

Trilha Musical em Jogos Eletrônicos: estudo de caso em Bioshock Infinite¹

Diogo Augusto GONÇALVES²
Leonardo Antônio de ANDRADE³
Suzana Reck MIRANDA⁴

Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP

Resumo: Este texto discorrerá sobre possíveis usos da música em jogos eletrônicos, em especial nos que contêm uma narrativa interativa, tendo em vista semelhanças e/ou diferenças com as funções comumente atribuídas às trilhas musicais do cinema narrativo clássico. Para tanto, dialogaremos com as ideias de Claudia Gorbman e Anahid Kassabian e tomaremos como estudo de caso o jogo eletrônico *Bioshock Infinite*. Nosso objetivo, além de desvelar como a música pode ser uma ferramenta narrativa dinâmica na experiência de *gameplay*, é contribuir para a reflexão sobre as sonoridades em jogos eletrônicos.

Palavras-chave: trilha musical, jogos eletrônicos, *Bioshock Infinite*, música no cinema.

Introdução

A experiência de jogar consiste em explorar os caminhos no qual o universo do jogo é estruturado. É através dela que as relações ocultas entre os elementos apresentados ao jogador e suas possíveis conexões são descobertas. Todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo são definidas como *gameplay* e tal conceito envolve a facilidade na qual o jogo pode ser jogado, a quantidade de vezes que ele pode ser completado e sua duração.

Na atualidade, podemos dizer que a experiência de *gameplay* em inúmeros jogos digitais já não é mais mero entretenimento e expandiu-se para uma atividade complexa e imersiva, na qual o ato de jogar deixa de ser uma atividade estritamente lúdica e torna-se um processo sofisticado de interação com a própria narrativa. Em jogos desta natureza, o cinema narrativo tem sido uma constante referência.

Em decorrência disto, o uso da música em jogos imersivos também foi alterado e o seu potencial narrativo passa a ser explorado com requinte. A proposta deste estudo é

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da UFSCar, e-mail: diogoatgs@gmail.com

³ Professor do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da UFSCar, e-mail: landrade@ufscar.br

⁴ Professora do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da UFSCar, e-mail: suzana@ufscar.br

refletir sobre estas características e colaborar com reflexões sobre possíveis aproximações entre cinema e o mundo dos jogos eletrônicos.

Esta interface tem sido abordada por Anahid Kassabian, cujo trabalho é uma importante referência nos estudos da música no cinema. Em “The Sound of a New Film Form”⁵, por exemplo, a autora sugere uma nova forma de desenvolvimento da narrativa e das trilhas musicais no cinema com base na “iteração”, um dos principais recursos de linguagem do mundo dos videogames. Nosso objetivo, entretanto é observar um caminho inverso: queremos destacar os novos usos da música nos jogos digitais narrativos e averiguar as semelhanças e/ou diferenças em relação ao cinema narrativo clássico.

Explorações musicais em Jogos Eletrônicos

É válido mencionar que o nosso objetivo não é discorrer de forma aprofundada sobre ludologia e narratologia. Entretanto, tendo em vista que estamos propondo um diálogo entre jogos, cinema e música, alguns conceitos oriundos destas duas correntes de pensamento se fazem necessários.

No campo dos estudos de jogos existe um grande debate entre essas duas vertentes. Os ludologistas defendem que o estudo dos jogos deve ser uma disciplina autônoma, que visa discorrer sobre aspectos das atividades lúdicas em si, com foco no ato de “jogar” como uma experiência ativa e não apenas contemplativa, como é o caso das artes narrativas (cinema ou literatura, por exemplo) nas quais não existe a interação (FRASCA, 1999). Parte dos autores alinhados a esta corrente focam-se nos aspectos lúdicos dos jogos e em suas mecânicas. Já os autores da vertente narratológica consideram os jogos eletrônicos como narrativas complexas e ricas, que podem dialogar com diversos elementos de outras áreas como a arquitetura, a música, o cinema, entre outros. (JENKINS, 2001).

É fato que nem todo o jogo conta uma história. Muitos são abstratos, experimentais, ou apenas representações gráficas de desafios (JENKINS, 2001) que precisam ser resolvidos de acordo com regras pré-estabelecidas. Jogos eletrônicos como *Tennis for Two*⁶, *Pacman*⁷ e *Tetris*⁸ surgiram em um momento no qual a tecnologia era um fator restritivo em relação a histórias elaboradas e o público sequer preocupava-se com narrativas, pois os fatores lúdicos eram preponderantes.

