais que migraram para Canudos. Para isto, a personagem precisará juntar recursos para a sua viagem.

Áudio

Este jogo faz muito uso do silêncio. Por conta do espaço sertanejo muito vazio, a ambiência se limita a poucos sons de pássaros e o som do vento. A música só é ouvida nos momentos em que a personagem interage com algum *NPC* ou em *cutsscenes*. A música utiliza recorrentemente violão e sanfona, se aproximando do estilo armorial, representando um imaginário sertanejo. O som é utilizado como uma forma de auxiliar na exploração, sinalizando alguns itens que precisam ser encontrados.

C.3. Aritana e a Pena da Harpia (2014)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Duaik Entretenimento (SP)	Vitor Ottoni (SP): Música.	Plataforma

Descrição

Aritana e a Pena da Harpia é um jogo de plataforma. Se assemelha muito à jogabilidade de *Donkey Kong Country* que é uma das principais referências do jogo. Neste jogo a personagem Aritana vai em busca de uma pena de uma Harpia conhecida por Uiruetê. Para isso Aritana precisará se aventurar nas terras do Mapinguari. O jogo é construído em torno de um imaginário indígena, mesclando aspectos estéticos e mitológicos de diversos povos indígenas para construir um povo fictício. O jogo foi desenvolvido e publicado pela Duaik Entretenimento e está disponível para PC, Mac e Xbox One.

Áudio

A música funciona principalmente como música de fundo, com variações temáticas para situações como luta contra chefões. A música utiliza em sua instrumentação muita percussão: tambores e marimbas, associado ao uso de flautas, criando uma atmosfera tribal genérica. Não consegui perceber elementos que aproxime esta música da música de qualquer povo indígena do território brasileiro, até por falta de conhecimento destas expressões. No entanto, a música possui um tom bastante genérico. A música é constante, como é comum nos jogos de plataforma, os sons ambientes são bastante discretos e quase não se ouvem. Quando próximo de alguns elementos como cachoeiras e água correntes, o som respectivo passa a compor a ambiência. Estes sons são um pouco mais destacados. Os sons são utilizados como retorno positivo das ações realizadas no jogo, não possuindo outras funções que sirvam para otimizar a experiência.

C.4. Blazing Chrome (2019)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Joymaster (PR) e Alone works (publicadora)	Dominic Ninmark (Suécia) e Tiago Santos (SP): Música; Tiago Adamo (SP): Sound design	<i>Shooter sidescroller</i>

Descrição

Blazing Chrome é um jogo *shooter sidescroller*, gênero muito comum nos fliperamas das décadas de 1980 e 1990, assim como os jogos da série Contra e Metal Slug. O jogo utiliza o estilo *pixel art*, se assemelhando graficamente muito aos jogos da série Contra. É um jogo que busca recriar a experiência destes jogos antigos. Desenvolvido pela JoyMasher e publicado pela The Arcade Crew, o jogo está disponível para PC, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch e Amazon Luna.

Áudio

O jogo segue as tradições musicais do gênero. Uma música contínua e em *loop* do começo ao fim da fase, havendo uma variação quando há o enfrentamento de algum inimigo principal (chefão). A música e os sons são em estilo *chiptune* e não cumprem funções informativas cruciais à experiência do jogo.

A música está entre os gêneros metal, *heavy metal* e metal progressivo, com andamento acelerado, em função da jogabilidade.

C.5. *Dandara: Trials of Fear* (2018)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Long Hat House (MG)	Thommaz Kauffman (SP): Música e Sound design	Metroidvania

Descrição

Dandara: Trials of Fear é um jogo do gênero *metroidvania*. No entanto, sua mecânica de movimentação e ataque são bastante peculiares, exigindo um mínimo de teclas para que o jogo possa prosseguir. A jogabilidade é um dos fatores que deu destaque ao jogo em mídias especializadas. O jogo tem um foco narrativo bastante presente e possui muitas referências a contextos brasileiros. A heroína Dandara recebe seu nome em referência a Dandara dos Palmares. Neste jogo Dandara luta contra um regime militar opressor à liberdade criativa e à cultura. *Dandara: Trials of Fear* foi publicado pela Raw Fury e está disponível para PC, Mac e Linux, Android, iOS, Nintendo Switch Xbox One e Playstation 4.

