

## A Música nos Games e o caso Shadows of the Colossus <sup>1</sup>

Cadmiel de SOUZA<sup>2</sup>

### Resumo

Desde um ponto de vista clássico, podemos pensar na linguagem audiovisual como um processo no qual os tipos de procedimentos, os métodos de designação, suas conseqüências e, é claro, os métodos usados para esses fins, são programados com antecedência neste universo narrativo, visual e sonoro, no qual os diferentes elementos são articulados, criando um complexo homogêneo e estruturado e especificamente determinado pela montagem. E, assim como os outros recursos disponíveis para o criador, a música é um elemento proeminente nesses recursos. Nos games, embora o objetivo não seja o mesmo que o dos outros meios audiovisuais, a comunicação é estabelecida de forma semelhante, através dos vários recursos atuando de forma integrada, estimulando o diálogo permanente entre o jogador e o sistema como um todo, permitindo o desenvolvimento de novas opções (narrativas ou não) e, portanto, contribuindo para a melhoria do projeto. Embora sempre tenha sido usado na maioria dos produtos audiovisuais, a música dificilmente foi estudada nesse contexto. Assim, a proposta deste artigo é destacar e analisar a importância da música (e a ausência dela) no contexto dos videogames, utilizando como exemplo o videogame Shadow of the Colossus.

Palavras chave: Games ,Game Studies, Narrativa, Música

Abstract:

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, do XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutorando do programa de Comunicação Audiovisual. Universidade Complutense de Madri - UCM.  
Email: cadmieljunior@gmail.com

From a classical viewpoint, we think the visual language as a process in which the types of procedures, designate modes, their consequences and, of course, the methods used for these purposes, are scheduled in advance in this world narrative, visual and sound, in which different elements are interconnected to create a homogeneous complex, structured and determined specifically by the montage. and as the other resources available to the breeder, music is an important element in these resources. In the game, as the objective is not the same as other audiovisual media, the communication is established similarly, acting through the various resources in an integrated way, stimulating dialogue between the player and the system as a whole, enabling the development of new options (narrative or not), and, thus contributing to the improvement project. Although it has been used always in the majority of audiovisual products, music almost has not been studied in this context. So the purpose of this article is to highlight and discuss the importance of music (or lack thereof) in the context of video games, using the example of the video game Shadow of the Colossus.

Key words: Video games, Game Studie, storytelling, music, soundtrack

## **Introdução**

Nossa intenção principal é destacar e de certa forma enriquecer - dada a escassa bibliografia sobre o assunto – os debates e estudos da música para videogames. Por outro lado, ao propor o estudo da relação entre música e videogames, adotamos a posição de partir dos princípios já estabelecidos entre a música e os filmes de ficção.

A importância da música como elemento da linguagem cinematográfica em seus vários aspectos inseridos na trilha sonora já é um fato definido. No entanto, estabelece-se uma área de articulação do trabalho dos profissionais audiovisuais: compositores, críticos de música, roteiristas e diretores de cinema. Assim muitas variáveis possíveis na análise do ambiente para o tema tratado teórico e técnico-estético e aqueles apresentados como aspectos sócio-históricos e parâmetros comerciais. Mas nós só vamos parar no primeiro, porque eles são os que interessam ao nosso objeto. No entanto, esta abordagem à teoria

do cinema também é devido ao fato de que, na prática, a indústria do cinema e da crescente incorporação de novas tecnologias digitais permitiram um nível de sofisticação em progressão geométrica de certos tipos de jogos que são cada vez mais mais para abordar as características do cinema na busca de sensações realistas. Assim, podemos dizer que as qualidades dos elementos sonoros, visuais e narrativos desempenham um papel fundamental no sucesso desses jogos. A partir daí, nosso interesse em descobrir quais funções a música toca e como ela interage na estrutura do videogame.

Além de C. Gorbman<sup>3</sup>, poucos autores que estudaram os aspectos teóricos e práticos da relação entre música e audiovisual nos suportes tanto na era analógica quanto digital, no cinema ou mesmo no caso de videogames. Podemos citar Chion<sup>4</sup>, que propõe o estudo da relação entre som e imagem como uma colaboração mútua de duas línguas diferentes para a formulação de um significado ou a intensificação de uma certa percepção. O conceito desenvolvido por Chion refere-se à qualidade expressiva e informativa com que um som enriquece uma determinada imagem, resultando no que ele chama de "ilusão audiovisual"<sup>5</sup>.