⁵ Capítulo que integra o livro **Popular Music and Film**, INGLIS, Ian (Ed.). Londres: Wallflower, 2003.

⁶ Lançado em 1958, por William Higinbotham.

⁷ Jogo eletrônico criado pela Tohru Iwatani para a empresa Namco.

⁸ Desenvolvido por Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov, e lançado em Junho de 1984.

Um dos primeiros jogos eletrônicos a introduzir sonoridades é da década de 1970, e foi desenvolvido no Japão como máquina de fliperama (*arcade*). O *Space Invaders*⁹ foi também um dos primeiros jogos de tiro com gráfico bidimensional. Seu objetivo é destruir ondas de naves com um canhão a laser para ganhar o maior número de pontos possível. O *hardware* onde o *Space Invaders* foi desenvolvido era extremamente limitado, e seu autor criou uma trilha musical com quatro notas, que começava em um ritmo lento e que acelerava com a aproximação dos alienígenas (RABIN, 2011). Esse efeito aumentava a tensão no jogo, ampliando sua experiência de *gameplay*. Aos poucos, os recursos sonoros começaram a ser ampliados nos *hardwares* de consoles¹⁰, como podemos verificar no Atari 2600¹¹ e no NES¹², ambos da década de 1980.

A trilha musical dos jogos destas primeiras gerações de consoles eram músicas feitas em sua maioria com tecnologia MIDI¹³ as quais preservam pela iteração de seus motivos melódicos e rítmicos, sem grandes variações. No entanto, alguns compositores investiram em mudanças de tempo, ritmo, tom, timbres, ou em algumas pequenas inserções melódicas de forma a construir um ambiente sonoro representativo ao dos jogos, às suas temáticas e aos gêneros de *gameplay*.

Com o passar dos anos, alguns jogos começaram a contar histórias, mesmo que apenas como um mote para as interações lúdicas do interator, como no caso do encanador Mario, que em sua primeira aparição¹⁴ no mundo dos jogos era conhecido como *Jumpman* e precisava salvar uma princesa das mãos de um macaco que jogava barris para impedir o protagonista de avançar em sua missão. (RABIN, 2011). Anos depois, a história continuou a mesma, mas o protagonista ganhou um nome deixou de ser conhecido apenas por suas características e, graças ao desenvolvimento tecnológico, o jogo passou a ter um universo cheio de cores, inimigos, habilidades e a música adquiriu funções variadas.

A trilha musical em *Super Mario World*¹⁵, por exemplo, apresenta aspectos narrativos muito evidentes em relação a outros jogos, mesmo com o uso repetitivo do tema

⁹ Criado por Tomohiro Nishikado e lançado em 1978 no Japão.

¹⁰ Microcomputador dedicado a executar jogos eletrônicos (videogames).

¹¹ Console de jogo eletrônico projetado por Jay Miner e lançado em 1977 nos Estados Unidos e em 1983 no Brasil.

¹² O Nintendo Entertainment System é um console lançado pela Nintendo na América do Norte, originalmente lançado no Japão, em 1983, e no mercado americano, em 1985.

¹³ MIDI é uma interface eletrônica a qual funciona como uma partitura musical eletrônica gravando dados em linhas de código referente à música para sua reprodução.

¹⁴ A primeira aparição do personagem se deu no jogo eletrônico Donkey Kong, desenvolvido para fliperama pela Nintendo em 1981 por Shigeru Miyamoto.

¹⁵ Jogo de plataforma desenvolvido e publicado pela Nintendo dirigido por Takashi Tezuka e produzido por Shigeru Miyamoto para o console SNES (Super Nintendo Entertainment System).

principal¹⁶ em quase todas as fases do jogo. Este tema sofre variações de acordo com a arquitetura presente no *level design*¹⁷ das fases, com o desafio do Mario e ainda com o tipo de *gameplay* que a fase exige do interator. Ou seja, todos esses fatores narrativos e ludológicos são demarcados melodicamente.

