

A trilha sonora dos games: uma análise da influência e importância das trilhas sonoras no sucesso dos videogames

Caroline Maria Galiza de Andrade DIAS¹
Felipe de Almeida FREITAS²
Júlio César Toscano XIMENES JÚNIOR³
Maurício Ernesto Moura RAMOS JÚNIOR⁴
Raquel Gasparello SAGGIN⁵

Resumo

Neste trabalho apresentam-se argumentos que indiciam a importância da trilha sonora dentro da indústria de videogames e qual a influência da mesma sobre o sucesso dos jogos nos dias atuais. Também apresenta o histórico evolucionar da presença das trilhas sonoras em jogos, os aspectos técnicos determinantes para sua ascensão e a situação atual da produção musical voltada para a indústria de videogames.

Palavras-chave: Trilha sonora. Videogame. Audiovisual. Indústria. Cinema. Música. Narrativa.

Abstract

This paper presents the elements that indicate the importance of the soundtrack in the videogames industry and its influence in the success of nowadays games. It also presents the historical evolution of the presence of the soundtracks in videogames, the determinants technical aspects for their ascension and the current situation of the musical production focused on the videogame industry.

Keywords: Soundtrack. Audiovisual. Industry. Cinema. Music. Narrative.

¹ Graduanda do Curso de Comunicação em Mídias Digitais - UFPB. E-mail: karolgaliza@gmail.com

² Graduando do Curso de Comunicação em Mídias Digitais - UFPB. E-mail: felipe.al@outlook.com

³ Graduando do Curso de Comunicação em Mídias Digitais - UFPB. E-mail: juliotximenes@gmail.com

⁴ Graduando do Curso de Comunicação em Mídias Digitais - UFPB. E-mail: mauriciodark@gmail.com

⁵ Graduanda do Curso de Comunicação em Mídias Digitais - UFPB. E-mail: quelgsaggin@gmail.com

Introdução

Este artigo desenvolve uma leitura crítica das características de implementação das trilhas sonoras na narrativa dos jogos ao longo da história, destacando quais motivos podem instituir um comportamento de sucesso para os mesmo. Como é possível ver nos textos do autor Pedro Bonfim Leal, há uma análise de maneira mais ampla em relação as discussões sobre os assuntos que rodeiam a aplicação de trilhas sonoras em produções audiovisuais, influenciando na sua contextualização e seu poder de imersão ao conteúdo visto.

Nos objetivamos a analisar e apresentar o papel das trilhas sonoras no êxito dos videogames. Abordando aspectos técnicos e teóricos, o texto a seguir não só elaborará uma linha de análise destacando as principais características que envolvem a construção e aplicação das trilhas sonoras, mas também destacará por intermédio das bibliotecas atuais, acontecimentos relevantes no mercado de jogos e mudanças significativas no cotidiano dos jogadores.

A fundamentação deste trabalho esclarece os estudos acerca da narrativa e imersão proposta pelas trilhas sonoras construídas para os jogos, combinada aos claros avanços técnicos ao decorrer das décadas, solucionando não só dúvidas em relação a importância das mesmas na produção de jogos mas também desmistificando conceitos que limitam a visão crítica em volta dos assuntos desenvolvidos abaixo.

1 Um breve histórico

Inicialmente, a implementação de uma trilha sonora em jogos, era algo bem distinto de uma trilha musical. Na verdade nem mesmo o conceito de música poderia ser aplicado. O que tínhamos nos primeiros jogos eram ruídos, apenas barulhos.

Um dos primeiros videogames comerciais a implementar o som como características foi o PONG (1972), criado por Nolan Bushnell⁶. O que tínhamos em PONG era algo como uma resposta, um ruído que indicava que a raquete acertou a bola,

⁶ Nolan Bushnell é um engenheiro eletricitista e empreendedor americano, fundador da Atari.

não carregando qualquer diferença na jogabilidade diretamente. E assim se caracterizou a implementação de sons por muitos anos. Os sons indicavam pequenas ações do jogador, uma variedade de “bip’s”, que simulavam explosões e tiros repetitivos. Aspectos que resumiriam a década de 70.

