

Ciências da Comunicação 2

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen
(Organizadora)



Atena
Editora

Ano 2019

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen
(Organizadora)

Ciências da Comunicação 2

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Natália Sandrini e Lorena Prestes

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

C569 Ciências da comunicação 2 [recurso eletrônico] / Organizadora
Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen. – Ponta Grossa
(PR): Atena Editora, 2019. – (Ciências da Comunicação; v. 2)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-205-0

DOI 10.22533/at.ed.050192503

1. Comunicação – Aspectos políticos. 2. Comunicação de massa.
3. Internet. 4. Jornalismo. I. Hrenechen, Vanessa Cristina de Abreu
Torres. II. Série.

CDD 302.2

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de
responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos
autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

O segundo volume da obra “Ciências da Comunicação” é composto por 30 artigos divididos em dois núcleos temáticos. O primeiro núcleo apresenta a história da publicidade e traz apontamentos sobre a origem da profissão, o seu desenvolvimento e as transformações que ocorreram em diferentes contextos. Os autores dos artigos refletem sobre o uso do imaginário em produtos publicitários e a influência destes sobre o consumo e os modos de vida do público.

Os estudos também retratam a fotografia a partir da publicidade e trazem reflexões sobre o regime estético da arte e as relações entre a imagem, o texto, a montagem e o político. Alguns autores analisam como as grandes marcas conseguem chamar a atenção dos clientes, já que o processo estratégico de comunicação se intensificou com a internet e as mídias sociais, e como se constituem as dinâmicas entre consumidores e as empresas em âmbito digital.

Outros artigos apontam para a influência de vídeos nos hábitos de consumo e trazem a aplicação de metodologias para a análise de produtos e serviços. O segundo conjunto temático apresenta pesquisas sobre o papel das obras audiovisuais na construção dos indivíduos, com análises das narrativas e representações existentes em seriados e filmes. Por fim, são apresentados os desafios da imagem vertical a partir dos padrões da produção audiovisual vigente.

Vanessa Cristina de Abreu Torres Hrenechen

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
APONTAMENTOS SOBRE A HISTÓRIA DA PUBLICIDADE MUNDIAL	
Mario Cesar Pereira Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.0501925031	
CAPÍTULO 2	14
DISCURSO PUBLICITÁRIO NO JANTAR EM FAMÍLIA DE <i>DOWNTON ABBEY</i> : O CONSUMO DOS PRODUTOS E DOS MODOS DE VIDA DO INÍCIO DO SÉCULO XX	
Lye Renata Prando	
DOI 10.22533/at.ed.0501925032	
CAPÍTULO 3	26
PASSADO REINVENTADO – A PUBLICIDADE DE O BOTICÁRIO NA NOVELA DEUS SALVE O REI	
Beatriz Braga Bezerra	
Dora Carvalho	
DOI 10.22533/at.ed.0501925033	
CAPÍTULO 4	39
BORBOLETAS, IMAGENS E IMAGINÁRIO NA PUBLICIDADE INFANTIL	
Maria Soberana de Paiva	
Karlla Christine Araújo Souza	
DOI 10.22533/at.ed.0501925034	
CAPÍTULO 5	50
A PERCEPÇÃO DO APELO SAUDÁVEL NA PROPAGANDA DE PÃES: UM ESTUDO COMPARATIVO COM O USO DO <i>EYE TRACKER</i>	
Fernando de Magalhães Contato	
Gabriela Fantauzzi Poiani	
Gabrielly Oliveira Silva	
Giuliam Yukio Y. Uchima	
Gustavo Pedrotti Perossi	
Letícia Fujikawa Tokunaga	
Diogo Rógora Kawano	
Leandro Leonardo Batista	
DOI 10.22533/at.ed.0501925035	
CAPÍTULO 6	64
A PRESENÇA DA ESTÉTICA SURREALISTA NA PUBLICIDADE: UMA ESTRATÉGIA ABORDADA NAS PEÇAS PUBLICITÁRIAS DA HEINEKEN	
Francine Rocha Lasevitch	
DOI 10.22533/at.ed.0501925036	
CAPÍTULO 7	77
OS GIFS COMO ESTRATÉGIA DE BUSCA PELA EXPERIÊNCIA MULTI-LÍQUIDA NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO DA FOTOGRAFIA PUBLICITÁRIA	
Melissa Santos Gameleira	
Erich Lima Pinto dos Santos	
Sarah Letícia Silva da Silva	
Mariana de Jesus Alvim da Silva	
Matheus Francisco de Barros	
Lucas Veiga Trindade	
Andreza de Araújo dos Santos	
Flaviano Silva Quaresma	
DOI 10.22533/at.ed.0501925037	

