



Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

Gustavo de Souza Monteiro

REFLEXÕES SOBRE A FUNÇÃO DA MÚSICA EM TRILHAS SONORAS

Rio de Janeiro

2023

Gustavo de Souza Monteiro

REFLEXÕES SOBRE A FUNÇÃO DA MÚSICA EM TRILHAS SONORAS

**Monografia apresentado à Escola
Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio
– Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-
Fiocruz) como requisito parcial para
aprovação no Curso Técnico em Análises
Clínicas**

Orientador(a): Jeanine Bogaerts

Rio de Janeiro

2023

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	05
CONCEITUANDO MÚSICA E JOGO	06
CONSIDERAÇÕES FINAIS	11
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	12

RESUMO

O objetivo deste trabalho é compreender de que forma a música é utilizada em trilhas sonoras e como pode influenciar as pessoas. Com uma abordagem qualitativa, para o desenvolvimento desta pesquisa usou-se a revisão da literatura por meio da busca nas bases de dados *Lilacs*, *Scielo* e o *Google Acadêmico*, tendo como referência os descritores música, videogame, jogos e audiovisual. Ao longo do texto procuramos descrever o que é música, o que são jogos ou *games* e descrevemos de que forma/intenção uma cena é musicada, trazendo uma música de um jogo e uma de um desenho animado, selecionadas para analisá-las e verificar de que maneira a música pode influenciar o ouvinte.

Palavras-chave: Música, Trilha sonora, Videogame, Jogos, Desenho animado.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo compreender de que forma a música é utilizada em trilhas sonoras e como pode influenciar as pessoas. Para tanto descreveremos o que é música, o que são jogos e jogos eletrônicos, como os videogames. Analisaremos uma música do jogo *Sonic the Hedgehog* e uma do desenho animado *Steven Universo*.

O motivo da escolha por esse tema se deu por acreditarmos que a música é um dos principais elementos de uma cena, juntamente com o visual e a narrativa.

A partir do interesse por essas áreas, jogos, música e trilhas sonoras, passamos a observar como a música é utilizada de diversas maneiras, como, por exemplo, em *leitmotiv* que representam personagens ou ideias recorrentes.

Além disso, outra justificativa para esse trabalho é o fato de existir grande indústria movimentada a partir da criação e da venda de jogos, o que gera empregos para vários profissionais, incluindo músicos e cantores. Segundo o site *Cybersistemas*, o número total de lançamentos de *videogames* em 2021 aumentou 64% em relação a 2020.

De acordo com o site da revista americana *Forbes*, a indústria global de *games* movimentou US\$ 175,8 bilhões em 2021, de acordo com os últimos dados consolidados e preliminares da consultoria *Newzoo*.

O desenvolvimento desta pesquisa se baseou numa abordagem qualitativa e usou como estratégias de pesquisa a revisão da literatura por meio da busca nas bases de dados *Lilacs*, *SciELO* e o *Google Acadêmico*, tendo como referência os descritores música, *videogame*, jogos, audiovisual e trilha sonora.

Descreveremos o que é música, o que são jogos ou *games* e descreveremos de que forma/intenção uma cena é musicada, trazendo músicas selecionadas para analisá-las e verificar de que maneira elas podem influenciar o ouvinte.

CONCEITUANDO MÚSICA E JOGO

Iniciaremos este trabalho apresentando algumas reflexões sobre o que é música, já que, posteriormente, iremos nos aprofundar em duas músicas para compreender que função elas têm para influenciar na imersão do jogador/espectador.

De acordo com Fernando Iazetta, professor na área de Música e Tecnologia do Departamento de Música da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP), descrever o que é música é uma tarefa bastante difícil. Segundo ele “Qualquer definição de música representaria, quando muito, a definição de uma música em particular, ou ainda, apenas o ponto de vista restrito e particular sobre o assunto.” (IAZETTA, 2001, p. 01)

Em acordo com Iazetta (2001), acreditamos que a música é algo abstrato e varia de cultura para cultura. Ao defini-la, esta definição pode não descrever completamente o que é música. Ou seja, cada pessoa vai trazer uma definição, ou compreensão, diferente sobre a música a partir de suas próprias experiências.

Entretanto, podemos encontrar na literatura, definições e significados diferentes para esta forma de arte. De acordo com o Dicionário *Online Priberam* (2008-2021) música é a “Organização de sons com intenções estéticas, artísticas ou lúdicas, variáveis de acordo com o autor, com a zona geográfica, com a época, etc.” Já o educador musical e compositor canadense Murray Schafer diz que “Música é uma organização de sons com a intenção de ser ouvida” (2011, p. 35). Acreditamos que essa última definição é particularmente interessante já que aponta a intenção de quem faz ou de quem ouve determinados sons em transformá-los em música.

A partir deste momento, trataremos algumas reflexões sobre jogos, *videogames*.