Mas em 1980, a construção de personagens simples, que tinha uma meta igualmente acessível, revolucionou a indústria. O desenvolvimento do mercado, que agora já apresentava certa concorrência e força, impulsionou o desenvolvimento tecnológico dos aparelhos. Com a possibilidade de criar *samples* e músicas para “tematizar” o jogo, se desenvolveu o que podemos destacar como a “iconização” dos games.

Um exemplo eminente da identidade que os jogos carregavam é o jogo PAC-MAN (1980), que pode ser reconhecido até hoje pelos sons e música de abertura dos níveis do jogo. Essa característica se mostrou bastante pertinente ao olharmos a relevância em que os jogos se encontravam, em meados dos anos 80, apesar da indústria ainda estar se recuperando de sua quebra de mercado de 1983. E o papel das trilhas sonoras no mercado de videogames, a cada lançamento se tornava mais importante.

Deste ponto em diante as empresa decidiram que para a implementação das trilhas sonoras, deveriam contratar compositores profissionais, papel que anteriormente era destinado aos próprios programadores. O que podemos avaliar é que o desenvolvimento técnico dos videogames chegou ao ponto de se criar uma narrativa audiovisual em plenitude, já que tínhamos a possibilidade de sons analógicos a partir de um processamento digital nos próprios consoles.

Em teor de comparação, podemos dispor uma orquestra em uma peça. Apesar de não conseguir reproduzir sons da natureza (chuva, ventania), poderia simular muitos deles. E ao passar do tempo, os jogos reproduziam sons cada vez mais reais. Com isso, além de contribuir na representação do jogo como conteúdo único, foi possível um aumento extremamente significativo da imersão dos jogadores.

Com a chegada dos anos 90, as franquias conquistaram o mercado de jogos. Existia muita expectativa com a chegada da computação gráfica, e as novos consoles. As empresas estavam no seu auge. Com o grande volume de dinheiro circulando no mercado, cada vez mais os projetos beiravam orçamentos surpreendentes.

Traziam grandes nomes para as equipes de produção. Como Kōji Kondō (criador das trilhas sonoras das séries da NINTENDO, “Mario” e Legendo of “Zelda”). Nesta época é claramente observável o entrosamento da trilha sonora com a narrativa do game), certamente reflexos de um trabalho de pré-produção junto a toda equipe. Com a chegada de mídias com maior capacidade de armazenamento, finalmente foi possível inserir uma orquestra quase em sua plenitude. Pouco jogos tinham a real condição de fazer tal feito. Entretanto o jogo Final Fantasy VII foi um dos primeiros a apresentar uma espetacular OST (Original Soundtrack), que ficou entre os cinco discos mais vendidos do Japão em seu lançamento.

Dos anos 2000 em diante a nota-se a centralização do mercado de consoles, o que contribuiu para o crescimento econômico do setor e por fim transformando os jogos em superproduções. Nesse ponto os trabalhos de trilha sonora já se equiparavam aos trabalhos visuais e de roteiro. Como Diego Blanco coloca no seu texto “A importância de uma trilha sonora convincente”:

A trilha sonora é uma parte crucial no projeto de um game, deve acompanhar o desenvolvimento do mesmo e ser elaborada com muita atenção. Ela vai desenhar as mudanças de cenário, momentos, humor das personagens ativas na tela, entre outras funções.

Essa visão transparece qual é o sentido de cada aplicação na trilha sonora de cada projeto. Além de que o resultado disso não é apenas perceptível, mas sim sentido. Algo que marca cada ponto e mudança da narrativa do jogo em nossas memórias.

2 Aspectos técnicos: a trilha sonora para audiovisual

O primeiro game eletrônico foi desenvolvido em 1958, resultado de uma modificação no osciloscópio o Tennis For Two é uma simulação de uma partida de tenis, embora silencioso, este game fez enorme sucesso.