Portanto, enquanto os videogames têm suas próprias peculiaridades, - participação efetiva do jogador, opções para o desfecho do enredo, a mimese por meio de simulação etc - acreditamos que usam referências a análise existente oferecido pela teoria musical aplicadas ao cinema narrativo e associadas à semiótica, podem tornar-se um ponto de partida efetivo para o desenvolvimento não só do videogame, mas de outros meios audiovisuais digitais.

Por isso, é relevante esclarecer que nosso objetivo primordial neste artigo é observar as possibilidades de uso da música e sua relação com as funções que ela cumpre no campo do jogo. Ao mesmo tempo, isso envolve examinar não apenas suas relações com as imagens, mas também a história em que elas estão inseridas, destacando a linguagem

---

<sup>3</sup> Gorbman, C. *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University, 1987

<sup>4</sup> CHION, M. *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y del sonido*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1993.

<sup>5</sup> CHION, M. *La Música en el cine*. Ed. Paidós. Ibérica, 1997

musical como um elemento essencial dentro da estrutura do sistema audiovisual do videogame; detectando as possibilidades de usar a música e sua relação com as funções que desempenha no campo do videogame "Shadow of the Colossus", baseado no estudo de sua trilha sonora e formulando uma análise que possa contribuir significativamente para o estudo das relações entre música e videogames.

Afinal, é o contexto e o modo como se organizam a narrativa, a música e as inter-relações entre outros elementos do sistema, que determinam a eficácia do mesmo.

Por outro lado, realizar uma investigação sobre a importância da música e suas características básicas dentro de um sistema audiovisual como os games, envolve o desenho de algumas estratégias específicas para abordá-la.

Além disso, no caso de aplicação de música para filmes e outros sistemas audiovisuais como o jogo, os poucos estudos sobre o assunto não abordam todas as variáveis em diferentes níveis - teóricos e empíricos - e também em diferentes aspectos - antropológico, psicológico, sociológico, tecnológico, semiótico, etc, isto é, a partir de fontes gerais da teoria do filme narrativo e da música como um elemento presente em outros meios artísticos, chegamos a fontes mais específicas.

O modelo lógico dedutivo nos ajudou a levantar questões essenciais a partir das quais fomos capazes de chegar a conclusões particulares norteadas pelos objetivos supracitados e a bibliografia específica, baseada em alguns estudos musicológicos e essencialmente nos trabalhos que tratam do tema: as relações entre música e filmes narrativos ou de ficção. Essa decisão deve-se, por um lado, à condição de que tanto o videogame quanto o cinema sejam sistemas audiovisuais e, portanto, imagens e sons fundem-se tanto na comunicação quanto na percepção da mensagem.

Com base neste princípio e no método escolhido, é essencial considerar o jogo (videogame) como um sistema semiótico composto de vários elementos e várias regras, que, combinados em conjunto satisfazer a função comunicacional de transmitir certos significados e /ou produzir sentidos através narrativa e / ou simulação.

## 1. Games e Linguagem Musical

Tal como no cinema, o processo de comunicação nos games baseia-se no processo pelo qual certas informações são transmitidas através de um veículo físico através de um conjunto de códigos que são selecionados e depois combinados uns com os outros de acordo com o significado que se quer externalizar e de acordo com as circunstâncias imediatas e do contexto social. Por outro lado, a relação entre o conjunto do que produz e a música, ou seja, sua aplicação em projetos audiovisuais, possui características diferentes da música composta em geral e é também permanentemente limitada por características específicas dos videogames.

Isso significa que a música nesse projeto sofre restrições com base em dois aspectos principais. A primeira é que é limitada por uma duração predeterminada dos blocos musicais.

Ou seja, tem um elemento anterior que determina em menor ou menor extensão sua estrutura apesar da possibilidade de repetição, principalmente no caso de videogames com assuntos geralmente curtos como em *Shadows*. Em qualquer caso, a música deve ser integrada à estrutura básica do sistema e não ao contrário.

A segunda baseia-se no fato de que existe a necessidade de integração obrigatória com outros elementos, geralmente com um peso maior do que a linguagem musical. Ou seja, mesmo com a evolução da composição de trilhas sonoras exclusivos, a música ainda não tem a mesma importância que o argumento, o script ou mesmo a qualidade dos gráficos utilizados na estrutura visual do jogo. No entanto, este achado não limita ou desclassifica a importância da música nos games, até porque existem projetos baseados em música nos quais ela assume um papel maior.

Ao contrário do que se pode pensar prematuramente, esta condição "acessório" tende a ser atenuado precisamente os elementos que caracterizam sistemas audiovisuais só fazem mensagens do filme de ação unida com som. Portanto, o conjunto musical - a trilha sonora - de *Shadow of the Colossus* vem a ocupar um lugar significativo na formulação de referências e apreender-los pelo jogador-espectador.