A primeira variação do tema principal que aparece no jogo possui semelhanças com um *ragtime*¹⁸ e está presente em fases fáceis, coloridas e com bastante movimento. Trata-se de uma sonoridade estimulante que combina com os aspectos visuais e lúdicos envolvidos, que sugerem movimento e habilidade com o tempo.

As fases que ocorrem “embaixo d’água” trazem o tema principal em um ritmo ternário que lembra uma valsa. Seu andamento é mais lento, combinando com os movimentos do personagem (que também se desloca mais devagar). Um timbre agudo (que lembra um sininho) é acrescentado e adiciona interesse sonoro à melodia.

Já nas fases das “casas mal assombradas” o tema aparece precedido de notas agudas alternadas, acompanhadas por uma sonoridade grave que, aos poucos, sofre modulações ascendentes. Esta introdução gera uma tensão sonora que sugere uma expectativa no ouvinte. Após, o tema principal soa em um tom menor e com notas mais graves. Este tipo de estratégia sonora é recorrente em composições musicais que acompanham narrativas voltadas ao suspense.

Há mais variações do tema em outras fases, no entanto, não as destacaremos, pois nosso objetivo, neste texto, é somente apontar que mesmo em um jogo com foco maior nos aspectos mecânicos de jogabilidade (em detrimento de fatores narrativos) já é possível observar uma trilha musical completamente “engajada” com os aspectos fundamentais dos vários estágios e que conferem ao *Super Mario World* uma identidade sonora única¹⁹.

A Trilha Musical e o Interator

A sofisticação das narrativas em jogos eletrônicos evoluiu muito a partir de 1993, principalmente graças ao lançamento de jogos como Doom e Myst, e tem atraído os olhares de pesquisadores de outras áreas, como literatura, cinema e teatro (GOMES, 2009).

¹⁶ O autor da trilha musical é o compositor japonês Koji Kondo.

¹⁷ Termo referente ao planejamento físico de uma fase ou nível de um jogo eletrônico.

¹⁸ Estilo musical norte-americano, antecessor ao Jazz, que se popularizou no final do século XIX. Possui geralmente ritmo binário, andamento rápido e métrica sincopada.

¹⁹ Há no site de compartilhamentos You Tube dois vídeos produzidos por Becca, Cavalcanti e Tonello (2010), que destacam e analisam todas as variações do tema musical de *Super Mario World*. Os endereços completos estão disponíveis no final deste texto (ver: referências videográficas).

Consequentemente, este novo patamar narrativo e audiovisual dos jogos também fomentou novas inserções e concepções musicais. Sendo assim, no intuito de observarmos possíveis formas de atuação da música em jogos mais recentes, dialogaremos com autores que abordam características do uso da música em filmes. Após, tentaremos estabelecer paralelos e/ou contrapontos em relação a estes dois tipos específicos de “narratividade”.

Para Claudia Gorbman²⁰, uma das principais funções da música no cinema narrativo clássico é contribuir com um processo de ligação (sutura) entre o espectador e a diegese, fato que promoveria uma identificação narcisística do sujeito com o filme. A autora acredita que música típica do cinema clássico tem este poder porque é capaz de afastar do espectador aquilo que pode atrapalhar o seu prazer, e que tal façanha ocorre tanto num campo semiótico (a música usa códigos culturais e conotações para colocar ou reforçar um significado na imagem, afastando possíveis dúvidas do espectador), quanto psicológico (a música desvia a atenção do espectador em relação ao dispositivo técnico do discurso cinematográfico, amenizando brechas, descontinuidades temporais e espaciais, entre outros).

Em muitos jogos narrativos, a música ajuda a criar essa mesma ligação entre o meio audiovisual e o interator. No caso dos jogos eletrônicos, essa união entre o aparato e o sujeito acontece de um modo peculiar – graças à intensificação do sentido de agencia e de imersão que estes dispositivos proporcionam. Embora a imersão seja um fator presente na literatura, no cinema e no teatro, por exemplo, ela adquire outras características nos ambientes digitais.

“O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar” (MURRAY, 2003).

