

“So medieval like, so gentle, so perfect”: as categorias musicais da banda sonora do videogame *The Elder Scrolls IV: Oblivion*

Joana Freitas

CESEM – FCSH/NOVA, joanasofsky@hotmail.com

Resumo

A música para videogames em espaços *online* tem-se tornado um alvo de imensa actividade com diversos propósitos por parte de inúmeros/as utilizadores/as. É possível observar a criação de listas de reprodução organizadas por ambientes ou carácter como “épica”, “instrumental” ou “atmosférica”, cruzando uma série de bandas-sonoras de jogos. Neste artigo, é observada a forma como a música é sistematizada e inserida em categorias definidas de acordo com os diversos ambientes propostos no jogo *The Elder Scrolls IV: Oblivion* ao explorar diversos recursos musicais que são utilizados em função da nomenclatura aplicada a cada faixa, especialmente o ritmo, o timbre, andamento e instrumentação. Examinando os imaginários presentes no jogo, a sua construção e como é que estes são reforçados através da banda sonora que acompanha a narrativa e experiência do/a jogador/a durante a jogabilidade, a banda sonora pode ser considerada um depósito de significados associados às acções, atmosferas e contextos propostos ao/à utilizador/a.

Palavras-chave: videogames, *Oblivion*, música, ergodicidade, categorias, tópicos

Title: So medieval like, so gentle, so perfect: as categorias musicais da banda sonora do videogame *The Elder Scrolls IV: Oblivion*

Abstract

Video game music is responsible for a lot of activity with various purposes by users in multiple online spaces. It is possible to observe the creation of playlists organized by environments, character, etc., such as "epic," "instrumental," or "atmospheric", intersecting several game soundtracks. In this article, it's examined how music is systematized and inserted into categories related to the different environments proposed in the game *The Elder Scrolls IV: Oblivion* when exploring specific musical resources that are used according to the nomenclature applied to each track, especially the rhythm, pitch, tempo and orchestration. Observing the imageries present in the game, their construction and their reinforcement through the soundtrack that accompanies the narrative and the personal experience of the player during the gameplay, the soundtrack can be considered a deposit of meanings associated to the actions, ambients and contexts proposed to the user.

Keywords: videogames, *Oblivion*, music, ergodicity, categories, topics

1. Introdução

A banda sonora de três títulos da série de videogjos *The Elder Scrolls* composta por Jeremy Soule foi colocada em destaque, entre muitos outros aspectos e em diversas plataformas, pelo site da estação de rádio britânica *Classic FM* em 2013 através do inquérito *online* realizado anualmente aos/as utilizadores/as/ouvintes da rádio de música clássica, o *Classic FM Hall of Fame*¹. Nesse mesmo ano, o *Concerto para piano n.º 2* de S. Rachmaninov continuava em primeiro lugar pelo terceiro ano consecutivo, enquanto o *Concerto para piano n.º 5* “O Imperador” de L. V. Beethoven passou para sexto lugar devido à subida da música de J. Soule dos jogos *Elder Scrolls* para o quinto². Mesmo não sendo um dos pontos mais relevantes no contexto deste trabalho, é curioso notar o facto desta votação ter tido reacções de diversas naturezas que se centram principalmente na aproximação da música para videogjos à música clássica, e de como esta segue e realiza cruzamentos com outras formas de *media*, como o cinema e a televisão.

É possível verificar em muitos comentários de utilizadores/as – tanto no site da *Classical FM* como em vídeos de compilações de música para videogjos no Youtube –, para além de argumentar o seu “valor” enquanto “música”, referências à importância da música nos jogos e nos componentes que os constituem (gráficos e aspectos visuais, ambiente, interactividade, etc.) e a sua semelhança com outros meios audiovisuais, principalmente os filmes:

*“I agree that if Beethoven were alive, he would be composing for movies - and perhaps even games too. Games have become increasingly cinematic and complex, and you spend upwards of 50 hours on many of them. For many game fans, the music is one of the most important parts of a game. Music draws you into that world, the same way it would for a movie, concert or symphony. Music is an experience of the senses; it is pretentious and erroneous to think that music is somehow less if it is accompanied with a visual or interactive component. For the first time in a long time you have flocks of young people voting and getting interested in classical music - hell yeah!”*³

De acordo com Iain Hart, a musicologia dos videogjos (ou ludomusicologia⁴) tem sido construída e assente em três modos de questionamento: (1) o estudo da história do áudio e música em videogjos; (2) a relação e envolvimento com os diversos meios tecnológicos, bem como as suas inovações, na música de videogjos; (3) a análise de textos musicais de videogjos. É importante referir que a música de videogjos se assemelha e faz referências directas a modos de construção e produção de outros meios audiovisuais, como já referido anteriormente; no entanto, este meio em específico exige do/a utilizador/a uma interacção mais activa e directa do que um ouvinte de música ou um espectador de um filme. Para

¹ A descrição do *site* apela e reforça a acção do/a utilizador/a no seu voto, de modo a relevar “the ultimate chart of classical works”. O guia de 2015 e restantes informações podem ser acedidos aqui: <http://halloffame.classicfm.com/2015/> (último acesso a 15 de Janeiro 2017).

² A música para a série de videogjos *Final Fantasy* do compositor Nobuo Uematsu também é de destacar, tendo ficado em terceiro lugar na votação. <http://www.classicfm.com/hall-of-fame/2013/video-games-beethoven-hall-fame-top-5/> (último acesso a 15 de Janeiro 2017).

