

A MÚSICA DOS VIDEOJOGOS

Os videojogos, nascidos no contexto da informática, são hoje uma peça fundamental para a compreensão daquilo que designamos como um ambiente multimédia. Em qualquer projecto multimédia o audio acaba por desempenhar um papel relevante na constituição desse mesmo objecto. No que diz respeito aos videojogos, e após a análise das várias propostas que têm surgido ao longo dos tempos, algumas conclusões são já passíveis de ser obtidas. Digamos que, de uma forma um pouco mais consolidada, é de cerca de 30 anos a sua história.

Podemos identificar duas intervenções distintas naquilo que consideramos a dimensão audio de um videojogo: os efeitos e a música. Assumindo como efeitos tudo o que cria o ambiente sonoro e que é fruto de um trabalho de sonoplastia, e como música toda a criação ordenada com base em sons, agrupados e desenvolvidos de acordo com as três dimensões da música: ritmo; melodia e harmonia, de forma a constituir peças, o que este artigo pretende é centrar-se precisamente sobre a questão da música nos videojogos. Isto sem prejuízo de se considerar que muitas das problematizações que se desenvolvem relativamente à música são também válidas para os efeitos. A razão fundamental desta análise que propomos reside, de uma forma abreviada, no seguinte aspecto: como veremos mais adiante, a música é uma linguagem com determinadas particularidades que, no contexto de um videojogo, tem que ser enquadrada com muita atenção, uma vez que as suas características são de molde a não facilitar essa relação.

Nas páginas seguintes será feita uma análise a toda a problemática emergente da ligação entre os videojogos e a música que

Rui Pereira Jorge

Universidade Lusófona de Humanidades e
Tecnologias (ruip.jorge@ulusofona.pt)

aparece contida neles. E «problemática» é capaz de ser o termo mais correcto para designar a relação entre o jogo e a respectiva música. A questão está em aberto; algumas certezas adquiridas noutros contextos próximos (música para cinema e TV., por exemplo) deixam de ser válidas aqui. Por outro lado, os resultados até agora obtidos estão ainda longe de se poderem considerar satisfatórios.

Há contudo uma questão que tem que ser necessariamente invocada: a interactividade. É em torno deste conceito que afinal de contas se define toda a questão da composição musical para um videojogo. Esta é, pelo menos, a constatação a que se chega após a observação dessa prática nos casos mais recentes.

Antes de avançarmos pelos caminhos da composição propriamente dita, importa centrarmo-nos um pouco na própria construção do jogo, no que concerne sobretudo à ideia que lhe subjaz e à materialização dessa mesma ideia, ou seja, a escrita do argumento que irá dar corpo a esse jogo. E, de entrada, uma questão determinante tem que ser equacionada: a do tipo de narratividade que está em causa nos videojogos. Isto porque esta narratividade irá mais tarde ser uma base determinante na constituição de qualquer suporte audio, o que faz com que determinadas características desse guião influam noutros aspectos subsequentes como o audio – mas poderíamos falar de outros como o tipo de navegabilidade 3d, o tipo de iluminação, etc.

Ora, acerca da narratividade própria dos videojogos, muita coisa tem sido dita e escrita. E tal deve-se ao facto de estarmos perante pressupostos bastante distintos daqueles que habitualmente temos noutros suportes com por exemplo, a literatura, o cinema e o vídeo.

Antes de avançarmos para o tema da música, observemos a questão da escrita / guionismo, aplicada aos videojogos. Deveríamos começar por dizer que essa visão mais tradicional da escrita e guionismo, aplicada ao cinema, à TV e à rádio, por exemplo, envolve um tipo de narratividade com um carácter mais linear, isto é, o desenvolvimento-base está, à partida, definido, sendo o papel do espectador o de «acompanhar» esse mesmo guião sem a possibilidade de interferir, de alguma forma, no rumo que o enredo pode tomar. Aquilo a que poderíamos chamar, num sentido muito preciso de aplicação ao contexto dos videojogos, de narrativa linear. “In the 19th and 20th centuries, radio, motion pictures, and television created forms of media that made the ordinary story extraordinary; however, these forms maintained a single limited, ordered narrative perspective.” (Davenport et al., 2000:456)

