



Análise composicional da música Overworld Theme

Lívia Danielle Carvalho Fernandes¹

livia-dani@hotmail.com

Universidade Estadual de Montes Claros - UNIMONTES

Resumo: Seguindo a ideia de uma abordagem sobre a relação de música como complemento da imagem, o seguinte trabalho trás uma análise sobre as variações do tema melódico principal da peça Overworld Theme, encontrado sob outras formas de instrumentação, ritmo e dinâmica em Castle Theme do jogo de vídeo game Super Mario World, criado em 1992 para o console SNES, pela Nintendo Creative Department. O problema de pesquisa se baseia em como essa música se relaciona ou acompanha as variações das temáticas de suas respectivas fases. O trabalho contribuirá com ideias de composição para os profissionais da área, visto que há poucos trabalhos que abordam com tal especificidade o tema. A pesquisa configura-se como descritiva exploratória de cunho qualitativo, é feita uma pesquisa bibliográfica e as análises de partituras serão feitas sob transcrições para violões. A pesquisa está em andamento, portanto constam apenas dados parciais.

Palavras-chave: Análise composicional; música; videogame.

Introdução

Na década de 1950 surgiram os primeiros videogames que eram pobres em termos tecnológicos e produzidos em pequena escala. Com a evolução dos jogos a partir da década de 1970 criou-se um artifício para aprimorar a função de entretenimento através do poder de percepção e ação que a música poderia causar nos jogadores. Com relação a isso Toffolo afirma que “Objetos sonoros induzem comportamentos (percepção-ação) e tais propriedades serão analisadas pela determinação dos *affordances*² que cada objeto carrega” (TOFFOLO, 2003, p. 10).

Até a metade da década de 1990, as trilhas sonoras ainda se restringiam a ruídos e sons monofônicos devido a capacidade reduzida de armazenamentos de seus consoles. E foi a partir de 1997, no início da quinta geração dos videogames que as trilhas sonoras deram mais vida e até realidade a essa vertente do universo tecnológico. Segundo Silva (2012, p.10) “[...] no tempo do uso de cartuchos nem mesmo a fala dos personagens tinha som, geralmente era escrita com texto e imagem,

¹ Acadêmica do 8º período do curso de Graduação em Artes/Música – violão erudito, na Universidade Estadual de Montes Claros. Bolsista no Programa de Educação Tutorial (PET).

² *Affordances* são aspectos da informação compatíveis com um determinado percebedor de acordo com seus limites perceptuais e corporais.



com a criação do CD, o cenário musical do jogo ganha mais vida ou uma vida mais elaborada”. Meneguette (2007, p.1) afirma ainda que:

A partir da **quinta geração**, a melhoria dos chips de som foi complementada com o desenvolvimento de novas mídias digitais ópticas, tomando espaço dos antigos cartuchos, que eram usados até então. Apresentaram-se vários consoles que utilizavam CDs como mídia de armazenamento, como o Sega Saturn e o PlayStation, alguns com capacidade de reproduzir o áudio com 24 canais em qualidade padrão CD. A maior parte do áudio que se utilizou a partir dessa época foi o *sample* de sons gravados, músicas ou sonoplastia. A síntese ou era usada em raras ocasiões, ou substituída por completo. (MENEGUETTE, 2007, p. 01)

Numa linha cronológica Capello (2012, p. 12) cita a criação dos jogos caseiros anos após a dos precursores de jogos eletrônicos: *OXO* (1952), *Tennis for Two* (1958) e *Spacewar* (1962), os jogos caseiros surgem em 1966 com o protótipo *Brown Box* desenvolvido por Ralph Baer. Vendo os jogos em vídeos podemos notar que alguns continham poucos efeitos sonoros normalmente correspondentes à ação de objetos do jogo como o som do quique da bola de tênis. Collins cita a data de criação dos primeiros videojogos com música contínua:

Os primeiros exemplos de jogos com música contínua durante o *gameplay* são *Space Invaders* (1978) e *Asteroids* (1979). *Space Invaders* tem uma trilha musical feita com quatro notas que são tocadas em velocidades cada vez mais rápidas conforme o progresso do jogo (COLLINS, 2007, p.12 apud CAPELLO, 2012, p. 13).

Capello ainda afirma que:

[...] aqui a música é responsável pelo aumento do senso de continuidade do jogo e da tensão que atingirá o jogador. *Asteroids* (1979) tem duas notas musicais de fundo e vários efeitos sonoros, sendo que cada som é produzido por um circuito próprio. (CAPELLO, 2012, p. 13).