³ Comentário publicado pelo utilizador Siobhan Bryn na secção de comentários em resposta à proposta de discussão mencionada no artigo aqui: <http://www.classicfm.com/hall-of-fame/2013/video-game-music-hall-fame-opinion/#qxLEMJJCgyh5QmTjp.97> (último acesso a 15 de Janeiro 2017)

⁴ O termo ludomusicologia está directamente associado ao cruzamento da musicologia e ludologia, principalmente focado no estudo da música de videogjos.

além da interacção física através de um meio de *hardware* (um comando de consola ou um rato e teclado) que permite a troca de informação e o jogo, os videojogos exigem um modo de participação a nível intelectual, sendo necessário por parte do/a utilizador/a a realização de escolhas e decisões baseadas nos conteúdos que o jogo providencia, determinando os diversos resultados que podem ocorrer e que moldam a experiência pessoal de cada jogador/a.

A criação dos vários elementos que constituem um jogo – a narrativa, o universo, as personagens, os efeitos visuais e sonoros, a música, etc. – é um processo geralmente estático (são elementos escritos e aplicados no jogo, podendo ser retirados do seu contexto, em conjunto ou individualmente, e analisados de uma forma linear); contudo, a percepção destes elementos é realizada de uma forma dinâmica [Hart 2014]. Cada jogador/a tem a sua própria percepção, moldada pela construção da sua identidade, diversos contextos sociais que se insere, entre muitos outros aspectos, pelo que a mensagem que os elementos do jogo constroem é distinta para quem joga, sujeita a constantes alterações. Ainda segundo Hart (um dos poucos autores que procura compreender a música de videojogos como um processo comunicativo de significado através de performance e interactividade), o áudio e a música criados para o jogo podem ser considerados como depósitos de significado dentro de um ambiente relativamente estático, no qual o/a jogador/a percebe-os como partes integrantes da sua experiência dinâmica, onde ambos o contexto e o significado se podem alterar.

Jeremy Soule refere em vários dos seus comentários partilhados nas suas próprias páginas em redes sociais (principalmente o *facebook* e *Twitter*) características, motivações e outras informações sobre as músicas que produz. Tomando como exemplo a citação seguinte, Soule discute uma faixa específica do videojogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Bethesda Softworks 2011] (doravante referido como *Skyrim*), denominada *Standing Stones* e que está inserida na categoria proposta pelos *designers* do jogo como “explore” (exploração)⁵:

“[T]his composition was challenging despite the slow tempo and monolithic movements. My multi-layered approach was to embolden the player with a narrative. This was accomplished through a specific structure. The first part of my structure/device was the acknowledgement of adversity. The second was to provide an enlightened incentive to overcome the adversity, and the third part of my construct was to provide a sense of scale of the world to create relevance for the entire idiom (the frame of the painting). Overall, I wanted the theme of the narrative to be about a dark hope and an illustration of an almost unsaid acknowledgement of a repressed truth. This narrative also starts with a metaphor. In this metaphor, I presented what I call the “walker” (or soul) whose footsteps are represented in plodding half notes. The next cast members of this metaphor include nature, light, darkness and death itself (adversity).”⁶

⁵ Embora este comentário seja relativo à quinta instalação da série *Elder Scrolls*, a qual não será analisada neste trabalho, é pertinente observar não só como o compositor discute os seus próprios processos de composição e interacção com a narrativa, como estes se assemelham aos métodos compositivos utilizados na instalação anterior, *Oblivion*, o objecto de estudo aqui em foco.

⁶ Comentário do compositor Jeremy Soule na música *Standing Stones* da banda sonora do videojogo *Skyrim* publicado no *facebook* pessoal (<https://www.facebook.com/OfficialJeremySoule/posts/375979709147161>) (último acesso a 15 de Janeiro 2017)

Tanto *Skyrim* como *The Elder Scrolls IV: Oblivion* [Bethesda Softworks 2006] (doravante referido como *Oblivion*) têm, nos ficheiros de instalação do jogo presentes na plataforma de computador (PC), a pasta “Music” subdividida em categorias de acordo com o local onde as músicas são usadas ou a sua função, desde “combat” a “town”. Cada conjunto de faixas engloba uma série de sonoridades, propostas de instrumentação e texturas que são, até a uma certa extensão, semelhantes, de forma a corresponder a imaginários presentes no universo dos jogos. Para além de um propósito primeiramente funcional dentro do *design* computacional para activar uma série de músicas em sequência de acordo com o local onde o/a jogador/a se encontra durante a sua experiência pessoal do jogo, cada música procura transmitir ao/a jogador/a, de forma consciente ou não, diversas associações culturais através de tópicos musicais, como os sopros de metal (frequentemente as trompas) em situações de batalha [Monelle 2006] – ambientes onde se promove a energia e acção por parte do/a jogador/a cuja personagem está em perigo – ou as “(...) plodding half notes” como os passos do “walker”⁷ em *Standing Stones*.