Ora, o que os videojogos introduzem, de uma forma mais consistente na década de 70, é a possibilidade de libertação deste espartilho narrativo, na medida em que um dos princípios fundamentais de qualquer jogo – uma certa abertura que permita a possibilidade de várias opções em relação às quais o jogador possa decidir – implica de certa forma o abandono desta linearidade narrativa pré-determinada. Convém salientar que se fala aqui na ideia de narratividade, guião e outros termos do género precisamente porque os videojogos, desde muito cedo, demonstram esta propensão para a inclusão de elementos narrativos no seu contexto: não é necessário recorrermos aos exemplos mais evidentes dos nossos dias para percebermos que a tentativa de envolver uma certa noção de «estória» no contexto de um jogo está presente por todo o lado. “In contemporary game design, narrative elements are primarily employed to provide an explanatory background against which the high-resolution mimetic action of the game takes place.” (Mateas, 2002: 20) Mesmo que os videojogos assentes em épicas narrativas de cariz muito complexo e extremamente povoadas de personagens não sejam hoje uma das linhas de investigação mais profícuas, o que se

verifica é que a introdução dessa componente narrativa, mesmo que cingindo-se apenas a uma função enquadrante, existe.

“A partir de meados da década de sessenta o mundo assistiu ao sucessivo desenvolvimento de uma nova categoria de médias. Os suportes que introduzem a interactividade distinguem-se claramente pelo facto de a estrutura da obra estar condicionada pelo comportamento do utilizador” (Vairinhos, 2002: 39). Ora, aqui reside o ponto determinante: a obra – o videojogo, no caso – tem uma estrutura aberta. Entenda-se por estrutura aberta, aqui, aquela que permite várias possibilidades e opções de escolha a todo o momento e, sobretudo, aquela nas quais essas mesmas possibilidades e escolhas registadas, no momento, pelo utilizador, vão ser determinantes para a constituição dessa mesma história. O que significa que o argumento não está dado de antemão, é antes o jogador que, com todas as decisões e opções vai construindo esse mesmo enredo; ele é construído por si de cada vez que joga. Claro que há padrões, determinações, etc. que, em última instância, decidem aquilo que o jogador pode, ou não, fazer. Mas isso não deve ser suficiente para nos impedir de considerar que a margem de abertura está lá, e que algo do desenvolvimento narrativo está nas mãos do jogador. “In an interactive drama the player finds herself in an immersive world, inhabited by personality-rich, robustly interactive characters. The player is free to move around the world, manipulate objects, and, most importantly, interact with the other characters. But all this activity isn’t meandering, repetitious, or disjoint, but rather builds in compelling ways towards a climax and resolution. Thus, in an interactive drama, the player should experience a sense of *both* interactive freedom and a compelling, dramatic structure.” (Mateas, 2002: 6)

Ora, o que temos em mãos é a evidência de um problema sempre que pensamos em termos de composição musical para videojogos. Isto porque a música, dadas as suas características específicas, implica enormes dificuldades numa possível adaptação a essa estrutura narrativa dos videojogos. Colocando a questão noutros termos: compor para um filme, que está montado numa certa ordem, implica tempos definidos, etc. não é a mesma coisa que compor para um videojogo em que nunca se sabe bem o momento em que um trecho de música deve acabar para dar lugar a outro que no contexto do jogo faça mais sentido, e tudo isto sem que se percebam falhas ou saltos. O problema passa por essa necessidade de a música, em qualquer momento do jogo, estar em sintonia com o seu desenvolvimento; e isso é tarefa árdua sempre que vista da perspectiva do compositor.

O facto de possuímos, de um certo modo, uma maneira de compor música e de ouvir música é sintomático desta dificuldade que se liga aos videojogos: o problema é que nos videojogos a música deve ser interactiva, quando ela é por natureza, na maioria das vezes, não interactiva. Isto é: a ideia que temos de uma composição é uma composição finalizada, fechada, sem possibilidades de interferirmos com ela, a não ser, quando muito, avançarmos no tempo com o controle remoto para saltarmos uma parte inicial. E isto acontece porque muito do gozo que sentimos ao ouvirmos música deriva do facto de acompanharmos essa sucessão. Todas as mudanças, todas as variações estão desde logo estabelecidas; o que, afinal de contas, nos provoca uma sensação de segurança com a qual contamos para a fruição do que ouvimos.

