

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA**

**MÚSICA DE VIDEOGAMES  
COMO REPERTÓRIO DE CONCERTO**

**JAIRO BATISTA DA SILVA**

**Porto Alegre, 2018**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA**

**Música de videogames**  
**como concerto de concerto**

Jairo Batista Da Silva

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Música.

Área de concentração: Práticas Interpretativas - Piano

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Isabel Nogueira

Porto Alegre, 2018

Aos que buscam interpretar as variações temáticas do mundo.

### CIP - Catalogação na Publicação

da Silva, Jairo Batista  
Música de videogame como repertório de concerto /  
Jairo Batista da Silva. -- 2018.  
168 f.  
Orientador: Isabel Porto Nogueira.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do  
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de  
Pós-Graduação em Música, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Música de videogames. 2. arranjos autorais  
para piano solo. 3. concerto. I. Nogueira, Isabel  
Porto, orient. II. Título.



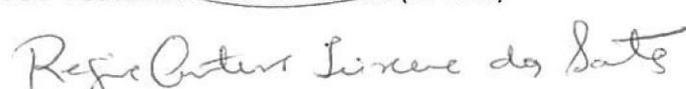
ATA 02/2018

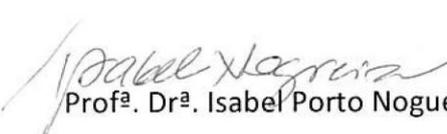
DEFESA DE MESTRADO Nº 231

Aos vinte e sete dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e dezoito, às catorze horas, na Sala Armando Albuquerque do Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, situado na Rua Prof. Annes Dias, 112 – 15º andar, Centro, Porto Alegre – RS, reuniu-se, em sessão pública a Banca Examinadora convidada pela Comissão de Pós-Graduação deste Programa para examinar a Defesa de Trabalho Conclusivo de Mestrado de **Jairo Batista da Silva**, intitulada “Música de videogames como repertório de concerto”, como um dos requisitos ao Título de Mestre em Música, Área de Concentração Práticas Interpretativas - Piano. Os trabalhos foram presididos pela orientadora do mestrando, Profª. Drª. Isabel Porto Nogueira. Após concluída a defesa nas suas etapas de apresentação e arguição, as examinadoras reuniram-se para o julgamento e atribuíram ao trabalho apresentado os seguintes conceitos: Profª. Drª. Ana Luisa Fridman (UFRGS), Conceito APROVADO, Profª. Drª. Regina Antunes Teixeira dos Santos (UFRGS), Conceito APROVADO, e Profª. Drª. Catarina Leite Domenici (UFRGS), Conceito APROVADO. Dessa forma, e de acordo com o regimento interno do Programa de Pós-Graduação em Música, foi o mestrando APROVADO no exame e apresentação do trabalho a que se submeteu. A Banca Examinadora concedeu ao mestrando um prazo de quinze dias a partir desta data para a apresentação da versão final do seu trabalho à Comissão de Pós-Graduação deste Programa, à qual deverão ser incorporadas as recomendações feitas durante a defesa, ouvido a orientadora. A homologação da versão final do Trabalho é requisito indispensável para obtenção do Título. A Profª. Drª. Isabel Porto Nogueira, na condição de presidente da sessão pública de defesa, agradeceu aos integrantes da Banca Examinadora a colaboração recebida. Nada mais havendo a tratar, foi encerrada a presente sessão e, para constar, foi lavrada a presente Ata que, depois de lida e aprovada, será assinada pelo presidente e por todos os integrantes da Banca Examinadora.

  
Profª. Drª. Ana Luisa Fridman (UFRGS)

  
Profª. Drª. Catarina Leite Domenici (UFRGS)

  
Profª. Drª. Regina Antunes Teixeira dos Santos (UFRGS)

  
Profª. Drª. Isabel Porto Nogueira (UFRGS), Presidente

*Amor é um ponto de chegada. É um conjunto de iluminação e obscuridade entrelaçados nas metas que incluem o ser vibrante na percepção ressonante de outras manifestações da existência. Uma condição rara de se oferecer à inteligência, e que muitas vezes não é observada ou é tida como inexistente. Amor requer momentos de presenças, solidões, decisões e adaptações às transformações do tempo e do espaço, além de uma busca por afetividades bem resolvidas, cujas essências estão intimamente ancoradas nas relações com a família. Afinidades satisfatórias são comumente entendidas como amor, embora amor seja uma manifestação interna refletida em contextos também externos de curto e longo prazo, uma condição sem retorno, assim como a própria vida. O amor, ao dilatar dimensões, cumpre com as leis da natureza. O ser vivo ao nascer passa a se manifestar como o mistério cósmico que lhe é confiado entre o segredo que antecede o nascimento e o que está na morte. Amor segue o mesmo princípio, e por isso é tão precioso, tão raro, pois a intensa "dor" desse parto vem pelos arcanos da vontade que agem continuamente através dos movimentos de nossas próprias mãos.*

Jairo Batista Thiersch

## AGRADECIMENTOS

À minha querida mãe Geralda Thiersch e meu querido pai Marcelo Batista (*in memoriam*), os principais impulsionadores dos desenvolvimentos de minhas aptidões;

Aos grandes amigos que tenho descoberto em minha trajetória, fundamentais ao meu processo criativo e às minhas diversas inspirações;

Aos grandes mestres da música que tenho encontrado, fundamentais ao meu processo de amadurecimento artístico;

Ao Prof. Dr. Ney Fialkow pelos grandes acréscimos pianísticos;

À Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Cristina Capparelli, por incentivar meu ingresso no mestrado da UFRGS;

À Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Isabel Nogueira, por incentivar meu tema de pesquisa me orientando com dedicação e paciência;

A todos os funcionários da escola e colegas que encontrei durante meus estudos na UFRGS;

À CAPES pelo financiamento da pesquisa;

Às diversidades da vida.

## RESUMO

Embasado no processo artístico, este estudo reflete e descreve a preparação dos arranjos e de um recital de músicas de videogames como repertório de concerto. Os referenciais teóricos são discussões a respeito da música nos videogames, tecnologias de áudio referentes, discussões sobre pesquisa artística, textos sobre performance e sobre o concerto como evento. Os documentos desenvolvidos pelo autor durante o processo são partituras de arranjos autorais, cartazes e logomarcas que desenhei. Hoje em dia, as músicas de videogames não mais estão restritas aos jogos, constituem um repertório que vem sendo interpretado por orquestras e solistas em diversos lugares do mundo. De um ruído que pretendia ilustrar o som da batida de uma bolinha no jogo *Pong* (1972) aos materiais sinfônicos presentes nos jogos de hoje, podemos perceber uma história de evoluções tecnológicas, demandas de mercado, práticas interpretativas e a possibilidade de uma nova janela a ser aberta no campo de estudos da música. Neste trabalho, apresento o relato sobre as diferentes etapas para a preparação de um concerto com músicas de videogame, envolvendo a escolha do repertório, preparação dos arranjos, realização dos cartazes para divulgação e as decisões interpretativas.

### Palavras-Chave:

Concerto, arranjos para piano solo, música de videogame, pesquisa artística

## **ABSTRACT**

Based on the artistic process, this research reflects and describes the preparation of arrangements and a recital of music from videogames as a concert repertoire. The theoretical references are discussions about music in videogames, related audio technologies, discussions about artistic research, texts about performance and about the concert as an event. The documents developed by the author during the process are scores of arrangements, posters and logos that I drew. Nowadays, video game music is no longer restricted to games, it is a repertoire that has been played by orchestras and soloists in different parts of the world. From a noise that was intended to illustrate the sound of the beating ball in the Pong (1972) game to the symphonic materials present in the games of today, we can perceive a history of technological evolutions, market demands, interpretive practices and the possibility of a new window to be open in the field of music studies. In this work, I present the report on the different stages for the preparation of a concert with video game music, involving the choice of repertoire, preparation of the arrangements, realization of posters for dissemination and interpretative decisions.

### **Keywords:**

Concert, piano solo arrangements, video game music, artistic research

## SUMÁRIO

Introdução .....	10
Cap. 1 – Música para videogames: breve panorama histórico .....	15
Cap. 2 – Pesquisa artística: referenciais metodológicos .....	34
Cap. 3 – Reflexões sobre o concerto como evento e performance .....	51
3.1 – Reflexões sobre o concerto como evento .....	58
3.2 – Reflexões sobre as cenas musicais tradicional de concerto e a cena musical de videogames .....	63
Cap. 4 – Aspectos iconográficos e visuais na preparação do concerto --	74
4.1 – Processo de criação e definição da logomarca .....	78
4.2 – Processo de criação dos cartazes .....	83
4.2.1 – Cartaz <i>Demo</i> .....	86
4.2.2 – Cartaz <i>Stage 1</i> .....	86
4.2.3 – Cartaz <i>Stage 2</i> .....	87
4.2.4 – Cartaz <i>Stage 3</i> .....	87
4.2.5 – Cartaz <i>Stage 4</i> .....	88
4.2.6 – Cartaz <i>Stage 5</i> .....	88
4.3 – Programa impresso .....	88
Cap. 5 – Música de videogames para piano: vivências prévias e preparação do concerto .....	90
5.1 – 1ª fase: vivências prévias .....	91
5.2 – 2ª fase: preparação do concerto .....	95
Considerações finais .....	103
Referências Bibliográficas .....	108
Apêndices .....	120

## **INTRODUÇÃO**

## INTRODUÇÃO

Este trabalho de pesquisa tem como objetivo discutir os procedimentos e decisões interpretativas para a montagem de um concerto com repertório de músicas de videogames, a partir das reflexões sobre pesquisa artística. Me relaciono com videogames desde a minha infância. Acompanhei a evolução das tecnologias ligadas aos jogos, o desenvolvimento de seus aspectos sonoros e musicais, e hoje noto as possibilidades que o universo dos videogames tem trazido também aos músicos performers e às pesquisas acadêmicas em diversos campos do conhecimento. Em minha relação com os videogames tive experiências principalmente com jogos que envolvem narrativas e observei a trajetória das suas trilhas sonoras. Algumas dessas músicas têm sido utilizadas em contextos de recitais e concertos, e percebo o potencial desse repertório como conteúdo a ser tocado e pesquisado.

Meu objetivo final com este trabalho foi a realização de um concerto, onde interpretei obras selecionadas com base nas diversidades de influências musicais, e apresentei alguns dos arranjos autorais que escrevi durante os estudos. Desenvolvi ainda a criação e seleção de elementos textuais e visuais durante o processo de preparação do concerto, como logomarca, programas, cartazes e projeções. Tais elementos foram pesquisados e criados dentro de um universo de música e de videogames, de forma a dar um sentido de identidade à apresentação.

A ideia de realizar essa pesquisa se originou tendo em vista que sou um músico intérprete de formação erudita e que também tem se interessado em interpretar o repertório de músicas de videogames.

