



Modo Construção: A consonância ludomusical entre a música de Jerry Martin e o jogo *The Sims*

Pedro Zisman Bolliger

UNIRIO / PPGM

Mestrado

Processos Criativos em Música (teoria e análise musical)

pedrozisman@edu.unirio.br

Resumo: Este artigo tem o objetivo de demonstrar uma consonância ludomusical entre o jogo eletrônico *The Sims* e sua trilha sonora através da análise da peça “*Under Construction/New Beginnings*” de Jerry Martin e da sua relação com a parte do jogo em que ela está inserida. Para defender a hipótese de que há de fato uma consonância ludomusical, utilizamos a ideia de *referente* (PRESSING, 1988. p.52) na improvisação musical e conceitos da área de ludomusicologia.

Palavras-chave: Ludomusicologia; Improvisação Musical; Jogos eletrônicos; Trilha Sonora

Build Mode: The Ludomusical Consonance between the Music of Jerry Martin and the Game The Sims

Abstract: This paper aims to demonstrate a ludomusical consonance between the Video Game *The Sims* and its soundtrack through the analysis of Jerry Martin’s piece “*Under Construction/New Beginnings*” and of its relationship with the part of the game in which it is featured. In order to defend the hypothesis that there is indeed a ludomusical consonance, we make use of the idea of *referent* (PRESSING, 1988. p.52) in musical improvisation and concepts from the area of ludomusicology.

Keywords: Ludomusicology; Musical Improvisation; Video Games; Soundtrack

1 Introdução

A trilha musical é um componente que pode ser decisivo na experiência de um jogo eletrônico. A música presente nos jogos está em constante evolução tanto em complexidade, qualidade sonora e variedade desde o surgimento da mídia. Por esta razão, o tema passou a despertar o interesse de pesquisadores ao ponto de ser estabelecida uma sub-disciplina da musicologia para seu estudo, a ludomusicologia. Sob a ótica deste campo de estudo, é possível ponderar sobre as escolhas composicionais presentes em peças musicais de jogos eletrônicos e seus impactos na experiência do jogador.

Este artigo procura estudar a consonância ludomusical¹ entre uma peça específica composta por Jerry Martin para a trilha do jogo eletrônico *The Sims*, chamada “*Under*

¹Termo presente em textos da ludomusicologia que será explicado no decorrer do artigo.

Construction/New Beginnings", e o momento do jogo no qual ela está inserida. Esta composição se vale do recurso da improvisação musical sobre uma estrutura harmônica e rítmica pré-estabelecida, o que, em nossa opinião, faz uma conexão com a proposta de jogabilidade do "Modo Construção", etapa do jogo em que a composição está presente.

Pretendemos comprovar esta hipótese através de uma análise harmônica e melódica da peça a relacionando com o conceito de *referente* (PRESSING, 1988. p.52) fazendo uma relação deste conceito com a mecânica de construção de uma casa no jogo "*The Sims*". Esta mesma lógica aplicada à música e ao jogo acarretaria uma consonância ludomusical, o que tornaria a composição eficiente em conferir ao jogo uma coesão e melhoraria a experiência de jogá-lo.

2 Ludomusicologia

A ludomusicologia é o campo de estudos que pesquisa e analisa a música no contexto dos jogos eletrônicos. A criação desta área de estudos é relativamente recente; Melanie Fritsch, em um editorial para a revista *The Computer Games Journal*, descreveu o surgimento do neologismo e sua evolução para uma disciplina que caminha ao lado da musicologia:

Em 7 de fevereiro de 2007, a seguinte conversa (através do mensageiro instantâneo *Adium*) supostamente ocorreu entre dois estudantes enquanto um deles trabalhava em seu projeto sobre a música de Koji Kondo para "*The Legend Of Zelda*" :

GL: Eu meio que gosto da frase 'musicologia ludológica' - Eu a procurei no google e não encontrei resultados. Posso ser um membro fundador do seu estudo acadêmico.

