

OS ESTUDOS SOBRE MÚSICAS DE VÍDEO-GAMES NA ÁREA DAS CIÊNCIAS MUSICais

RAÍSSA RODRIGUES LEAL¹; LUIZ GUILHERME DURO GOLDBERG²

¹*Universidade Federal de Pelotas – ra1001_@live.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – guilherme_goldberg@hotmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca compreender de que maneira a Game Music vem sendo pesquisada pela área da musicologia. A partir de uma análise qualitativa, será traçado um panorama sobre as pesquisas acadêmicas oriundas das Ciências Musicais que abordem essa temática, a fim de compreender os caminhos metodológicos percorridos até então e quais as perspectivas para o futuro da pesquisa em Game Music no Brasil.

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 publicados¹ 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 contra partida, 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 Superdata²:

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)

¹ FRAGOSO, 2015, pág. 14

² Empresa fundada por pesquisadores veteranos da indústria de jogos. Disponível em: www.superdataresearch.com

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* para a 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 CAPES³ 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 congressos. Essas palavras-chave foram escolhidas a partir da leitura de bibliografia relacionada ao tema, oriundos tanto das Ciências Musicais quanto de outras 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

A respeito da *Game Music* como objeto de estudo das Ciências Musicais, existem trabalhos que se mostram relevantes para a pesquisa tais como a dissertação *A Video Game Music na Internet: Nostalgia e Estética no Youtube* de Schneider Ferreira que 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 as Ciências Musicais a possibilidade de

³ “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>

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*.

Outros trabalhos também procuram explorar as músicas de jogos, porém com outras metodologias, como por exemplo, o artigo *Música de vídeo jogos* (JORGE, 2014) que traz em seu corpo algumas das tendências desse mercado e de que maneira os músicos tem trabalhado com isso ao longo dos últimos anos; 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 compostionais são utilizados, e de que modo eles intermeiam narrativa interativa em questão.

Ainda que a pesquisa não consiga abranger todos os trabalhos até o momento, a partir dos exemplos citados é possível compreender de que modo a Música está a par dessa temática. Todos os trabalhos até então encontrados, inclusive aqueles oriundos de outras áreas, apontam alguns obstáculos encontrados a respeito da composição da música de videogames. A interatividade, a recente ascensão econômica dessa mídia e a narrativa não linear são alguns desses obstáculos. Outras particularidades são exploradas nesses trabalhos, porém, a pesquisa que propomos não se foca nas problemáticas técnicas musicais ou compostionais intrínsecas de cada trabalho e sim busca construir um panorama sobre a pesquisa acadêmica no Brasil.

4. CONCLUSÕES

Embora a pesquisa esteja em andamento é possível concluir que o campo musicológico brasileiro vem se demonstrando propício a essa temática musical, mesmo que o número de trabalhos até então encontrados seja menor que o de outras áreas.

Por fim, a partir dos dados obtidos, será possível determinar quais os caminhos metodológicos percorridos pela pesquisa em *Game Music* brasileira e elaborar hipóteses a respeito do direcionamento das futuras produções acadêmicas musicológicas relacionadas a este tópico.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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, Suely. *Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos*. Apresentado durante o Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – 2015. Rio de Janeiro.

JORGE, Rui Pereira. *A Música dos Videojogos*. Revista de comunicação e Cultura Caleidoscópio nº 4, 2º semestre. Lisboa. 2014.

ROVERAN, Luiz Fernando Valente; CAZNOK, Yara Borges. *Recursos composticionais aplicados à trilha musical de videogames como elementos narrativos e de gameplay: o exemplo de Yasunori Mitsuda e sua composição para Chrono Cross*. São Paulo. Revista Geminis, ano5, nº 1, vol. 2, 2014.

SOUZA, Schneider Ferreira Reis de Souza. *A video game music na internet nostalgia e estética no youtube*. Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2014.

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