Considerando o processo pelo qual a música é sistematizada e inserida em categorias definidas de acordo com os diversos ambientes propostos no jogo *Oblivion*, este trabalho observa que motivos, materiais, instrumentação e outros recursos musicais são utilizados em função da “etiqueta” que é aplicada a cada faixa e como é que esta estruturação é realizada. Procurando cruzar aspectos teóricos de autores como Monelle, Peirce e Aarseth, este trabalho propõe uma leitura pessoal sobre os imaginários presentes nos jogos – desde “medieval” a “fantástico” como “celta” e “viking” – e como é que estes são reforçados através da banda sonora que acompanha a narrativa e experiência pessoal do/a jogador/a durante a jogabilidade. Ao perpetuar códigos musicais estereotipados presentes em meios audiovisuais já anteriores aos videojogos, esta banda sonora pode também ser considerada um depósito de significados associados às acções, atmosferas e contextos propostos ao/a utilizador/a.

2. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*: considerações sobre a música no universo de Cyrodiil

O videjogo *Oblivion* é um RPG (*role-playing game*) passado na província de *Cyrodiil* (a qual está inserida no universo de *Tamriel*) composta por nove cidades. Para além das missões (*quests*) que fazem parte da narrativa do jogo que o/a jogador/a pode executar, este título insere-se nos moldes de um jogo *open world*, no qual o/a jogador/a tem a possibilidade de explorar livremente o ambiente do mesmo, incluindo as cidades, aldeias, florestas, montanhas, caves, etc., nas quais habitam outros personagens (NPCs), animais – agressivos e/ou passivos – e criaturas, desde minotauros a fantasmas e *trolls*.

A banda sonora (não diegética) de *Oblivion* tem aproximadamente 1 hora (59:30)⁸, dividida em 28 faixas embora apenas 26 das mesmas é que estão incluídas⁹. No directório de

⁷ Embora esta referência que o compositor faz não seja muito clara, é provável que o “walker” (ou “soul”) seja a personagem do/a próprio/a jogador/a.

⁸ A banda sonora completa pode ser ouvida aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=SpqSdORmCX4>

instalação dos ficheiros do jogo no PC, a pasta “Music” está subdividida em cinco categorias, nas quais cada conjunto de faixas tem um sistema-nominal para os ficheiros de acordo com a sua função, provavelmente para facilitar o processo de produção e de funcionamento das músicas *in-game*. As músicas têm ainda um título específico individualmente dado pelo compositor que é visível se o/a utilizador/a comprar o CD em suportes físico e/ou digital ou pesquisar *online*.

Ao estar presente numa zona florestal do jogo, por exemplo, e o/a jogador/a encontrar umas das criaturas previamente referidas, por exemplo, um *troll*, uma das músicas que se inserem na categoria “battle” vai interromper a música que estava previamente a acompanhar a acção, esta inserida na categoria “explore”.

Sendo a música uma parte integrante de um texto audiovisual, esta não é a única componente semiótica que opera nos videojogos – este meio consiste de múltiplos integrantes semióticos a actuar em conjunto. De acordo com Hart, a existência de um processo de significação, entre o/a jogador/a e o jogo indica que o conjunto dos vários componentes que o integra é, de um ponto de vista semiótico, maior do que as suas partes isoladas. A música que é ouvida ao jogar *Oblivion* é considerada pelo/a jogador/a a música “do *Oblivion*” em vez de a música que esse/a jogador/a ouviu enquanto estava a jogar simultaneamente *Oblivion* [Hart 2014].

No livro *The Musical Topic: Hunt, Military and Pastoral*, Monelle propôs uma classificação de tópicos como icónicos ou indexicais (a partir das relações que Peirce discute entre ícone, índice e símbolo), de acordo com a sua representação tanto de sons naturais (como o cavalo ou o pássaro) ou de eventos musicais. O autor afirma que é necessária uma metodologia distinta ao estudar estes dois tipos de tópicos, pois estes têm características diferentes: o tópico icónico é musical apenas no seu significante, sendo o significado natural, social ou histórico [Monelle 2006]. Monelle exemplifica com o cavalo, em que o objecto do tópico “cavalo nobre” ou o som do galope do mesmo não são musicais, apenas o seu significador – como, por exemplo, o ritmo ou compasso 6/8, são musicais. Este objecto é referido como *fundamento* – segundo Peirce (1940), o signo representa alguma coisa, o seu Objecto – e ele representa-o em referência a uma espécie de ideia, o que pode ser denominado como *fundamento*). O autor reforça ainda a ideia de que o tópico indexical, tal como o icónico, tem um mundo de diversos significados associados para além do repertório musical, como na literatura, relacionadas com caracteres morais, como heróico ou aventureiro. Este tópico requer a descrição do próprio repertório, do fenómeno musical, aspectos organológicos, etc., devido ao lado musical do seu significador, tomando como um dos exemplos possíveis o tópico da chamada militar da trompete remetendo para as chamadas realizadas por estes instrumentos pelos exércitos já no séc. XIX.

Monelle afirma que a diferença principal ao estudar tópicos indexicais e tópicos icónicos é a importância do *fundamento*: o tópico indexical é observado relativamente ao nível de

⁹ Duas das faixas são de uma duração muito curta – menos de 15 segundos – que surgem quando a personagem do/a jogador/a sobe de nível ou morre, respectivamente. Verificar as tabelas 1, 2, 3, 4. Todas as informações foram consultadas aqui: <http://www.uesp.net/wiki/Oblivion:Music> (último acesso a 15 de Janeiro 2017)

aproximação entre o timbre, ritmo, motivos melódicos, etc. da música ao repertório ecoado; enquanto o tópico icônico não tem uma música original, mas sim um conteúdo musical que é uma imitação da natureza [Monelle 2006].