Áudio

A música em *Dandara: Trials of Fear* possui uma característica experimental e etérea, segundo o próprio compositor, Thommaz Kauffmann. A música é quase sempre constante e tem uma característica ambiental na maioria das vezes, quase como *ambient music*. Em alguns momentos a música é silenciada, quando a saúde da personagem está muito baixa, a música acelera um pouco, informando algo relevante à experiência do jogo. Apesar da estética *pixel art*, a música não usa estilo *chiptune*.

O uso de alguns elementos sintetizados criam uma relação com a temática futurística do jogo, tendo uma proximidade com a ficção científica. A trilha musical do filme *Blade Runner* pode ser uma boa referência de comparação. As estruturas rítmicas ou melódicas não fazem referências claras e identificáveis com nenhum contexto musical nacional. Há na música o uso de percussão com alguns tambores que remetem a uma sonoridade das músicas de matiz africana, com sonoridade semelhante djembês ou atabaques, o que não foi confirmado com o compositor. Esses elementos são uma personificação de Dandara na música. No entanto, essa percussão não está presente em todas as músicas.

C.6. *Dandy Ace* (2021)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Mad Mimic Interactive (SP)	Roberto Kramer (PE): Música e sound design	Roguelike

Descrição

Dandy Ace é um jogo do gênero *roguelike* no qual o personagem combina cartas para realizar seus ataques. O personagem Dandy Ace é um mágico que foi aprisionado em um mundo criado pelo “mágico dos olhos verdes” que foi tomado pela inveja ao ver que Dandy era mais popular que ele. Por isso pretende derrotá-lo a qualquer custo, com armadilhas e inimigos em uma masmorra. O jogo possui um modo *twitch*, que o integra a uma conta no *twitch* para que a pessoa que estiver jogando possa fazer *streaming* e quem estiver assistindo pode votar para tomar decisões no jogo que serão feitas automaticamente após a votação. O jogo foi desenvolvido pela Mad Mimics e publicado pela Neowiz para PC, Mac, Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One.

Áudio

A trilha musical do jogo está ancorada na música eletrônica, precisamente identificamos uma similaridade com gênero *electro house*. A música é constante no jogo e não é perceptível sons ambientes. Para cada área do jogo há uma música. Existe um sistema de narração que acompanha as atividades da personagem, este narrador é o vilão, o mágico dos olhos verdes, que faz ameaças em tom de humor. Estas dublagens estão em português e inglês. Os sons do jogo são basicamente informativos das ações, como os sons dos ataques e magias tanto da personagem quanto dos inimigos. Há também alguns sons de retorno positivo como a impossibilidade de executar uma ação, situações de vitória ou derrota.

C.7. Distortions (2018)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Among Giants (SP)	Ivo Kai (SP), Thiago Girello (SP) e Cafofo Music (RJ): Música e Sound Design; Músicas licenciadas: DredG. (EUA) e (EUA):Labirinto (BR).	Aventura / Experimental

Descrição

O jogo nos coloca em uma experiência onírica na qual a personagem recupera sua memória ao longo da jornada, lidando com conflitos internos em busca de um entendimento de sua situação. Ao longo do jogo a personagem utiliza um violino

para tocar algumas melodias que ela aprende durante sua jornada. Essa mecânica de tocar o violino permite que usemos habilidades especiais da personagem, facilitando no progresso do jogo.

Áudio

A música deste jogo está ancorada no gênero *rock*, migrando entre o *rock* progressivo e o experimental. São utilizadas músicas licenciadas da banda paulistana Labirinto, que se classifica como uma banda de *rock* experimental e da banda Dredge, estadunidense, que se classifica como *post-hardcore*. Há uma trilha musical original para o jogo que é mais ambiental ou funciona como acompanhamento melódico de alguns acontecimentos em *cutscenes* específicas. A trilha sonora original tem um caráter mais experimental, com alguns elementos em reverso, o violino e o violão, que são instrumentos importantes na narrativa do jogo, fazem parte da instrumentação dessas músicas.

Por se tratar de uma experiência de jogo como uma possível ampla duração e pelo seu caráter mais contemplativo, o jogo é no geral mais silencioso. Em *cutscenes*, momentos chaves do jogo (como o combate com o monstro de olhos falsos) e na interação com o violino, a música é mais presente. Também há poucos elementos sonoros, sons de passos, sons interfaciais e ambiências são os elementos mais presentes. Alguns efeitos de caráter informativo aparecem, como quando uma pedra cai ou a personagem pega o violino. O idioma em texto do jogo está em português e inglês, no entanto as vozes, que podem ser ouvidas no começo e no final do game estão em inglês. Todas as referências visuais e narrativas do jogo parecem buscar um distanciamento de qualquer identificação nacional, talvez seja uma tentativa de criar uma internacionalização e um mundo genérico.