O espaço virtual promove novas e ricas possibilidades de interação entre o jogo e o jogador. O cenário pode “transportar” o sujeito tanto a um ambiente ficcional tipicamente cinematográfico, como o *western* (recriando ambientes, arquétipos de personagens, entre outros), quanto a um mundo medieval, em um mesmo jogo. Tal característica faz do sujeito

²⁰ GORBMAN, Claudia. **Unheard Melodies: Narrative Film Music**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

um agente desse espaço, diferentemente do cinema. Janet H. Murray assim define o agenciamento no ambiente eletrônico:

“Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados. No entanto, normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo”. (MURRAY, 2003)

Conforme Murray ressalta, o sentido de agência não é algo esperado dentro de uma narrativa, entretanto os jogos eletrônicos transformam o jogador um agente da narrativa, fazendo com que suas escolhas dentro do ambiente lúdico sejam a chave para a construção dessa mesma narrativa, tornado factível alterações no ambiente, na história e nos elementos do próprio *gameplay*.

Com todo esse desenvolvimento na “narrativa”, era de se esperar que a trilha musical dos jogos também absorvesse características mais sofisticadas de significação como, por exemplo, aquelas que o cinema já fazia uso desde os anos 1930. Sendo assim, é possível traçar um paralelo entre as principais características que Claudia Gorbman destaca (em relação ao uso da música no cinema narrativo clássico) e possíveis extensões para o universo dos jogos digitais. Gorbman pontua sete²¹ itens: invisibilidade, inaudibilidade, significante de emoção, demarcações narrativas, continuidade, unidade e flexibilidade. Após explanarmos cada um deles, apontaremos as semelhanças e as peculiaridades que o universo dos jogos promove em função de sua natureza específica.

O primeiro ponto levantado por Gorbman (1987, p. 73) é o fato de que, geralmente, no cinema narrativo clássico, o aparato técnico “responsável” pela música não está visível na imagem, nem mesmo é suposto em um espaço fora de campo. Trata-se de uma intervenção musical não diegética, que ela toma como uma característica de *invisibilidade*. Tal fato também ocorre nos jogos. No entanto, alguns deles apresentam trilhas “potencialmente” invisíveis, uma vez que, a partir da possibilidade de “exploração” do cenário, em muitos jogos o jogador pode “escolher” procurar a origem da fonte musical.

Já a *inaudibilidade* diz respeito ao fato de a música, geralmente, não estar presente para ser “percebida” conscientemente nos filmes, permanecendo subordinada à ação e a

²¹ Os nomes originais são: *invisibility*, *inaudibility*, *signifier of emotion*, *narrative cueing*, *continuity*, *unity* e *flexibility*.

outros elementos da narrativa. No caso específico dos jogos eletrônicos, vale lembrar que ela pode estar subordinada também ao próprio ato de jogar.

Gorbman também pontua que a música, antes mesmo de ser observada em relação a um filme, seria - nela mesma - um *significante de emoção*. Sendo assim, a música tende a ser amplamente utilizada como fator de expressão de sentimentos e de emoções. Nos jogos eletrônicos não é diferente. De um modo geral, a música tende a pontuar as diversas “atmosfera” da narrativa.

Por *demarcações narrativas* a autora compreende a capacidade referencial da música, capaz de indicar ideias, personagens, interpretar eventos, demarcar situações, além de “comentar” algo. *Leitmotiv*²² e *mickeymousing*²³, por exemplo, são estratégias composicionais que geralmente desempenham esta característica. Nos jogos eletrônicos, demarcações narrativas são comumente utilizadas para indicarem momentos de luta ou batalha, sendo que o jogador sabe, de antemão, que o período de conflito geralmente termina junto com a música.

A música também é capaz de amenizar brechas, transições e cortes entre os planos, pois emprestaria uma espécie de *continuidade* rítmica e formal ao filme. Algo semelhante pode ocorrer nos jogos. No entanto, como boa parte deles não possui muitas mudanças de perspectiva, a trilha musical costuma atuar nas telas de carregamento entre fases e níveis, entre os cortes do jogo para animações que contextualizam a narrativa ou entre modos de jogo (transição para uma visão diferente que é apresentada ao jogador, telas de *puzzles*²⁴ ou para dinâmicas diferentes de *gameplay*).

Unidade é uma característica que Gorbman destaca como algo que ocorre em um nível “macro” da narrativa. Para a autora, a organicidade de uma trilha musical (seus temas, suas inúmeras variações - tanto melódicas quanto rítmicas - sua estrutura formal) contribui para o sentido de uniformidade de uma obra audiovisual. A nosso ver, o mesmo pode ocorrer nos jogos.