Com o repertório de videogames me apresento desde o ano de 2014. As apresentações ocorreram na cidade de Belo Horizonte em recitais de piano solo públicos e particulares e em concertos com a Orquestra *Multiplayer*. Realizei uma apresentação pública no espaço Café com Letras, no CCBB e

com a orquestra me apresentei no Conservatório de Música da UFMG e no auditório do campus da PUC.

Percebo ainda uma certa ausência deste tema em trabalhos acadêmicos, principalmente nas áreas de música, e isto pode representar uma dicotomia em relação ao interesse que este repertório vem despertando, tendo em vista os músicos instrumentistas, orquestras, bandas e cantores pelo mundo se dedicando à performance das músicas de videogames.

Desta forma, desejo que o presente trabalho possa ser relevante a músicos que pretendam desenvolver futuros estudos a respeito. Observo ainda que o trabalho pode despertar o interesse em pesquisadores e pós-graduandos de outras áreas do conhecimento, como computação, jogos digitais, artes visuais, psicologia, filosofia, sociologia, dentre outras.

Nesta pesquisa, realizo um relato e uma reflexão sobre os processos que antecederam à realização de um concerto de arranjos para piano de músicas de videogames. Para tanto, realizo um levantamento sobre as produções referentes às músicas compostas para jogos, considerando suas perspectivas sônicas de forma ampla e não apenas as transcrições realizadas para o instrumento piano.

Através do relato do processo da montagem deste concerto, por meio dos referenciais de pesquisa artística de Rubén Lopez-Cano e Úrsula San Cristóbal (2014), Rubén Lopez-Cano (2014), Alfonso Benetti (2017), Fernando Iazzetta (2014), Henk Borgdorff (2012), Brad Haseman (2006) se colocam como pano de fundo as relações entre música e visualidade, cânone e contemporaneidade, além das diversas possibilidades de se entender o concerto como evento e o repertório pianístico como algo mais amplo que o tradicional.

Tendo em vista que desenvolvi pessoalmente os elementos que compõem o produto final da apresentação de músicas de videogames, observando sua vinculação com o projeto artístico que estou realizando,

entendo que estas etapas se relacionam com a discussão que pretendo apresentar sobre as diversas funções do intérprete, relacionando-as com parâmetros da pesquisa artística. Esses elementos são a criação dos arranjos para piano e os itens iconográficos referentes à intenção de se gerar uma identidade para o concerto. Diversas transcrições e arranjos foram produzidos, prática esta alicerçada em minha trajetória pianística, colaborando para a reflexão sobre as várias funções do performer e buscando evidenciar suas possibilidades criativas.

Meus referenciais teóricos são publicações relacionadas às ciências dos performers e dos videogames. Considero importante também meu histórico como *gamer*. A prática de se jogar os jogos cujas músicas serão utilizadas trazem informações que considero válidas no sentido de melhor compreender o contexto em que as músicas estão originalmente inseridas. A pesquisa visa identificar os processos que geraram minhas tomadas de decisões durante a preparação e realização do recital.

Música de videogames, ou *game music*, como tem sido conhecida, abrange vastos referenciais musicais, de diversas épocas, estilos, formas de música erudita, etc, e o repertório foi montado também com a intenção de mostrar um pouco dessa diversidade, embora não seja o foco do trabalho mapear estas ocorrências.

A pesquisa está estruturada em cinco capítulos. No primeiro capítulo, “Música para Videogames: Breve Panorama Histórico”, escrevo sobre a evolução da música e sonoridade nos jogos de videogames e sobre o desenvolvimento das tecnologias de áudio em jogos digitais. Cito também trabalhos diversos que estão sendo desenvolvidos por músicos no sentido de apresentarem as músicas de videogames como repertório de concerto.

No capítulo dois, “Pesquisa Artística: Referenciais Metodológicos” escrevo sobre pesquisa artística, referenciando discussões a respeito dos procedimentos metodológicos afins apresentando meu trabalho como algo que

se encaixa nestes padrões de pesquisa, ao considerar os elementos nela presentes.

No terceiro capítulo, “Reflexões sobre Concerto e Performance” escrevo sobre a tradição do concerto como evento a partir do século XIX, que é o momento em que, na história da música, os intérpretes passam a ser mais reconhecidos e atuantes no sentido de buscarem novas possibilidades para o evento como até então se conhecia.

No capítulo quatro, “Aspectos Iconográficos e Visuais na Preparação do Concerto”, apresento discussões iconográficas abordando questões relacionadas às tomadas de decisões quanto aos desenhos de logomarcas, produção de cartazes e bibliografias que discutem questões relacionadas ao assunto.

No capítulo cinco, “Música de Videogames para Piano: Vivências Prévias e Preparação do Concerto”, escrevo a respeito de experiências que tive ao tocar o repertório de videogames em outras situações e faço relações entre a cena tradicional de concertos e a cena da música de videogame. Escrevo também sobre o processo de preparação da apresentação à qual esta pesquisa se direciona.

Por fim apresento as considerações finais, as referências bibliográficas e incluo os manuscritos dos arranjos e as experimentações de logomarcas e cartazes, sendo esses itens documentos produzidos durante os estudos.

## **CAPÍTULO 1 – MÚSICA PARA VIDEOGAMES: BREVE PANORAMA HISTÓRICO**

As músicas de videogames são produzidas de acordo com as tecnologias disponíveis para se trabalhar o uso do áudio nos jogos. Os jogos das primeiras gerações de videogames são de uma época em que as mídias eram muito limitadas, mas atualmente é possível utilizar gravações em diversos canais e até mesmo gravações feitas por orquestras em estúdios. Foi o desenvolvimento tecnológico que trouxe as vastas possibilidades musicais que os jogos digitais apresentam, assim como também tornou possível a elaboração de enredos e cálculos que possibilitaram computações gráficas<sup>1</sup> cada vez mais complexas.

Começarei escrevendo um pouco sobre a história da sonoridade e música nos jogos. Atualmente, para se construir um jogo de *videogame* são necessários compositores, escritores, desenhistas, artistas gráficos, designers, etc... Um desafio em relação aos jogos é como interpretá-los. É uma forma de arte interativa, e, diferente do cinema, onde a narrativa é diretamente direcionada pelo foco do diretor, os jogos em muitos casos podem ter sua narrativa alterada em tempo real, como também as músicas se alteram de maneira pré programada, de acordo com as ações do jogador.

Segundo Alan Richard da Luz, em sua dissertação de mestrado *Linguagens Gráficas em Videogame*, o campo de estudo do videogame é, por definição, multidisciplinar já que há vários tipos de abordagens, seja pela referência cinematográfica, semiótica, performática, literária, computacional, estética, etc., “devendo ser encarado seriamente como qualquer meio de comunicação” (LUZ, 2009, p.15).

Segundo Capello (2012), Collins (2007, p.3) escreve que o termo videogame está relacionado “a qualquer jogo que se utilize de telas de vídeo, sejam elas monitores de computador, de celulares, de dispositivos portáteis, de televisores, ou de fliperamas operados com fichas.” (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.5)

---

<sup>1</sup> Computação gráfica é a parte visual de um jogo.

A datação mais antiga encontrada leva em conta a interação com um monitor de vídeo como ponto de partida para a história do *videogame*, datando então seu nascimento em 1958, quando William Higinbotham resolveu criar algo atrativo para a exposição permanente do *Brookhaven National Laboratory* (Columbia, EUA, 1958). Sua ideia foi usar um computador analógico para criar um jogo interativo em um monitor de osciloscópio. Seu experimento permitia a dois jogadores jogar uma partida de tênis, controlando o saque da bolinha e o movimento da rebatida (LUZ, 2009, p.31).

A citação descreve características do jogo *Tennis for Two* (1958). Na década de 70 surge o *Atari* (1972), o primeiro console de sucesso da história. Nos primórdios havia um problema em relação à capacidade de armazenamento das mídias disponíveis, o que com o tempo progrediu para mídias que suportavam trabalhos mais densos. Em geral, a princípio não havia a ideia de som ou trilha musical nos jogos, mas logo iniciaram-se aplicações de ruídos, criados pelos próprios programadores.

*Computer Space* (1971) iniciou a era dos jogos de *arcade*<sup>2</sup>. Foi criado por Nolan Bushnell, “que copiava a ideia do *Spacewar* (1962), e possuía alguns sons; segue o *Pong* (1972), da *Atari* (1972), que se destaca na indústria, inspirado em um jogo de *ping-pong* do *Odyssey*”<sup>3</sup>. (WINTER, *apud* CAPELLO, 2012, p.12).

No início, os sons nos jogos indicavam apenas simples respostas às ações dos jogadores, mas na medida em que a tecnologia avançou surgiram jogos sonoramente mais elaborados. Capello (2012), escreve que *Space Invaders* (1978) e *Asteroids* (1979) foram os primeiros jogos a terem música contínua durante o *gameplay*. “*Space Invaders* tem uma trilha musical feita com quatro notas que são tocadas em velocidades cada vez mais rápidas conforme o progresso do jogo” (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.13).

---

<sup>2</sup> No Brasil, os *arcades* são conhecidos como fliperama.

<sup>3</sup> Console da primeira geração de videogames lançado em 1974 pela empresa *Magnavox*.

Após o período em que a parte sonora dos jogos era composta apenas de ruídos, foram surgindo jogos com uma parte sonora mais diversificada e que por vezes era estruturada em *loops*<sup>4</sup>.

Segundo Capello (2012, p.16), Collins (2007) escreve que o uso de *loops* foi comum em jogos dos anos 80, mas não se tratava de algo inovador já que o *loop* “foi utilizada em filmes dos anos 30, e no movimento minimalista em 1960”. (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.16).

O uso de *loops* nos jogos pode, em parte, ser explicado pelas limitações de espaço das primeiras gerações de consoles, mas há de se considerar a adequação deste tipo de composição aos cortes imprevisíveis da música que ocorrem durante um jogo, pois muitos *loops* são músicas com poucos acordes, em geral pertencentes ao mesmo campo harmônico da tonalidade em voga, temas curtos, frases simétricas e com número par de compassos, cuja interrupção tem alta probabilidade de causar um impacto mais ou menos semelhante, independente do momento (CAPELLO, 2012, p.16).

A trilha sonora é uma ferramenta essencial num jogo por contribuir para a ambientação das cenas, por ajudar o jogador através de sinais e pela maior imersão trazida por um fator que torna o jogo mais interativo e divertido. “Em jogos como *Super Mario Bros.*, por exemplo, é quase impossível jogar sem som, pois diversos sinais são dados ao longo do jogo através do áudio.” (SCHÄFER, 2011, p.112)

No final da década de 70 e nos anos 80 começaram a surgir no Japão álbuns musicais contendo músicas de videogames em versões remixadas e ao vivo.