Entre as várias músicas inseridas na categoria “battle”, pode-se retirar como exemplo a música *Daedra In Flight*. Reunindo algumas informações de uma breve análise auditiva, esta faixa apresenta características como:

- Um compasso composto;
- Ostinato rítmico sincopado nas cordas num registo grave;
- Percussão que marca o tempo forte e acompanha o acelerando, incluindo um sino;
- Crescendo progressivo em camadas nos sopros de metal;
- Um elemento percussivo (pandeireta ou guizos) antecedente da entrada do flautim com um novo motivo melódico-rítmico;
- A transição realizada pelo flautim para um outro motivo nos sopros de metal (trompas) com figuração rítmica longa e intervalos ascendentes.



Figura 1. Transcrição pessoal do excerto inicial da música *Daedra in Flight*, motivo/ostinato rítmico

Monelle aponta para a complexidade do tópico militar e as questões históricas em volta das próprias práticas musicais em contextos bélicos:

“The contour of the military topic is different from that of the hunt. One cannot trace offshoots and developments, as one can for the hunt topic. There is nothing like the pastoral horn or the ‘horn of nocturnal mystery’. On the other hand, both march and trumpet signal have varied backgrounds, and although the warlike flavor is usually apparent, there is always a hint of the ceremonial, of civic splendor as well as soldiering.” [Monelle 2016]

A nível musical, estas características podem ser referências indexicais a estes imaginários, evocando universos bélicos, militares, entre outros, reforçadas por um ritmo dactílico que remete para a cavalgada. Pode ainda referir do mesmo modo o cavaleiro nobre das batalhas na Idade Média, e, em termos de instrumentário, tanto o flautim como a trompa estão associados a funções de sinalética militar.



Figura 2. Transcrição pessoal do motivo presente na entrada do flautim na música *Daedra in Flight*



Figura 3. Transcrição pessoal do motivo presente na entrada da(s) trompa(s) na música *Daedra in Flight*

Não é necessário, nem talvez pertinente, observar todas as músicas desta categoria, tendo em conta que, na sua totalidade, as várias faixas partilham características entre si como as já referidas relativamente a *Daedra In Flight*, principalmente andamentos acelerados com ritmos marcados e linhas melódicas em destaque em instrumentos de sopro, madeiras e/ou metais.

Um outro aspecto interessante a discutir neste contexto é a questão da interpretação ergódica por parte do/a jogador/a e a sua (possível) relação com a música. De acordo com a teoria cibertextual proposta por Espen Aarseth, o cibertexto tem de conter informação que funcione de uma forma recíproca e em *loop*, que se traduz em percepções distintas cada vez que o utilizar interage e interpreta o conteúdo (como um texto lido diversas vezes) [Aarseth 1997]. Segundo o autor, a cibertextualidade não é um novo modelo de texto mas sim uma perspectiva nas múltiplas formas textuais de forma a expandir o âmbito dos estudos literários para incluir fenómenos que, à partida, seriam marginalizados pelo mesmo campo. É importante referir ainda que:

“[A]s the cyber prefix indicates, the text is seen as a machine-not metaphorically but as a mechanical device for the production and consumption of verbal-signs. Just as a film is useless without a projector and a screen, so a text must consist of a material medium as

well as a collection of words. The machine, of course, is not complete without a third party, the (human) operator, and it is within this triad that the text takes place. (See figure 1.1.) The boundaries between these three elements are not clear but fluid and transgressive, and each part can be defined only in terms of the other two. Furthermore, the functional possibilities of each element combine with those of the two others to produce a large number of actual text types.” [Aarseth 1997]

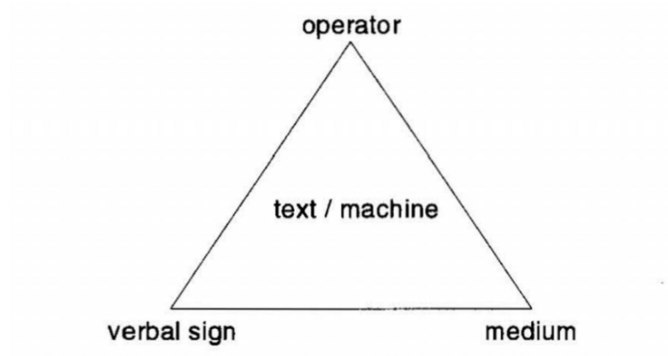


Figura 4. *The Textual Machine* [Aarseth 1997]

O autor analisa ainda jogos digitais de aventura da década de 90 como um objecto de interpretação ergódica, contendo elementos dinâmicos e colocando a questão da interactividade em destaque, afirmando que estas formas de texto exigem um esforço não-trivial por parte dos/as utilizadores/as, os/as quais participam na construção dos mesmos [Aarseth 1997].