Tanto o lugar como o papel que a música ocupa no sistema dos games são revelados também a partir do seu discurso. Por ter seu próprio campo semântico, baseado na sintaxe de estruturas sonoras devidamente codificadas, não necessita de referências prévias e externas à sua materialidade. Ou seja, ele aparece como um elemento independente, em princípio, mas ele pode ser manipulado e moldado de acordo com a função - no caso do jogo - contribuir para a produção e satisfatória compreensão das mensagens, onde outros tipos estão presentes sinais e campos semânticos.

Segundo C.Gorbman<sup>6</sup>, assim como as imagens, os efeitos sonoros, os diálogos e a música se misturam e são inseparáveis durante a experiência visual cinematográfica, podemos verificar que o mesmo acontece com os games, formando o que ele chama de "combinatório de expressão". Uma combinação expressiva em que a música é apenas uma das matrizes. De acordo com a teoria semiótica de Santaella, o próprio universo da mídia nos fornece uma série de exemplos de hibridizações, códigos e sistemas de novas mídias baseados em apenas três matrizes originais: sonora, visual e verbal.

Um bom exemplo dessas inferências aplicadas ao sistema de relações entre códigos musicais e videogame é o carregamento de informações não diretamente relacionadas a códigos e que essa linguagem é capaz de absorver, reprogramar e reproduzir esquemas sonoros representados por valores. estética, filosófica e política; concepções temporais e espaciais, referências históricas, antropológicas, culturais e sociais; estados psicológicos, eventos reais ou oníricos, entre outros. Portanto, podemos admitir que o universo representativo da música vai além de seu próprio campo sonoro, deixando em aberto a possibilidade de referência a objetos acústicos e não acústicos, musicais e extra-musicais<sup>7</sup>

## **2. Shadows of the Colossus: uma vida em troca de muitas**

Shadow of the Colossus, é um jogo de ação e aventura, desenvolvido e publicado pela Sony Computer Entertainment (SCEI) para o console PlayStation 2. Foi lançado na

---

<sup>6</sup> Gorbman, C. [1987]. Unheard Melodies. Narrative Film Music. Bloomington: Indiana University

<sup>7</sup> Na análise da trilha sonora retornaremos a este tema

América do Norte e Japão em outubro de 2005 e depois na Europa em fevereiro de 2006.

O jogo começa com uma seqüência em que os dois personagens principais são conhecidos: um jovem, de quem não sabemos o nome<sup>8</sup>, e Agro, seu cavalo, que é um personagem com reações próprias que responde ao chamado do cavaleiro, foge de os inimigos e até atrai a atenção deles. Os dois chegam a um templo, em cujo altar eles deixam o corpo de uma jovem morta. Naquele momento, figuras misteriosas aparecem na forma de sombras que são repelidas pela luz que emana da espada do protagonista. Antes de tal reação, uma entidade conhecida como Dormin se manifesta na sala e é impelida pelo herói a devolver a vida à jovem que se encontra no altar. Dormin aceita, em troca da colaboração do jovem: a garota só vai recuperar a vida se o cavaleiro conseguir eliminar os dezesseis colossos, representados por dezesseis ícones vivos. Em sua busca, o protagonista passa por um vasto cenário isolado do resto do mundo, que tem florestas, vales, desertos, montanhas, cidades antigas, templos arruinados e algumas fortificações. A viagem aumenta em tempo de jogo e leva a uma busca incansável do próximo alvo a ser abatido apenas em nome da prometida ressurreição.

Mas esses quadros abertos durarão apenas durante as jornadas de busca: ao confrontar um colosso, a tela se fecha na imagem do imenso colosso que deve ser combatido. Não há necessidade de um narrador onisciente, porque a necessidade final de devolver a vida à jovem é o único desafio. Isto é o que o herói faz: continuar e continuar através de um ambiente sem fim. Naturalmente, essa amplitude consome preciosos minutos para o herói. Esse é um dos aspectos interessantes do videogame. Isto é, a busca pelos colossos é um desafio quase tão grande quanto combatê-los.

As composições musicais épicas são fundidas à história graças ao trabalho de Kow Otani, criador de numerosas trilhas sonoras de séries de animação e alguns filmes. Em *Shadow of the Colossus*, a trilha sonora representa perfeitamente uma galeria

---

<sup>8</sup> É conhecido como Wander, uma transliteração do título original japonês

completa de sentimentos e emoções, tanto para momentos de ação quanto para as sequências mais melancólicas. O compositor usava música para os combates e grande parte das sequências, mas na viagem o silêncio só é quebrado pelos efeitos sonoros representados pelo cavalo ou até pelo vento. A música só quando é necessária, e o silêncio de quando você está cruzando distâncias também faz parte dela.