CAPÍTULO 8	87
<i>MONSANTO® A PHOTOGRAPHIC INVESTIGATION: ENTRE JUSTIÇA E JUSTEZA</i>	
Marina Feldhues	
DOI 10.22533/at.ed.0501925038	
CAPÍTULO 9	101
A CIDADE INSCRITA EM SEUS CORPOS: UMA ANÁLISE DO PROJETO “RIO EU TATUO”	
Gabriel Chavarry Neiva	
Gabriel Gutierrez Mendes	
DOI 10.22533/at.ed.0501925039	
CAPÍTULO 10	114
AS ESTRATÉGIAS DE MARKETING DE CONTEÚDO NA EXPERIÊNCIA DA MARCA RESERVA	
Tadeu Carvão Ribeiro	
DOI 10.22533/at.ed.05019250310	
CAPÍTULO 11	125
O INFLUENCIADOR DIGITAL E SEU ESTABELECIMENTO COMO MARCA E DISPOSITIVO	
Nanachara Carolina Sperb	
Kati Caetano	
DOI 10.22533/at.ed.05019250311	
CAPÍTULO 12	141
UNBOXING NO CIBERESPAÇO: INFLUENCIA DOS VÍDEOS LOL SURPRISE DOLLS NOS HÁBITOS DE CONSUMO INFANTIL	
Jullie Tenório Ed Din Sammur	
Pedro Afonso Cortez	
João Paulo Araújo Lessa	
Ana Carolina Cortez	
Marcus Vinícius Rodrigues de Souza	
Maíra Lopes Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.05019250312	
CAPÍTULO 13	149
O <i>MULTICAM</i> DE “TRUE LOVE WAITS” E OS CAMINHOS MODERNOS DA AURA	
Letícia Farias Hayashi	
José Augusto Mendes Lobato	
DOI 10.22533/at.ed.05019250313	
CAPÍTULO 14	159
A MÚSICA NOS GAMES E O CASO SHADOWS OF THE COLOSSUS	
Cadmíel Castro de Souza Junior	
DOI 10.22533/at.ed.05019250314	
CAPÍTULO 15	168
JUEGOS EN LÍNEA, INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN	
Nadya González-Romero	
Harold Castañeda-Peña	
Adriana Salazar-Sierra	
Luis Ignacio Sierra-Gutiérrez	
Alfredo Luis Menéndez-Echavarría	
DOI 10.22533/at.ed.05019250315	