Invoquemos o prazer que se retira quando ouvimos uma música de que gostamos e que conhecemos de antemão. O gozo passa por essa espécie de probabilidade, de capacidade de antecipação que temos a cada momento e que permite enquadrar o que se segue naquilo que vai passando: esse gozo desapareceria se, devido a qualquer possibilidade técnica, fosse possível

alterar a ordem e a sucessão dos vários motivos musicais. É isto que entendemos por não-interactividade da música: ouvimo-la numa determinada lógica e daí retiramos gozo. Assim como lemos um livro da primeira para a última página em vez de saltarmos aleatoriamente numa tentativa (artificial) de interferirmos de alguma maneira com desenrolar da história.

O problema surge quando esta mesma música – linear, pré-definida, fechada – se aplica a videojogos. Regra geral, a primeira dificuldade é o facto de constatarmos que se torna maçador ter que ouvir a mesma música repetida cinco ou seis vezes enquanto jogamos apenas um jogo, mesmo que rápido. Preferiríamos antes que a música fosse capaz de acompanhar as mudanças inerentes ao próprio jogo de forma a se coadunar com as situações proporcionadas. Isto passa-se porque há uma tendência para uma certa simplificação de processos no que à própria composição da música diz respeito. Por outro lado, é igualmente desagradável perceber que a ligação interna entre a música e o próprio contexto do jogo é muito ténue.

Façamos uma ligeira incursão histórica pela ligação da música aos videojogos, de modo a enquadrarmos a questão da composição.

A história da música para videojogos é relativamente breve: podemos dizer que, um uso mais sistematizado da música em videojogos tem cerca de 30 anos. No início dos anos 70 os videojogos limitavam-se a emitir apenas algumas notas básicas, o que fazia com que não se tivesse, em algumas situações, mais do que cinco ou seis sons diferentes. Tal deveu-se fundamentalmente ao estado de evolução do *hardware*: se este não permitia ainda grandes desenvolvimentos, então em termos de *software* e programação não se investia muito. O que resultava no facto de toda a questão do som nunca passar pelas mãos de um compositor ou de um sonoplasta, sendo então mais uma tarefa a que um dos programadores tinha que dar resposta com os seus conhecimentos na área, mesmo que limitados.

E que tipo de música se ouvia nestes videojogos do início? Identifiquemos as três dimensões distintas da música: ritmo; harmonia e melodia, com um ligeiro enquadramento de cada uma delas. O ritmo é o que exprime o tempo musical, independente do tempo do relógio. Requer a ideia de sucessão; a uns sons sucedem-se outros, numa determinada cadência. Implica também a ideia de diferença; o que possibilita a marcação dos ritmos é o facto de os vários sons (e silêncios) que se sucedem serem diferentes uns dos outros. Mesmo que sons iguais se repitam, eles repetem-se intercalando-se precisamente para que essa diferença seja notada. A melodia é o que se pode designar como uma sucessão lógica de sons diferentes. Mas que ao contrário do ritmo não se estabelece com base numa sucessão de durações apenas, mas sim numa relação entre as tonalidades que compõe essa sucessão. A percepção global dessa sucessão é o que chamamos melodia; geralmente uma sensação de agrado proporcionada pela audição de uma relação entre as notas que se sucedem. A harmonia tem que ver com a relação que os sons estabelecem entre si, não numa perspectiva de progressão como a melodia, ou até mesmo o ritmo, mas sim numa perspectiva de simultaneidade. Trata-se da ponte que se estabelece sempre que os vários sons são escutados em simultâneo. Desse efeito o ouvinte retira algum prazer, que nasce das possibilidades combinatórias dos vários sons.

Ora, dadas as limitações técnicas observadas no início, o elemento rítmico acabava por ser aquele que mais facilmente se conseguia integrar no contexto de um jogo. Com quatro ou cinco sons diferentes já se conseguia compor um ritmo que se adequasse ao tipo de jogo. Por outro lado ainda, em termos de concepção do próprio jogo, esse elemento rítmico era o que acabava por interessar

mais, na medida em que a música era estruturada sobretudo como uma forma de fazer acompanhar a dinâmica rítmica do jogador face ao próprio jogo. Apesar de todas estas limitações, alguma interactividade já era notada: o ritmo acelerava à medida que o jogador progredia; uma sequência de sons mais graves quando o jogador perdia, etc.