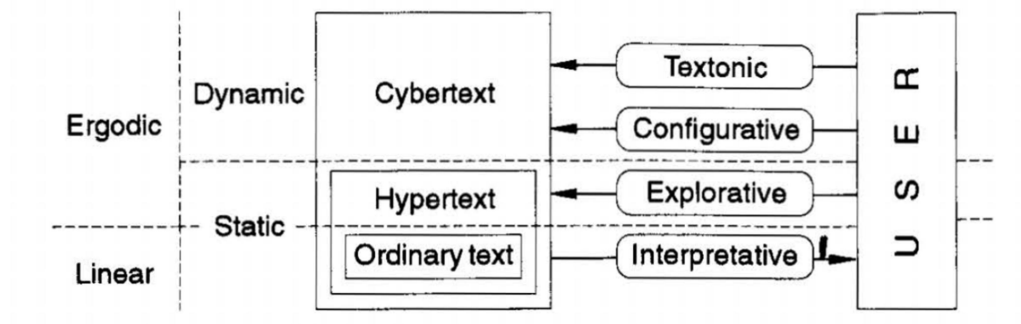


Figura 5. *User Functions and Their Relations to Other Concepts* [Aarseth 1997]

Por outro lado, James Newman discute o “mito” dos videojogos ergódicos, propondo que este meio não é interativo nem ergódico, e que não providencia apenas um tipo de experiência e um modo de envolvimento. O autor afirma que pode ser visto como um depósito de elementos ergódicos ou interactivos, constituído por estruturas e segmentos muito definidos que formam secções com bastante ergodicidade, e controlado por sequências cinemáticas, mapas, sistemas de pontuação, entre outros [Newman 2002].

Em vários jogos, é apresentado ao/a jogador/a uma série de diversas informações, tendo como objectivo, por exemplo, a contextualização da narrativa dos mesmos, os seus objectivos, etc., sob a forma de uma cinemática inicial, por exemplo, o que não permite a interacção física do/a utilizador/a com o jogo (excepto nos casos que se pode premir uma tecla específica para passar para a secção seguinte). Dependendo da construção do arco narrativo do jogo, estes podem ser constituídos por muitos segmentos alternados ergódicos e “não-ergódicos”, formando uma experiência incontinua de jogabilidade.

No caso de *Oblivion*, o/a jogador/a é confrontado/a com uma cinemática inicial a apresentar o ponto de situação da narrativa através da personagem representativo do Imperador de *Cyrodill*. Este tipo de mecânica visual é utilizado apenas neste jogo em situações muito específicas, nomeadamente a inicial, no momento de batalha final e no final da narrativa linear, o que não impede ao/a jogador/a de continuar a explorar o mundo de *Oblivion*. Removendo destas observações os sinais e mensagens que surgem no jogo quando uma missão é aceite ou um objecto importante é encontrado ou recebido pela personagem que o/a utilizador/a controla, a sua experiência de jogabilidade não é interrompida por estes elementos visuais, seja ao explorar uma gruta ou a descansar numa taberna. Um elemento que participa na interrupção da percepção ergódica do contexto em que o/a jogador/a se insere é a música, principalmente a da categoria “battle”, devido às diferenças de timbre, andamento e instrumentação bastante contrastantes relativamente às restantes categorias.

Vários códigos musicais estabelecidos em meios anteriores aos videojogos, principalmente no cinema e discutido por autores desde Theodor Adorno e Hans Eisler (1947), Claudia Gorbman (1987), Marcia Citron (2014) ou James Buhler (2014) atribuem valor à imagem ou reforçam-na através do som e música, cujos fenómenos associados também foram interpretados por Michel Chion (1990). O/a jogador/a pode estar numa destas áreas referidas – floresta, montanhas, cidades, etc. – e uma das músicas inseridas na categoria “battle” começar, sem estar no seu campo visual qualquer ameaça.

A música é activada simplesmente por estar uma ameaça directa à personagem num raio específico (podendo exemplificar com os casos de um guarda que descobriu um crime que o/a jogador/a efectuou com a sua personagem; animais selvagens como ursos ou linces; e ainda seres fantásticos como fantasmas, *trolls*, etc.). Isto transmite directamente ao/a jogador/a que está em perigo; o contexto histórico do jogo em si e a estética aplicada – nomeadamente através referências medievais e o reforço da ideia de um herói que o/a jogador/a tem de ser para completar a missão principal do jogo (salvar *Cyrodill* da ameaça iminente que, como habitual, vem de uma outra dimensão maléfica, neste caso, o reino de *Oblivion*,) – é valorizado principalmente pelos motivos rítmicos e tímbricos, como a percussão e as trompas – que fazem referências, por vezes, à banda sonora em contextos bélicos de Howard Shore em *Senhor dos Anéis* (P. Jackson, 2001, 2002, 2003) (universo que, por vezes, é uma clara referência e inspiração para a construção do ambiente deste jogo).

H. Shore associa as trompas não só à valorização da coragem dos humanos no reino de Gondor, como os ritmos sincopados nas cordas graves que efectuam motivos curtos e acentuados nas trompas para acompanhar a produção, treinos, marchas e a própria representação dos *Orcs* (considerados uma “raça básica e pouco civilizada” [Adams 2005]).

O facto de o/a jogador/a ter de procurar a origem visual da ameaça e processar qual o tipo de interacção que irá desempenhar transforma o significado não só visual como também musical recebido pelo/a utilizador/a, interpretando (ergodicamente) a ameaça e o acompanhamento musical a ela associado como uma oportunidade de ser – ou tentar – um “herói”, fugir, esconder-se, ou o que cada participante decidir dentro das suas próprias opções.

Em tom de contraste, as categorias “explore” e “public” partilham algumas afinidades entre as músicas que as compreendem, principalmente a nível de instrumentação – dando destaque à flauta, cordas e, por vezes, harpas, tanto como numa linha principal como desempenhando a função de preenchimento harmónico – andamento e texturas. Faixas como *Sunrise of Flutes* ou *Harvest's Dawn* (da categoria “public”, ou seja, apenas quando o/a jogador/a se encontra em cidades) são maioritariamente compostas por dois a três motivos principais na flauta ou na harpa, com a melodia e ritmo bem definidos, que são sequenciados à medida que vão sendo repetido e explorados. As faixas da categoria “explore” são, na maior parte, um pouco mais longas do que as da categoria anterior, e distinguem-se principalmente devido à sua construção por camadas nos vários naipes instrumentais, assentando também em certos motivos específicos de cada faixa que são repetidos ao longo da música, intervalados por longas frases melódicas geralmente nas cordas.