NT: Eu prefiro 'Ludomusicologia'. É menos provável que você seja alvo de um esquadrão de linguistas.

GL: Ooh, também gosto! [Um minuto de Silêncio] Nenhum resultado no Google! Fabuloso!

E continua:

Alguns meses depois, o termo apareceu publicamente pela primeira vez em um artigo nas notícias da Universidade de Alberta (*The University of Alberta Faculty news*): 'Durante o verão, Laroche esteve pesquisando em uma área que é tanto única quanto relativamente desconhecida - Ludomusicologia, o estudo da música de *video game* através de uma perspectiva acadêmica' (KARBANI *Apud.* FRITSCH, 2007)

Provavelmente nem GT (Guillaume Laroche), nem NT (Nicholas Tam) assumiram que este neologismo concebido em uma conversa sobre o

projeto de Laroche se tornaria o título de uma subdisciplina inteira. (FRITSCH, 2018, p. 1, tradução nossa.)

Ludomusicology se tornou, quatro anos depois, o nome de um grupo de estudos interuniversitário no Reino Unido dedicado à pesquisa acadêmica da música e do áudio nos jogos eletrônicos. Composto primeiramente por Michiel Kamp, Mark Sweeney e Tim Summers, e depois somado pela própria Melanie Fritsch, o grupo de estudos vem executando conferências anuais e fazendo publicações relevantes na área, como o livro “*Ludomusicology: Approaches to video game music*” (2016) e o volume 8 do periódico “*The Soundtrack*” (2015).

3 Consonância e Dissonância Ludomusical

Parte do que torna um jogo eletrônico um produto engajante e imersivo é a construção de lógicas que operam dentro de sua realidade artificial. Estas lógicas são essenciais para que as ações e escolhas do jogador façam sentido. Uma inconsistência na conceituação de alguma parte do jogo (mecânica, narrativa, música etc) pode prejudicar a experiência imersiva do jogador podendo provocar desinteresse ou frustração.

Em uma postagem de 2007 no blog “*ClickNothing: Design from a long time ago*” chamada “*Ludonarrative Dissonance in Bioshock*”, um desenvolvedor profissional de jogos eletrônicos chamado Clint Hocking cunhou o termo *dissonância ludonarrativa* para se referir a este tipo de inconsistência, ao fazer uma resenha do jogo “*Bioshock*” (HOCKING, 2007). De acordo com Hocking, havia uma forte dissonância ludonarrativa entre a mecânica (as ações esperadas do jogador e os motivos para tais) e a narrativa do jogo, fazendo com que ele, como jogador, se sentisse desestimulado a continuar jogando.

Após sua postagem no blog, o termo começou a se proliferar nas discussões sobre desenvolvimento de jogos, chegando aos textos acadêmicos da área (ASH, 2016; KAMP, 2019). Como a existência de uma dissonância ludonarrativa logicamente pressupõe a existência do seu oposto, a desenvolvedora de jogos americana Lauryn Ash trata de estudá-lo sob o nome de harmonia ludonarrativa em sua dissertação de mestrado “*Designing for Ludonarrative Harmony*” (2016). Neste trabalho, porém, utilizaremos o termo consonância ao invés de harmonia por ser um antônimo direto de dissonância.

O termo dissonância ludonarrativa foi cunhado considerando especificamente a relação entre a mecânica de jogo e a sua narrativa. Posteriormente, foi adaptado para dissonância ludomusical ao se tratar da relação da trilha sonora com outros aspectos do jogo.

Michiel Kamp, membro fundador do grupo de estudos *Ludomusicology*, utiliza este termo em seu artigo “*Ludomusical Dissonance in Diablo III*” (2019) para tratar de uma aplicação supostamente ineficaz de trilha sonora no jogo “*Diablo III*”. Em nosso artigo, porém, pretendo estudar o oposto, uma possível *consonância ludomusical* entre a música e a mecânica no jogo *The Sims*.