Em 1978, surgiu aquele que é considerado o primeiro álbum a ter música de *videogame*, o disco da *Yellow Magic Orchestra* (YMO), que continha a faixa *Computer Game*, com efeitos sonoros de *Space Invaders*. Em 1984, a gravadora Yen lançou o primeiro álbum completo de *game music*. A explosão desse tipo de música se deu no ano de 1986, com o lançamento de dezenas

---

<sup>4</sup> De acordo com Aline Couri (2005), a palavra *loop* “pode ser traduzida por ‘laço’ ou ‘repetição’, decidimos utilizar a palavra inglesa, já que esta é a habitualmente utilizada pelos artistas e técnicos da arte digital eletrônica. O termo *loop*, em geral, refere-se a algo que se fecha em si mesmo; seu fim é um reinício. O termo pode se referir a *loops* de som, de imagem, de programação e de dispositivos e processos. (COURI, 2005, p.2).

de álbuns contendo músicas originais, arrançadas e vocais de jogos. Em 1998, foram lançados mais de 700 álbuns de *VGMusic*<sup>5</sup> no Japão. A partir desse levantamento histórico, verificamos que a venda de discos com músicas separadas dos jogos foi uma iniciativa pioneira entre os processos de autonomização da *game music*. A prática teve início no Japão. Alguns álbuns possuíam novas versões, *remixes* e performances ao vivo (SCHÄFER, 2011, p.114).

As músicas foram ganhando notoriedade entre o público e passaram a ser tratadas como produto autônomo através de variadas versões criadas para serem executadas por “orquestras, bandas ou por pessoas que possuem habilidades com computadores e ferramentas de áudio. Essas versões podem ser encontradas principalmente na Internet” (SCHÄFER, 2011, p.114).

As músicas de videogames por vezes têm sido tratadas por compositores como Nobuo Uematsu e Michiru Yamane, por exemplo, de maneiras diferentes de como elas se encontram nos jogos às quais foram direcionadas, sendo esses dois compositores artistas que já trabalharam em produções de jogos e utilizam o material musical de sua autoria em apresentações públicas. Nesses eventos, as músicas são apresentadas tanto em versões bem próximas das versões originais como também ganham arranjos estruturados musicalmente de maneiras diferentes às quais se apresentam nos jogos. Da mesma maneira diversos intérpretes pelo mundo afora que têm aderido ao repertório de videogames se apresentam e realizam postagens no *site* do *Youtube* alterando a música original nos jogos e oferecendo à música uma contribuição de acordo com os níveis de experiência e possibilidades musicais que possuem.

Em 20 de agosto de 2003, pela primeira vez fora do Japão, acontece o *Symphonic Game Music Concert*, com músicas de *videogame* sendo executadas pela *Czech National Symphony Orchestra*, na Alemanha. O evento reuniu mais de 2 mil pessoas e foi apresentado como a cerimônia oficial de abertura da maior feira de *videogames* da Europa, a *GC Games Convention*. Ele foi repetido depois em 2004, 2005, 2006 e 2007. Entre o público estavam, além de fãs de jogos, fãs de música clássica, mostrando que o evento poderia reunir as mais diversas pessoas (SCHÄFER, 2011, p.115).

---

<sup>5</sup> Video game music é um termo referente à cena musical de jogos, também expresso como VGmusic ou VGM.

Capello (2012) cita Pérez-Delgado (2011) ao escrever que com o surgimento do *Atari*<sup>6</sup>(1972), iniciou-se uma geração de consoles “que permitia a troca de cartuchos”<sup>7</sup>. (PÉREZ-DELGADO *apud* CAPELLO, 2012, p.17).

O *chip* de som presente no *Atari* 2600 permitia uma reprodução limitada frequências, “cujas afinações variavam de acordo com o padrão de TV utilizado, NTSC ou PAL”. Por essa razão utilizava-se melodias inusitadas de acordo com as frequências que eram possíveis de se utilizar, evitando o uso de harmonias que poderiam soar incompatíveis com a afinação temperada. Isso gerou uma estética muito típica das músicas dos jogos de *Atari* (1972), já que neste console<sup>8</sup>, as músicas podem soar “como se estivessem desafinadas, e possuem melodias com grandes saltos intervalares.” (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.17)

O porte do jogo *Up'n Down* (1982), original para arcade, para o *Atari* 2600, retrata bem estas características, pois sua melodia tem suas notas e tonalidade alteradas, diferindo bastante da original (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.17). Depois surge o NES<sup>9</sup> (1983), com 3 canais para voz e outros 2 para efeitos, que conquista o mercado americano com os 18 jogos *Super Mario* (1985) e *Legend of Zelda* (1986). Em *Super Mario* há o revezamento de música com a mudança de fase, refletindo a mudança do cenário; na fase *underwater* é tocada uma pequena valsa, enquanto no *underground*, cheio de armadilhas, é tocado um tema tenso que sugere o perigo iminente. O tema da primeira fase (*Mario theme*) é o que aparece mais frequentemente no jogo (PIDKAMENY *apud* CAPELLO, 2012, p.17-18).

De acordo com Capello (2012, p.18), Chan (2007) cita os efeitos sonoros presentes no jogo *Super Mario Bros.* (1985), como o som que representa a moeda sendo recolhida, são intervalos consonantes com a harmonia da música de fundo (CHAN *apud* CAPELLO, 2012, p.18).

*Legend of Zelda* (1986), apresentava uma narrativa mais dramática, assim como as músicas do jogo também possuem essa característica “no sentido de se relacionar com a narrativa” (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012,

---

<sup>6</sup> Também conhecido como *Atari* 2600.

<sup>7</sup> Alguns aparelhos de *videogame* têm os dados de seus jogos armazenados em cartuchos.

<sup>8</sup> Console é outro nome dado aos aparelhos de *videogame*.

<sup>9</sup> *Nintendo Entertainment System*.

p.18). Esse estilo influenciou outros jogos de RPG da época e jogos de RPG das gerações futuras. Foram surgindo jogos com narrativas mais elaboradas em que o jogador precisava dispor de mais tempo para jogar em relação aos jogos anteriores. Jogos de plataforma e RPG passaram a ter *loops* mais longos devido à “duração maior das partidas em relação aos outros jogos. Castlevania (1987), por exemplo, utilizava cinco padrões diferentes para compor um *loop*” (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.18).

De acordo com Weske (2000), no ano de 1982 surge o *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI). Trata-se de um conjunto de especificações de protocolos e interfaces que permitia comunicação padronizada entre dispositivos musicais, como:

mesas de sons, sintetizadores, teclados e computadores, realizada através de uma série de instruções em uma linguagem universal, a qual poderia incluir informações em relação à altura, timbre, duração da nota. O MIDI economizava espaço de armazenamento por lidar com dados numéricos ao invés de arquivos gravados digitalmente, mas o resultado sonoro variava de acordo com a máquina onde o arquivo era tocado, problema acentuado nos PC's<sup>10</sup> (WESKE *apud* CAPELLO, 2012, p.22).

Com o surgimento do padrão *General Midi* - GM (1991) – este problema se amenizou. O GM é compatível com um tratamento sonoro trabalhado na forma de “polifonia, número de vozes simultâneas, além de obedecer a algumas convenções como a alocação de um número para cada instrumento, e escolha de um canal próprio para a percussão”, embora ainda houvesse uma limitação referente à possibilidade de timbres utilizados. (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.22-23).

Em 1990 surge o *Interactive Music Streaming Engine* (iMuse), desenvolvido como ferramenta de música dinâmica a partir do MIDI. Patentada pela Lucas Arts, a ferramenta “permite a sincronização em tempo real de determinadas ações do jogador com a música, além da realizar

---

<sup>10</sup> PC se refere aos jogos feitos para serem jogados no computador.

transições entre temas musicais de um modo sutil e natural” (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.23).

O iMuse é um sistema que trabalha com MIDI e áudio digital. Às músicas do jogo são adicionados pontos de marcação, onde as mudanças na *performance* musical pode ocorrer, de acordo com a condição do jogo no momento. As mudanças na *performance* musical incluem a mudança para outro tema musical ou fragmento de transição, exclusão ou adição de um ou mais instrumentos, alteração de volume, transposição, repetição de um *loop*, atraso na execução de uma sequência, mudanças no balanço *stereo*, mudança no andamento, etc.. E as condições do jogo são notificadas pelo uso de disparadores (*triggers*), que podem ser atrelados às mais diversas ações ou acontecimentos do jogo, tais como entrada em novo ambiente, aproximação de um adversário, início de um diálogo com determinado personagem, vitória ou derrota do jogador, etc.. (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.23).

Segundo Pérez-Delgado (2011), a década de 90 é marcada pelo uso do CD-ROM como fonte de armazenamento para a gravação de jogos digitais. (PÉREZ-DELGADO *apud* CAPELLO, 2012, p.24-25).

O uso do CD garantia a qualidade do áudio na maioria das configurações. A partir de então tornou-se possível utilizar músicas contendo gravação de “vozes, instrumentos, e efeitos, recurso que era pouco usado devido à insuficiência de espaço nos *hardwares*” (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.25).

Menshikov (2000) escreve que não tardou o surgimento do conceito de som 3D<sup>11</sup>, ou seja, uma tecnologia em que as fontes sonoras, cada qual representando um objeto que produz som, estão localizadas num ambiente 3D ao redor do ouvinte. (MENSHIKOV *apud* CAPELLO, 2012, p.25) Essa

---

<sup>11</sup> As tecnologias de som 3D, cada qual com seu algoritmo, de modo geral visam aumentar a imersão do jogo recriando as propriedades acústicas de um ambiente, tornando o som mais realístico. Lidam com a distribuição dos sons nas caixas de som tendo em vista a percepção auditiva humana, e criam os espaços sonoros com o uso ou não de filtros, de efeitos de reverberação, efeitos de distância, exclusão, oclusão, obstrução – estes dois últimos ocorrem quando o jogador não mantém contato direto com a fonte sonora -, e a gradual transformação de parâmetros durante a passagem de um ambiente para o outro, tudo sendo processado em tempo real. A A3D (*Aureal 3D*), tecnologia desenvolvida para gerar som 3D através de 4 ou 2 caixas de som, baseia-se na técnica de *wavetracing*, que analisava matematicamente o espaço 3D para então determinar a propagação das ondas em tempo real depois das mesmas terem se confrontado com vários objetos acústicos do ambiente (MENSHIKOV *apud* CAPELLO, 2012, p.26).

tecnologia permitiu ao jogador identificar distâncias e movimentos desses objetos no ambiente dos jogos em tempo real.

No entanto, quando ainda não existiam as soluções multicanais (5.1, 7.1), estas acompanhadas de várias caixas de som que devem ser posicionadas em torno do usuário, o efeito 3D era criado do mesmo modo, por exemplo, através da tecnologia 2D *panning*, em que cada fonte sonora monofônica tinha o seu posicionamento alterado através da manipulação do volume dos canais direito e esquerdo (MENSHIKOV *apud* CAPELLO, 2012, p.25).

“Em *Wolfenstein 3D*<sup>12</sup> (1992) a movimentação das fontes sonoras em relação ao jogador era indicada pelo uso do *stereo-panning*, e também o volume indicava a distância dos inimigos” (WESKE, 2000 *apud* JØRGENSEN *apud* CAPELLO, 2012, p.25).