Por último, a autora pontua que qualquer uma das características por ela descritas pode ser “violada”, desde que esteja em harmonia com as implicações narrativas desejadas. Ou seja, há uma margem para a *flexibilidade*. Entendemos que a flexibilização é ainda mais intensa no universo da arte interativa. No entanto, mesmo levando em conta as

²² Termo alemão que significa “motivo condutor”. Em música, trata-se de uma técnica de composição musical muito usada por Richard Wagner em suas óperas que consiste em conectar motivos ou temas recorrentes a ideias extramusicais.

²³ O nome deriva do universo da animação clássica, em referência ao modo como as orquestrações “ilustravam” os eventos visuais. Em cinema, é o nome dado à técnica de composição que visa o sincronismo extremo entre música e ação filmada.

²⁴ São enigmas ou quebras cabeças que o jogador necessita resolver para progredir no jogo.

especificidades do meio digital e as particularidades envolvidas no ato de jogar, o modo como a trilha musical opera nos jogos digitais não é tão diferente daquele que Gorbman descreveu em relação aos filmes narrativos clássicos. No próximo tópico, apresentaremos um breve estudo de caso no intuito de detalhar esta aproximação que estamos propondo.

A música em *Bioshock Infinite*

Retomamos aqui a ideia de Kassabian, apresentada na introdução deste texto, que apontou uma nova “forma” para alguns filmes²⁵, em que não apenas a narrativa se inspiraria em jogos eletrônicos, mas também a trilha musical, ao optar pelo recurso de iteração e *looping* ao invés de temas, *leitmotiv* e outras técnicas de composição mais tradicionais. Queremos apontar um sentido inverso - pois nossa hipótese é a de que muitos *games* que incorporaram recursos narrativos da linguagem cinematográfica também alteraram suas trilhas musicas, priorizando estratégias mais clássicas em detrimento de sintetizadores, timbres eletrônicos e repetições intermitentes. A música, nestes exemplos, passa a ser um elemento de extrema importância e enriquece a experiência de *gameplay*. Para ilustrar tal característica, faremos uma rápida análise de alguns trechos do *Bioshock Infinite* (2K Games, 2013). Cabe esclarecer que sua trilha musical é variada e rica, e que não é nosso objetivo abarcar toda a complexidade que ela envolve.

Resumidamente, a narrativa de *Bioshock Infinite* é situada em 1912, época de crescimento do excepcionalismo norte americano. O jogador controla o agente Booker De Witt, cuja missão, no início da trama, é encontrar e resgatar Elizabeth, mantida em cativeiro, como forma de pagar suas dívidas. Depois de executado o resgate, os dois personagens se envolvem em um confronto entre duas facções: a dos Nativistas (a Elite de Fundadores, que pregam que a cidade deve ficar para os americanos puros) e a Vox Populi, (cuja representação está nas pessoas das castas mais baixas da cidade). Em meio a esses conflitos, Elizabeth demonstra possuir poderes sobre fendas temporais, podendo viajar para realidades alternativas.

O jogo começa com o protagonista (Booker) junto de dois personagens navegando em direção a um farol. Além dos diálogos dos personagens NPCs²⁶, ouvimos sons do barco, do mar, dos remos e de trovões. Não há trilha musical, fato que “quebra” com o estereotipo

²⁵ A Cella (Tarsem Singh, 2000) e Matrix (Andy e Lana Wachowski, 1999) são alguns exemplos que Kassabian cita.

²⁶ Os NPCs (*Non Player Characters*) são personagens não jogáveis de um jogo. No caso de jogos eletrônicos, eles são programados para interagir com o personagem do jogador.

de que os jogos devem possuir música do começo ao fim de suas fases. Embora possa não parecer, o jogo já começou, pois o interator já possui controle sobre sua máscara e pode improvisar no espaço ficcional do aparato (JENKINS, 2004).

Quando os personagens finalmente chegam ao farol, o interator adquire controle total sob as ações do avatar. Dentro do farol, após encontrar um homem morto, o jogador encontra um rádio, que motiva a inserção da primeira trilha musical do jogo, a canção *Give Me That Old Religion*, de Johnny Cash, cuja letra tem relação direta com a próxima parte do jogo, em que o protagonista é obrigado a aceitar o batismo para ter acesso à cidade de Columbia. Na letra da canção, o eu lírico demanda por uma religião, pois ela é vista como algo bom para todos, sendo essa a ideia dos *NPCs* na sequência do jogo. Trata-se, portanto, de uma música diegética. No entanto, ela tece um comentário (demarcação narrativa) explícito em relação à história ficcional.