Na década de 70, período de consolidação dos games como forma de entretenimento, os cassetes e discos de vinil eram os mecanismos de armazenamento musical mais populares, porém, eram frágeis e caros demais para serem usados nos

gigantescos fliperamas. A solução encontrada para a inserção da música nos games foi utilizar chip Segundo *Michael Cerrati*, no período entre 1993 e 2000, a indústria de videogames saltou de 16 bits para 32 bits, e, finalmente, para 64 bits systems. Como o sistemas de 64 bits a melhoria na velocidade e memória permitiu que os jogos tornassem as colisões mais realistas, simulações realistas de gráficos e em tempo real e o áudio multi-canal.

Em 1995 a Sony lançou o PlayStation, o console, ainda com nível de processamento 32 bits, era capaz de apresentar som estéreo com qualidade de computador, este iria transformar impulsos elétricos em ondas sonoras analógicas, que seriam levadas ao alto-falante para, então, serem propagadas.

Apesar da tecnologia possibilitar a inserção da música nos games de fliperama, esse recurso era limitado e pouco utilizado. Geralmente, se utilizava efeitos sonoros em telas de abertura e nas transições de fases.

Na década de 80, houve uma queda no preço de aparatos tecnológicos, isso possibilitou o uso de microprocessadores de 8 bits em computadores pessoais e consoles. Este decênio foi um marco na evolução dos consoles caseiros. Em 1982, foi lançado o ColecoVision que possuía 4 canais de sons e comportava uma maior variedade de tons, até então os games geravam poucos tons sonoros. Neste ano também foi lançado Commodore 64, computador caseiro que possuía a capacidade de filtrar efeitos e produzir variados tipos de ondas sonoras.

Em 1989 com o lançamentos dos consoles NEC's TurboGrafx-16 e Sega's Genesis 16, houve uma mudança nos bits dos processadores. Os 16 bits propiciaram sons mais nítidos, jogos com maior riqueza de detalhes e números ainda maiores de canais sonoros. Também neste ano as placas de som se transformam em um dos principais componentes dos computadores pessoais, sendo assim o áudio do vídeo game passou por melhorias em todos seus suportes.

Quanto maior era a qualidade do som, maior era o interesse de criar uma trilha sonora que interagisse com a narrativa. Em 1998, a Nintendo lançou *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, o primeiro jogo com interação entre som e história. Assim a música passou a ser usada com um elemento de jogabilidade, ganhando mais espaço e atenção das

produtoras de games.

A era de 128 bits é marcada pela popularização de três consoles, são eles: Nintendo GameCube , PlayStation 2 da Sony e da Microsoft Xbox. Estes conseguem reproduzir músicas a partir de CD digital e oferece plataforma para compositores. A reprodução de Música a partir de CD ‘s faz com que esses consoles apresentem uma qualidade de som superior a todas que existiam.

O Xbox 360 lançado em 2007, possui suporte para áudio Dolby Digital, som de 16-bit em 48 kHz, codec para streaming, e um potencial de 256 canais de áudio simultâneos, que obtiveram ótimas críticas na época. E o seu principal concorrente da Sony não ficou devendo, com o sistema Dolby Digital 5.1 e DTS 5.1 o som do Playstation 3 foi um grande avanço já que contava com gráficos excelentes e já implementavam a mídia *Blu-ray*.

Atualmente, os vídeo games estão em sua 8ª geração, os líderes do mercado continuam na frente em aspectos técnicos, o Xbox one possui placa sonora capaz de executar *7.1 surround sound*. O Playstation 4 vem com chip com capacidade de reproduzir o Dolby true HD que também vem com 7.1 canais, que consegue reproduzir 100% sem perdas, de como foi gravado em estúdio, um grande avanço para a era.

3 A influência da trilha sonora no sucesso dos videogames

As trilhas sonoras, inicialmente utilizadas para “preencher” o ambiente narrativo dos vídeos games, ganharam destaque e tornaram-se um dos elementos mais importantes dos jogos. Aliada aos efeitos visuais e a jogabilidade é a responsável pela imersão e o engajamento do jogador, influenciando, assim, no seu sucesso.