CAPÍTULO 16	181
CARNAVAL, SUBLIME ILUSÃO: ANÁLISE SOBRE A EXECUÇÃO CRIATIVA E LUCRATIVA NOS DESFILES DE CARNAVAL	
Bianca Villani de Brito	
DOI 10.22533/at.ed.05019250316	
CAPÍTULO 17	191
APLICAÇÃO DO MODELO DE ARQUITETURA DE PLANEJAMENTO DA BBDO DE NOVA IORQUE AO CENÁRIO BRASILEIRO	
Guaracy Carlos da Silveira	
Fernando Augusto Carvalho Dineli da Costa	
DOI 10.22533/at.ed.05019250317	
CAPÍTULO 18	204
CÁLCULO DE METAS DE COMPRAS EM PROGRAMAS DE FIDELIZAÇÃO COMERCIAL NO AGRONEGÓCIO UTILIZANDO MÉTODOS NUMÉRICOS DE INTERPOLAÇÃO	
Suzana Lima de Campos Castro	
Marcelo Carlos Falcão Meneghetti	
DOI 10.22533/at.ed.05019250318	
CAPÍTULO 19	210
PRODUTOS MIDIÁTICOS: UMA ABORDAGEM SOBRE A INTERFERÊNCIA DE OBRAS AUDIOVISUAIS NA CONSTRUÇÃO DOS INDIVÍDUOS	
Valdemir Soares dos Santos Neto	
Damaris Strassburger	
DOI 10.22533/at.ed.05019250319	
CAPÍTULO 20	221
NETFLIX E SUAS SÉRIES: ROMPENDO COM A INDÚSTRIA CULTURAL?	
Tatiana Frago Galdino da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.05019250320	
CAPÍTULO 21	232
O PAPEL DA TELEVISÃO NO <i>STREAMING</i> : UM ESTUDO SOBRE A EVOLUÇÃO DAS SÉRIES DA PRODUTORA SHONDALAND E SUA CONTRATAÇÃO PELA NETFLIX	
Rhayller Peixoto da Costa Souza	
DOI 10.22533/at.ed.05019250321	
CAPÍTULO 22	242
UMA DISCUSSÃO SOBRE A MATERIALIDADE A PARTIR DA SÉRIE “O MECANISMO”: CORRUPÇÃO POLÍTICA COMO OBJETO EM NARRATIVA FICCIONAL	
Valmir Moratelli Cassaro	
DOI 10.22533/at.ed.05019250322	
CAPÍTULO 23	254
ANÁLISE SEMIÓTICA DO COMPORTAMENTO DE BARNEY STINSON, PERSONAGEM DO SERIADO <i>HOW I MET YOUR MOTHER</i> SEGUNDO A SEMIÓTICA DO HUMOR	
Leidiane Sousa da Cunha	
Iury Mateus Oliveira Silveira	
Diego Frank Marques Cavalcante	
DOI 10.22533/at.ed.05019250323	

CAPÍTULO 24	261
O QUE A NARRATIVA ACADÊMICA TEM A NOS CONTAR SOBRE O SERIADO <i>MAD MEN</i> ? EXPERIMENTANDO FORMATOS DE REVISÃO DE LITERATURA	
Benjamin Vanderlei dos Santos Jesana Batista Pereira	
DOI 10.22533/at.ed.05019250324	
CAPÍTULO 25	277
CINEMA E (TRANS)MOVIMENTO GERACIONAL: ANCORAGEM E AFEIÇÃO NOS FILMES INFANTIS	
Rafael Iwamoto Tosi	
DOI 10.22533/at.ed.05019250325	
CAPÍTULO 26	290
CINEMA E REPRESENTAÇÃO DO SURDO: UM ESTUDO DO FILME <i>A GANGUE</i> (2014)	
Tatiane Monteiro da Cruz	
DOI 10.22533/at.ed.05019250326	
CAPÍTULO 27	305
UM CHAMADO À VIOLÊNCIA: UMA ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI NO FILME <i>TAXI DRIVER</i>	
Romério Novais de Jesus Débora Wagner Pinto Ray da Silva Santos	
DOI 10.22533/at.ed.05019250327	
CAPÍTULO 28	315
WALTER BENJAMIN E JEAN BAUDRILLARD EM CÓPIA FIEL, DE ABBAS KIAROSTAMI	
Maria Paula Lucatelli	
DOI 10.22533/at.ed.05019250328	
CAPÍTULO 29	326
OS FORMATOS DE TELA E OS DESAFIOS DA IMAGEM VERTICAL	
Luis Fernando Severo	
DOI 10.22533/at.ed.05019250329	
CAPÍTULO 30	337
PENSAR DIFERENTE NA MESMA CAIXA: UMA REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA PEDAGÓGICA A PARTIR DA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM SITUADA NO PROJETO TOGETHER	
Christiane Rocha e Silva Lamounier Lucas Pereira Júnior	
DOI 10.22533/at.ed.05019250330	
SOBRE A ORGANIZADORA	350

A MÚSICA NOS GAMES E O CASO SHADOWS OF THE COLOSSUS

Cadmiel Castro de Souza Junior

Universidad Complutense de Madrid, Faculdade de Ciências da Informação.