Após chegar ao topo e passar por um *puzzle*, o protagonista é preso em uma cadeira e a cabine começa a decolar - como se fosse um foguete. Duas músicas distintas e não diegéticas surgem. A primeira, rápida, tensa e com tessitura aguda, soa justamente no momento em que o jogador está privado de seus controles, uma vez que sua extensão encontra-se presa em uma cadeira, além de ter perdido sua arma na decolagem. A música demarca este momento desconhecido e tenso. Em seguida, o tempo nublado da tempestade é dissipado, a cabine atravessa as nuvens, e a cidade de Columbia é apresentada. A trilha musical tensa e aguda abre espaço para uma melodia ao piano, cadenciada e suave. Ambas as inserções musicais funcionam como significantes emocionais (GORBMAN, 1987), reforçando a atmosfera que circunda o jogador: a de uma situação tensa seguida de alívio.

Assim que a cidade aparece, ouvimos o hino sacro *Will The Circle Be Unbroken*²⁷ interpretado por um coral. A impressão que o interator tem é de que a música está na diegese, pois o ambiente visto, no qual ocorre um batismo, está cheio de velas, de imagens e de pessoas rezando. Porém, não vemos o coral. Ou seja, o “lugar” da música (em relação ao mundo virtual) é ambíguo. Este hino é a música principal do jogo e aparecerá modificado (versão instrumental) em vários momentos contribuindo para uma sensação de unidade (GORBMAN, 1987) entre as diferentes fases.

Após o jogo ter transcorrido um pouco, o jogador, se desejar, poderá explorar o cenário no centro da cidade. Há diversas interações possíveis. Em uma delas, chegará a uma

²⁷ Hino cristão composto em 1907 por Ada R Habershon e Charles H Gabriel.

espécie de sacada onde um grupo de *NPCs* realizam atividades cotidianas. Em seguida, ao se aproximar de um barco voador, surge um grupo de cantores (Fig. 1) que canta à capela. Caso o jogador queira apreciar toda a performance, poderá ficar parado e ouvir a canção até o fim, ou pode sair daquele espaço e continuar o jogando sem afetar em nada o andamento do jogo.



Grupo vocal interpreta *God only knows* (Fig. 1)

A canção executada é *God Only Knows* do grupo The Beach Boys. Num primeiro momento, a música parece ser algo que está no jogo apenas para compor a diegese da década de 1910, como uma demarcação narrativa de tempo (GORBMAN, 1987). No entanto há um segundo nível de escuta possível, que exige do jogador um conhecimento prévio da canção original, que foi um sucesso composto em 1966. A ligação entre a canção do The Beach Boys com o jogo ficará mais evidente em outra parte da “campanha”, em que o interator descobre que alguns moradores de Columbia acessavam fendas temporais, e que este fato possibilitou que sucessos musicais do futuro, ainda não conhecidos, fossem plagiados²⁸. O jogador que decidir explorar Columbia perceberá que o Comstock, o grande vilão do jogo, viajou no tempo para roubar não só as tecnologias do futuro, e com isso se tornar poderoso, mas também surrupiar o patrimônio cultural, aqui representado por inúmeras canções. Comstock teria regravado várias músicas que ouviu no futuro (muitas delas presentes no jogo). Kassabian (2001) denomina este tipo de interpretação em relação à música de “alusão”, pois há uma evocação de uma história “original” (que pertence à canção) e que será somada à do jogo, ampliando as possibilidades interpretativas. O mesmo ocorre em relação à canção *Give Me That Old Religion*, de Johnny Cash, citada anteriormente (aquela que soa no rádio). Se o jogador a conhecer previamente, poderá

²⁸ No decorrer do jogo, outras canções plagiadas são apresentadas ao jogador.

perceber que sua letra “alude” ao universo religioso e somar esta informação à esfera do jogo.

