



GAMES

# Chips à brasileira: entrevista com Antonio Teoli

O compositor paulista conta por que 'tudo é uma questão de naturalidade' nas suas trilhas de game.



📍 Antonio Teoli no seu estúdio em Manaus © Antonio Teoli

Por Pedro Falcão em 12 Fevereiro 2015

Com madeixas mais bem cuidadas que de todos os desenvolvedores independentes que eu conheço (juntos), Antonio Teoli é diferente do compositor de jogos com que estamos acostumados. A sua música foge de estruturas sintéticas, usando referências clássicas para descrever o moderno, em vez de apresentar aquela já confortável seleção de timbres eletrônicos que acompanham a maioria dos games feitos nas últimas décadas.

Com madeixas mais bem cuidadas que de todos os desenvolvedores independentes que eu conheço (juntos), Antonio Teoli é diferente do compositor de jogos com que estamos acostumados. A sua música foge de estruturas sintéticas, usando referências clássicas para descrever o moderno, em vez de apresentar aquela já confortável seleção de timbres eletrônicos que acompanham a maioria dos games feitos nas últimas décadas.

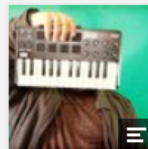
Apesar de ser autor de trilhas de videogame, ouvindo o trabalho de Teoli fica claro que o conceito musical na sua cabeça é tão fundamental quanto o próprio jogo no qual ele está inserido. Curioso com o seu processo criativo, conversei com o compositor – diretamente de Manaus – sobre referências clássicas, a trilha de **Sonic** e por que nem sempre é preciso ter formação musical tradicional para mandar bem na hora de fazer a música de um jogo.

#### NOTÍCIAS RELACIONADAS



GAMES

[De pixels a traços com Pedro 'Santo' Medeiros](#)



GAMES

[Chips à brasileira: entrevista com Thiago Adamo](#)

## Red Bull: Quando começou a trabalhar com música e produção de áudio?

**Antonio Teoli:** Eu estudo música desde os 7 anos. Iniciei no piano influenciado e incentivado pelos meus pais. Aos 12 anos, comecei a estudar guitarra e violão clássico e aos 15 ingressei numa orquestra local em São Paulo.

Em 2002 comecei em um game que estava sendo desenvolvido por um grupo de amigos. Em 2003, quando comecei a cursar o curso de design de games [na faculdade Anhembi Morumbi], primeira turma (risos), eu fui contratado na época por uma das maiores empresas brasileiras de games do Brasil, a finada Devworks. Lá compus algo em torno de 380 games, incluindo web, PC, celular, Master System e Mega Drive. Em 2008, eu segui pra Hoplon, onde fui sonorizar o jogo **Taikodom**. Fiquei na Hoplon até o final de 2012, onde a minha vida começou a ficar mais maluca. Em 2013, fui contratado pela Samsung no Amazonas para ser o responsável pelo áudio dos seus games. Hoje, aqui estou.

**'Trailer de Horror at the Village'** – “Uma mistura claramente clássica com elementos de Goldsmith mas adaptada para uma linguagem moderna.”

---

## Quais são suas maiores inspirações, dentro e fora dos games?

Infelizmente, todas as minhas inspirações já se foram. Bernard Hermann, Jerry Goldsmith, Korngold, Beethoven, Tom Jobim, Frank Zappa. Talvez os poucos vivos sejam, claro, John Williams, Danny Elfman, Hans Zimmer, John Powell, Koji Kondo, Jun Senoue, entre outros. Mas realmente, minha influência principal, exceto o John Williams, são de fato desses heróis falecidos.

## Qual é o seu maior desafio quando cria uma trilha?

Eu não tenho o famoso “bloqueio de compositor”, o que me possibilita conseguir arranjar e compor as músicas de maneira bem incisiva e rápida. O maior desafio é sempre o primeiro projeto com um cliente ou desenvolvedor com o qual você nunca trabalhou antes. Quando vem o segundo projeto, você já sabe o que o diretor gosta, em termos de instrumento, arranjo, ideias, então acaba se sentindo mais seguro.

**‘Galaxy 11: Alien World’** – “Rola uma invasão alienígena na Terra e ela deverá ser salva pelos jogadores, que correm por um cenário frenético. É o clássico traduzido pro moderno, com percussões experimentais se complementando.”

You have not provided a valid SoundCloud URL. [Learn more](#) about using SoundCloud players.

SOUNDCLOUD 

[Cookie policy](#)

## Você prefere criar a música com ou sem o jogo pronto na sua frente?

Hm, eu prefiro que o diretor me coloque o máximo possível dentro da cabeça dele. Se isso for através da build de uma demo, de um concept, de um story board, de um game design document, ou através de uma história, está valendo. Preciso que o diretor me diga onde ele quer que eu chegue em termos de sensações e aí o meu cérebro e alma traduzem isso na minha linguagem musical. Eu costumo dizer para eles, “O sentimento estará lá, só não me pergunte qual sua roupagem”.