C.8. Dodgeball Academia (2021)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Pocket Trap (SP) e Humble Games (Estados Unidos)	Leonardo Lima (SP): Musica e sound design	RPG de esportes

Descrição

Dodgeball Academia é um jogo de RPG de baleado, ou queimada, a depender da região do país. Neste jogo o personagem Otto recém-ingressado em uma escola voltada somente para a prática de baleado enfrentará diversos oponentes em campeonatos de baleada enquanto progride na história. O estilo gráfico é *cartoon* e o jogo possui fortes influências dos jogos da série *Pokémon*, principalmente nas interações com o mapa do jogo. Este jogo foi desenvolvido pela Pocket Trap e publicado pela Humble Games. Está disponível para PC, PlayStation 4, Xbox One, Xbox Series X/S e Nintendo Switch.

Áudio

A música é constante, o material musical é tocado em *loop*. Considerando que a duração do jogo é longa, as músicas possuem muitas variações de partes para evitar tornar-se repetitiva. A trilha musical deste jogo tem a maioria de suas faixas entre os gêneros de *rock* e música eletrônica. Alguns elementos musicais como em eventos de início de batalhas e condições de vitória fazem clara referência às músicas aos jogos da série *Pokémon* das primeiras gerações como o Blue e o Red. Em uma área do mapa da escola denominada de “área de lazer” a trilha musical é uma *bossa nova* que vai modulando para um *rock* e retorna. Em uma outra área do jogo, uma montanha nevada, também é perceptível elementos de *bossa nova*. Os sons auxiliam na experiência de jogo, uma vez que os padrões sonoros dos lançamentos dos adversários ajudam a saber o momento exato de rebater ou agarrar a bola. Os sons também auxiliam a perceber o tempo limite para lançar a bola. Já que se estivermos muito tempo com a bola na mão, ela explode. As ambiências são percebidas em segundo plano, auxiliando a informar as características dos locais.

C.9. Horizon Chase Turbo (2018)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Aquiris (RS)	Barry Leitch (EUA): Música; Giovane Webster (RS): Sound design.	Corrida

Descrição

Um jogo de corrida que faz referência aos jogos de corrida da década de 1980 e 1990, sobretudo é uma homenagem ao jogo *Top Gear*, inclusive o compositor de *Horizon Chase Turbo* é o mesmo compositor de *Top Gera*, o estadunidense Barry Leitch. O jogo foi desenvolvido e publicado pela Aquiris Game Studio e está disponível para as plataformas PC, Xbox One e Nintendo Switch. O jogo foi originalmente lançado em 2015, disponível apenas para PC, em 2018 a versão Turbo foi lançada, atualizando o jogo e disponibilizando para consoles. O jogo vem recebendo atualizações pode meio de DLCs.

Áudio

A música em *Horizon Chase Turbo* cumpre a função predominantemente dinamizadora. É constante durante as corridas. A música gira em torno da música eletrônica e *rock*, com muitos arpejos e *riffs* com a sonoridade de sintetizadores. A intenção é recriar a atmosfera do jogo homenageado, *Top Gear*.

Apesar de que existam pistas em diversos lugares do mundo no modo torneio mundial, não há nenhuma intenção de gerar uma identificação com estes lugares através da música, isso se manifesta apenas nos cenários. A única exceção é uma

adaptação da música *Deu pra ti* de Kleiton e Kleidir, no mesmo estilo das músicas do jogo, que foi adicionada em 2020 em uma atualização comemorativa do jogo que inseriu pistas ambientadas em Porto Alegre. A música toca na primeira destas pistas.