4 Improvisação como recurso ludomusical

Na dissertação mencionada no tópico anterior, Lauryn Ash traz algumas definições de conceitos importantes para sua pesquisa. Uma delas é a própria definição de jogo, para qual ela cita Raph Koster: “Jogo: Uma série de decisões significativas e intencionais em uma estrutura artificial imposta com resultados incertos” (KOSTER apud. ASH, 2016, p. 1)². Esta definição apresenta uma similaridade ao ato da improvisação musical a partir de um *referente* (PRESSING, 1988. p.52), pois a tomada de decisões com base em uma estrutura pré-existente está presente nos dois conceitos. Segundo Pressing, o *referente* seria uma série de restrições utilizada com o intuito de facilitar a produção de material musical (*Ibid*).

Uma prática presente na composição musical para *games* é o áudio generativo. Ele se aproxima da improvisação por gerar (computacionalmente) conteúdo musical baseado em estruturas pré-definidas. A vantagem deste modo de composição é evitar a repetição demasiada de temas musicais no decorrer de um jogo, porém, seu revés é a dificuldade de controlar esta música gerada proceduralmente (PLUT & PASQUIER, 2020). Todavia, o jogo e música apresentados neste artigo não fazem uso do recurso do áudio generativo pois a composição aqui analisada é uma performance de piano executada por um intérprete e gravada.

A peça “*Under Construction/New Beginnings*” de Jerry Martin se baseia na ideia de improvisação melódica sobre uma estrutura rítmica e harmônica pré-composta. Este material informa o intérprete/compositor sobre os modos e padrões rítmicos coerentes a serem utilizados no improviso melódico, os quais ele não abandona em nenhum momento da peça.

5 Análise de “*Under construction/New Beginnings*” e consonância com o *gameplay*

The Sims é um jogo eletrônico no qual o jogador tem a possibilidade de simular a vida de pessoas virtuais chamadas de *Sims*. A mecânica do jogo permite escolher a aparência

²Tradução nossa.

destes indivíduos, construir e mobiliar a casa onde vivem, e controlar suas ações dentro do mundo artificial no qual habitam. O momento da construção da moradia destes *sims* é chamado de “Modo Construção”. Nesta etapa do jogo, existem 6 possíveis arquivos de áudio possíveis para trilha sonora, todos estes compostos por peças de piano solo. Uma delas é “*Under Construction/New Beginnings*”, a peça que escolhemos para analisar por ilustrar claramente o conceito de *referente* (PRESSING, 1988. p.52) devido ao seu teor improvisacional.

A peça apresenta uma célula rítmica constante na mão esquerda, remanescente de gêneros como o Baião, formada por uma colcheia pontuada seguida por uma semicolcheia ligada a uma colcheia e uma colcheia. Este ritmo conduz a peça de modo contínuo, apresentando eventuais variações que não tardam em restabelecer a célula rítmica. Quanto à harmonia, “*Under Construction/New Beginnings*” é uma composição modal que transita pelo modo mixolídio das tonalidades de Mi, Lá, Ré, Sol, Dó e Fá, nesta ordem. Estas modulações em quartas ascendentes ocorrem de modo regular, conferindo uma sensação de continuidade e progresso à música. Estas restrições rítmicas, harmônicas e formais servem como material para a criação de melodias na mão direita, que são predominantemente compostas por frases de semicolcheias, dentro da escala mixolídia da tonalidade, levando em conta as modulações. Ressaltamos que o fluxo melódico improvisado da peça não diverge das diretrizes estabelecidas (escala mixolídia, compasso quaternário, modulações em quartas ascendentes), como pode ser observado na transcrição a seguir.