### **3. *Shadow of the Colossus: Roar of the Earth***

Do mesmo modo que a mecânica dos games, o progresso através da trilha sonora<sup>9</sup> de *Shadow of the Colossus* é cíclico. Começa num ponto central em um território extenso. Podemos verificar que em faixas como "prólogo para a Terra Antiga" ou "Arte Proibida", durante o qual o jogador procura um colosso, derrota e retorna imediatamente para o ponto central para repetir o processo representado pela música e aclimatados efeitos sonoros na largura do espaço que "Wander" tem que viajar para alcançar a outra batalha.

Embora o jogo tenha uma extensa trilha sonora orquestral, a música só pode ser ouvida durante cenas e encontros contra gigantes, como em "Grotesque Figures" e "A Violent Encounter". Enquanto alguém está no santuário ou cruzando o território, não há efeitos musicais, exceto aqueles feitos pelo protagonista, seu cavalo e o ambiente.

A natureza aberta do mundo do jogo e a falta de vida, juntamente com o uso limitado da música, prolongam o jogo e ajudam a estabelecer ainda mais uma atmosfera de solidão. Por apresentar características de um jogo de ação-aventura, nele são observadas características técnicas, estruturais e formais compatíveis com a cinematografia narrativa clássica. Ou seja, o videogame apresenta um desenvolvimento narrativo linear com início, meio e fim.

Por outro lado, sempre que uma sequência de busca termina e começa uma batalha para derrotar alguns dos temas Colossos como "Liberado Guardian" e "Gatekeeper das ruínas do castelo". E apenas durante o conflito, dentro da sequência de

---

<sup>9</sup> *Shadow of the Colossus: Roar of the Earth* é a trilha sonora do jogo *Shadow of the Colossus*. Lançada em 2005 e composta por Kô Ôtani.

batalha real que pode durar até uma hora, podemos ver além do aparente conflito, física, outro conflito é estabelecida e é essencial para compreender a característica de música no contexto de videogames: a relação entre a estrutura musical (o objeto sonoro) e sua inserção no tempo e no espaço (o evento). No caso de Shadow, aparece em canções como "Counterattack" e "Demise of the Ritual".

E outros títulos poderiam provar uma inferência essencial que citamos acima: a característica da música como uma representação da carga de informações extra-musical, que é capaz de absorver, reinterpretar e expressar formalmente os seus esquemas de som humor em "Uma despedida cheia de desespero"; os eventos reais em "Idol Collapse"; elementos imaginários ou sonhados em "Voz da Terra"; Cultural em "A Terra Iluminada pelo Sol"; ou até mesmo estilos acústicos e de movimento "Swift Horse" e "Silence"

Entre outras características, podemos destacar que as mais de 40 músicas da trilha sonora, estabelecem um determinado horário e local onde a ação acontece; elas servem como pano de fundo para descrever imagens e sequências, tornando-as mais claras e acessíveis, devido ao seu conteúdo textual; em determinados momentos e situações substituir a palavra, porque em vez que o protagonista fala sozinho ou diálogo sobre seus sentimentos, música diegética<sup>10</sup> expressiva que serve como um catalisador para esses momentos narrativos, com um papel metatextual no jogo é usado (como no momento em que o herói leva a moça ao altar); Descreva a personalidade do protagonista (a melancolia do herói) e um personagem secundário (Agro), geralmente com música expressiva não diegética<sup>11</sup>, que permite ao espectador conhecer "a priori" o seu modo de agir; pode acelerar ou retardar a ação (um aspecto essencial em Shadows), para obter mais ritmo e força para uma determinada cena (nas cenas de viagem), devido à natureza descritiva da música orquestral; intensifica o significado concreto de uma cena, chamando a atenção para sua importância dramática (os combates); eles unem diferentes sequências, através da habilidade da linguagem musical de criar um nexos que serve para fazer transições em várias situações. Além disso, este link pode ser uma lembrança de elementos anteriores (o herói nunca esquece a garota e, claro, seu objetivo).

---

<sup>10</sup> Conceito narratológico aplicado à música no cinema de ficção

<sup>11</sup> Ibidem

#### **4. Game Over**

Nas páginas anteriores vimos com um certo grau de especificidade a função que corresponde à música dentro de um modelo geral de sistemas audiovisuais e de forma introdutória, a função da linguagem musical aplicada aos videogames a partir da análise da trilha sonora de " Shadows of the Colossus". Desta forma, vamos nos debruçar sobre algumas considerações finais que consideramos relevantes tanto para este artigo como para futuras pesquisas sobre o assunto.