C.10. Kaze and the Wild Masks (2021)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
PixelHive (RS) e Soedesco (Holanda)	Paulo Boherer (RS): Música e sound design.	Plataforma

Descrição

Kaze and the Wild Masks é um jogo de plataforma. O jogo é inspirados nos jogos de plataforma dos anos 1990, principalmente com referências a *Donkey Kong Country*, principalmente nas mecânicas das fases bônus e na coleta de insígnias que forma a palavra KAZE (em *Donkey Kong Country*, coletavam-se as letras K, O, N e G). Com um estilo cartunesco o jogo segue a história de Kaze uma coelhinha que precisará salvar o mundo que está ameaçado pelos vegetais enfurecidos. O jogo foi desenvolvido pela Pixel Hive e publicado pela Soedesco. Está disponível para PC, Nintendo Switch, Xbox One, Playstation 4 e Stadia.

Áudio

Como um jogo de plataforma inspirado nos jogos dos anos 1990, Kaze segue uma série de padrões estéticos no uso da música. Há uma música para cada fase e elas tocam em *loop*. Nas músicas de menu e na *cutscene* inicial a música utiliza alguns elementos que buscam se aproximar de um imaginário sonoro japonês com as vozes e percussão semelhantes ao de uma performance de Taiko. Esta referência não se mantém nas demais músicas do jogo. As músicas seguem um estilo "música de floresta" na maior parte do jogo. Em fases com ambientes gelados, aquáticos ou desérticos, apresenta os padrões estéticos recorrentes para estes ambientes. Como o uso de uma escala menor harmônica para as fases de deserto, para criar um orientalismo que remete a um imaginário de deserto e exotismo. Diferente dos jogos de plataforma mais antigos, a música não segue um estilo *chiptune*, não tenta reproduzir os timbres dos consoles antigos. Há também uma presença de sons ambientes que não era comum nos jogos mais antigos, pela limitação técnica do mesmo. Os sons dão retorno das ações feitas pela personagem e caracterizam os inimigos. Nas fases bônus, uma aceleração da música indica que o tempo está acabando.

C.11. Necrosphere (2017)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Cat Nigiri (SC)	Juliane Andrezzo (SC): Música; Caio Gobbi (SC): Sound design.	Metroidvania

Descrição

Necrosphere é um jogo metroidvania com muitos obstáculos e utiliza apenas dois botões para interação. O jogo conta a história de Terry, que após ser morto em um tiroteio, acorda na necrosfera, uma espécie de purgatório, e de lá tenta escapar. O jogo foi desenvolvido e publicado pela Cat Nigiri e está disponível para PC, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch, iOS e Android.

Áudio

O jogo possui uma estrutura muito simples em termos sonoros. A música toca constantemente em *loop*. Há uma música para cada área. A música usa o estilo *chiptune*, porém não se limita aos timbres de chips antigos, permitindo alguns instrumentos sintetizados com outros timbres. Os gêneros musicais identificáveis são a música eletrônica e o *rock*. Nota-se a relação entre o *pixel art* e o *chiptune*. Os efeitos sonoros foram gerados usando BFXR, uma ferramenta *online* de síntese sonora focada na criação de efeitos para jogos, pelo próprio desenvolvedor do jogo, Caio Gobbi. Não há ambiências sonoras nem vozes.

C.12. No Heros Here (2017)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Mad Mimic Interactive (SP) e Chorus Worldwide (Japão)	Mandrill Audio (SP): Música; Gunes Uanyck (Canadá): Sound Designer;	Estratégia / Cooperativo

Descrição

Este é um jogo de estratégia cooperativo com temática medieval. O jogo pode ser jogado por apenas uma pessoa, porém o nível de dificuldade será mais elevado. Gerenciando as munições e manutenção dos equipamentos, as pessoas que estão jogando defenderão seu castelo das hordas inimigas. Publicado pela Mad Mimic Interactive e publicado pela Chorus Worldwide, o jogo está disponível para PC, Mac, iOS, Android, Playstation 4, Xbox One e Nintendo Switch.

Áudio

Com a temática medieval a música tema e do primeiro ambiente do jogo remete à música céltica orquestral, com algumas características de fanfarra, pelo ritmo acelerado, uso de pandeiros e instrumentos de sopro. Nas demais músicas, há uma variação no estilo, porém o pandeiro e os sopros continuam aparecendo. A música neste jogo serve como suporte temático a cada ambiente e é tocada constantemente, em *loop*. Não há variações com exceção das situações de vitória e derrota. Os sons do jogo são pontuais. Algumas ações demandam tempo, como a manufatura de alguns recursos e o som pode servir como indicador da conclusão dessas tarefas, caso a pessoa não esteja atenta à barra de progresso da ação devido à jogabilidade agitada.