Paul Martin analisa o universo e paisagens de *Oblivion* a partir de um quadro teórico formulado por Burke e Kant relativamente ao sublime e ao pastoral, propondo que, à medida que o/a jogador/a vai explorando este mundo e ficando cada vez mais familiarizado, a imensidão da paisagem apresentada inicialmente ao/a utilizador/a através da cinemática inicial – considerada sublime – é reduzida para uma percepção pitoresca por parte do observador que pode estar relacionada com a resolução final na narrativa do conflito central do jogo. O autor afirma que:

“The opening scene of Oblivion clearly establishes the 19th century pastoral design as described by Marx. The bucolic, pre-industrial repose of Tamriel is threatened by an industrial Oblivion. In the Oblivion version of the pastoral the encroaching forces serve as a call to arms. It is not the idyll that is the focus but rather the threat to it. The abiding energy is not one of repose or admiration but of what is anathema to the pastoral (and fundamental to video games): action. (...) In short, the awesome breadth of Tamriel has been transformed over the course of the game to a set of discrete, manageable spaces. Unlike in comparable epic films, in which each landscape shot presents as the sublime, once the player is allowed to walk the fields - and outside the sublimely framed shot - the sense of grandeur can no longer be sustained, or at least it can only be sustained fitfully.”
[Martin 2011]

De acordo com Monelle, há vários mundos de tópicos que constituem géneros musicais e culturais, incluindo o pastoral. O timbre da flauta e oboé ou a estrutura rítmica da siciliana podem actuar como significantes, e a tranquilidade do pôr-do-sol ou paisagens pacíficas como significados [Monelle 2006]. Embora os “(...) musical signs are sonic events that create an effect in a perceiver; not everything happening in music necessarily functions as signs all the time (something might not be apprehended, might not cause an effect)” [Turino

1999], é possível também associar os timbres explorados principalmente pela categoria “explore” e a sua presença no acompanhamento musical de contextos ambientais em que estão associados ao universo deste tópico, reforçando a ideia de tranquilidade ou de aventura em músicas como *Peace of Akatosh* ou *Glory of Cyrodiil*.

Os títulos dados às várias faixas são também um aspecto pertinente a verificar, ligando-se às relações transtextuais entre textos discutidas por G. Genette [1982] (as quais não são herméticas, reforçando a rede de interações que se pode estabelecer entre os conjuntos de textos), e que se traduz nomeadamente na paratextualidade. Podendo consistir em títulos, subtítulos, epígrafos, notas de rodapé, etc., e, na música, as indicações interpretativas e expressivas, de andamento, bem como os títulos das peças, são elementos muito importantes na tentativa de controlo e/ou influência na recepção de um texto (ou obra musical) pelo/a utilizador/a: “*Seriously, music were so good on Oblivion that even their names sounds a serious classic deal. That's devotion right there*”¹⁰.

Ao olhar para o título das faixas, é possível concluir através dos termos utilizados que tipo de imaginários cada música procura corresponder. Na categoria “battle”, observa-se a sua inserção em contextos bélicos através de referências à marcha em *March of the Maradeurs*, a armas em *Fall of the Hammer* e *Bloody Blades*, e violência em *Defending the Gate* ou *Bloodlust*. Já na categoria “dungeon” (da qual as músicas acompanham apenas quando o/a jogador/a se encontra em caves, grutas, etc., e são compostas, na sua maior parte, por cordas em registos médios a graves, sem uma estrutura tonal definida nem motivos perceptíveis), encontra-se uma faixa denominada de uma forma bastante directa como *Tension*, e outras com referências a objectos distantes e sombrios, como *Deep Waters* ou *Wind from the Depths*. As categorias “public” e “explore” já foram discutidas relativamente aos imaginários de tranquilidade e pastoral veiculados pelas faixas que as integram, reforçadas por títulos como *Harvest Dawn*, *Dusk at the Market* ou *All's Well*.

Tabela 1 - Categoria musical “Explore” e respectivas faixas musicais do jogo *Oblivion*

Categoria	Nome do ficheiro	Título	Duração
Explore	atmosphere_01.mp3	<i>Glory of Cyrodiil</i>	02:28
	atmosphere_03.mp3	<i>Through the Valleys</i>	04:19
	atmosphere_04.mp3	<i>Ministrel's Lament</i>	04:42
	atmosphere_06.mp3	<i>Auriel's Ascension</i>	03:05
	atmosphere_07.mp3	<i>Wings of Kynareth</i>	03:30
	atmosphere_08.mp3	<i>King and Country</i>	04:05
	atmosphere_09.mp3	<i>Peace of Akatosh</i>	04:11

¹⁰ Um comentário do utilizador MARDUK no vídeo partilhado pelo canal JENS SCHLAU da música *Ministrel's Lament*, a faixa nº 5 da categoria “explore” da banda sonora de *Oblivion*. O comentário e vídeo podem ser consultados aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=K-URrsISx-M> (último acesso a 15 de Janeiro 2017).