Por alturas dos anos 80, com o decisivo avanço do *hardware* - generalização das placas de som, por exemplo - os criadores de videojogos começam a encarar o papel da música num jogo de maneira diferente. Começava-se a abrir espaço para a introdução de criativos de outras áreas que não a programação, no contexto da concepção de videojogos. "At the level of technology, the inclusion of microprocessors in musical instruments of the 1970's and '80s placed the manufacturers of electronic keyboards and audio devices in a dependent position with regards to the overall advancement of general-purpose microprocessor technology." (Théberge, 1997: 59) Este desenvolvimento progressivo do *hardware* permitiu que fosse possível compor para videojogos pensando, não apenas em termos de ritmo, mas também de melodia e harmonia. É quando se começam a compor trechos de música com alguma autonomia que, de certa forma até podiam subsistir para lá do próprio jogo. O que se traduziu numa progressiva incorporação de música nos videojogos. É também nesta altura que os primeiros compositores e sonoplastas começam a trabalhar de uma forma mais interventiva na concepção de videojogos – justificava-se já a contratação de profissionais de uma determinada área ao invés de a deixar entregue a quem não estava habilitado para isso.

E a partir daqui começou-se a verificar uma tendência que viria a ser determinante ao longo de todo este processo: o facto de a composição para videojogos ser, cada vez mais, concebida e desenvolvida em termos semelhantes aos do cinema e da TV. Ou seja, os compositores encaravam a composição para um videojogo quase como se estivessem a compor para um filme de acção ou de ficção científica. E foi precisamente aí que se concluiu de uma forma lúcida que, tal maneira de enfrentar o problema era, afinal de contas incorrecta. Porque, muito simplesmente, um filme não é um jogo; um filme tem um tipo de narrativa e, conseqüentemente, um tipo de necessidade de ilustração musical completamente diferente de um videojogo. O facto é que a música para videojogos que pretendia ser eficiente e adequada a esse contexto tem que implicar uma capacidade de mudança e adaptação elevadas. Ao longo do jogo, a imprevisibilidade do que acontece ao desempenho do jogador é enorme e a música tem que se adaptar. Para isso, uma música estática, com durações definidas e que para ser compreendida tem que ser ouvida até ao fim – como é o caso da música no cinema – não é compatível com a dinâmica intrínseca de um videojogo, assente em variações constantes e grande capacidade de mudança entre os diferentes tipos de situações. Na tradição musical do ocidente (e não só) a música que se ouve é sempre uma conseqüência de uma forma que lhe dá contornos e definições; não se vislumbrando qualquer possibilidade de abertura para que o ouvinte possa interferir de alguma maneira. "Music for listening is inherently non-interactive.(...) Music that works well with a game, especially music that is ready and able to change itself unpredictably is likely to be boring if listened to by itself" (Harland, 2000: 1)

Mas essa música, fundamentalmente assente em estruturas rítmicas e melódicas fortes, em progressões definidas, feita sobretudo à imagem do cinema, muito pouco serve como elemento determinante do desempenho do jogador. Ela era mais encarada como um elemento que pretendia entreter o jogador, mais do que inseri-lo na dinâmica do próprio jogo.

Esse desejo de complementar o jogo com música e obter com isso alguns efeitos característicos daqueles que a música consegue no cinema, acabou por ter um efeito contraproducente: Com o fito

de cativar o jogador, o que aconteceu foi que essa música começou a afastar cada vez mais o jogador. E isto fundamentalmente por duas ordens de razões: primeiro, os jogadores começam a perceber que a música não é um elemento fundamental na constituição do próprio jogo em termos de transmissão de informação. Deste modo a música começa a ser sentida «apenas» como uma forma de decorar o ambiente e de entreter os ouvidos do jogador enquanto ele joga. Em segundo lugar, a música tornava-se algo de aborrecido que ao fim de algum tempo já quase ninguém tinha interesse em ouvir. Imagine-se que numa determinada cena se ouve um tema, e que enquanto o jogador aí estiver vai ter que ouvir esse tema, se ele se demorar um pouco mais, em alguns jogos acabava por ter que ouvir o mesmo tema com a duração de um minuto seis ou sete vezes, o que obviamente se tornava fastidioso e desinteressante. E que, regra geral, estimulava o jogador a desligar o som pois, dali «não vinha nada de novo».