Quanto ao meu processo, bem... meu principal aliado é um caderno de pautas e o gravador de voz no meu celular. Sempre que vem alguma coisa na cabeça, eu gravo a melodia ou a ideia e já começo a fazer um pré-arranjo no caderno. Eu levo meu celular até durante o banho pois nunca se sabe quando a ideia vem. A partir disso, começa meu processo de composição tradicional, que consiste em partituras, orquestrações, arranjos, estes com instrumentos experimentais, efeitos, mixagem, interatividade musical no game e assim por diante.

‘E.G. – Mini Game’ – “Para este projeto, simplicidade foi tudo. Nada mais foi necessário do que alguns violões, um baixo e algumas percussões.”

You have not provided a valid SoundCloud URL. [Learn more](#) about using SoundCloud players.

SOUNDCLOUD 

[Cookie policy](#)

## **Suas trilhas tendem mais para arranjos orquestrados do que beats e riffs sintetizados. Por que você acha que prefere criar algo mais clássico do que moderno?**

Veja, isso vem da minha formação e das minhas inspirações clássicas. Eu simplesmente sinto prazer em fazer músicas mais clássicas e com arranjos super complexos. Contudo, hoje estou misturando bastante elementos diversos com a música clássica.

As minhas influências me ajudaram e ainda ajudam na questão de resolução musical, harmonias, arranjos, orquestrações, condução de vozes e afim e isso fez parte da minha linguagem natural. Acho que tudo é uma questão de naturalidade. Já fiz muito chiptune na época em que compus pro Mega-Drive e o Master System e foi uma experiência bacana, mas eu senti que não era o meu natural ali. Então, por naturalidade, sempre busco os instrumentos mais reais, pois acho que pra maioria dos projetos com o qual eu trabalhei e ainda trabalho, estes acabam funcionando melhor de acordo com a proposta.

## **Apesar de conseguirem criar composições complexas, grandes compositores de games, como Nobuo Uematsu, não têm formação musical tradicional. Você acha que é possível entrar no mercado de jogos hoje sem ter formação musical?**

Essa é uma pergunta recorrente. O Danny Elfman também não é oficialmente estudado e compôs na minha opinião, umas das músicas mais belas da indústria no Edward Scissorhands. Mas por experiência própria, eu acho que essa lacuna pode não ser um problema se você tiver uma equipe para compensar, como no caso do Danny Elfman que tinha Steve Bartek como orquestrador e Kevin Shirley como condutora que, também por coincidência, não tinham formação clássica.

Dito isso, ter formação clássica ajuda sim, mas não é crucial. O mais importante nesse mercado é entregar as coisas no prazo e com qualidade. O conhecimento nada mais é do que uma ferramenta para auxiliar a nossa criatividade. Quanto mais



ferramentas se tem, mais rápido se faz o trabalho e ao final, sua música falará por si só, não importando se você tenha formação musical ou não.

**‘Taikodom – Classic Uranus’** – “Uma linha clássica por completo, esse é meu estilo em seu mais puro formato. A trilha do Taikodom é uma das que eu mais tenho orgulho e essa música é uma das minhas favoritas.”

You have not provided a valid SoundCloud URL. [Learn more](#) about using SoundCloud players.

SOUNDCLOUD 

[Cookie policy](#)

## **Se você pudesse ser convidado para criar a trilha de qualquer jogo, do futuro ou do passado, qual seria?**

Sem dúvida, **Sonic**. É o jogo que me fez estar aqui hoje e é o jogo que sempre continuará me motivando a trabalhar com música e áudio em geral para games. Apesar dos últimos games do Sonic não estarem tão legais quanto os clássicos, meu amor por ele é incondicional.

## **Como você vê o crescimento do cenário independente no país e para onde você acha que caminhamos?**

Acho que o mercado como um todo caminha pro mais acessível e mais fácil para todos. Não se depende mais de grandes publishers para se ter seu game lançado. Claro que o alcance do seu game depende um pouco disso, mas tem desenvolvedores que conseguem fazer virais fantásticos [para promover seus jogos].

Muitos falam que o Brasil está engatinhando nesse mercado. Eu discordo disso, o país já deixou de engatinhar há muitos anos e hoje já caminha propriamente. Não caminha na mesma velocidade que os países considerados como grande potências pro mercado, mas caminha com certeza. Eu já compus para quase 450 jogos, não posso falar que essa indústria engatinha porque esse é um número bastante alto pra pensar assim. Vejo que temos potencial, falta bastante para chegarmos lá. Mas como disse Frank Zappa para Steve Vai um dia: “Nunca pare e continue em frente”.

Tenha todo o universo Red Bull na tela do seu celular. Baixe o aplicativo RedBull.- com clicando [aqui](#).