Tabela 2 – Categoria musical “Special” e respectivas faixas musicais do jogo *Oblivion*

Categoria	Nome do ficheiro	Título	Duração
<i>Special</i>	success.mp3	N/A	00:17
	death.mp3	N/A	00:13

Tabela 3 – Categoria musical “Public” e respectivas faixas musicais do jogo *Oblivion*

Categoria	Nome do ficheiro	Título	Duração
<i>Public</i>	town_01.mp3	<i>Harvest Dawn</i>	02:51
	town_02.mp3	<i>All's Well</i>	02:26
	town_03.mp3	<i>Sunrise of Flutes</i>	02:56
	town_04.mp3	<i>Watchman's Ease</i>	02:05
	town_05.mp3	<i>Dusk at the Market</i>	02:11

Tabela 4 - Categoria musical “Battle” e respectivas faixas musicais do jogo *Oblivion*

Categoria	Nome do ficheiro	Título	Duração
<i>Battle</i>	battle_01.mp3	<i>March of the Marauders</i>	02:08
	battle_02.mp3	<i>Bloodlust</i>	01:07
	battle_03.mp3	<i>Daedra in Flight</i>	01:02
	battle_04.mp3	<i>Fall of the Hammer</i>	01:16
	battle_05.mp3	<i>Bloody Blades</i>	01:14
	battle_06.mp3	<i>Defending the Gate</i>	01:26
	battle_07.mp3	<i>Death Knell</i>	01:07
	battle_08.mp3	<i>Churl's Revenge</i>	01:08

Tabela 5 - Categoria musical “Dungeon” e respectivas faixas musicais do jogo *Oblivion*

Categoria	Nome do ficheiro	Título	Duração
<i>Dungeon</i>	dungeon_01_v2.mp3	<i>Wind from the Depths</i>	01:42
	dungeon_02.mp3	<i>Tension</i>	02:32
	dungeon_03.mp3	<i>Ancient Sorrow</i>	01:05
	dungeon_04.mp3	<i>Deep Waters</i>	01:11
	dungeon_05.mp3	<i>Unmarked Stone</i>	01:06

3. Observações finais

A presença do compositor nas redes sociais, nomeadamente no *facebook*, é útil, numa certa extensão, devido à publicação de comentários pessoais relativamente aos vídeos das músicas de jogos para os quais compôs e que J. Soule partilha no seu perfil. No caso de publicações relativas a *Oblivion*, J. Soule faz comentários a duas músicas em específico: *Fall of The Hammer* (uma das músicas na categoria “battle”) e *Ministrel’s Lament* (uma das músicas na categoria “explore”). Relativamente à primeira, Soule afirma que

*“Celtic dance music has always fascinated me, and it is an inspiration I incorporated into this melee composition. There’s just something that comes from nature itself when Celtic melodies and progressions are presented. And these sounds, once married into the ultimate human instrument known as the symphonic orchestra, tell an epic tale.”*¹¹

Tendo estado encarregue da composição da banda sonora para três instalações da série *Elder Scrolls – The Elder Scrolls III: Morrowind* (2000), *Oblivion* e *Skyrim*, é possível notar a presença de motivos partilhados entre algumas faixas de jogos distintos, como a referência de *Ministrel’s Lament* da categoria “explore” de *Oblivion* na música *Wind Guide You* da mesma categoria em *Skyrim*¹². No entanto, o tipo de texturas e instrumentação entre estas duas últimas instalações é claramente mais distinto, transitando para uma orquestra com mais percussão, metais, e a inclusão de coros masculinos com textos na língua desenvolvida para o jogo (*Dovahzul* ou língua de dragões/“dragonês”¹³) para corresponder ao imaginário celta e viking que *Skyrim* procura representar, provavelmente inspirados ou pensados desde a composição de *Fall of the Hammer* para *Oblivion*. O ambiente frio e nórdico deste jogo, aliado ao contexto narrativo centrado no súbito regresso de dragões dos quais a personagem do/a jogador/a (que, como seria de esperar, é um novo herói chamado *Dragonborn*) tem de salvar a província de *Skyrim* (outra vez), promove a exploração de toda a paisagem e a sobrevivência em ambientes hostis do/a utilizador/a através de treino físico ou mágico, recolha de materiais e caça de animais para mantimentos. A presença das trompas principalmente em faixas para *dawn* e *dusk* pode aliar-se ao universo do tópico da caça, reforçando o “(...) heroic, virile, outdoor, adventurous character.” [Monelle 2006].

Este trabalho explorou brevemente que tipo de imaginários (visuais e musicais) são veiculados na banda sonora de *Oblivion*, focando principalmente a categoria “battle” devido às suas características tímbricas e rítmicas distintas das outras categorias e que tem um papel talvez mais complexo na interpretação ergódica do cibertexto, neste caso, o videojogo. Seria interessante ainda, num contexto futuro, observar as principais diferenças e tópicos musicais explorados na banda sonora de *Skyrim* e procurar compreender como é que, através dos mesmos sistemas compositivos e de organização de ficheiros musicais no sistema do jogo, a estética, sonoridade e texturas apresentam-se distintas de uma forma muito clara, considerando que são características que a banda sonora de J. Soule procura

¹¹ Comentário do compositor Jeremy Soule na música *Fall of the Hammer* da banda sonora do jogo *Oblivion* publicado no *facebook* pessoal (<https://www.facebook.com/OfficialJeremySoule/posts/1017631854991338>) e referenciado na *wiki* da série *Elder Scrolls*, que pode ser acedido aqui: http://www.uesp.net/wiki/Oblivion:Music#cite_note-JSFallHammer-7 (último acesso a 15 de Janeiro 2017)

¹² Referido na *wiki* da série *Elder Scrolls*, que pode ser acedido aqui: http://www.uesp.net/wiki/Skyrim:Music#cite_note-JSWindGuideYou1-8 (último acesso a 15 de Janeiro 2017)

¹³ Mais informações sobre esta linguagem, escrita e respectivo desenvolvimento aqui: http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Dragon_Language (último acesso a 15 de Janeiro 2017)

corresponder devido à proposta de um novo universo, mais “medieval” e “épico”, nesta instalação.