Zachart Natan Whalen⁷, em sua tese *Play Along: video game music as metaphor and metonymy* propõe o uso de dois termos para descrever as duas funções primordiais que a trilha Sonora possui nos games. A primeira, denominada metafórica, possui a intenção de proporcionar uma sensação de espaço, tempo, caracterização e atmosfera em um jogo, a segunda função, denominada metonímica, é a responsável por

⁷ Zachart Natan Whalen é o autor da tese *Play Along: Video Game Music as a Metaphor and metonymy*. Escrita em 2004, a monografia foi desenvolvida para a sua graduação da University of Florida.

sustentar a estrutura sintática, obrigando o jogador envolvido a continuar evoluindo na narrativa do jogo.

Para Zachart a música é o elemento responsável pela imersão do jogador na narrativa. A função metafórica, neste contexto, atua como reforço de seu desempenho no jogo, que pode ser bom ou ruim. Para alcançar os objetivos desejados, o jogador deve se atentar aos sinais dados pela música do jogo e interagir com a mesma, agindo conforme os sinais. Outro importante impacto metafórico que merece destaque é a distorção na percepção do tempo que os gamers experimentam enquanto uma determinada ação está acontecendo. Por exemplo, em um jogo de beisebol um jovem atleta virtual salta com o intuito de pegar uma bola. O jogador percebe o tempo do salto de modo distorcido, mais lento, isto ocorre devido ao seu grau de imersão na narrativa, que é tão profundo a ponto de fazer a auto-consciência desaparecer e a percepção do tempo se distorcer. A concentração é tão intensa que o jogador é completamente absorvido pelo jogo. Já a função metonímica, atua como mantenedor da motivação do jogador, reforçando desafios e a coerência narrativa.

A narrativa dos games são construídas de maneira que oscilam entre momentos de alta e baixa intensidade. Durante os momentos de extrema ação os jogadores são estimulados de maneira tão intensa que seu nível de dopamina, neurotransmissor responsável pela sensação de recompensa agradável, se altera. A energia desses momentos existem, em parte, graças a trilha sonora.

Os exemplos supra citados deixam claro que a trilha sonora do game é capaz de influenciar o sucesso dos jogos, pois estimula o *gamer* a continuar jogando, promovendo a imersão do mesmo na narrativa, ao mesmo tempo que o estimula a progredir no enredo do jogo, para isso o jogador deve ser repetidamente estimulado e devidamente recompensado.

3.1 Uma trilha sonora convincente

A trilha Sonora é um valioso componente na produção audiovisual, pois auxilia a compreensão e configuração de sentido da mensagem, deixando a comunicação mais democrática. Nos videogames, em específico, o som ganha importância quando agrega elementos para os jogos,

como coesão a narrativa e transformação do ato de jogar em uma experiência mais interativa, imersiva e divertida.

A sonoridade quando bem utilizada ajuda a intensificar as emoções, gerando um impacto positivo sobre a experiência do jogador, porém quando mal aplicada geram efeitos inesperados e desagradáveis. Por estas razões os elementos sonoros requerem atenção e planejamento, pois somente com uma análise apurada é possível conseguir uma trilha Sonora de qualidade, que envolve o jogador, reforça o roteiro e ajuda a ambientação do jogo, evitando, assim, o desgaste dos jogadores e a divergência de sua atenção.

A elaboração das trilhas sonoras envolvem vários aspectos e devem considerar uma porção de características, como o público e a categoria na qual o mesmo se encontra. De acordo com Paulo Luís Santos, fundador da desenvolvedora de games Flux Game Studio⁸ “A boa trilha tem que casar com o jogo e acertar o clima. O compositor não pode se prender a estilos que escuta e curte, a instrumentos que domina ou que está fascinado pois acabou de descobrir. É preciso entender a vibe do game e compor de acordo, escolhendo os instrumentos que casem. Não daria certo colocar Heavy Metal em The Sims, um jogo cadenciado, ou um blues lento em um frenético game de corrida.”

A música é o que difere os jogos de vídeo game dos demais entretenimentos. O confere caráter e emoção. Anexado a sequência de jogo, quer seja lutando ou simplesmente vagando pelo mundo do jogo, a música em jogos de vídeo game é poderosa.