Madri – Espanha

RESUMO: Desde um ponto de vista clássico, pensamos a linguagem audiovisual como um processo no qual os tipos de procedimentos, os métodos de designação, suas consequências 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 parte proeminente destes. 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 componentes 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, raramente a música 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: 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.

KEYWORDS: Video games, Game Studie, storytelling, music, soundtrack

1 | 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. Desse modo são muitas as variáveis possíveis de análise para o tema, contemplados nos aspectos teórico e técnico-estético e aqueles apresentados também como sócio históricos e parâmetros comerciais. Entretanto, vamos focar-nos apenas nos primeiros, porque eles são os que interessam ao nosso objeto.

Em realidade, esta abordagem à teoria do cinema também é devido ao fato de que, na prática, a indústria cinematográfica e a crescente incorporação de novas tecnologias digitais permitiram um nível de sofisticação em progressão geométrica de certos tipos de jogos que cada vez mais abordam as características da sétima arte 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. É a partir desse ponto que surge nosso interesse em descobrir quais funções a música toca e como ela interage na estrutura do videogame.

Além de C. Gorbman (1997, p.86), poucos autores que estudaram os aspectos teóricos e práticos da relação entre música e audiovisual, tanto nos suportes analógicos quanto digitais, no cinema ou mesmo no caso de videogames. Nesse contexto aparece Chion (1997, p.43), 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. Esse conceito refere-se à qualidade expressiva e informativa com que um som enriquece uma determinada imagem, resultando no que ele chama de “ilusão audiovisual”.

Portanto, pelo fato de os videogames terem suas próprias peculiaridades, - participação efetiva do jogador, opções para o desfecho do enredo, a mimese por meio de simulação etc. - acreditamos que a análise existente cujas referências passam 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 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 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 games.

Ou seja, o método aplicado se materializa no contexto e no modo como se organizam a narrativa, a música e as inter-relações entre outros elementos do sistema, que determinam a eficácia do mesmo. 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. Por outro lado, 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 satisfazem a função comunicacional de transmitir certos significados e /ou produzir sentidos através narrativa e / ou simulação.

2 | 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 e 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 no contexto de um projeto com essas características a música sofre restrições com base em dois aspectos principais: Está limitada por uma duração predeterminada dos blocos musicais.

Ou seja, há 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, fica claro que 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 uma articulação harmônica com outros elementos, geralmente com um peso maior do que a linguagem musical. Ou seja, mesmo com a evolução da composição de trilhas sonoras exclusivas, a música ainda não tem a mesma importância que o argumento, o script, jogabilidade 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 preponderante.

Ao contrário do que se pode pensar prematuramente, esta condição “acessório” tende a ser atenuada precisamente pelos elementos que caracterizam os sistemas audiovisuais que produzem mensagens e dão sentido a elas a partir da ação conjunta de imagem e som. Portanto, o conjunto musical - a trilha sonora - de *Shadow of the Colossus* ocupa um lugar significativo na formulação de referências e sua apreensão 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 que pode ser manipulado e moldado de acordo com a função - no caso do jogo - e contribuir tanto para a produção quanto compreensão das mensagens, onde estão presentes outros tipos de signos e campos semânticos.

Segundo C. Gorbman (1997, p.55) 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 (2001, p.110) 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 a carga de informações não diretamente relacionadas a códigos e que essa linguagem é capaz de absorver, reprogramar e reproduzir em esquemas sonoros representados por valores estéticos, filosóficos e políticos; 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 extramusicais.