A solução de sonorização do videojogo à imagem e semelhança do cinema estava esgotada. E tal deveu-se sobretudo à questão referida no início. Os jogos têm um tipo de narratividade que não é a do cinema. E essa narratividade dos videojogos implica pensar o processo de composição de uma forma radicalmente diferente – uma forma que seja capaz de acompanhar, desde sempre, a dinâmica do próprio jogo.

Vejam então que tipo de soluções é que podem ser apontadas. Para tal detalhem-nos nas necessidades mais técnicas requeridas ao compositor de música para videojogos. A música que se quer como elemento fundamental de um videojogo tem que começar por ser capaz de assumir esse carácter de preponderância. O que significa dizer: ela deve ser um elemento importante na construção do jogo, para um pouco mais tarde também o ser quando esse jogo é jogado. Para tal o jogador tem que perceber que pela música também passa aquilo que é fundamental para a jogabilidade de um jogo; mais concretamente, se o jogador, por exemplo, for colocado perante uma situação em que a música desempenhe um papel decisivo nesse jogo, o jogador irá prestar-lhe uma atenção completamente diferente. Por que é que os dados que permitem ao jogador jogar são todos transmitidos pela imagem e o som está apenas a complementar? Esse é o caminho mais imediato para tornar a música supérflua dentro de um contexto. Se, por exemplo, determinada informação, em vez de passar por um aviso através da imagem, passar através do próprio tema musical, o jogador conferirá um outro papel à música, indo muito mais no sentido de lhe atribuir a devida atenção. Pelo menos não retirará o som. Mas para isso é também necessário que a música tenha uma estruturação e encadeamento ao longo do jogo diferentes do que acontece na maior parte dos casos. O jogador não deverá sentir a música como um elemento que lhe provoca tédio; para isso ela terá que ser mais diversificada e o mais adaptada possível às variações do jogo.

Outro aspecto a ser reequacionado de uma forma profunda é a ligação que existe entre as várias situações decorrentes do desenrolar do jogo e a música que se ouve. Esta deverá ser o mais possível adaptada às particularidades que vão acontecendo. O jogador não poderá estar a ouvir o mesmo trecho de 50 segundos em *loop* só porque se programou que naquele nível do jogo é aquilo que se ouve. O que se deverá passar é que a música deverá ser capaz de se coadunar com as mais imprevisíveis *nuances* dramáticas da cena e dos personagens, de modo a que se sinta uma efectiva ligação da música à cena e não apenas um ligação de circunstância que pouco adianta ao desenrolar da própria narrativa. Podemos pensar, no concreto, em situações do tipo: identificação entre personagem e tema musical; identificação entre situação e tema musical; revelação da totalidade dos temas musicais ao longo de todo o jogo em vez de avançar com tudo no início; atribuição de

funções simbólicas à música que sirvam para a descodificação de uma qualquer informação no contexto do jogo, etc.

Mas para que isto possa acontecer é óbvio que é no início que as coisas devem mudar. E o início é precisamente a fase da composição e da consequente programação que ditará as circunstâncias em que essa mesma composição musical deverá ocorrer. E se se pretende variabilidade permanente, versatilidade na mudança de modo a que essa mesma mudança não seja notada e ainda uma adequada ligação às circunstâncias do jogo, então a música terá que ser cada vez mais adaptável, na sua génese, às diferentes necessidades que vão surgindo com o decorrer do jogo.

Tal passa por aquilo que poderíamos definir, no seguimento de alguns desenvolvimentos teóricos mais recentes na área da música, de uma molecularização do material musical. Este conceito de molecularização importa ser analisado em detalhe porque essa mesma molecularização irá permitir que se atinja esse objectivo de tornar a música cada vez mais adaptável no contexto multimédia que é o videojogo.