A música é um elemento que tem a capacidade de designar e fazer correspondência entre diversos valores e estruturas visuais variadas. Esses valores são baseados no contexto, no tipo de informação transmitida, na sintaxe e na realidade física. O campo e as possibilidades de aplicação desta linguagem (musical) são maiores dentro do grau de complexidade das estruturas visuais e, ao mesmo tempo, estão sujeitas ao conjunto dos elementos funcionais da linguagem (audiovisual), da mesma forma que os elementos, como o avião. Ou seja, a capacidade de qualquer imagem para transmitir significado deve variar de acordo com o tipo de música que faz companhia. Daí a importância da música nos sistemas audiovisuais e, especificamente, no videogame.

A música tem um autor muito diferente do autor (ou autores) dos outros elementos dentro da estrutura do videogame. Isso tem sérias implicações na maneira como o conjunto de elementos que compõem o sistema é transmitido ao visualizador. Ou o compositor trabalha para catalisar o poder de transmitir o significado das imagens, criando uma harmonia no processo; ou a falta de capacidade para estabelecer parâmetros adequados entre ambas as funções pode destruir todo o potencial da linguagem. Isso destaca a importância da música como um processo de criação coletiva no contexto de um sistema como os videogames. De fato, grande parte da importância do Shadows of the Colossus como referência é devido à sua trilha sonora.

Mesmo que tenha características comuns a outros sistemas audiovisuais, a música de videogame é específica em relação a outros aplicativos e usos que ela possa ter. Sua principal característica é baseada no fato de que a música deve reforçar certas informações visuais. Portanto, os elementos de melodia, harmonia e ritmo não podem

ter a autonomia "original" da linguagem puramente musical, mas tornam-se interdependentes em relação aos elementos que formam a estrutura do videogame. Aqui a música não é mais uma linguagem "pura", na verdade ela já é um elemento de outra linguagem (ou uma hibridização de linguagens) mais complexa. Um compositor de videogames, pelo menos no momento em que ele está trabalhando em um projeto, não pode ser simplesmente um compositor musical como normalmente seria. Deve ser, a priori, um colaborador que utiliza o domínio da linguagem musical para transmitir e comunicar certos significados de acordo com as características do sistema e do projeto no qual está inserido.

Os games têm dois aspectos essenciais a serem considerados no contexto da música. O primeiro nos aconchegar ao senso referencial da linguagem musical em relação à narrativa, ensino e reforçando as demarcações formais, tendo como alvo certos pontos de vista e localização de ambientes, tempos e personagens, ajudando na interpretação dos eventos na tela. Por outro lado, aparece o aspecto conotativo dessa relação que concede a possibilidade de estabelecer significados e interpretar significantes, designar valores, ilustrar eventos de forma sólida ou influenciar a configuração e a percepção de certos estados psicológicos.

Desta forma, orientando a visão do jogador, literal e figurativamente, a trilha sonora dá forma a uma percepção centrada em um sistema que possui características narrativas e conotativas, de acordo com o contexto, conteúdo e códigos semânticos do game. No caso de *Shadows of the Colossus*, a característica predominante de seus códigos é eminentemente descritiva e, portanto, referencial.

#### 4. BIBLIOGRAFIA

CAPEL, Josep. **Cohetes rosas sobre cielos Nintendo: Cómo crear emocionalmente un videojuego.** Madrid: Star-T Magazine Books, 2016

CHION, M. **La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y del sonido.** Barcelona: Ed. Paidós Ibérica, 1993

CHION, M. **La Música en el cine.** Barcelona: Ed. Paidós Ibérica, 1997.

CHILDS, G.W. **Creating Music And Sound For Games.** Boston: Cengage, 2007

ECO, U. **Los límites de la interpretación.** Barcelona: Lumen, 1992.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.** Abingdon: Routledge, 2013

GONZÁLEZ, Ferran. **Super Control: Serias aproximaciones al mundo del videojuego.** Madrid: Star-T Magazine Books, 2014

GORBMAN, C. **Unheard Melodies. Narrative Film Music.** Bloomington: Indiana University, 1997

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da Linguagem e do Pensamento.** São Paulo: Iluminuras, 2001.

SCEI . **Shadows of the Colossus.** Japan: Sony Computer Entertainment, 2005



Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Joinville - SC – 2 a 8/09/2018