Build Theme No. 1 - "New Beginnings"

from The Sims

Jerry Martin

Transcribed by Pseudo

$\text{♩} = 100$

sempre mf

Célula Rítmica

E Mixolídio: E A/C# D

Melodia improvisada em semicolcheias

4

7

8^{va}

10

(8)

2

13

8^{va}

Modulação de quarta ascendente para A mixolídio

15

17

(8)

A Mixolídio: A D/F# G

20

23

Esta música serve como trilha para o processo de construção da casa onde os *sims* morarão. Para fazer esta obra, o jogador deve seguir algumas regras, como a obrigatoriedade de respeitar uma grade métrica para a criação de paredes e a limitação do tamanho do terreno. O jogador também tem ao seu dispor uma seleção limitada de materiais (pisos, papéis de parede, portas, janelas etc.) e de fundos disponíveis para arcar com os custos da obra. Agindo de acordo com estas restrições, o jogador tem a liberdade de criar a casa de acordo com suas preferências estéticas, assim possibilitando a criação de um número de casas diferentes praticamente infinito.

O ponto-chave para o surgimento da consonância ludomusical entre a música e o jogo é a ideia de criatividade delimitada por restrições. Restrições estas que, na música, tomam a forma de compasso, ritmo, modo e forma musical (o *referente* de Pressing); no jogo, de mecânicas de jogo e catálogo de materiais de construção.

6 Conclusão

O estudo da ludomusicologia nos proporciona conceitos que possibilitam uma melhor compreensão das interações entre música e jogo eletrônico. Um destes conceitos é o de consonância ludomusical, efeito altamente desejável ao se compor uma peça para a trilha sonora de um jogo eletrônico por conferir-lhe coesão resultando em uma maior imersão do jogador e uma experiência de jogo mais agradável.

Conseguimos observar uma consonância ludomusical entre o “Modo construção” do jogo *The Sims* e a peça “*Under Construction/New Beginnings*” de Jerry Martinque se dá pelo fato de tanto a mecânica do “Modo Construção” quanto sua trilha sonora operarem sob a mesma lógica de criação dentro de limitações. Chegamos a esta conclusão através da análise harmônica e melódica da peça em questão, que utiliza o recurso da improvisação musical com base em um *referente* (PRESSING, 1998. p.52), e da sua relação com o conceito por trás do “Modo Construção” de *The Sims*. Esperamos que este estudo possa servir de base para futuras análises de músicas pertencentes a jogos eletrônicos.

Referências:

- PRESSING, Jeff. *Psychological constraints on improvisational expertise and communication*. Chicago: University of Chicago Press, 1998.
- KAMP, Michiel; SUMMERS, Tim; SWEENEY, Mark. *Ludomusicology: Approaches to video game music*. Sheffield, UK; Bristol, CY: Equinox Publishing, 2016
- ASH, Lauryn. *Designing for Ludonarrative Harmony*. Plano, 2016. 30 páginas. Dissertação (Mestrado em Level Design). Southern Methodist University, Guildhall, Plano, TX 75024,

USA, 2016.

FRITSCH, Melanie. Editorial. *The Computer Games Journal*, 7, p. 199–201, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s40869-018-0073-8> . Acesso em: 13 ago 2021

MARTIN, Jerry. *Under Construction/New Beginnings*. 1 partitura. Transcrita por Pseudo, disponível em: <http://www.gamemusicthemes.com/sheetmusic/personalcomputer/thesims/buildingtheme1/The Sims - Building Theme 1 - New Beginnings Sheet Music by Pseudo 1.png> . Acesso em 7 ago 2021.

THE SIMS. Will Wright. USA: Maxis, 2000. 1 jogo eletrônico.

HOCKING, Clint. *Ludonarrative Dissonance in Bioshock. ClickNothing: Design from a Long Time Ago (blog)*.7, Out. 2007. Disponível em: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html . Acesso em: 7 Ago 2021

UNDER CONSTRUCTION, 2019. 1 vídeo (4:48). Publicado pelo canal Jerry Martin - Tema. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XTr5iYRS3d8&t=7s> . Acesso em: 7 Ago 2021

PLUT, Cale; PASQUIER, Phillipe. *Generative music in video games: State of the art, challenges, and prospects*. Entertainment Computing, Surrey, vol.33, 2020. doi:10.1016/j.entcom.2019.100337