No jogo *Doom* (1993) acontecia o mesmo, pois o volume sonoro variava de acordo com a distância entre o jogador e a fonte sonora, auxiliando na localização do jogador em relação a objetos e outros personagens do jogo (PRINCE *apud* COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.25-26).

Segundo Belinkie (1999), Com a chegada da quinta geração de *videogames*, o *Playstation 1* (1994), um grande sucesso dos consoles, possuía 24 canais em qualidade de CD (44.1Khz), possibilitando a inclusão de trabalhos com caráter orquestral realizados pelos compositores dos jogos (BELINKIE *apud* CAPELLO, 2012, p.26).

Com a chegada dos consoles *Playstation* da Sony, os jogos se enveredaram por temáticas mais voltadas para o público adulto, surgindo gêneros de jogos com climas mais pesados e até violentos (CAPELLO, 2012, p.27).

De acordo com Pidkameny (2002, p.10), as músicas do jogo *Final Fantasy VII* (1997), são muito apreciadas pelos fãs do jogo, e originaram diversos álbuns em que as músicas do jogo foram rearranjadas e lançadas na Europa e Japão (PIDKAMENY *apud* CAPELLO, 2012, p.28).

---

<sup>12</sup> Jogo para MS-DOS, lançado no ano de 1992 pela empresa *id Software*.

Do *Nintendo 64* (1996) merece destaque *Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), o primeiro título sem ser de dança que usa o fazer musical como parte do *gameplay*. O jogador precisa aprender a tocar melodias com a ocarina para progredir, e resolver quebra-cabeças musicais, como o de se guiar pelo som de uma música para atravessar um labirinto. (MCDONALD, *apud* PIDKAMENY *apud* CAPELLO, p.28).

A constante evolução das tecnologias agregadas aos *videogames* permitiu que os jogos ficassem cada vez mais elaborados, tanto nos quesitos gráficos como nos sonoros. O jogo *Final Fantasy VII* foi um dos primeiros a apresentar uma trilha sonora cujo material não ficou apenas associado à experiência do jogador com o jogo. Suas músicas, compostas pelo compositor japonês Nobuo Uematsu, são interpretadas por músicos e orquestras em produções com sucesso de público e qualidade musical. Associado ao jogo foi também criada uma série de arranjos pianísticos chamada *Piano Collections Final Fantasy VII* (2003), assinados pelo compositor e arranjador Shiro Hamaguchi. Episódios anteriores e posteriores da série *Final Fantasy* também foram arranjadas para piano e continuam sendo. Existe também o álbum *Piano Opera Final Fantasy VII, VIII, IX*, que contempla músicas de Uematsu arranjadas pelo pianista Hiroyuki Nakayama. As influências são diversas e incluem marchas, noturnos, *jazz*, *rock*, etc. A amplitude de influências encontra-se não apenas na série *Final Fantasy*, mas na *game music* de um modo geral.

A ideia de imersão nos jogos acompanham diversos âmbitos artísticos e computacionais utilizados numa produção. Tal ideia está também ligada às sonoridades e à trilha. Graças a esses recursos, a sensação de mudança de ambientes pode ser intensificada, e a experiência de jogar se torna mais completa. A crescente expansão do mercado, as novas possibilidades trazidas pela computação gráfica, a cada ano mais avançada, e o grande interesse por parte do público criaram o ambiente para o desenvolvimento de diferentes possibilidades artísticas presente nos jogos. Com o advir das gerações a trilha sonora passou a ser criada visando relacioná-la de forma mais intensa à narrativa dos jogos.

O *Xbox 360*, lançado em 2007, possui suporte para áudio *Dolby Digital*, som de 16 *bits* em 48 kHz, *codec* para *streaming*, e um potencial de 256 canais de

áudio simultâneos, que obtiveram ótimas críticas na época. E o seu principal concorrente da Sony não ficou devendo, com o sistema *Dolby Digital* 5.1 e DTS 5.1 o som do *Playstation 3* (2006) foi um grande avanço, já que contava com gráficos excelentes e já implementavam a mídia *Blu-ray*. Atualmente, os *video games* estão em sua 8ª geração, os líderes do mercado continuam na frente em aspectos técnicos, o *Xbox One* (2013) possui placa sonora capaz de executar *7.1 surround sound*. O *Playstation 4* (2013) vem com *chip* com capacidade de reproduzir o *Dolby true HD* que também vem com 7.1 canais, que consegue reproduzir 100% sem perdas, de como foi gravado em estúdio, um grande avanço para a era (DIAS, FREITAS, XIMENES JÚNIOR, RAMOS JÚNIOR, SAGGIN, 2014, p.6).

Algo interessante de se considerar em relação aos avanços sonoros dos *videogames* é a possibilidade de maior imersão no universo do jogo através do áudio. O jogador pode perceber um ruído e identificar sua posição através da relação entre a localização do personagem e a percepção de espaço a partir do mesmo. O som ganha “profundidade”, e com isso as trilhas utilizadas também participam dessa interação. Jogos como os da série *Silent Hill* (1999) mostram bem como isso acontece. Com um enredo macabro, numa cidade fantasma coberta de névoa, o personagem precisa aventurar-se por passagens sombrias, ingressar em prédios escuros e o jogador precisará contar com sua audição para ter acesso à boa parte das ideias que compõem as sugestões narrativas da estória. O jogador pode ouvir se algum objeto caiu, se algum monstro ou outro personagem está por perto, acima, abaixo, andando em círculos, atrás de uma porta, etc. A tecnologia atual permite que o som “descreva” o movimento de sua fonte no cenário e dá ao jogador uma sensação imersiva quanto aos ruídos e à qualidade de reprodução das trilhas musicais.

A *Sega* lançou o *Dreamcast* em 1998, mas este foi superado pelo *Playstation 2* (2000), que usa DVD, serviços de Internet para se jogar *online*, possui 48 canais 44/48kHz e suporta os formatos DTS e *Dolby Digital* (5.1). *Nintendo* lançou o *Gamecube* (2001) para concorrer como *Playstation 2* (2000), mas não obteve muito sucesso. O primeiro console da *Microsoft*, *Xbox* (2001), que também trazia a novidade dos formatos de áudio em 5.1, foi descontinuado em 2006 (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.29).

Ano após ano, as músicas destinadas aos jogos passam a ser comparáveis aos trabalhos musicais direcionados ao cinema. A trilha nos jogos contribui de diversas maneiras, seja como ambientação, como um elemento que dá ênfase às mudanças de cenários, sugestões de personalidades e humores das personagens, sentimentos, etc. Cada projeto aplica a música e as diversas possibilidades sonoras de acordo com o sentido peculiar do jogo em si. Como resultado, o jogador percebe, sente e vivencia a experiência como um todo através do controle do personagem que encabeça o enredo. A música está sempre presente em cada momento da narrativa.

Fora estes, ainda que com menor número de vendas, há os jogos musicais, que possuem o seu *gameplay* orientado pela interação do jogador com uma música, seja tocando, criando, ou acompanhando. Citam-se aqui *Rez* (2001), *Amplitude* (2003), *SingStar* (2004), todos para *Playstation 2* (2000), e *Audiosurf* (2008) para PC (SHUM *apud* CAPELLO, 2012, p.29).

*Rez* (2001) pertence ao gênero *rail shooter* e usa música eletrônica de fundo, a qual é modificada pelas ações do jogador, que juntamente com os efeitos visuais e a movimentação gráfica, estão sincronizadas com as batidas da música (PIDKAMENY *apud* CAPELLO, 2012, p.29).

Outro exemplo é o jogo *Amplitude* (2003), desenvolvido para *Playstation 2* (2000) pela empresa *Harmonix*, em que o jogador deve “tocar no ritmo sequências de nota de diferentes vozes que compõe uma música – percussão, baixo, vocal, sintetizador –, as quais vão se alternando” (DAVIS *apud* CAPELLO, 2012, p.29). O jogo possui um modo chamado *remix* que dá ao jogador a possibilidade de compor uma música “a partir de diversos padrões à disposição e compartilhar por fim a música em partidas com outros jogadores” (DAVIS *apud* CAPELLO, 2012, p.29). *SingStar* (2004) é um jogo para *Playstation 2*, produzido pela SCEE<sup>13</sup>, que simula um karaokê. Vem acompanhado de microfones e durante o *gameplay* o jogador tem a afinação de sua voz analisada, ou tem também a voz reconhecida através da fala característica utilizada em trechos de *rap*. “As faixas usadas provêm de matrizes originais das quais foram retiradas as partes dos vocais, o que o torna mais desafiador” (SHUM *apud* CAPELLO, 2012, p.29-30). Nestes dois jogos há músicas de artistas conhecidos, mas no jogo *Audiosurf* (2008), “o jogador pode

---

<sup>13</sup> Sony Computer Entertainment Europe.

incluir a música que quiser, e precisa coletar os blocos coloridos requisitados que aparecem sincronizados com a música, a qual influencia o relevo do percurso, as cores e velocidade da corrida” (AUDIOSURF *apud* CAPELLO, 2012, p.30).

Outro exemplo interessante é o jogo *Guitar Hero* (2005). O jogador usa um controle em forma de guitarra que vem junto com o jogo. É uma cópia em miniatura da guitarra Gibson SG, utilizada pelo jogador para simular a execução de músicas de *rock*. As notas musicais se deslocam para a tela, e pressionando os botões do *joystick* o jogador "toca" a guitarra. *Guitar Hero* (2005) foi inspirado pelo jogo *Guitar Freaks* (1998), da empresa *Konami*, onde o jogador também usa um controlador em forma de guitarra para jogar. Há também jogos de dança, como o *Dance Dance Revolution* (1998), onde o jogador utiliza um controlador em forma de tapete para dançar sobre ele e o personagem responder aos comandos na tela.

Nem sempre a trilha sonora é uma composição original. Há casos onde são utilizadas obras de compositores como Beethoven, por exemplo. A introdução da Sonata op 27, nº 2 é usada durante a solução de um *puzzle*<sup>14</sup> no jogo em *Resident Evil 1* (1996), em que personagem encontra a partitura e precisa “tocar” a música no piano para ter acesso a uma sala secreta. Outro exemplo interessante está nos jogos da série *The Sims* (2000). O jogo simula uma cidade virtual onde o jogador constrói sua casa, a decora, e pode adquirir móveis e diversos itens, inclusive instrumentos musicais como um piano e um violão. O personagem precisará “aprender” a tocar, e em cada nível que avançar ele estará “tocando” exercícios técnicos e peças mais complexas, com mais expressividade. O jogo utiliza peças de Chopin, Debussy, Sonatas de Mozart, Improvisos de Schubert, etc. Há também o caso de jogos como os da série GTA<sup>15</sup> (1997), onde são utilizadas diversas músicas numa simulação de variadas estações de rádio. Cada “rádio” tem uma proposta musical específica, e o mesmo ocorre no já citado *The Sims* (2000).