C.13. Sky Racket (2019)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Double Dash (RJ)	Eddie Saporski (PR): Música; Wether Azevedo (MidiPixel) (RJ): Sound Design	Shoot 'em up / Block breaker

Descrição

Sky Racket é um jogo que mistura dois gêneros distintos, o *brick breaker* e o *shoot 'em up*. Os projéteis são lançados por uma raquete e podem ser rebatidos, quicando em inimigos e blocos, destruindo-os. O gráfico é no estilo *pixel art*, assemelhando-se aos jogos em 16bits mais antigos. A progressão do jogo se dá por meio de fases, agrupadas em mundos. Para cada fase há uma série de objetivos distintos que ao serem alcançados podem fazer aumentar a pontuação. Desenvolvido e distribuído pela Double Dash Studios, o jogo está disponível para Nintendo Switch, Linux, Xbox One, PC e Mac.

Áudio

A trilha sonora segue a tradição de jogos no estilo *shoot 'em up*, enquanto músicas constantes e em *loop* durante toda a fase com função predominantemente dinamizadoras. Para cada mundo há uma música distinta. Seu estilo acompanha o estilo gráfico, com elementos de *chiptune* e música eletrônica. Por conta da mecânica de *brick breaker*, o ritmo de jogo não é tão acelerado como os *shoot 'em up* costumam ser, nem possuem temática de guerra, por isso a música não é tão acelerada e não se aproxima do *rock*. O *sound design* também segue o estilo mais "retrô" com efeitos mais sintetizados, curtos e com pouco destaque em termos de intensidade de volume. Alguns sons podem servir como alerta para ataques inimigos, o que otimiza a experiência. Como é comum nos gêneros aos quais o jogo se relaciona, não há sons ambientes nem vozes. O compositor é membro interno da

Double Dash Studios, Eddie Saporski. Neste jogo a midipixel (Wheter Azevedo) foi chamada para a criação de efeitos sonoros adicionais e implementação utilizando o *middleware* FMOD. Em minha análise não fui capaz de identificar elementos que aproximem a estética musical de nenhum gênero nacional.

C.14. Super Mombo Quest (2021)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Orube Game Studio (RJ)	Wether Azevedo (MidiPixel) (RJ): Música e sound design	Plataforma

Descrição

Super Mombo Quest é um jogo de plataforma com mecânicas de escalada de paredes semelhantes às de *Super Meat Boy*, recompensa por eliminar todos os inimigos em um determinado tempo e compra de habilidades com os cristais coletados no jogo para melhoria da jogabilidade. Mombo é o herói da profecia que poderá livrar o mundo do senhor dos pesadelos, já que ele é imune ao manipulador de mentes. Assim como muitos jogos de plataforma há recompensas por coletar todos os itens, como todos os cristais de uma fase. O mapa de *Super Mombo Quest* segue a lógica dos jogos metroidvania, as fases são interconectadas. Desenvolvido e distribuído pela Orube Studio, o jogo está disponível para Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Android, PC, iOS, Xbox Series X e Series S.

Áudio

A música do jogo segue o que é comum em jogos de plataforma: é contínua e executada em *loops*. A função principal é servir como um tema para cada área. O estilo musical é prioritariamente música eletrônica. A música do deserto segue uma referência de um imaginário do oriente médio, utilizando uma escala menor harmônica e tendo como parte da instrumentação flauta e percussão. Não consigo identificar nenhuma característica rítmica ou melódica que associe as músicas de *Super Mombo Quest* a qualquer gênero musical brasileiro.

Os sons do jogo dão retorno às ações de quem joga, mas não criam uma otimização da experiência. Não há ambiências no jogo, ouvimos apenas a música.

C.15. Sword Legacy: Omen (2018)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Firecast e Fableware (Arthur Protasio) (RJ) e Team17 (Inglaterra)	Bettina Calmon (RS – vive no Canadá): Música e Sound design.	RPG tático

Descrição

Este é um jogo de RPG tático, com batalhas em turnos. Acompanhamos a saga do rei Arthur em busca da lendária espada Excalibur. O jogo possui visão *top down* e movimentação por cliques. O gráfico é no estilo de animações em 2D. Desenvolvido em parceria pela Firecast Studio e Fableware Narrative Design, o jogo foi publicado pela Team17 e está disponível para PC.