O acesso limitado – de facto, inexistente – a partituras e outras fontes musicais não permitiu uma análise mais extensa para além da empírica e auditiva, pelo que foi necessário recorrer ao *software* de edição musical *Finale 2014* para transcrever os motivos melódico-rítmicos em anexo como ilustração de algumas características a focar relativamente à faixa *Daedra In Flight*. É importante ainda mencionar que a escassez de literatura primária sobre semiótica da música em videojogos foi um outro aspecto que dificultou a concepção de um quadro teórico mais definido, resultando no cruzamento entre referências inseridas em *game studies* e a musicologia nos *new media*.

Contudo, a actividade constante e interacção *online* entre utilizadores/as, neste caso, sobre os videojogos e, em particular, sobre a música, permite observar discursos, reflexões e até práticas em torno deste fenómeno (ainda que seja considerado, por vezes, discreto na indústria e na academia) extremamente variados e cada vez mais frequentes. *Sites*, plataformas, redes sociais, fóruns, etc., com as múltiplas cibercomunidades que albergam e que operam nestes meios, podem ser considerados fontes e recursos primários para a pesquisa e metodologia de trabalhos científicos na área de *media*, especificamente nos videojogos.

Assim, é muito possível verificar a existência de informações, comentários e percepções por parte de utilizadores/as relativamente a este meio e inclusive a música que o acompanha, frequentemente associada a emoções e estereótipos, desde a “nostalgia” associada a jogos das décadas de 80 e 90, como a “grandiosidade” da banda sonora de *Skyrim* ou os toques “medievais” na música de *Oblivion*, permitindo múltiplas abordagens teóricas e interdisciplinares não só da música e universos sonoros dos videojogos, como do próprio meio.

Referências

- Aarseth, E. (1997), “Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature”, Johns Hopkins University Press, 978-0801855795.
- Adams, D. (2005), “The Annotated Score – Part 1: The Fellowship of the Ring”, The Music of the Lord of the Rings, New Line Productions Inc.
- Buhler, J. (2014) “Ontological, Formal, and Critical Theories of Film Music and Sound” in The Oxford Handbook of Film Music Studies, Neumeyer, D., ed., Oxford University Press pp. 188-225, 9780195328493.
- Chion, M. (2011), “A Audiovisão”, Lisboa, Texto & Grafia, 9789898285249.
- Citron, M. J. (2014) “Opera and Film” in The Oxford Handbook of Film Music Studies, Neumeyer, D., ed., Oxford University Press, pp. 44-71, 9780195328493.

Eisler, H. & T. Adorno. (1947), “Composing for the Films”, Londres; Atlantic Highlands, NJ: Athlone Press, 978-0-485-11454-6.

Genette, G. (1982), “Palimpsestes: La littérature au second degré”, Paris, Seuil, 978-2020189057.

Gorbman, C. (1987), “Unheard Melodies: Narrative Film Music”, Indiana University Press, 978-0253204363.

Hart, I. (2014), “Meaningful Play: Performativity, Interactivity and Semiotics in Video Game Music”, Musicology Australia, volume 36, nº 2, pp. 273-290.

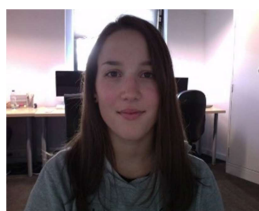
Martin, P. (2011), “The pastoral and the sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion”, Game Studies: The International Journal for Computer Game Studies, volume 3, nº 11, <http://gamestudies.org/1103/articles/martin> [15 de Janeiro 2017]

Monelle, R. (2006), “The Musical Topic: Hunt, Military and Pastoral”, Indiana University, 978-0-253-34766-4.

Newman, J. (2002), “The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames”, Game Studies: The International Journal for Computer Game Studies, volume 2, nº 1, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [15 de Janeiro 2017]

Peirce, C. S. (1978), “The Philosophy of Peirce: Selected Writings”, Buchler J., ed., Londres, Nova Iorque, AMS Press, pp. 102-107, 978-0-404-14694-8.

Turino, T. (1999), “Signs of Imagination, Identity, and Experience: A Peircian Semiotic Theory for Music”, Ethnomusicology, volume 43, nº 2.



Joana Freitas é mestranda em Musicologia Histórica na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa e bolseira de investigação no Centro de Estudos em Sociologia e Estética Musical (CESEM). É actualmente membro do Grupo de Teoria Crítica e Comunicação (GTCC) e linhas de investigação associadas (SociMus, CysMus e NEGEM) e as suas principais áreas de interesse são a ludomusicologia e o estudo da música em videojogos, audiovisuais e média, e estudos de música e género.

(esta página par está propositadamente em branco)