---

<sup>14</sup> *Puzzle* são os enigmas e quebra-cabeças a serem solucionados pelo jogador durante o jogo.

<sup>15</sup> *Grand Theft Auto*.

Quando o processo requer um compositor, o que ocorre na grande maioria das vezes, ele participa de todo o processo de criação em conjunto com a equipe. Precisa conhecer o enredo, saber o que se passa em determinados momentos da estória de forma que o jogador possa experimentar cada sensação que a união de elementos artísticos e computacionais possa expressar. Uma das principais ideias é que a trilha varie de acordo com os cenários. Ao utilizar uma trilha que altere de acordo com os demais elementos presentes o jogador se sentirá mais imerso no mundo do jogo e então sua experiência se torna mais intensa.

Zachart Natan Whale (2004), em sua tese *Play Along: Video Game Music as Metaphor and Metonymy*, diz que as funções que a trilha sonora desempenha nos jogos são a de gerar sensações de espaço, tempo, caracterização e ambientação. Seria essa uma função metafórica? A outra função seria a de contribuir para com a estrutura sintática, favorecendo a ideia de que o *gamer*<sup>16</sup> mantenha o interesse em evoluir na narrativa.

Nos videogames, em específico, o som ganha importância quando agrega elementos para os jogos, como coesão à narrativa e transformação do ato de jogar em uma experiência mais interativa, imersiva e divertida. A sonoridade quando bem utilizada ajuda a intensificar as emoções, gerando um impacto positivo sobre a experiência do jogador, porém quando mal aplicada geram efeitos inesperados e desagradáveis. Por estas razões os elementos sonoros requerem atenção e planejamento, pois somente com uma análise apurada é possível conseguir uma trilha sonora de qualidade, que envolve o jogador, reforça o roteiro e ajuda a ambientação do jogo, evitando, assim, o desgaste dos jogadores e a divergência de sua atenção (DIAS, FREITAS, XIMENES JÚNIOR, RAMOS JÚNIOR, SAGGIN, 2014, p.7-8).

Cito dois exemplos onde podemos perceber a importância do som. Num enredo onde prevalece a ideia de terror, como nos jogos *Silent Hill* (1999) e *Outlast* (2013), a trilha musical nem sempre é tonal e melódica, mas poderá estar agregada a ruídos e intervalos dissonantes. Geralmente são jogos onde o

---

<sup>16</sup> O termo “*gamer*”, ou “*gameplayer*”, geralmente estava relacionado a um indivíduo que jogava RPG (*Role-playing games*). Hoje em dia, o termo inclui jogadores de *videogame*. Nem sempre o termo é direcionado aos jogadores em si, mas também a pessoas que apreciam e se interessam por jogos.

desafio do jogador está em enfrentar seus medos, encontrar itens nos cenários e resolver diversos *puzzles*. Já num enredo onde prevalece a ideia de aventura, como em jogos da série *Tomb Raider* (1996), a trilha está presente em situações específicas. Talvez isso ocorra para que o silêncio ajude o jogador a se concentrar nos diversos desafios que o ligam mais aos comandos do *joystick*, já que o jogo exige um certo foco na coordenação motora do jogador. O *gamer*, ao interagir com a música, percebendo seus sinais e sugestões, atenta-se mais para com as alegorias presentes no decorrer do jogo. A música envolve o jogador na estrutura audiovisual contribuindo para o entendimento e configuração de sentido da mensagem.

Stockburger (2006) escreve que a música de um jogo pode ou não estar relacionada “de maneira dinâmica com eventos, ou ser apenas uma progressão musical linear, tal como ocorre nos filmes” (STOCKBURGER *apud* CAPELLO, 2012, p.113). Por outro lado o conceito de áudio dinâmico logo surgiu, possibilitando trabalhos como o áudio adaptativo, que “é um dos tipos de áudio dinâmico e significa o som que reage aos estados do jogo, respondendo a parâmetros como saúde do jogador ou inimigo, tempo, posicionamento do jogador no espaço.” (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.114). Há também um perfil de áudio conhecido como áudio interativo, relacionado “aos eventos sonoros que reagem diretamente aos *inputs* do jogador, como sons de pulos, passos, tiros” (COLLINS *apud* CAPELLO, 2012, p.114).

Alguns aspectos a serem considerados na análise da trilha musical se relacionam com a abordagem composicional utilizada. Jogos como *Tomb Raider II*<sup>17</sup> (1997) utilizam diferentes estilos tradicionais de acordo com o país visitado, e *Silent Hill*<sup>18</sup> (1999) usa a modulação de uma melodia para representar uma mudança emocional, elementos importantes a serem observados. Em jogos como *MGSII*<sup>19</sup>, em que o compositor não teve acesso às referências visuais para a produção musical, a trilha musical se baseou no uso de temas para diferentes ações e estados de jogo, além de temas individuais para os personagens, o que compõe uma das estratégias de abordagem adaptativa da música (STOCKBURGER *apud* CAPELLO, 2012, p.95).

---

<sup>17</sup> Fabricante: Core Design, Eidos Interactive.

<sup>18</sup> Fabricante: Konam Digital Entertainment.

<sup>19</sup> *Metal Gear Solid II* (2001). Fabricante: Konami Computer Entertainment Japan.

Nos jogos, as músicas incidentais são criadas de modo a não chamarem a atenção do jogador, “donde se deduz que não exerçam influências notáveis no desenrolar do jogo. Em oposição, as músicas de ação exercem influência direta no jogador, impelindo-o a se mover com mais rapidez ou a atirar mais” (CAPELLO, 2012, p.96) quando se trata de um jogo em que se faz uso de armas.

O critério detectado para esta divisão tem a ver com a relação entre o jogo e o usuário, e sua aplicação na trilha musical do jogo resulta na identificação de outra categoria, músicas de eventos. Deste modo, as relações existentes entre o sistema do jogo e o usuário se resumem em três tipos básicos conforme o protagonismo dos agentes, tipos estes que explicam concomitantemente os papéis das músicas neste contexto (CAPELLO, 2012, p.96).

Segundo Murray, (2003, p.102), quando bem utilizada, a música proporciona ao jogador “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia.” (MURRAY *apud* DIAS, FREITAS, XIMENES JÚNIOR, RAMOS JÚNIOR, SAGGIN, 2014, p.8).

Enquanto nos primórdios de seu uso a trilha sonora era basicamente um elemento que buscava isolar o jogador do mundo externo, afim de mantê-lo imerso no universo do jogo, com o passar do tempo e com a evolução das tecnologias de reprodução de áudio, as trilhas sonoras tornaram-se um fator crucial para o sucesso de uma franquia, garantindo a imersão do jogador, a ambientação, contexto histórico e ainda amplificador, quando se diz respeito à riqueza de detalhes que os jogos oferecem atualmente (DIAS, FREITAS, XIMENES JÚNIOR, RAMOS JÚNIOR, SAGGIN, 2014, p.10-11).

No princípio os sons nos jogos cumpriam com a função de apenas serem apresentados como um complemento aos jogos, algo que contribuísse de alguma maneira para a concentração do jogador no ato de jogar. Cada geração que surgiu fez uso das tecnologias disponíveis em cada época, fazendo com os sons e as músicas de jogos se tornassem progressivamente mais elaboradas.

O surgimento do *Playstation 3* (2006), console da sétima geração de videogames, apresentou possibilidades como:

suporte para DVD's em *blu-ray*, formatos da *Dolby* mais avançados (7.1), além do DTS, possui 512 canais 44/48kHz, e processamento de efeitos (*reverb*, equalizadores, filtros, distorções, *pitch shifting* e *vocoder*) em tempo real (MARSK *apud* CAPELLO, 2012, p.30).

No mesmo período, o jogo *Eternal Sonata* (2007), exemplifica um jogo não musical, embora seu enredo se relacione com a história da música erudita. A narrativa do jogo fantasia um sonho de Chopin, que se encontra em seu leito de morte. É uma abordagem de caráter fictício, mas possui correlações com eventos da vida do compositor polonês. “O jogo é permeado por pequenos interlúdios que contam sobre a vida real de Chopin, e nestes momentos são tocadas obras originais do compositor” (BRUDVIG *apud* CAPELLO, 2012, p.33). A atmosfera do jogo é influenciada musicalmente, com imagens de instrumentos, símbolos característicos da notação musical, “partituras espalhados pelo jogo que podem ser executados em um minijogo, e os personagens inclusive têm nome de termos musicais, como *Jazz*, *Alegretto*, *Beat*, *Viola*, *Polka*” (BRUDVIG *apud* CAPELLO, 2012, p.33).

Os jogos hoje estão em sua oitava geração. Nos primórdios, os jogos não utilizavam a ideia de trilha sonora visando a imersão do jogador dentro do contexto narrativo, eram apenas pequenas faixas de música que se repetiam constantemente. Muitas dessas músicas eram feitas apenas para servir como “pano de fundo”, compostas sem relação direta com as ideias do enredo e criadas apenas para preencher o jogo sonoramente. Hoje em dia a trilha é criada para contribuir com a sustentação da narrativa, e para isso músicos precisam participar do processo criativo e por vezes interpretativo. No jogo *Eternal Sonata* as músicas de Chopin por exemplo são executadas pelo pianista russo Stanislav Bunin, que em 1983 foi o vencedor do *Concurso Marguerite Long-Jacques Thibaud*, em Paris, e em 1985 foi primeiro colocado no XI Concurso Internacional de Piano Frédéric Chopin, em Varsóvia.

O trabalho do compositor de videogames pode inspirar intérpretes a executarem seu repertório, levando o mesmo aos palcos das salas de concertos, diante de grandes orquestras e de um público sedento por música. O *New England Conservatory*, *Yale University*, *New York University*, *Berklee College of Music*, todos possuem disciplinas sobre composição de trilha sonora para jogos. A música e sonoridade nos jogos são alguns dos fatores que conduzem o jogador ao universo proposto pelos programadores e demais membros da equipe. Um jogo sem música, sem som poderia comprometer o estímulo do *gamer*.

(...) a importância das trilhas sonoras pode ser comprovada com seu recente destaque nos principais eventos de música e audiovisual do planeta, ganhando espaço nas principais premiações e provando que sua importância foi subestimada por muitos anos, mas que agora assume sua posição de direito, entre os mais importantes elementos da composição midiática atual (DIAS, FREITAS, XIMENES JÚNIOR, RAMOS JÚNIOR, SAGGIN, 2014, p.13-14).

Podemos dizer que o repertório de jogos digitais é hoje um produto musical autônomo. Cumpre sua função dentro do universo dos jogos, mas não está limitado a isso. De 1991 a 1996, foram realizados uma série de concertos com diferentes orquestras japonesas na cidade de Tóquio. Gravações dos concertos foram disponibilizadas numa série de álbuns, e encontram-se disponíveis no *site* do *YouTube*. Dentre as orquestras estiveram presentes a Orquestra Filarmônica de Tóquio, Orquestra Memorial de Tóquio, Orquestra Sinfônica de Tóquio, Orquestra Filarmônica de Kanagawa. Em 2011, a Orquestra Filarmônica de Londres lançou o álbum *The Greatest Video Game Music*. Em 2016 a Orquestra Sinfônica da Rádio Sueca realizou um concerto de músicas de *videogames* com arranjos apropriados pelos autores a partir das músicas originais criadas para os jogos (*Video game music with the Swedish Radio Symphony Orchestra*).