A definição de jogo “de acordo com o *designer* de jogos Scott Rogers (2012, p. 26-27), um jogo é uma atividade que (1) requer no mínimo um jogador, (2) tem regras e (3) tem uma condição de vitória” (PASSOS E FORNARI, 2021, p. 03)

Katie Salen e Eric Zimmerman definem que “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável”. (PASSOS E FORNARI, 2021, p. 03)

Podemos observar que as duas definições acima são parecidas diferindo, principalmente, no requerimento do conflito artificial citado como um dos critérios colocados por Salen e Zimmerman.

De acordo com o dicionário Michaelis On-line, um jogo é “Qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo.” Além dessa definição, esse dicionário apresenta 24 outras definições, o que mostra que ela é uma palavra com vários significados.

Segundo Nicolas Esposito (2005, s/p) “um *videogame* é um jogo que jogamos por meio de um aparato audiovisual e que pode ser baseado em uma história.” (PASSOS E FORNARI, 2021, p. 04) e de acordo com o dicionário Michaelis On-line, um *videogame* é um “Jogo em que imagens e sons aparecem numa tela de televisão ou de computador desafiando o usuário a manipulá-las eletronicamente, a tomar decisões rápidas e/ou responder a perguntas e desafios exibidos na tela; videogame.”

Schell, *designer* de jogos americano, citado por Passos e Fornari (2021, p. 03), apresenta que qualquer jogo tem quatro elementos. São eles:

- 1) mecânicas, os procedimentos e regras; 2) narrativa, a história, a sequência de eventos; 3) estética, a aparência e as sensações proporcionadas ou sugeridas; e 4) tecnologia, materiais e interações que tornam o jogo possível, sejam elas eletrônicas e sofisticadas (computadores, consoles) ou não (papel, lápis, dados hexagonais etc.)

Como o objetivo deste trabalho é estudar o som, nós iremos focar no terceiro elemento, chamado pelo autor de estética, que envolve tudo o que o jogador vê e ouve.

Para Schäfer (2011, p. 112), numa perspectiva de música de jogo e a imersão que a música traz, “a trilha sonora é de extrema importância em um jogo e possui várias funções, como ambientar a cena e dar sinais ao jogador, além de tornar a experiência do jogo mais interativa, imersiva e divertida.”

Collins (2008), citada por Schäfer (2011) diz que a música é um indicador importante no jogo já que situa o jogador em qual fase correspondente do jogo ele se encontra, seja em um momento de antecipação, ansiedade, medo e até momentos de calma ou diversão.

Nos setores de entretenimento a música é utilizada para fazer o ouvinte sentir vários tipos de emoções, desde as positivas, como calma e felicidade, até outras como adrenalina, suspense e terror. Segundo Carter (2009),

A capacidade de a música influenciar o estado emocional do indivíduo se deve ao fato dela produzir reações fisiológicas cuja magnitude parece depender do conteúdo emocional. Portanto, a percepção musical envolve muitas variáveis, muitas áreas encefálicas e é capaz de influenciar o corpo todo através das reações emocionais e fisiológicas, (WEIGSDING E BARBOSA, 2018 p.05)

Weigsding e Barbosa (2018) escrevem que estudos sobre a influência da música no comportamento humano categorizam, principalmente, dois estilos de música, a sedativa e a estimulante. A música de estilo sedativa é caracterizada por ritmos lentos, harmonias simples e leves variações musicais. Ela produz um efeito relaxante. Já a música de estilo estimulante, de forma contrária a sedativa, apresenta ritmos rápidos, harmonias mais complexas e variações musicais bruscas. Ela causa um efeito excitante que aumenta o ritmo da respiração, dos batimentos cardíacos e uma sensação de aumento do estado de alerta.

O dicionário online *Priberam* traz três definições sobre o que é trilha sonora:

- 1 [Cinema] Parte da película cinematográfica ou do filme de vídeo onde o som é registrado.
- 2 Som registrado numa película de cinema ou num filme de vídeo.
- 3 Música que acompanha um filme ou uma produção televisiva.

Tecnicamente falando, trilha sonora é todo o conjunto de sons de uma peça audiovisual, seja ela um filme, um programa de televisão ou um jogo eletrônico. Ou seja, a trilha sonora não se limita à música, mas compreende também todos os outros sons presentes nessa peça audiovisual. (CARRASCO, 2010, s/n)

Como um exemplo, citamos um som recorrente na série de jogos *Sonic the Hedgehog*. Em certas fases, o personagem precisa passar por baixo d'água, onde ele tem um limite de tempo até que ele perca o seu ar e se afogue. O jogador pode achar bolhas de ar na água para recuperar o seu fôlego. Quando ele se aproxima do tempo limite, uma música começa a tocar num ritmo que continua a se acelerar até o fim do tempo, no qual o ritmo repentinamente acaba e há o efeito sonoro do personagem se afogando. Nós interpretamos que o objetivo tenha sido de causar ansiedade e aflição no jogador, tal para que ele tente alcançar uma bolha de ar o mais rápido possível. O leitor pode ouvir este exemplo no *QR Code*.