Áudio

A música neste jogo é orquestral trazendo um aspecto medievalista, construindo uma música que não precisamente medieval, mas que se aproxima do senso comum do que é entendido como tal. A orquestra é grandiosa e a percussão bem marcada cria o clima de batalha. A música é constante, são raríssimos os momentos de silêncio do jogo. A ambiência sonora é quase imperceptível devido à música, que sobrepuja estes sons. O som é realista e não possui funções informativas significantes. Há algumas narrações em momentos específicos, como *cutscenes*, o áudio destas está em inglês. Este é um exemplo claro de como o tema é condutor dos estilos gráficos e sonoros.

C.16. Uncharted (2021)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Studio Pixel Punk (SP), Humble Games (Estados Unidos) e Limited Ru Games (Estados Unidos)	Fernanda Dias (SP): Música	RPG de ação

Descrição

Uncharted é um jogo RPG de ação *top down*. Nesta história, em um futuro altamente tecnológico, um meteoro contendo uma substância conhecida como *anima* caiu na Terra dando consciência a robôs autômatas. Temendo as automatadas, os seres humanos decidiram tomar posse do local da queda privando as automatadas de *anima* e decidiram atacar as automatadas. Sem *anima*, eventualmente cada automata perderá

sua consciência e se tornará *unsighted*, lutando contra sua própria espécie, dominadas pelos humanos. Alma, uma automata, busca por sua companheira Raquel, que está desaparecida, e recuperar o acesso ao anima para todas as automatadas. Seu objetivo deve ser alcançado antes que a anima que resta em seu corpo acabe. Desenvolvido pela Pixel Punk Studio, o jogo foi publicado por Humble Games e pela Limited Run Games. Está disponível para PC, Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One.

Áudio

O jogo conta com uma grande variedade de músicas. As músicas são quase sempre constantes, intercaladas com alguns momentos de silêncio. Cada área possui uma música e há músicas ligadas a personagens e situações específicas, como batalhas. Apesar do estilo *pixel art* do jogo, a música não segue a tendência de usar o estilo *chiptune*. Com uma instrumentação variada é possível perceber o uso de piano e guitarras mesclados com sintetizadores e percussão. Os estilos musicais mais presentes são *jazz*, *fusion* e música eletrônica. Há uma *bossa nova* ligada à personagem Drill-o, que tem a linha melódica feita com sintetizadores semelhantes à sonoridade do *chiptune*, porém a percussão são instrumentos não sintetizados, embora não saiba se foram gravados em estúdio ou foram instrumentos virtuais. Há uma *bossa nova* também nas missões secundárias de encontrar cãezinhos perdidos. Utilizando da mesma instrumentação, porém com alguns latidos de cachorros com parte da composição.

O som do jogo serve de apoio à experiência de jogo. Uma mecânica importante é bloquear ataques inimigos no tempo certo para um contra ataque efetivo. O som dos ataques inimigos possuem padrões que auxiliam na identificação do tempo certo de contra atacar. Assim como a música, os sons não seguem estilo *chiptune*, se aproximando mais de um realismo. As ambiências são bem elaboradas, auxiliando na construção dos cenários jogáveis.

C.17. Wolfstride (2021)

Devs.	Produção de áudio	Gênero
Ota Imon Studios (SP) e Raw Fury (Suécia)	Isadora Penna (SP): Música e sound design	RPG tático

Descrição

Wolfstride é um jogo de RPG tático com batalha de robôs gigantes. A trama segue um trio de amigos que precisam arrumar dinheiro para competir em um torneio de robôs gigantes enquanto se encontram envolvidos com uma série de problemas e pessoas perigosas. Nesta jornada as personagens fazem muitas reflexões sobre a própria vida e suas escolhas. O jogo foi desenvolvido pela Ota Imon Studios e publicado pela Raw Fury. Está disponível para PC, Mac e Nintendo Switch

Áudio

Wolfstride possui uma trilha musical com uma grande quantidade de músicas, a maioria delas nos gêneros *blues*, *country* e *rock*. Em alguns *mini-games* é possível identificar uma música que se aproxima do *funk carioca* dos anos 1980 e 1990, próximo ao gênero *Miami Bass*. A música neste jogo é quase sempre presente, intercalando alguns poucos momentos de silêncio. Os sons ambientes são pouco notáveis e os demais sons não cumprem funções claras de otimização da experiência, funcionando como retorno sonoro de ações feitas no jogo.