Como se pode ver, com a evolução dos jogos evoluíram também suas trilhas sonoras musicais e o conceito que cada objeto sonoro carregava traduzindo para o corpo do jogador, segundo Murray (2003, p.102 apud SHAFER e LOPES, 2011, p. 02) a sensação é de que o indivíduo seja transportado para outro espaço simulado e prazeroso em si mesmo, independente do espaço fantasia que já exista, é dado a esse conceito o nome de imersão. Murray (2003 apud SHAFER e LOPES, 2011) cita ainda, usando como exemplo o jogo *Myst*, que o tipo sonoro de cada música faz parte da técnica do jogo, orientando sobre direção certa ou intensificando a perversidade



de um personagem. Falando em sensações Whalen (2004, p.70 *apud* SHAFER ,2011, p. 3) cita dois termos da linguística, metáfora e metonímia para caracterizar funções distintas da música de videogames: a metafórica como aquela que cria a imagem do jogo, seu espaço e seus personagens e a metonímica como aquela que mantém a estrutura sintática do jogo, que dá orientação sobre a sequência prática do *game*.

A respeito da ascensão e popularidade da música para vídeo games Shafer e Lopes (2011) ainda afirmam que:

Cada vez mais popular entre músicos fãs de jogos de videogame, a *game music* corresponde a um segmento da cultura musical contemporânea que surge como resultado de práticas que tomam a estética sonora dos videogames como base para criação de um novo nicho de produção e consumo de produtos culturais. Conforme mapeamento realizado em pesquisa anterior, observamos que cada vez mais a *game music* opera através de “processos de autonomização”, responsáveis por promover a ruptura do vínculo umbilical com seu contexto de origem, isto é, dos jogos de videogame, assumindo-se como um segmento em expansão na cultura contemporânea. A venda de álbuns de *game music*, as versões realizadas por orquestras e bandas de temas famosos dos games, os remixes de diversos tipos, as ferramentas digitais de emulação, os blogs e as comunidades de fãs, dentre tantos outros elementos, nos dão o panorama em que a música de videogame vem se moldando como um produto cultural autônomo. (SHAFER e LOPES, 2011, p.2)

Hickman (2008, p. 28) fala sobre as funções da música em jogos, novamente falando sobre ambientação, porém dá ênfase a ampliação da imersão do jogador e também diz que “é prática comum em jogos eletrônicos utilizar-se de música para caracterizar cenários e ambientes, pelo potencial estético que lhe é indissociável. Por ser veículo constante de conotações, a música também surge com o papel de induzir impactos emocionais”. Clark (*apud* HICKMAN, 2008, p. 28), analisando as trilhas sonoras relata ainda que aspectos estruturais tais como notas, motivos, frases ou períodos tem que ser devidamente medidos para que não haja excessos, as estruturas mínimas se adaptam a diversas situações inevitáveis de jogo com mais agilidade, o que facilita a imersão do jogador não desviando seu foco. Porém, se por um lado facilita a imersão, pode ser que haja restrições estéticas e criativas com ritmos muito flexíveis e muita repetição sem alterações. Para concluir, Hickman (2008, p. 29) sugere uma opção muito utilizada nos jogos atuais, a sobreposição de pequenos motivos de acordo com as ações e o local de cada fase. É o que acontece, por exemplo, em *Rayman Legends* (2013), que na mesma fase utiliza vários motivos



diferentes para cada concepção de clima da fase. Ora, no decorrer da fase com música lenta e melodia doce, ora com música com andamento muito rápido e timbres metalizados nos momentos de corrida da fase.

Shäfer (2011, p. 02) ressalta a importância do áudio em qualquer audiovisual, tendo a mesma importância que o vídeo, pois é ele quem primeiramente trás a ambiência. Shäfer ainda exemplifica da seguinte forma:

Na época das radionovelas, por exemplo, nas quais não havia o recurso da imagem, já se podia perceber como o som, os ruídos e as vozes podiam levar os ouvintes a ambientes imaginários em suas mentes, fazendo com que as pessoas imaginassem histórias, sentissem medo, alegria ou outras emoções. No quesito imersão, a música para videogames funciona quase da mesma forma que nas radionovelas ou no cinema, quando se busca a identificação do espectador através da emoção. O áudio funciona como forma de ambientar o espaço onde o avatar¹ se encontra, além de ter a função de despertar os mais diferentes sentimentos no jogador. (SHÄFER, 2011 p. 03)