Pascale Criton, num interessante texto chamado *Música e Simultaneidade: Mobilidade e Simultaneidade na Música*, dá um sentido preciso a este conceito de molecularização. Tal assenta sobretudo em desenvolvimentos técnicos e teóricos verificados ao longo do século xx. Segundo o autor, esses mesmos desenvolvimentos permitiram de, uma forma geral, uma tomada de consciência cada vez mais detalhada acerca da matéria que constitui a música: o som, o ruído e o silêncio, e também da forma de organizar essa mesma matéria. Isto passa por um detalhe cada vez maior que se consegue acerca desses mesmos elementos e respectiva forma de os organizar; detalhe esse que sem dúvida contribui para uma outra maneira de considerar a organização do material musical que é o que está em causa na música. Vejamos alguns exemplos. No princípio do século xx, o dodecafonismo, de acordo com os princípios enunciados por Shöenberg; as investigações de Scriabine acerca do que é a audição, o serialismo e as decorrentes formas de organização do som (Xenakis, por exemplo), a introdução da electrónica a partir dos anos 50/60; algumas experiências mais no domínio pop/rock e a introdução da informática no domínio da música (e da música no domínio da informática) são aspectos fundamentais para a compreensão daquilo que passa por essa molecularização da música. Digamos que esta série de descobertas, invenções e novas propostas permitiu invocar uma lucidez e um detalhe muito maiores no que diz respeito à audição. Por molecularização podemos entender aspectos tão decisivos como o acesso, por meio técnicos, à totalidade das frequências; a identificação cada vez mais visível do que está na origem dos compostos; a organização dos objectos sonoros em estruturas e formas muito mais maleáveis (com ajuda da informática, por exemplo) e a edificação de texturas que contenham em si cada vez mais possibilidade de modulação. São aspectos sintomáticos disso a que chamamos molecularização. Isto porque o que essas novas perspectivas nos indicam é sobretudo um abrir de enormes possibilidades no que concerne à organização do material sonoro, afinal de contas o que está na base da composição musical, e o que desempenha um papel fundamental na composição para videojogos. O que se traduz numa variedade alargada no que respeita às formas musicais, bem como à sua audição. O som passa desse modo a ser considerado, cada vez mais, como uma matéria bastante maleável cujo agenciamento permitirá a obtenção de compostos possuidores de uma grande capacidade de variação interna, e sobretudo uma possibilidade constante de modulação e metamorfose. Pascale Criton é explícito quando considera que “mais do que nunca, a música é uma arte de agenciar o descontínuo, pois não partimos de um modelo mas de moléculas, de partículas, de pedaços dispersos, não orgânicos. O acesso à análise, à simulação e a

regulações extremamente flexíveis constitui um verdadeiro terreno de exploração, não apenas técnico mas também sobre o plano de percepção e da escuta. Podem de novo estabelecer-se relações de tempo, de simultaneidades, de tipos de ligações entre o cérebro, os dedos, as velocidades e as sensações.” (Criton, 2003: 159) O que significa que muito do que está em causa nos videojogos passa por essas novas possibilidades de articulação do material sonoro, que vão muito para lá daquelas que tradicionalmente eram concebidas. No fundo trata-se de dizer que o século XX, e os desenvolvimentos nele decorrentes, nos possibilitou um número ainda maior de perspectivas sobre a possibilidade de ligações e conexões que nos permitam atingir resultados até aí inalcançáveis. Importa concluir daqui, em primeiro lugar, que um dos princípios fundamentais nos quais a composição assentou durante muito tempo está irreversivelmente colocado em causa: a rigidez da estrutura temporal da composição. Esta rigidez está abalada, o que significa dizer que há outras formas de encarar a composição para lá daquelas que tomam como determinação a ideia de um começo fixo, de um desenvolvimento e de um fim que, desde o início estão determinados. Estão facilitadas as condições para uma música que se quer mutante e dinâmica, capaz de acolher no seu seio inúmeras possibilidades de variação interna. Pierre Boulez, a propósito de novas formas de organização da matéria sonora e do papel do compositor no seu contexto, refere o seguinte: “on acquiert de la sorte une liberté justifiée, la part indispensable étant réservée à l’initiative instantanée, si je puis dire, du compositeur. Son imagination a toute latitude de travailler sur l’objet concret qu’il rencontre en cours de composition, et ceci en fonction de l’objet lui-même.” (Boulez, 120)

O que foi dito vai, então, no sentido de evidenciar uma emergente fluidez, uma maleabilidade cada vez maior no que se refere à organização do material sonoro. Aponta-se para a obtenção de formas musicais que contenham um dinamismo intrínseco muito evidente.