Quando bem utilizada, a música, proporciona ao jogador “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia.” Murray⁹ (2.003, p.102). Transformando sua jornada em um momento repleto de diversão e interativa. Com todos esses pontos positivos, é possível compreender que o uso bem feito dos elementos sonoros é capaz de gerar bons resultados mercadológicos desses produtos.

3.2 A música em conjunto com a narrativa

“O músico será encarregado de ocupar a orelha, para liberar o olho.” Essa afirmação foi feita por Gilles Mouëllic (Mouëllic 2006, p. 8.) sobre o uso da trilha sonora. Em seus

⁸ Flux Game Studio é um estúdio, localizado em São Paulo. Fundado em 2012, se dedica a desenvolver games de qualquer gênero.

⁹ Janet Murray é PhD em Literatura Inglesa pela Universidade de Harvard. Atualmente, é professora e diretora de cursos de graduação e pós-graduação na Escola de Literatura, Comunicação e Cultura do Instituto de Tecnologia da Geórgia, nos Estados Unidos.

primeiros anos, a trilha sonora foi uma saída encontrada para os cinemas para suprir um problema técnico: o barulho produzido pelo projetor, que tirava a atenção dos espectadores. Hoje, pode-se dizer que ela é bem mais do que um simples elemento distrativo dentro do cotidiano do mundo. A autora Claudia Gorbman¹⁰ realizou uma boa listagem dos elementos relevantes da trilha sonora que destacam sua importância, podemos citar três de grande relevância para o estudo em questão:

a) A fonte da música é invisível: A música é introduzida na cena sem revelar sua fonte, ela não se encontra no ambiente pois não pertence ao cenário.

b) A música não é para ser conscientemente escutada: A música, na maioria das vezes, passa despercebida pelos ouvidos do espectador, atuando no subconsciente.

c) A música pretende traduzir emoções: O valor expressivo da música é uma de suas características mais conhecidas e largamente utilizada no meio audiovisual, é um meio de adicionar a narrativa algo que não está presente na imagem.

É fato que a música como parte da narrativa vem avançando e evoluindo ao longo dos anos. A música por si só sempre foi considerada apta para tocar as emoções de quem a escuta, mas nos dias atuais ela pode chegar a tomar o lugar do texto. A indústria de jogos busca em todos os sentidos igualar-se a indústria cinematográfica, e para isso, investe consideravelmente em suas trilhas sonoras. Há casos de jogos que usam músicas já consagradas, como Guitar Hero¹¹, por exemplo, e casos ousados onde criam-se trilhas especificamente para acompanhar a narrativa de um jogo, é o caso de Final Fantasy, famoso por sua trilha produzida por Ichiro Hazama¹².

Comparado a indústria cinematográfica, a produção de trilha sonora para games é bem similar à do cinema, mas ela possui suas particularidades. Enquanto para o cinema a música busca ambientar, contextualizar e traduzir emoções, nos jogos, elas precisam estimular emoções e preparar o jogador. Para exemplificar, usaremos a nova versão de

¹⁰ Citada por Michel Chion em A música no cinema (Chion 1995).

¹¹ Guitar Hero é um jogo eletrônico musical desenvolvido pela Harmonix Music Systems e publicado pela RedOctane.

¹² Produtor da Square Enix, mais conhecido por seu trabalho na série Dissidia and Kingdom Hearts

Tomb Raider, lançada em 2013. Tomb Raider possui uma rica narrativa, conta a origem da heroína Lara Croft lutando para sobreviver em uma ilha amaldiçoada. Dentro de Tomb Raider, o jogador precisa estar pronto para reagir no momento exato, e é aí que entra a importância da trilha sonora do jogo. O jogador é capaz de saber, apenas pela trilha sonora, se ele está se aproximando do perigo, e se pode ou não relaxar. Por ser um jogo de sobrevivência e também de exploração, o jogador precisa ter certeza de que está seguro antes de poder olhar ao redor para procurar objetos perdidos.

