

## Os estudos sobre músicas de vídeo-games na área das ciências musicais

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO

SUBÁREA: MUSICOLOGIA E ESTÉTICA MUSICAL

*Raíssa Rodrigues Leal*

*Universidade Federal de Pelotas – ra1001\_@live.com*

**Resumo:** O presente trabalho propõe o estabelecimento de um panorama a respeito dos estudos em Game Music realizados pela área das Ciências Musicais no Brasil. A partir de busca por palavras-chave, serão investigados periódicos acadêmicos brasileiros voltados para a pesquisa em música, com ênfase na musicologia e etnomusicologia. Com base nas pesquisas encontradas e utilizando-se de uma análise quantitativa, este trabalho pretende investigar quais as particularidades inerentes a esse objeto de pesquisa.

**Palavras-chave:** Vídeo-game. Musicologia. Ciências musicais. VGM.

### **Vídeo-Game Studies in the Field of the Music Sciences**

**Abstract:** This paper propose a settlement of an outlook about the studies in Game Music by the Field of the Music Sciences in Brazil. By the reserch for key-words, brazilian musical academic journals with emphasis in musicology and athnomusicology will be ivestigated. Based on the works founded and using quantitative analysis, this paper seeks to investigate wich particularities Inherent to this research object.

**Keywords:** Vídeo-game. Musicology. Music sciences. VGM.

### **1. Contexto contemporâneo da Vídeo Game Music**

Os jogos eletrônicos, vídeo-jogos, ou videogames estão ocupando não apenas espaço nos HDs de milhares de pessoas como também ocupam pesquisadores de diversas áreas do conhecimento que buscam, através de suas disciplinas, adentrar esse universo e compreender qual o impacto desses jogos, seja ele econômico, social, tecnológico ou artístico.

Dentre as áreas de conhecimento que exploram tal mídia destaca-se a área da comunicação. Essa área detém o maior número de trabalhos já publicados (FRAGOSO, 2015, p. 14) e, durante os últimos 15 anos, tem explorado o impacto dessa mídia no meio acadêmico. Num estudo realizado em 2015 comprova-se que dentre as áreas que realizam Game Studies, apenas 3% dos trabalhos são oriundos da área artística.

Em contrapartida, quando nos voltamos ao cenário não acadêmico, é possível constatar que a partir da década de 80 a música passou a ser um elemento importante dentro da narrativa dos videogames, fazendo-se necessária a contratação de músicos, compositores e orquestras para a construção de peças que se adequem à narrativa interativa dos mesmos. Segundo o site da empresa Superdata<sup>1</sup>:

O mercado global de jogos está crescendo. Durante a última década o entretenimento interativo quase triplicou em tamanho como resultado de uma série de inovações: smartphones têm elevado a jogabilidade móvel à níveis sem precedentes, a melhoria das velocidades de banda larga e infra-estrutura têm impulsionado os jogos online para frente, e novos modelos de rendimento e distribuição digital têm se expandido muito no mercado. (SUPERDATA, 2016)

Isso remete ao questionamento sobre de que modo tais avanços musicais estariam sendo estudados pelos musicólogos e quais são os trabalhos publicados sobre o assunto até então. Tais questionamentos mostram a necessidade do estabelecimento de um panorama acadêmico e elaboração de hipóteses sobre o desenvolvimento dos Game Studies na musicologia.

## **2. Metodologia.**

A princípio está sendo realizado um levantamento bibliográfico a partir de uma investigação em anais de congressos e Simpósios tais como a ANPPOM (Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música), ABET (Associação Brasileira de Etnomusicologia), e periódicos acadêmicos, preferencialmente aqueles qualificados pelo Qualis da CAPES<sup>2</sup> e que estejam incluídos na área das Ciências Musicais como musicologia (histórica e sistemática), etnomusicologia e demais disciplinas da área musicológica. Esse critério de seleção é realizado a fim de trazer para a pesquisa trabalhos que já tenham demonstrado sua relevância e consistência perante a comunidade acadêmica na área de Ciências Musicais.

Para a seleção dos trabalhos está sendo realizada uma busca por palavras-chave tais como “Game Music”, “videogames”, “vídeo-jogos”, “jogos eletrônicos” nos repositórios digitais e anais de eventos. Essas palavras-chave foram escolhidas a partir da leitura de bibliografia relacionada ao tema de diversas áreas envolvidas em Game Studies. Além das palavras-chave, são levados em consideração o resumo e título de cada um dos trabalhos a fim de certificar a relação entre música(s) e jogo(s). Pela obtenção dessas informações, os trabalhos selecionados são lidos e analisados qualitativamente por meio de fichamentos com a finalidade de buscar lugares comuns e apontar hipóteses sobre futuras pesquisas acadêmicas em Game Music no Brasil.

## **3. Resultados e discussão**

Os resultados obtidos até então apontam que, ainda é muito escassa a produção científica escrita por músicos e musicólogos brasileiros a respeito de Vídeo Game Music (VGM). Dos trabalhos pesquisados 8 foram encontrados nos anais do Simpósio Brasileiro de

Games, e o restante em periódicos e anais de eventos de áreas distintas. Em relação a produção proveniente das Ciências Musicais, apenas um trabalho foi encontrado. Trata-se de uma dissertação de mestrado originário da Etnomusicologia.