Ora, isto importa aqui porque se atendermos bem ao que atrás foi dito acerca das necessidades musicais no que respeita a videojogos, é precisamente pela possibilidade de conferir um dinamismo e uma elasticidade cada vez maior à capacidade de organização do material sonoro que a questão passa. Porque é mesmo disso que o jogo necessita: que a música tenha uma enorme flexibilidade de adaptação, que faça sentido, a diferentes variações decorrentes do próprio desenrolar do jogo. Vejamos a seguinte situação: se o personagem de um videojogo se encontra numa situação de tensão, a música terá que o transmitir, mas se, num ápice, a situação se inverter a música terá que acompanhar; e se a seguir se passar para uma situação de transparente velocidade, a música terá também que ser sintomática disso. E o que é mais importante, tudo isto com transições correctas e imediatas para que o jogador sinta a necessária resposta ao seu comportamento. E tal só pode ser atingido se se conceber a composição com base nessa molecularização. Porque só assim se concebe o material musical como suficientemente aberto e disponível para essa fluidez que é necessária. O que poderá permitir uma maleabilidade evidente: “por outro lado, a música da era tecnológica, disponível e repetível a todo o momento, inscreve-se cada vez mais num *continuum* espacio-temporal, o da rádio aberta 24 sobre 24 horas. Toma então, facilmente, o aspecto não de um discurso articulado e acabado no tempo (contando uma história acabada) mas de um *continuum* natural, que nunca começa nem acaba.” (Chion, 1997: 50) Esta passagem é emblemática; traduz aquilo que se espera que a música de um videojogo consiga ser, do mesmo modo que transmite uma diferença enorme em relação àquilo que é a composição para cinema, por exemplo.

Uma nova forma de pensar a composição; é disso que se trata. O que havia começado como uma dificuldade – a deficiente adequação de certo tipo de música ao jogo – acaba também por se revelar

um enorme estímulo: a procura de pressupostos e formas de composição que proporcionem resultados positivos no contexto do videogame é a consequência da necessidade de dotar esse mesmo jogo, enquanto objecto multimédia, de uma coerência e integridade que até aí muito dificilmente tinha sido atingida, isto se pensarmos no conjunto dos elementos disponíveis para a constituição desse videogame. Versatilidade será um dos aspectos determinantes; quanto mais versátil, melhor a sua contextualização no todo. Essa versatilidade das formas permitirá, em última instância que seja o próprio jogador a perceber que lhe cabe a ele um papel determinante na constituição do que se irá ouvir, quase como se ele se pudesse sentir compositor. E isto porque a música tem uma enorme capacidade de ir para lá desse dado concreto que são as formas e os objectos sonoros componentes dessas mesmas formas. A música passa sempre pelo efeito que causa em quem a ouve e nas circunstâncias em que se ouve; como uma energia que se transmite e que possui uma força tremenda em si. “A corollary concern of this composition that also arises from the assumption of the primacy of mind is the idea that compositional deep structure does not reside merely at an organizational level of formal objective attributes, what is generally taught as compositional theory and technique, but rather at the primary level of encoded mind: the communication of a history of distinctions made.” (Dunn, 1999: 80) E este aspecto é particularmente relevante na medida em que o videogame é sempre um depósito de emoções, emoções essas para as quais a música deverá também ser um elemento de decisiva importância.

É este estímulo, filho de uma dificuldade maior, que deve ser aproveitado. A música não tem a ganhar só com a música: ela ganha bastante sempre que é capaz de se abrir ao não-musical; e sempre que é capaz de fazer reverter para si própria esse não-musical. Da relação entre música e videogames, se até agora os resultados não foram positivos – para ambos os lados – é de acreditar que o possam vir a ser. O campo está aberto, e quem a ele se entregar vai constatar que, pelo menos, ainda muito do que é necessário está para fazer. Talvez depois se possa detalhar um pouco melhor o grau de interesse do que até aqui foi feito.