Imagine a seguinte cena: Você está explorando uma floresta, seu campo de visão é limitado pela quantidade de árvores e arbustos ao redor, você não conhece o local, não sabe se há inimigos ou animais ao redor. A medida que você começa a avançar em direção ao meio da floresta, a canção, que antes era calma e melódica, começa a se tornar mais e mais tensa. Ela nitidamente induz o jogador a entrar em estado de alerta, a música era imperceptível a poucos instantes atrás, mas agora ela irritantemente se destaca e exige ser percebida. O ápice da música geralmente é acompanhando de tiros e ataques para os quais o jogador já estava sendo preparado poucos segundos antes.

Agora já entendemos que durante toda a trajetória do jogo, a trilha sonora busca criar maior envolvimento do jogador, estimular sua concentração, para que esqueça os ruídos externos, fazer com que o jogador esteja focado ao que está fazendo. Ela é parte fundamental da “experiência única” proporcionada pelos jogos e tão aclamada pelos fãs do videogame. É a responsável por aflorar medo no jogador nas horas mais sombrias do jogo, a adrenalina nos momentos de fuga, alívio nos momentos em que o jogador se salva por pouco, e prazer com cada conquista e vitória. A trilha sonora é o que ajuda o jogador a sentir e interpretar os acontecimentos e são esses estímulos o que tornam a experiência do jogador tão atrativa.

4 Situação atual e um comparativo

O que começou como apenas uma forma de tornar os jogos mais animados, hoje em dia tem um contexto bem mais amplo no universo dos videogames. Enquanto nos primórdios de seu uso a trilha sonora era basicamente um elemento que buscava isolar o

jogador do mundo externo afim de mantê-lo imerso no universo do jogo, com o passar do tempo e com a evolução das tecnologias de reprodução de áudio, as trilhas sonoras tornaram-se um fator crucial para o sucesso de uma franquia, garantindo a imersão do jogador, a ambientação, contexto histórico e ainda amplificador um amplificador quando se diz respeito a riqueza de detalhes que os jogos oferecem atualmente.

Graças à mesma evolução que tornou as músicas de jogos algo crucial, o mercado de trabalho para a área também ganhou espaço para crescer. Os músicos começaram a ser contratados pelas desenvolvedoras de jogos para preparar a trilha sonora do jogo, cada vez de forma mais sofisticada. Foi justamente esse fenômeno que permitiu o surgimento de grandes artistas atuais como Emmanuel Fratianni, Wataru Hokoyama, Nobuo Uematsu e Hiraoki Yura, que produzem músicas para jogos e também realizam concertos para a reprodução dessas músicas.

Embora a *Eminence Symphony Orchestra*, fundada em 2003 por Huraoki Yura, tenha começado oficialmente a difusão do prazer pela música de videogames, foi apenas entre 2004 e 2006 que o assunto ganhou relevância global através do *MTV Video Music Awards*, que contou com uma categoria de Melhor Trilha Sonora de Videogame. Apesar de ter sido incluída de 2004 a 2006, o *MTV Video Music Awards* sofreu uma reformulação, e a categoria foi excluída.

Apesar da exclusão da categoria, com o reconhecimento global que o gênero já tinha ganhado a expansão dele foi inevitável. A *Yale University*, a *New York University*, o *Berklee College of Music* e o *New England Conservatory* todos adicionaram trilha sonora de jogos em seus currículos. Também surgiram outras orquestras musicais, entre elas a *Gamer Symphony Orchestra* da *University of Maryland*, fundada em 2006 e a *Video Game Orchestra*, fundada em 2008 por Shota Nakama no *Berklee College of Music*.

A música de videogame virou um produto por si só, como pode ser observado pela venda do “*The Legend of Zelda: 25th Anniversary Orchestra CD*” (2013), que foi gravado em uma igreja com teto abobadado com uma acústica perfeita e contou com a participação de mais de 100 músicos e com um total de 8 faixas com uma versão orquestral de músicas do jogo. Outro exemplo pode ser observado no caso de Touhou (1996), que é um jogo

conhecido tanto por sua dificuldade como pela trilha sonora super extensa, com vários rearranjos e músicas originais, que começaram em 2002 e continuam até hoje.