Para finalizar sobre a evolução dos jogos, Shäfer e Lopes (2011) comentam sobre as mudanças incríveis e os avanços da disseminação de informação e cultura gerados no século XXI e explicam que isso se deve a alguns fatores que devem ser observados, como a queda no preço de venda dos computadores e de diversos aparelhos de mídia o que por sua vez, promoveu uma popularização em massa dos mesmos, em segundo lugar a evolução tecnológica das mídias e computadores, em especial os domésticos, mais acessíveis e práticos potencializando não só a disseminação como também a produção dos conteúdos. E em terceiro lugar, a expansão geográfica e o aumento da capacidade de tráfego de informação da web, também vinculados a questões de ordens econômica e tecnológica, instituindo-a como principal meio agregador e difusor de conteúdo entre pessoas espalhadas ao redor do planeta.

Seguindo a ideia de uma abordagem sobre a relação de música como complemento da imagem, o seguinte trabalho traz uma análise composicional no que diz respeito às variações da música Overworld Theme, tema do jogo de vídeo game Super Mario World, criado em 1992 pela Nintendo Creative Departament.



Objetivo

O objetivo geral é mapear características sobre a composição, auxiliando e sugerindo caminhos para outros compositores da área. Os objetivos específicos são: difusão de conhecimentos na área de análise composicional e produção de música para jogos, esclarecimentos históricos a respeito do jogo, comparações composicionais entre outras 3 músicas de fases com temáticas diferentes para ao final, poder também estabelecer uma relação entre música e imagem.

Metodologia

A pesquisa configura-se como descritiva exploratória de cunho qualitativo, é feita uma pesquisa em arquivos de mídia e bibliografia a respeito da história do jogo, composição e do compositor. As análises de partituras são feitas sobre transcrições para violão.

Resultado

Ainda é uma pesquisa em andamento, pois faz parte do projeto de trabalho de conclusão do curso de graduação em Artes/Música-violão da Universidade Estadual de Montes Claros. Até então só houve a comparação do tema com a música Castle Theme, onde há mudança de tonalidade do La maior para o homônimo, mudança de andamento do andantino para o largo. A melodia principal se mantém dentro dessas mudanças e o acompanhamento passa de uma para duas vozes, sendo a segunda sempre uma terça descendente. Ainda falando do acompanhamento, são adicionados trêmulos, vibratos e legatos. Muda também a dinâmica, surgem crescendos, ralentandos, fortes e pianíssimos repentinos.

Referências

CAPELLO, Natalia Monti; *Ambiente sonoro em jogos de computador*. proposta de uma metodologia de análise. 2012, p. 9. Biblioteca Digital da Unicamp. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000881731&fd=y>> Data de acesso :07/10/2013.



HICKMAN, Felipe; Música Adaptativa e a Articulação Narrativa em Jogos Eletrônicos. Simpósio de Pesquisa em Música. 2008. *Anais...* p.28-29. Disponível em: <<http://people.ufpr.br/~simpemus/anais/AnaisSIMPEMUS5.pdf#page=41>>. Data de acesso: 03/05/2014.

MENQUETTE, Lucas Correia; A nova VG music: música adaptativa e paisagens sonoras ecologicamente orientadas. 2007, p. 1. Disponível em: <http://www.academia.edu/711636/A_nova_VGmusic_musica_adaptativa_e_paisagens_s_sonoras_ecologicamente_orientadas>. Data de acesso: 11/09/2014.

SHÄFER, Camila; Game music como produto cultural autônomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias. *Revista Fronteiras*, v.13, n.2 (2011) p.111-120.

SHÄFER, Camila; LOPES, Tiago R. Correa; *Cultura do software autonomização da game music*. 2011, pp. 02 - 03. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/schafer-lopes-cultura-do-software-e-autonomizacao.pdf>> Data de acesso: 02/10/2013.

TOFFOLO, Rael B. Gimenes; OLIVEIRA, Luiz Felipe; ZAMPRONHA, Edson S.; *Paisagem Sonora: Uma proposta de análise*. 2003, p. 10. Disponível em: <http://cogprints.org/3000/1/TOFFOLO_OLIVEIRA_ZAMPRA2003.pdf> Data do acesso: 20/06/2013.