A *Video Game Music na Internet: Nostalgia e Estética no Youtube* (SOUZA, 2014) explora o papel da Game Music na cultura musical brasileira. Essa dissertação foi realizada através de uma pesquisa em canais do Youtube que apresentam releituras, covers e versões arranjadas de músicas consideradas clássicas pelo público consumidor da Game Music. Através de uma etnografia digital e entrevistas, Schneider traz para a Etnomusicologia a possibilidade de se trabalhar com esse tema, onde os próprios músicos e consumidores possuem um lugar de fala, e contribuem para a construção do conceito do que seria a Game Music.

Como não foi encontrado um número significativo de trabalhos em Ciências Musicas, fez-se necessário investigar os trabalhos que tratassem do assunto proveniente de outras áreas de conhecimento. Durante a pesquisa observou-se que muitos trabalhos foram encontrados em anais do Simpósio Brasileiro de Games, dentre eles o trabalho intitulado *Análise dos Aspectos da Estrutura de Áudio do Console de 8 Bits da Nintendo e as Implicações na Linguagem Sonora* (BENVENUTI; BARBOSA, 2010). O texto aborda a importância do Nintendo Entertainment System (NES) da Nintendo para a VGM. A partir do desenvolvimento da tecnologia dos chips utilizados no console, consegue-se mais canais para a execução de sons, tanto ruídos quanto escalas tonais e cromáticas. Além disso, é possível perceber uma hierarquia desses sons e compreender quais as decisões estéticas que o compositor/programador poderia tomar dada a tecnologia disponível.

Na área da Comunicação pode-se destacar o trabalho de Camila Schäfer: *Chipmusic e a Teoria das Materialidades: Como o Aparato Tecnológico Configura a Produção Musical no Coletivo Chippanze*. Esse trabalho explora através da ótica da tecnocultura o fenômeno da Chip music. A Chip music nada mais é do que a composição musical a partir de componentes sonoros de consoles antigos. Esse fenômeno dá-se pelo desejo de retorno ao passado, pela experimentação musical e pela apropriação artística de uma tecnologia bastante presente na vida dos compositores. Outro artigo bastante pertinente à discussão é o *Recursos composicionais aplicados à trilha musical de videogames como elementos narrativos e de gameplay: O exemplo de Yasunori Mitsuda e sua composição para Chrono Cross* (ROVERAN; CAZNOK, 2014) que explora a Game Music a partir de um único jogo, esse artigo analisa quais recursos composicionais são utilizados, e de que modo eles intermeiam narrativa interativa em questão.

Ainda que a pesquisa não tenha conseguido abarcar todos os trabalhos até o momento encontrados, a partir de tais exemplos é possível compreender de que modo a Música está a par dessa temática. Todos os trabalhos até então pesquisados, inclusive aqueles oriundos de outras áreas, apontam alguns obstáculos encontrados a respeito da composição da música de videogames. A interatividade, a rápida ascensão mercadológica dessa mídia e a narrativa não linear são alguns desses obstáculos. Outro ponto importante é que tanto no trabalho de Schäfer quanto no de Souza é possível pesquisar a VGM fora do seu lugar nativo. Ambas as pesquisas investigam a relação de músicos com a trilha de jogos como um material para performance musical, tanto os compositores de ChipTune quanto os músicos Youtubers irão utilizar-se desse repertório de VGM em um contexto exterior ao jogo. Por fim, com tais resultados prévios é possível concluir que, a produção científica em VGM proveniente das Ciências Musicais ainda é muito escassa. Entretanto, quando se observa pesquisas em Composição, Computação ou Comunicação, a produção mostra-se abundante em possibilidades, porém ainda assim, parca em volume de textos.

### Referências:

BENVENUTTI, Diogo Andrei; BARBOSA, Duarte Gabriel. Análise dos Aspectos da Estrutura de Áudio do Console de 8 Bits da Nintendo e as Implicações na Linguagem Sonora. Florianópolis. Anais do IX Simpósio Brasileiro de Games, trilha de Artes & Design, 2010.

CAPES. Classificação da produção intelectual, 2016. Disponível em: < <http://www.capes.gov.br> >. Acesso em 27 de maio de 2016. Publicado terça, 01 de Abril de 2014 às 17:53.

FRAGOSO, REBS, REIS, et al. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38, 2015. Rio de Janeiro.

ROVERAN, Luiz Fernando Valente; CAZNOK, Yara Borges. Recursos composicionais aplicados à trilha musical de videogames como elementos narrativos e de gameplay: o exemplo de Yasunori Mitsuda e sua composição para Chrono Cross. *Revista Geminis*. São Paulo, v. 2, n.1, p. 185-203, 2014.

SCHÄFER, Camila. Chipmusic e a Teoria das Materialidades: Como o Aparato Tecnológico Configura a Produção Musical no Coletivo Chippanze. *Revista Novos Olhares*. São Paulo. v. 2, n. 1, p. 94-100, 2012.

SOUZA, Schneider Ferreira Reis de. *A video game music na internet nostalgia e estética no youtube*. 158f. Dissertação (Mestrado em Música). Centro de Letras e Artes. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2014.



SUPERDATA. *Playable media is the next big thing in \$74B global games Market*. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/global-games-market-2015/>>. Acesso em 08 de jul. de 2016.

---

<sup>1</sup>Empresa fundada por pesquisadores veteranos da indústria de jogos. Disponível em: [www.superdataresearch.com](http://www.superdataresearch.com).

<sup>2</sup>Qualis é o conjunto de procedimentos utilizados pela Capes para estratificação da qualidade da produção intelectual dos programas de pós-graduação. Disponível em: <http://www.capes.gov.br>.