Álbuns musicais lançados independentemente dos jogos aos quais se originaram, criações de arranjos, como a série *Final Fantasy Piano Collections* (2003), e diversos vídeos de concertos com o repertório das músicas de

*videogame* (no *site* do *Youtube*), servem de exemplo do que tem sido produzido nesse sentido. Materiais musicais têm sido criados para grandes orquestras, piano, demais instrumentos e formações. Muitas músicas utilizadas em trilhas musicais de filmes ganham espaço entre os intérpretes, e o mesmo tem ocorrido com as músicas de jogos digitais.

Nos jogos, o desenvolvimento das tecnologias de áudio contribuem para a imersão do jogador em seu universo, posto que este interage com todos os elementos que compõem esta narrativa, inclusive os elementos sonoros e musicais. Com o desenvolvimento destas tecnologias as possibilidades artísticas se tornaram mais amplas a ponto da música ganhar autonomia em relação a muitos dos jogos aos quais foram utilizadas.

## **CAPÍTULO 2 – PESQUISA ARTÍSTICA, REFERENCIAIS METODOLÓGICOS**

Após discorrer sobre as tecnologias de áudio no capítulo anterior, neste capítulo escrevo a respeito de procedimentos metodológicos referentes à pesquisa artística ao considerar que este estudo reflete aspectos da mesma. Referencio autores que discorrem sobre o assunto.

Segundo Haseman (2006), os tradicionais modelos de pesquisa são articulados de acordo com metodologias que tragam resultados quantitativos/qualitativos, estes são padrões de pesquisa que trazem maneiras diversas de se chegar a alguma forma de conhecimento. Em termos gerais, as pesquisas quantitativas não são muito voltadas aos fenômenos das práticas humanas. Paralelamente, foram estabelecidas estratégias de investigação que informam a pesquisa sobre a prática visando a prática como objeto de estudo e não como um método de pesquisa em si.

Quando uma forma de apresentação é usada para relatar a pesquisa, pode-se argumentar que ela é de fato um 'texto' - da mesma forma que qualquer objeto ou discurso cuja função é comunicativa pode ser considerado um texto - e deve ser entendido como tal dentro da tradição qualitativa. Contudo, esta não é a visão universalmente "texto" utilizada para relatar pesquisas dentro da tradição qualitativa<sup>20</sup> (HASEMAN, 2006, p.5).

Haseman (2006, p.3) também escreve que nos últimos anos pesquisadores propuseram novas estratégias de pesquisa através do exercício criativo, devido à possibilidade de distorções na comunicação da prática.

A pesquisa quantitativa é "a atividade ou meio de se expressar algo como uma quantidade ou soma - por exemplo, em números, gráficos ou fórmulas"<sup>21</sup> (HASEMAN *apud* SCHWANDT, 2001, p.215). A pesquisa qualitativa refere-se a "todas as formas de investigação social que contam primariamente com dados qualitativos, ou seja, dados não-numéricos, sob a forma de palavras".<sup>22</sup> (HASEMAN *apud* SCHWANDT, 2001, p.213). Já a pesquisa performativa é

---

<sup>20</sup> *When a presentational form is used to report research it can be argued that it is in fact a 'text' – in the way that any object or discourse whose function is communicative can be considered a text – and should be understood as such within the qualitative tradition. However, this is not the universally held view of 'text' used to report research within the qualitative tradition.*

<sup>21</sup> *"The activity or operation of expressing something as a quantity or amount – for example, in numbers, graphs, or formulas".*

<sup>22</sup> *"All forms of social inquiry that rely primarily on qualitative data...i.e., nonnumeric data in the form of words".*

expressa em dados não-numéricos, mas em formas de dados simbólicos que não sejam palavras num texto discursivo mesmo que possa se alimentar de dados quantitativos.

em formas de dados simbólicos que não sejam palavras num texto discursivo. Estes incluem formas materiais de prática, de imagens imóveis e em movimento, de música e som, de ação ao vivo e código digital (HASEMAN, 2006, p.6).

Atender à forma simbólica de obras de arte particulares fornece um foco poderoso para o pesquisador performativo (e sua audiência) como cada símbolo funciona como um meio de conceituar idéias sobre aspectos da realidade e também como um meio de comunicar o que é conhecido pelos outros. Conseqüentemente, a auditoria de uma obra nunca é neutra: nunca a simples reunião de impressões sensoriais. Em vez disso, é dependente da teoria, como o "olho" experiente e informado é capaz de detectar (e o "cérebro" torna inteligíveis) sutilezas e nuances nos fenômenos performativos auditados. Desta forma, a "auditoria" vai além do simples ato de "testemunhar" exigido de outros espectadores e audiências<sup>23</sup> (HASEMAN, 2006, p.9).

O autor também considera que ainda há muito a fazer para formular e desenvolver a teoria e a prática da pesquisa conduzida pela prática, embora uma rápida expansão do campo seja inevitável. Segundo ele, nos próximos anos, é possível que um número crescente de pesquisadores performativos esteja transformando suas técnicas de prática em estratégias e métodos de investigação úteis para outros pesquisadores, inclusive para os que atuam nas tradições quantitativas e qualitativas.

Fernando lazzetta (2014, p.1) registra que há “produções relativamente recentes em que prática artística e pesquisa acadêmica aparecem fusionadas”.

---

<sup>23</sup> *Attending to the symbolic form of particular art works provides a powerful focus for the performative researcher (and their audience) as each symbol functions as a means to conceptualise ideas about aspects of reality, and also as a means of communicating what is known to others. Consequently, auditing a work is never neutral: never the simple gathering of sensory impressions. Rather it is theory-dependent, as the experienced and informed 'eye' (or rather 'mind') is able to detect (and the 'brain' make intelligible) subtleties and nuances in the performative phenomena audited. In this way 'auditing' goes beyond the straightforward act of 'witnessing' required of other spectators and audiences.*

Como exemplo, Iazzetta (2014, p.6) cita casos de pesquisa envolvendo os amplos aspectos de um processo de criação artística, como: limitação de transporte de equipamentos; diferenças de condições dos locais de apresentação; restrição na complexidade dos *setups* devido às limitações de acesso aos espaços em que seriam feitas as apresentações, etc. Cita também situações de pesquisa questionando a relação músico/música de maneiras provocativas através de cartazes, especialmente dentro de um ambiente acadêmico voltado para a música de concerto. Trata-se de trabalhos que:

(...) não buscam estabelecer modelos ou métodos de produção na área de pesquisa em artes, mas, dentro do contexto da sonologia, questiona os limites da aplicação de modelos institucionalmente adotados pelas humanidades e pelas ciências sociais e propõe vias alternativas de relacionamento entre arte e pesquisa acadêmica (IAZZETTA, 2014, p.8).

Rubén López-Cano e Úrsula San Cristóbal Opazo (2014, p.13) consideram o ingresso da pesquisa artística na educação com um encorajador sentimento otimista. Através dessa ferramenta muitos estudantes podem encontrar novas alternativas teóricas e metodológicas que sigam formatos adequados às avaliações e comparações dos materiais pesquisados. Sem renegar o passado, ou gerar meios exclusivistas o músico pode criar condições acadêmicas para o desenvolvimento de propostas sólidas e originais no campo criativo.

Investigação para a prática artística produz conhecimento ou ferramentas para o desenvolvimento da atividade musical no sentido mais amplo, como recursos teóricos e tecnológicos para a criação, interpretação, ouvir e estudar música. Ele também produz ferramentas conceituais, técnicas e instrumentais<sup>24</sup> (LÓPEZ-CANO, OPAZO, 2014, pag. 41).

Os autores consideram (2014, p.41) que a pesquisa através da prática artística ou pesquisa artística como tal, está gerando diversidade por meio de um processo de desestabilização das hierarquias tradicionais que imperam nos conservatórios. Além do mais, é um campo emergente de difícil definição que

---

<sup>24</sup> *La investigación para la práctica artística produce conocimiento o herramientas para el desarrollo de la actividad musical en el más amplio sentido, como recursos teóricos y tecnológicos para la creación, interpretación, escucha y estudio de la música. También produce herramientas conceptuales, técnicas e instrumentales.*

em geral aborda questões e problemas que não podem ser abordados em contextos carentes de um elevado nível artístico, ou sem a participação de artistas profissionais. São questões sobre problemas que envolvem a criação e a comunidade artística e exigem sua experiência e conhecimento específico para serem levantadas e resolvidas.

A pesquisa artística é um meio pelo qual o pesquisador busca realizar seus objetivos quando estes não casam exatamente com as tradições de estudos acadêmicos.

Como qualquer atividade universitária, cada nível de ensino há de culminar em uma tese, projeto ou trabalho final de estudos, equivalente às teses universitárias. No entanto, pretende-se que pelo seu conteúdo, formato e metodologia, estes trabalhos sejam adaptados às características de disciplinas artísticas. "Isto é tão válido como o conhecimento científico" é uma frase recorrente nas centenas de páginas de reflexões epistemológicas, pletórico, ontológicas ou filosóficas que abundam na literatura sobre esta área. Pesquisa artística não se limita ao trabalho da escola e se destina a ser estendida como uma atividade regular em todos os conservatórios de ensino superior (LÓPEZ-CANO, 2004, p.1).<sup>25</sup>

Trata-se de um perfil investigativo que, no caso da música, busca trabalhar um artista que reflita sobre as problematizações de sua atividade artística pessoal e ou em relação às demais à sua volta. Incentiva também o abandono às zonas de conforto em prol de novas formas de se ver a arte, com novos questionamentos.

Henk Borgdoff (2012, p.44) questiona que formas de conhecimento e compreensão estão incorporados na prática artística. O autor nos fala das controversas, pontos positivos e negativos que têm envolvido a pesquisa artística na relação produção prática versus produção acadêmica. Borgdoff (2012, p.23) escreve que não apenas a experimentação em práticas, mas

---

<sup>25</sup> *Como cualquier actividad universitaria, cada nivel de estudios ha de culminar con una tesis, proyecto o trabajo final de estudios, equivalente a las tesis universitarias. Sin embargo, se pretende que por su contenido, formato y metodología, estos trabajos se adapten a las características de las disciplinas artísticas. "Se trata de conocimientos tan válidos como los científicos", es una frase recurrente en los cientos de páginas pletóricas de reflexiones epistémicas, ontológicas o filosóficas que abundan en la literatura sobre esta área. La investigación artística no se limita a los trabajos escolares y se pretende que se extienda como una actividad habitual en todos los conservatorios y centros de enseñanza musical superior.*

também a reflexão sobre a prática e a interpretação da prática deve fazer parte da pesquisa em artes.

