

Profissional de Música para Games fará palestra online sobre produção nacional

Quinta, 13 Agosto 2015 Escrito por [Kao Tokio](#) Publicado em [Indie](#) tamanho da fonte - + [Imprimir](#) [E-mail](#) [Seja o primeiro a comentar!](#)

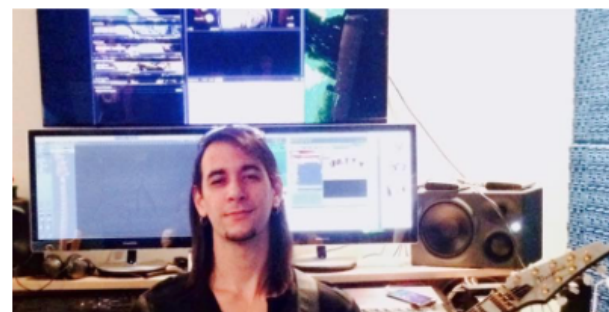


Ilustração: Marcela Versiani

"Quando você vira um profissional de áudio para games, jogar vira seu hobby".

Antonio Teoli é daqueles profissionais irrequietos, que adora produzir e procura sempre uma abordagem diferente para realizar o instigante trabalho de composições musicais para games. O artista, que mantém uma vasta produção há 13 anos e atua como compositor e sound designer dos estúdios Samsung Black River e de seu estúdio próprio, Teoli Soundworks, será um dos palestrantes do Congames, Congresso Online de Criação de Jogos que acontece no mês de setembro.

Ao Drops de Jogos, o músico falou sobre inspiração, produção, cenário nacional e



outras informações em um papo rápido e online. Confira abaixo os principais trechos da conversa:

Drops de Jogos - Como tornar o tema musical para games marcante mas não invasivo?

Antonio Teoli - Eu acho que o importante é sempre existir um equilíbrio entre necessidade e destaque. Nenhum de nós, compositores, queremos que nossa música seja discreta o suficiente a ponto de ninguém perceber, nem forte demais a ponto de cansar o jogador. Eu sempre aposto minhas fichas nos momentos chaves para a música se fazer de fato invasiva, por exemplo, a morte dramática de um chefe, a descoberta de algo especial, o progresso tão desejado ou até mesmo o acerto no caminho a ser seguido. A música deve dar dicas, auxiliar, iluminar e elucidar o jogador, nunca incomodar. Eu acredito que o tema musical, sem entrar em detalhes técnicos, é o resultado da lógica musical (sim, ela existe) com a coerência do bom uso.



DdJ - Qual a diferença entre criar músicas para games, filmes e mercado fonográfico?

AT - Em termos de composição musical, são linguagens que hoje em dia se assemelham em um nível de produção. Todos com qualidade de gravação altíssima, super bem mixados e finalizados. A linguagem sonora, apesar de possuir alguns clichês aqui e lá, geralmente recebem uma abertura para experimentos, afinal, todos buscam a similaridade Hollywoodiana ao mesmo tempo em que querem algo único e inovador.

Contudo é no uso que temos a maior dificuldade, enquanto no cinema temos a linearidade narrativa, nos games temos as mais diversas opções de narração, logo, a música precisa ser pensada de modo a servir para os mais diversos momentos e de maneira inesperada.

DdJ - Como sobreviver nesse cenário nacional de dificuldades com a linguagem dos games?

AT - Sinceramente? Lutar, lutar, lutar e nunca desistir. Ser paciente e ter potencial. Não há segredo.

DdJ - Que conselhos daria para um iniciante na produção musical para games?

AT - O conselho que sempre segui pra vida. Menos jogar e mais tocar.

Entenda que quando você vira um profissional de áudio para games, jogar vira seu hobby e em certos pontos, casos de estudo. Mas o ponto é, não se engane tentando se convencer de que você está jogando sempre para estudar. Estudar é você assistir um filme do Star Wars, ir na Amazon e comprar o livro do Ben Burtt para tentar entender como ele criou o som do sabre de luz.

DdJ - Quais suas palavras finais para quem curte criar músicas para games?

AT - Estude, busque, entenda, conheça e tenha uma postura de um profissional e não de um amador. Temos muitos picaretas no mercado, pessoas que se vendem muito bem mas que possuem uma qualidade de trabalho pífia, ao mesmo tempo que temos ótimos compositores que não conseguem sair do quarto. Tenha a sabedoria de saber dar as caras da maneira correta e saber valorizar seu trabalho. Fazer um trabalho a preço de bananas é dar um tiro no próprio pé mais à frente.

A palestra "Como é o trabalho de um Profissional de Áudio para Games e como criar trilhas sonoras Impossíveis de serem ignoradas" acontece em 02 de setembro próximo. Mais informações no [site do evento online](#).

Última modificação em Sexta, 14 Agosto 2015 16:40

 Tweetar

 108

 Curtir

108

 Compartilhar

0

 G+