Bibliografia

- Baer, Ralph, (1999), “How Video Games Invaded the Home TV Set”, Ralph Baer’s web site. Disponível online em: http://www.ralphbaer.com/how_video_games_.htm
- BBC News, (2003), “Freeview reaches first birthday”, BBC News web site. Disponível online em: http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/tv_and_radio/3225241.stm
- Brand Republic, (2003), “America Online to offer services for Sony PlayStation2”, Brand Republic web site. Disponível online em: http://www.brandrepublic.com/digitalbulletin/news_story.cfm?articleID=180031&Origin=DB15052003
- Brown, Mike; Cook, Mark (2003), “Teletext Timeline”, Teletext Now and Then web site. Disponível online em: <http://teletext.mb21.co.uk/timeline/>
- Center for Digital Democracy, (2001), “TV That Watches You: The Prying Eyes of Interactive Television”, Center for Digital Democracy report. Disponível online em: <http://www.democraticmedia.org/privacyreport.pdf>
- Cook, Ferham, (2003), “Show me the Money”, C21 Media Networks web site. Disponível online em: http://www.c21media.net/features/feat_dtl.asp?id=5173&t=10&terms=interactive+tv&curpage=2
- Davenport, Glorianna (2003), “Colocar o i em DTV”, in *Interactive Television Authoring and Production*, edição COFAC/ Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, pp. 365.
- Dodson, Sean, (2003), “Riding the TV games boom”, The Guardian Unlimited Online. Disponível online em: <http://www.guardian.co.uk/online/story/0,3605,884663,00.html>

Fraser, Fiona, (2002), "BBC fights for interactivity", C21 Media Network web site. Disponível em: http://www.c21media.net/news/news_dtl.asp?id=4649

Guildford, Philip, (2002), "A persuasive case for pervasive gaming", Analysys web site. Disponível online em: http://www.analysys.com/default_acl.asp?Mode=article&iLeftArticle=968&m=&n=

Independent Television Commission, (2002), "ITC Multi-channel Quarterly – Quarter 3, 2002", ITC press-release. Disponível online em: http://www.itc.org.uk/latest_news/press_releases/release.asp?release_id=660

"It's Alive" website: <http://www.itsalive.com/page.asp?id=1075> ~

Reuters, (2003), "AOL to offer IM for PlayStation 2", CNet news.com website. Disponível online em: <http://news.com.com/2100-1043-1001673.html>

Rheingold, Howard, (2002), *Smart Mobs*, Perseus Publishing.

Sky Publicity, (2003), "Sky reaches seven million subscriber target early", Sky Publicity web site. Disponível online em: http://www.skypublicity.co.uk/press_d.asp?rel=562

Stegers, Fiete, (2002), "Pervasive gaming: Fire a few SMS shots just to say hello", Europemedia website. Disponível online em: <http://www.europemedia.net/showfeature.asp?ArticleID=8293>

Sundgot, Jorgen, (2003), "A new twist to SMS-TV gaming", infoSync web site. Disponível online em: <http://www.info-sync.no/news/2002/n/3007.html>

Swedlow, Tracy, (2003), "ITV Today Newsletter", ITV Today web site. Disponível online em: <http://www.itvt.com>

Takahashi, Dean, (2003), "Sony chip to transform video-game industry", Mercury News online. Disponível online em: <http://www.bayarea.com/mld/mercurynews/5311288.htm>

Timms, Dominic, (2002), "Fight Club", The Guardian online. Disponível online em: <http://www.guardian.co.uk/Print/0,3858,4538639,00.html>

Van Dusseldorp & Partners, (2002), "Van Dusseldorp & Partners 2nd SMS Meets TV Seminar – overview", in Van Dusseldorp & Partners 2nd SMS Meets TV Seminar web site. Disponível online: <http://www.smsmeetstv.com/smsreport.php>

Wakefield, Jane, (2003), "Cable firms look to gaming", BBC News online. Disponível online online: <http://news.bbc.co.uk/2/low/technology/2823355.stm>

Wilkes, Neil, (2003), "Sky edges nearer to 7m target", Digital Spy online. Disponível online em: <http://www.digitalspy.co.uk/article/ds11110.html>

Winter, David, (2000), "The Pong Story", The Pong Story web site. Disponível online em: <http://www.pong-story.com/atpong2.htm>

"WhiteDot" web site: http://www.whitedot.org/issue/iss_story.asp?slug=shortSpyTV