Nos momentos de batalha, a música tema é *The Battle For Columbia*, composta originalmente para o jogo por Garry Schyman²⁹. A cada momento dramático, uma nova variação deste tema é apresentada. Como estes combates não possuem um tempo definido para terminar, a velha “regra” da iteração/*looping* é usada. No momento em que a batalha cessa a música também termina, demarcado narrativamente (GORBMAN, 1987) o final da etapa. Outra característica relevante é que, embora a música seja praticamente onipresente, durante as batalhas o jogador tende a relega-la a um segundo plano, não prestando atenção conscientemente a sua presença (GORBMAN, 1987).

Por fim, vale destacar que a música, em *Bioshock Infinite*, é também uma “arma” para o jogo. Para controlar o grande inimigo da narrativa - o *SongBird* - um enigma (a palavra CAGE) precisa ser desvendado. Só no final do jogo é que o interator descobre que a palavra refere-se a notas musicais (dó, lá, sol, mi). Estas quatro notas quando tocadas em um instrumento específico (uma espécie de gaita) são capazes de deter o antagonista e constituem a chave final para a vitória.

Considerações finais

Tão logo o crescimento tecnológico permitiu, os jogos eletrônicos encararam novos desafios e passaram a conter histórias complexas e imersivas, fato que demandou a sofisticação das estratégias narrativas em várias instâncias. A trilha musical acompanhou este movimento e vem sendo, cada vez mais, explorada como um elemento amplamente discursivo. Por este motivo é que acreditamos ser possível a aproximação do uso da música em jogos com as estratégias típicas das trilhas musicais do cinema narrativo clássico.

No entanto, é preciso frisar que jogos digitais como o *Bioshock Infinite* permitem que a música desempenhe inúmeras funções narrativas e muitas delas demandam outros tipos de abordagem analítica, para além das funcionalidades da música típica dos filmes narrativos clássicos, sobretudo aquela que Gorbman cercou (da chamada época de ouro hollywoodiana, cujo ápice deu-se entre as décadas de 1930 e 1940).

Conforme nossa breve análise demonstrou, a trilha musical - não mais restrita a infinitos *loopings* - atua de maneiras variadas no jogo. É capaz de perpassar inúmeras fases

²⁹ Compositor norte-americano, autor de trilhas musicas para TV, filmes e jogos. Além do *Bioshock Infinite*, compôs a música original de *Voyeur*, *Voyeur II*, *Destroy all humans!*, entre outros.

de diferentes formas, a ponto de deslocar-se no tempo e, mais ainda, ser ela própria uma ferramenta essencial ao sucesso do jogador.

REFERÊNCIAS

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative**. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.html>. Acessado em 14/07/2014.

_____, _____. **Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology**. Disponível em: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf. Acessado em: 14/07/2014.

GOMES, Renata. **Narratologia & Ludologia: um novo round**. VII Simposio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital. Rio de Janeiro, 2009.

GORBMAN, Claudia. **Unheard Melodies – Narrative Film Music**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.

HENRY, Jenkins. **Game Design as Narrative Architecture**. First Person: New media as story, performance, and game/ edited by Noah Wardrip and Pat Harrigan. The MIT Press, 2004.

KASSABIAN, Anahib. “The song a New Film Form”. In: INGLIS, Ian (Ed.). **Popular Music and Films**. London: Wallflower Press, 2003.

_____, Anahib. **Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music**. New York/London: Routledge, 2001.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no Holodeck: O futuro da Narrativa no Ciberespaço**. Itaú Cultural, Editora UNESP, 2001.

RABIN, S. **Introdução ao desenvolvimento de games: vol. 1**. Sao Paulo: Cengage Learning, 2011.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN Eric. **Regra do Jogo: principais conceitos Volume 1**; [Tradução Edson Furmankiewicz]. –São Paulo: Blucher, 2012.

Ludografia Eletrônica

Bioshock Infinite (PlayStation 3)

Donkey Kong (fliperama – *arcade*)

Space Invaders (fliperama – *arcade*)

Super Mario World (SNES)

Videografia

BECCA, Amanda/ CAVALCANTI, Larissa/ TONELLO, Alan 2010. Análise da trilha sonora de Super Mario World. 2001. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=VYBuUaKyq0s> >

BECCA, Amanda/ CAVALCANTI, Larissa/ TONELLO, Alan 2010. Análise da trilha sonora de Super Mario World (II). 2001. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=_10532aoxKE>