Realizando uma comparação entre os primeiros jogos de Zelda em 1986, que utilizavam a tecnologia de som mais antiga, com os jogos atuais, é possível ver uma grande alteração na qualidade, duração das músicas, instrumentos utilizados e métodos de gravação. Ao analisar o primeiro jogo da série ao mais recente, é possível perceber que a música tem um papel fundamental na imersão do jogador no mundo proposto pelo criador. Isso não significa necessariamente que no primeiro jogo ela não cumpria esse papel, mas simplesmente que isso se tornou mais óbvio e esperado com a evolução das tecnologias. Os jogos mais antigos utilizavam de métodos rudimentares, placas de som limitadas, o que gerou uma série de jogos que utilizavam apenas efeitos sonoros para a imersão, tais como *Pac-Man* (1980) e *Space Invaders* (1978). Já os jogos de hoje em dia, como *GTA V* (2013), ganhador do prêmio de Melhor Trilha Sonora no VGX de 2013, apresentam músicas nas mais variadas situações. Você tem a trilha sonora normal, a música do rádio, explosões, tiros, falas e vários outros estímulos gerados por sons, tudo para que a imersão seja feita de modo melhor. Ao analisar esses aspectos, é possível falar que a experiência de jogar sem som *Pac-Man* ou *Space Invaders* não é necessariamente danificada, mas que ao jogar um jogo mais recente, como *GTA V* e *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011), essa experiência certamente será bem pior e o jogador perderá boa parte da imersão proporcionada.

O mercado de trilha sonora para videogames aumentou em mais de 150% nos últimos 5 anos através do lançamento de jogos para smartphones. Esse novo mercado abriu um campo de treinamento para para compositores de músicas, pois a quantidade de jogos independentes lançados aumentou drasticamente. A experiência ganha faz com que o compositor se acostume com o ambiente de trabalho e ganhe experiência no mesmo, capacitando-o para trabalhos mais complexos, como a criação da trilha musical de um videogame mais extenso.

O fato é que as trilhas sonoras de videogames tem ganhado cada vez mais visibilidade na mídia, e isso pode ser observado pela ação de vários prêmios de adicionar uma categoria para premiar as músicas de videogame. Exemplos disso são o *Ivor Novello*

Awards, que começou em 2010, o *Spike Video Game Awards*, em 2004, o *International Film Music Critics Association*, o *Hollywood Music In Media Awards* e o *Inside Gaming Awards*, do machinima.com. O *Grammy Awards* de 2011 teve como vencedor Baba Yetu, uma música do jogo *Civilization IV* (2005), que ganhou o prêmio de Melhor Arranjo Instrumental Acompanhado de Vocalistas, o que foi uma surpresa considerando que a música foi primeira a ser indicada (e a vencer) um grammy. A partir de 2012 o *Grammy Awards* passou a considerar músicas de videogame como parte da categoria de *Visual Media*.

Conclusão

A definição de “sucesso” de um jogo é resumida por sua popularidade diante ao público. Até aqui, analisamos cuidadosamente cada aspecto, reservado as trilhas sonoras, que contribuem de forma significativa para garantir um bom jogo, por vezes, são responsáveis por dar vida ao jogo, torná-lo completo, uma trilha sonora de qualidade pode ditar as sensações que o jogo irá causar ao jogador. E qual o melhor meio de conquistar público se não controlando suas emoções? Algumas obras atuais surpreendem por sua profundidade junto a narrativa contando centenas de histórias que direcionam o jogador para diferentes universos.

Pode-se dizer que um jogo sem som proporcionaria uma experiência desestimulante, portanto um fracasso em relação a sua popularização. Os jogos competem, atualmente, pelo nível de engajamento de seu jogador, portanto, quanto mais estimulado, imerso e engajado o jogador estiver, melhor o jogo. A trilha sonora não cabe mais como “plano de fundo” do jogo. Cada música e efeito sonoro está cumprindo uma função, seja ela ambientar, caracterizar, ou tornar a experiência mais realista para o usuário.

Também não é difícil perceber que a indústria de videogames e a cinematográfica começam a convergir em direção uma a outra em relação as suas qualidades técnicas, competindo de forma acirrada e lucrando milhões. E a importância das trilhas sonoras pode ser comprovada com seu recente destaque nos principais eventos de música e audiovisual do planeta, ganhando espaço nas principais premiações e provando que sua importância foi

subestimada por muitos anos, mas que agora assume sua posição de direito, entre os mais importantes elementos da composição midiática atual.