QR Code 1- Sonic the Hedgehog – Drowning

Como um segundo exemplo, citamos uma música tema da primeira temporada do desenho animado *Steven Universo* que se passa na cidade fictícia de *Beach City*, onde as *Crystal Gems*, um grupo de *Gems* que se rebelou contra seu planeta natal, vivem em um antigo templo à beira-mar e protegem a humanidade de monstros e outros tipos de ameaças. As *Gems* são uma espécie alienígena que projetam sua forma física das joias preciosas que são o centro de seu ser e não envelhecem, por isso, são imortais. Atualmente os membros são Garnet, Ametista, Pérola e Steven, um menino meio-humano e meio-*Gem* que herdou a joia de sua mãe Rose Quartz.

No episódio *Espelho Gem*, Steven faz amizade com um espelho mágico que ele recebeu da Pérola, e descobre que ele consegue se comunicar misteriosamente, repetindo sons e imagens que ele já presenciou. No fim do dia, após ter deduzido que o espelho têm uma consciencia, ele pergunta animadamente para as *Gems* o porquê delas nunca terem lhe contado sobre isso. Elas ficam espantadas e tentam pegar o espelho de volta para guarda-lo, mas Steven corre e tenta falar novamente com o espelho, que lhe dá instruções para remover a joia que está embutida nele. Ao fazer isso uma *Gem* chamada Lápis Lazuli se forma agora que sua joia está livre, e agradece ao menino por ter libertado ela. Ela fica surpresa quando ele conta que também é *Gem*, e tenta convencê-lo a retornar ao seu planeta natal. O resto das *Crystal Gems* entram em cena e Lápis Lazuli desconta a sua fúria por estar presa e consciente em um espelho por milhares de anos. Após isso ela foge para o mar.

A música tema tocada quando Lápis Lazuli ataca as *Crystal Gems* representa a raiva que ela sente naquele momento. O som inicial é suave e longo. Enquanto é executado, vai crescendo até se tornar um som forte que é interrompido bruscamente por um momento de silêncio, o que faz este som forte parecer uma explosão. A sensação neste momento causada ao ouvinte é de suspense e medo, o que dialoga com a cena onde Lápis Lazuli se prepara para atacar as protagonistas.



QR Code 2 Steven Universo – I am Lapis Lazuli

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao pesquisarmos sobre a forma como as músicas são utilizadas nos jogos e como podem influenciar os jogadores, optamos por analisar duas cenas, uma de um jogo e outra de um desenho animado, para entender como a música contribui para a construção do ambiente.

Através das duas cenas analisadas pudemos perceber o quanto a música traz o jogador para a história que está sendo contada e é responsável por diferentes sensações causadas em quem está jogando.

Para compreender melhor a função da música na cena estudamos algumas definições de música e nos aproximamos brevemente do universo dos *videogames*.

Ao analisar as duas cenas, buscamos descrever os sons presentes nelas e como contribuem para a imersão do jogador/espectador no ambiente criado pelo jogo/desenho.

Neste trabalho o leitor tem a possibilidade de ler a análise da música e ouvi-la através do *QR code* apresentado no texto.

Concluimos neste trabalho o quanto a música é fundamental na construção do ambiente da cena.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARRASCO, Ney. Trilhas: o som e a música no cinema. ComCiência, Campinas, n. 116, 2010. Disponível em <http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542010000200009&lng=es&nrm=iso>. acessado em 30 mayo 2023.

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021,

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/leitmotiv> [consultado em 18-05-2023].

Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/trilha%20sonora> [consultado em 30-05-2023].

<https://cibersistemas.pt/games/veja-quantos-videogames-foram-lancados-em-2021-e-como-poucos-tinham-edicoes-fisicas/> Acesso em: 24/05/2022

<https://dicionario.priberam.org/m%C3%BAsica> [consultado em 17-03-2022].

<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>

IAZETTA, Fernando. O que é a música (hoje). I Fórum Catarinense de Musicoterapia. Florianópolis, 2001.

MICHAELIS On-line acesso em 23/08/2022

PASSOS E FORNARI ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Arte | v.8, n.1, 2021 ABRACE, ANDA, ANPAP e ANPPOM em parceria com a UFRN | ISSN 2357-9978 DOI: <https://doi.org/10.36025/arj.v8i1.24464>

SCHÄFER, Camila. Game music como produto cultural autônomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias, 2011. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2011.132.04>>. Acesso em: 14/04/2022

SCHAFER, Raymond Murray. *O ouvido pensante*. Tradução de Marisa Trench de O. Fonterrada et al. 2. ed. São Paulo: Ed. Unesp, 2011.

WEIGSDING, JESSICA ADRIANE, E BARBOSA, CARMEM PATRÍCIA. A influência da música no comportamento humano. *Arquivos do MUDI*, v 18, n 2, p 47-62