3 | 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 (2005) para o console Playstation 2. Foi lançado na América do Norte e Japão em outubro de 2005 e depois na Europa em fevereiro de 2006.

O jogo começa com uma sequência em que os dois personagens principais são conhecidos: um jovem, de quem não sabemos o nome, 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 o tempo de jogo e leva a uma busca incansável do próximo alvo a ser abatido apenas em nome da prometida ressurreição.

Mas esses cenários 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 entorno 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 completa de sentimentos e emoções, tanto para momentos de ação quanto para as sequências mais melancólicas. O compositor usa música para os combates e grande parte das sequências e durante os ínterins do combate 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.

4 | SHADOW OF THE COLOSSUS: ROAR OF THE EARTH

Do mesmo modo que a mecânica dos games, o progresso através da trilha sonora de *Shadow of the Colossus* é cíclico. Começa num ponto central em um território extenso. Podemos verificar que em faixas como “Prologue To The Ancient Land” o “Prohibited Art”, 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 Colossos, surgem temas como “Liberated Guardian” y “Gatekeeper of the Castle Ruins”. E é justamente durante o conflito, dentro da sequência de batalha real que pode durar até uma hora, que podemos ver além do aparente conflito físico, outro conflito estabelecido e que é essencial para compreender a característica de música no contexto dos games: 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”.

Já em outros títulos pudemos comprovar uma inferência essencial citada anteriormente: a característica da música como uma representação da carga de informações extramusicais capaz de absorver, reinterpretar e expressar de maneira formal em seus esquemas sonoros, os estados anímicos em “A Despair-filled Farewell” ; os eventos reais em “Idol Collapse”; os elementos imaginários ou sonhados em “Voice of the Earth”; Culturais em “The Sunlit Earth”; ou até mesmo estilizações acústicas e de movimento em “Swift Horse” e “Silence”. Entre outras características, podemos destacar que as mais de 40 músicas da trilha sonora, estabelecem um determinado instante e lugar 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 substituem a palavra, porque em vez do protagonista falar sozinho ou “dialogar” sobre seus sentimentos, se usa música diegética expressiva que serve como um catalisador para esses momentos narrativos, com um papel metatextual no jogo (como no momento em que o herói leva a moça

ao altar).

Descreve ainda a personalidade do protagonista (a melancolia do herói) e um personagem secundário (Agro), geralmente com música expressiva não diegética, 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); unem diferentes sequências, através da habilidade da linguagem musical de criar umnexo que serve para fazer transições em várias situações. Além disso, este nexo pode ser uma lembrança de elementos anteriores (o herói nunca esquece a garota e, claro, seu objetivo).

5 | 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 texto 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), do mesmo modo de elementos como o plano. 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 espectador. 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 também ao modelo de criação de sua trilha sonora, mas isso é tema para outra conversa.

Mesmo que tenha características comuns a outros sistemas audiovisuais, a música de videogame é específica em relação a outras aplicações e usos que ela possa ter. Sua principal característica se baseia 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 remete ao senso referencial da linguagem musical em relação à narrativa, revelando e reforçando as demarcações formais, apontando determinados pontos de vista e delimitando 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 de *Shadows of The Colossus* dá forma a uma percepção centrada em um sistema que possui características narrativas e conotativas, de acordo com o contexto, conteúdo e códigos semânticos dos games.

REFERÊNCIAS

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

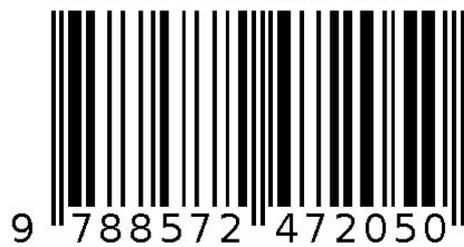
GORBMAN, C. **Unheard Melodies. Narrative Film Music.** Bloomington: Indiana University, 1997

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

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

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-7247-205-0



9 788572 472050