Os processos ou produtos artísticos são componentes essenciais da e na pesquisa artística. A escolha dos métodos de pesquisa é livre e variará com as questões da pesquisa. Contudo, a diversidade metodológica é sempre complementar à utilização do próprio meio. Os resultados da pesquisa consistem em parte de uma ou mais produções ou apresentações artísticas. Os resultados comunicam os resultados artísticos cognitiva e artisticamente. Longe de ser uma simples ilustração que acompanha a pesquisa, os resultados artísticos constituem um componente indispensável do mesmo. A reflexão crítica sobre o processo de pesquisa, e a sua documentação em forma discursiva, também faz parte dos resultados do trabalho. O pesquisador é obrigado pela comunidade científica a situar cada estudo em um contexto de pesquisa mais amplo, e a elucidar o processo e o resultado de acordo com os padrões usuais<sup>26</sup> (BORGDORFF, 2012, p.24-25).

Segundo o autor, vários termos e expressões têm sido usados na literatura para denotar a pesquisa artística, como: "pesquisa baseada na prática", "pesquisa conduzida pela prática" e a "prática como pesquisa". A pesquisa prática é uma noção coletiva que pode abranger qualquer forma de pesquisa orientada para a prática nas artes. O termo mais explícito de todos é a prática como pesquisa, pois expressa o inter-relacionamento direto da pesquisa e da prática. A expressão "pesquisa artística", que por vezes é escolhido para realçar o carácter distintivo da investigação artística, não apenas compara um vínculo íntimo entre a teoria e a prática, mas também representa a promessa de um caminho distintivo no sentido metodológico que diferencia a investigação artística da pesquisa acadêmica (BORGDORFF, 2012, p.39).

A prática artística se qualifica como pesquisa quando seu objetivo é ampliar nosso conhecimento e compreensão através de uma investigação

---

<sup>26</sup> *Artistic processes or products are essential components of and in artistic research. The choice of research methods is free and will vary with the research questions. The methodological diversity referred to above, however, is always complementary to the use made of the medium itself. Research results consist partly of one or more artistic productions or presentations. The results communicate the artistic outcomes both cognitively and artistically. Far from being a mere illustration accompanying the research, the artistic outcomes thus form an indispensable component of it. Critical reflection on the research process, and documentation of it in discursive form, is also part of the research results. The researcher is obligated to the research community to situate each study in a broader research context and to elucidate both the process and the outcome in accordance with customary standards.*

original. Começa com perguntas pertinentes ao contexto de pesquisa e ao mundo da arte, e emprega métodos apropriados para o estudo. O processo e os resultados da pesquisa são devidamente documentados e divulgados à comunidade de pesquisa e ao público em geral<sup>27</sup> (BORGdorFF, 2012, p.43).

O autor escreve (2012, p.52) sobre os procedimentos que costumam gerenciar processos de pesquisa em áreas como: ciências exatas, ciências naturais, história, humanas, sociologia, etc. Cada área desenvolve seus próprios métodos de estudo de acordo com as afinidades da área em si. A partir desse ponto de vista, os artistas também têm o privilégio de manter o domínio sobre o que é a pesquisa em artes. De acordo com Borgdorff (2012, p.50) "Porque os processos criativos artísticos estão inextricavelmente ligados à personalidade criativa e ao olhar individual, às vezes idiossincrático do artista, uma pesquisa como essa pode ser melhor realizada "de dentro".<sup>28</sup> Mesmo assim, o autor reconhece os limites dessa situação, uma vez que ora, esta distinção entre sujeitos e objetos de estudo torna-se ainda mais complicada pelo fato de que a pesquisa é, muitas vezes, de benefício parcial, ou mesmo primário, para o próprio desenvolvimento artístico do artista-pesquisador. Obviamente, deve haver limites. Nos casos em que o impacto da pesquisa permanece confinado à própria obra do artista e não tem significado para o contexto de pesquisa mais amplo, então pode-se justificadamente perguntar se isso se qualifica como pesquisa no verdadeiro sentido da palavra.<sup>29</sup> (BORGdorFF, 2012, p.51)

Em minha trajetória pianística tive experiência de tocar obras de variados compositores de diferentes períodos da história da música, criei cadências para o concerto 20 de Mozart, me dediquei à escrita de composições musicais,

---

<sup>27</sup> *Art practice qualifies as research when its purpose is to broaden our knowledge and understanding through an original investigation. It begins with questions that are pertinent to the research context and the art world, and employs methods that are appropriate to the study. The process and outcomes of the research are appropriately documented and disseminated to the research community and to the wider public.*

<sup>28</sup> *Because artistic creative processes are inextricably bound up with the creative personality and with the individual, sometimes idiosyncratic gaze of the artist, research like this can best be performed 'from within'.*

<sup>29</sup> *Now this blurring of the distinction between subjects and objects of study becomes further complicated by the fact that the research is often of partial, or even primary, benefit to the artist-researcher's own artistic development. Obviously there must be limits. In cases where the impact of research remains confined to the artist's own oeuvre and has no significance for the wider research context, then one can justifiably ask whether this qualifies as research in the true sense of the word.*

arranjos para partes de piano em corais e trilhas para teatro. Os músicos performers que tenho visto executarem o repertório de videogame, seja em concertos ou na *internet*, têm realizado trabalhos de interpretações, apropriações, transcrições e ou arranjos, e ao sentir-me inspirado por essa maneira de lidar com o repertório em questão, além de minha relação com os jogos em si, resolvi utilizar o histórico de minha bagagem musical para também produzir algo nesse sentido conectando o conhecimento que adquiri em meus estudos com uma proposta de trabalho relacionada com as músicas de videogames.

Entendo que este trabalho pode constituir uma ferramenta útil para estudantes ou pesquisadores de diversas áreas que tenham seu interesse voltado para a música de videogames, exemplificando o que coloca Borgdoff.

Em resumo, a pesquisa em artes é realizada por artistas como regra, mas sua pesquisa prevê um impacto mais amplo do que o desenvolvimento de sua própria arte. Ao contrário de outros domínios do conhecimento, a pesquisa artística emprega métodos experimentais e hermenêuticos ao se dirigir a produtos e processos particulares e singulares<sup>30</sup> (BORGDOFF, 2012, p.52).

O autor define a prática artística como algo onde “tanto o objeto de arte como o processo criativo - incorpora conhecimento situado, tácito, que pode ser revelado e articulado por meio de experimentação e interpretação.<sup>31</sup> (BORGDOFF, 2012, p.53)

Também considera a questão de como a prática como pesquisa pode ser distinguida da prática por si mesma através da definição:

A prática artística se qualifica como pesquisa se sua finalidade é expandir nosso conhecimento e compreensão, conduzindo uma investigação original em e através de objetos de arte e processos criativos. A pesquisa de

---

<sup>30</sup> *In summary, research in the arts is performed by artists as a rule, but their research envisages a broader-ranging impact than the development of their own artistry. Unlike other domains of knowledge, art research employs both experimental and hermeneutic methods in addressing itself to particular and singular products and processes.*

<sup>31</sup> *Art practice – both the art object and the creative process – embodies situated, tacit knowledge that can be revealed and articulated by means of experimentation and interpretation.*

arte começa por abordar questões que são pertinentes no contexto da pesquisa e no mundo da arte. Os pesquisadores empregam métodos experimentais e hermenêuticos que revelam e articulam o conhecimento tácito que está situado e incorporado em obras de arte específicas e processos artísticos. Os processos de investigação e os resultados são documentados e divulgados de forma adequada à comunidade de investigação e ao público em geral<sup>32</sup> (BORGDOFF, 2012, p.53).

Borgdoff (2012, p.119) observa o enriquecimento de nosso mundo através do desenvolvimento de novos produtos gerados pela pesquisa artística, ampliando nossa compreensão da realidade e de nós mesmos como parte do entendimento incorporado aos frutos originados pela investigação. O termo "investigação artística" (BORGDOFF, 2012, p.143) conecta a arte e a academia. Através desse entendimento a arte transcende seus limites, visando através da pesquisa contribuir para novas formas de compreensão; A academia, por sua vez, abre seus limites a formas de pensamento e compreensão que se entrelaçam com práticas artísticas. O autor conclui (2012, p.143) que a pesquisa artística não exatamente busca explicitar formas de conhecimento que a arte pode produzir, mas sim fornecer uma articulação específica do conteúdo pré-reflexivo e não-conceitual da arte. Convida desse modo ao "pensamento inacabado". Portanto, não é o conhecimento formal que é o tema da pesquisa artística, mas o pensamento, através, e com a arte.

De acordo com Benetti (2017, p.149), “a pesquisa em performance musical tem-se afirmado como um campo de investigação de grande interesse na atualidade.” Trata-se de um campo de pesquisa, que vem sendo adotado sobretudo a partir da segunda metade do século XX, e que através de seus dados torna-se possível a distinção de pelo menos duas vertentes de investigação, que segundo o autor são:

- (1) estudos em performance – análise de informações relacionadas à performance como objeto estático de investigação (ex. foco na partitura,

---

<sup>32</sup> *Art practice qualifies as research if its purpose is to expand our knowledge and understanding by conducting an original investigation in and through art objects and creative processes. Art research begins by addressing questions that are pertinent in the research context and in the art world. Researchers employ experimental and hermeneutic methods that reveal and articulate the tacit knowledge that is situated and embodied in specific artworks and artistic processes. Research processes and outcomes are documented and disseminated in an appropriate manner to the research community and the wider public.*

gravações, registros de performances). Esta vertente pode ser dividida em duas ramificações de acordo com o enfoque da investigação: (a) pesquisas nas quais a figura do pesquisador não coincide com o *performer* (a “voz” do *performer* está sempre sujeita à transfiguração a partir da ação do investigador); e (b) pesquisas nas quais a figura do investigador coincide com o *performer*; e (2) investigação artística (*artistic research*) – análise de informações relacionadas à performance como objeto dinâmico de investigação: fazer arte como pesquisa (BENETTI, 2017, p.149).

Ao considerar critérios apontados por López-Cano e Opazo (2014), Benetti (2017) enumera distinções entre a investigação artística e os estudos em performance:

(1) a investigação artística excede a relação do *performer* com a obra e a relação do investigador com o objeto de estudo – o intérprete dá algo mais que o interpretar e o cientista dá algo mais que o investigar; (2) a pergunta/problema de investigação requer a prática artística para ser respondida; (3) a prática é tida como um material tão importante e válido como qualquer outro referencial bibliográfico; e (4) a investigação artística só pode ser desenvolvida por um artista prático – um *performer/investigador* (BENETTI, 2017, p.149).

Benetti (2017, p.150) faz referência também a Drummond (2011) em sua proposta de que:

a criação de conhecimento em artes criativas se relaciona com beleza, inteligência e não ocorre acidentalmente senão através do exercício do intelecto, e que o impacto de novas criações em arte é idêntico ao produzido por grandes descobertas ‘científicas’” (BENETTI, 2017, p.150 apud DRUMMOND, 2011).