Referências

MEDAGLIA, Júlio. (1988). “Trilha sonora: a música como (p) arte da narrativa”. In: Música Impopular. São Paulo: Global.

SÁ, Leonardo. (1991). “O sentido do som”. In: NOVAES, Adauto. Rede Imaginária: Televisão e democracia. São Paulo: Companhia das letras.

MCDONALD, Glenn. **A History of Video Game Music**. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/02/from-the-arcade-to-the-grammys-the-evolution-of-video-game-music/71082/>>. Acesso em: 14 mar. 2014.

KOHLER, Chris. **From Consoles to Concert Halls**. 18 maio 2005. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/02/from-the-arcade-to-the-grammys-the-evolution-of-video-game-music/71082/>>. Acesso em: 14 mar. 2014.

LEAL, Pedro. **A Música Como Elemento Narrativo: O Cinema e a Trilha Sonora**. Disponível em: <<http://www.cadernoversa.com.br/index.php/post/42#sdfootnote1sym/>>. Acesso em: 10 de mar. 2014.

CARVALHO, Marcia. **A trilha sonora do Cinema: Proposta Para um “ouvir” Analítico**. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/caligrama/n_7/pdf/marcia.pdf/>. Acesso em 10 de mar. 2014.

CERRATI, Michael. *Video Game Music: where it came from, how it is being used today, and where it is heading tomorrow*. Disponível em: <<http://www.jetlaw.org/wp-content/journal-pdfs/Cerrati.pdf/>>. Acesso em 15 de mar. 2014.

Eminence Symphony Orchestra. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Eminence_Symphony_Orchestra>. Acesso em: 14 mar. 2014.

VGX (award show). In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Spike_Video_Game_Awards>. Acesso em: 14 mar. 2014.

The Dummy Guide To Video Game Music, Part I. In: DUMMY. Disponível em: <<http://www.dummymag.com/features/the-dummy-guide-to-video-game-music-part-i>>. Acesso em: 15 mar. 2014.

Música de jogos eletrônicos. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Música_de_jogos_eletrônicos#Chips_e_a_Era_dos_8-Bit>. Acesso em: 15 mar. 2014.

Xbox 360. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Xbox_360>. Acesso em: 15 mar. 2014.

Playstation 3. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation_3>. Acesso em: 15 mar. 2014.

Dolby True HD. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Dolby_TrueHD>. Acesso em: 15 mar. 2014.

DTS-HD Master audio. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/DTS-HD_Master_Audio>. Acesso em: 15 mar. 2014.

História da Gamemusic (parte 1). In: Saindo do Matrix. Disponível em: <www.saindodamatrix.com.br/mob/archives/2007/05/historia_da_gamemusic1.html> Acesso em 15 mar. 2014.

História da Gamemusic (parte 2). In: Saindo do Matrix. Disponível em: <www.saindodamatrix.com.br/mob/archives/2007/07/historia_da_gamemusic2.html> Acesso em 15 mar. 2014.

Music of the Final Fantasy In: Wikipédia: a enciclopédia livre. <http://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_the_Final_Fantasy_VII_series> Acesso em 15 mar. 2014.

A importância da música nos games In: Nintendo Blast. <<http://www.nintendoblast.com.br/2010/03/importancia-da-musica-nos-games.html>> Acesso em 14 mar. 2014.

WHALEN, Zachary Nathan. **PLAY ALONG: Video Game Music As Metaphor And Metonymy.** Disponível em: <http://etd.fcla.edu/UF/UFE0004911/whalen_z.pdf> Acesso em 14 de mar. 2014

JOHNSON, Steven. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2005 .

'GTA V' mostra a importância da trilha sonora de games In: Na Vitrola. <<http://www.navitrola.com.br/materia/20131015/gta-v-mostra-a-importancia-da-trilha-sonora-de-games>> Acesso em 14 mar. 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck** –o futuro da narrativa no ciberespaço, UNESP, Itaú Cultural, São Paulo, 2003.