Nas artes, a produção de conhecimento incide sobre os processos criativos de artistas autores e intérpretes. A partir da criação e interpretação, chega-se aos resultados aos quais as artes se direcionam. Este processo criativo podem envolver também os afetos e cognições de quem elabora um trabalho nesse sentido. Ao considerar palavras de Scribano (2009), Benetti (2017) também considera que:

(...) como subgênero da etnografia, o “gesto” autoetnográfico consiste em aproveitar e fazer valer as “experiências” afetivas e cognitivas de quem quer

elaborar conhecimento sobre um aspecto da realidade baseado justamente na sua participação no mundo da vida na qual está inscrito tal aspecto (BENETTI, 2017, p.152 *apud* SCRIBANO 2009).

Logo em seguida o autor completa escrevendo que:

(...) dessa forma, a autoetnografia distingue-se da etnografia (caracterizada pela observação – participativa ou não – de um pesquisador sobre um determinado objeto) pela inserção do observador como próprio objeto de investigação” (BENETTI, 2017, p.152).

A investigação através de uma análise dos processos é a base de meus estudos nesta pesquisa. Observo o progresso dos itens referentes aos arranjos que criei para o concerto, os aspectos iconográficos e a interpretação das músicas. Através da pesquisa artística o pesquisador destaca o fazer artístico como fonte de conhecimento, tornando-se um meio pelo qual aplica-se no observador um foco sobre os estudos de ideias e conceitos que influenciaram os caminhos rumo aos objetivos do estudo.

Segundo Delamont (2007), a autoetnografia generalizou-se como método de pesquisa qualitativa a partir da década de 1990 – mais precisamente a partir de Ellis e Bochner (1996). Neste sentido, segundo Ellingson e Ellis (2008), tendências que envolvem a natureza, o processo e o produto da investigação permitem distinguir a autoetnografia em duas categorias: *autoetnografia analítica* – quando o foco recai no desenvolvimento de explicações teóricas sobre os fenômenos envolvidos (cf. ANDERSON, 2006); e *autoetnografia evocativa/emocional* – quando o foco recai sobre apresentações narrativas que evocam respostas emocionais sobre o fenômeno (cf. ELLIS; BOCHNER, 1996). Leon Anderson, um dos defensores da autoetnografia analítica, define esta como sendo um trabalho etnográfico no qual o pesquisador é “1) membro do grupo pesquisado na investigação ou do cenário envolvido; 2) visível como membro de textos publicados; e 3) engajado com uma agenda de pesquisa analítica focada em aprimorar o entendimento teórico sobre um amplo fenômeno social” (ANDERSON, 2006 *apud* BENETTI, 2017, p.153)

Leon Anderson, citado por Benetti (2017, p.153) defende a autoetnografia analítica, avaliando os papéis do pesquisador durante os estudos como alguém que seja:

1) membro do grupo pesquisado na investigação ou do cenário envolvido; 2) visível como membro de textos publicados; e 3) engajado com uma agenda de pesquisa analítica focada em aprimorar o entendimento teórico sobre um amplo fenômeno social” (ANDERSON, 2006 *apud* BENNETTI, 2017, p.153).

Anderson (*apud* BENNETTI, 2017, p.153) apresenta também algumas características da autoetnografia. Uma delas diz respeito à maneira como o investigador lida com o objeto de estudo, apontando uma necessidade de que o pesquisador haja de maneira mais esclarecida e analítica em relação a outro possível membro do grupo. O conhecimento vindo a partir dos estudos “não deve emergir de uma descoberta individual, mas de um diálogo engajado ao universo do objeto em investigação” (ANDERSON, 2006 *apud* BENNETTI, 2017, p.153). Outra característica consiste na intenção de se auto compreender e também aos demais envolvidos na pesquisa durante o processo, e a relação desse entendimento com os dados referentes aos resultados obtidos. Para Anderson, esta “informatividade mútua é uma das mais atraentes características do trabalho autoetnográfico” (ANDERSON, 2006 *apud* BENNETTI, 2017, p.153) e enfatiza os resultados obtidos através da observação e reflexão do pesquisador. O investigador oferece dados de sua própria experiência incorporando sua história ao “entendimento do mundo social observado” (ANDERSON, 2006 *apud* BENNETTI, 2017, p.154). Por fim, partindo da documentação da experiência pessoal o estudo autoetnográfico deve apontar para dados empíricos que apresentem “um leque de fenômenos sociais mais alargado do que aquele fornecido pelos próprios dados” (ANDERSON, 2006 *apud* BENNETTI, 2017, p.154). Trata-se de um perfil investigativo que representa o mundo social que estiver sendo pesquisado, mas que também transcende o objeto de estudo por uma ampla visualização de suas características gerais.

Anderson (*apud* BENNETTI, 2017, p.154) observa as vantagens do componente autobiográfico e analítico do sujeito/pesquisador autoetnográfico, como: acessibilidade aos objetos de estudo e uma imersão mais profunda e sustentada do sujeito/pesquisador em relação ao universo do objeto estudado.

A análise resultante baseia-se recorrentemente nas nossas experiências e percepções pessoais para aumentar o nosso entendimento social, e no nosso maior entendimento social para enriquecer o nosso entendimento pessoal”. A sua visão desmente a abordagem autoetnográfica como uma forma não tradicional e pós-estruturalista de pesquisa, descrevendo-a como um importante método associado à etnografia de interação simbólica e à etnografia analítica (ANDERSON, 2006 *apud* BENETTI, 2017, p.154).

Finalizando, a autoetnografia manifesta-se de maneira reflexiva, envolvendo “sentimentos, pensamentos e práticas do pesquisador, e descreve a própria experiência e as suas variações de sentido” (BENETTI, 2017, p.155).

Citado por Benetti (2017, p.155), Delamont (2007) questiona a metodologia autoetnográfica por considerar “um abuso o enfoque em nós próprios.” Faz objeções ao método considerando:

(1) a influência negativa determinada pela proximidade do pesquisador com os dados; (2) a falta de ética decorrente da identificação de outros indivíduos envolvidos (como consequência do sistema de investigação); (3) o caráter experiencial que acaba por carecer de resultados analíticos; (4) a centralização do olhar sociológico sobre o “poderoso” e não sobre o “impotente”; (5) a fuga ao dever de coletar dados; e (6) a importância do investigador como objeto de descrição para fundamentar artigos, como base para o ensino, e para constituir-se a si próprio como um objeto da sociologia. (DELAMONT, 2007 *apud* BENETTI, 2017, p.155).

As características da autoetnografia podem ser sustentadas como positivas ou negativas, mas percebo que isso dependerá da postura do pesquisador. Talvez o problema em relação às questões levantadas por Delamont ocorra mais nesse sentido, o que não evitará que os mesmos se repitam em pesquisas quantitativas ou qualitativas. Em relação aos pontos mencionados por Delamont, Benetti (2013b *apud* BENETTI, 2017) refuta a posição assumida pela autora com base nos seguintes critérios:

(1) a proximidade do investigador com os dados pode permitir o acesso a informações antes ocultas ou imperceptíveis sobre o sujeito da ação; (2) a ética da pesquisa pode ser mantida através da adaptação da metodologia em favor da preservação de identidades de acordo com a natureza e as possibilidades específicas de cada investigação; (3) o caráter experiencial da

autoetnografia permite uma visão profunda sobre o fenômeno envolvido; (4) o pesquisador/objeto de estudo representa (e deve representar) uma amostra fidedigna individual sobre o evento; (5) no caso da 'autoetnografia, os dados coletados representam a própria experiência do pesquisador, e são válidos pela pertinência da inclusão do mesmo como objeto de estudo; e (6) o pesquisador é pertinente como objeto de investigação na medida em que neste enquadramento não atua como pesquisador, mas como elemento de ação sobre o fenômeno. A corroborar esta posição e a salientar a importância e pertinência de trabalhos desta natureza, Bridgens (2007) considera que será somente através de estudos autoetnográficos, autobiográficos ou narrativos que algumas experiências ignoradas, distorcidas ou silenciadas pelo desconforto que causam podem ser conhecidas e compreendidas (BENETTI, 2013b *apud* BENETTI, 2017, p.155).

Benetti (2017) considera que:

Por suas características inclusivas com relação à avaliação de aspectos subjetivos, emocionais, experiência pessoal, e a própria influência do pesquisador na investigação, a autoetnografia tem-se popularizado cada vez mais como método de pesquisa qualitativa, e parece adequar-se de forma pertinente como método direcionado a pesquisas que envolvem o *performer* como pesquisador. A corroborar esta ideia, Ellis menciona que “a autoetnografia é umas das abordagens que reconhece e acomoda a subjetividade, a emoção e a influência do pesquisador na pesquisa, ao invés de esconder esses tópicos ou assumir que eles não existem” (ELLIS; ADAMS; BOCHNER, 2011: 2). Esta ideia é compartilhada por Dogantan-Dack ao referir que o método adequado a ser aplicado em pesquisas que envolvem o instrumentista como investigador da sua própria performance deve “dar espaço para a contextualização e subjetividade das pretensões de conhecimento do artista/pesquisador, e validar a afirmação dos seus julgamentos de valor artístico” (DOGANTAN-DACK, 2012 *apud* BENETTI, 2017, p.156).

A autoetnografia pode ser útil à pesquisa artística uma vez que lida com as expressões e experiências desenvolvidas pelo pesquisador, refletindo diferentes estágios nos processos de desenvolvimento de seu trabalho.

Por fim, a partir de argumentos apontados por López-Cano e Opazo (2014), é possível referir que a autoetnografia encontra compatibilidade na investigação artística sobretudo pelas seguintes razões: é uma modalidade de investigação que incorpora a vivência emocional, preferências estéticas, sensibilidade e objetos artísticos criados pelo investigador; trabalha

continuamente com o registro e a análise de epifanias – o que ocorre habitualmente em registros de investigação artística; serve não apenas para lembrar o passado, mas registra acontecimentos do presente decorrentes do processo de investigação/criação; não considera o investigador somente como representante de uma cultura ou fenômeno, mas enquanto indivíduo – valoriza os seus impulsos artísticos; e os recursos da autoetnografia podem ser aplicados a qualquer momento da investigação artística. (BENETTI, 2017, p.156)

O processo de investigação a partir de enquetes pessoais constituem ferramentas para a pesquisa artística. Valoriza o processo criativo do indivíduo como forma de conhecimento, já que as artes como produto refletem muito dos universos pessoais aos quais o artista está inserido. Algumas vantagens específicas foram descritas por Benetti (2017) na aplicação do método autoetnográfico:

(1) interesse pessoal e comprometimento do pesquisador/*performer* pelo tema como parte do seu universo e como indivíduo da ação; (2) proximidade e intimidade do pesquisador/*performer* com o objeto de estudo; (3) acesso privilegiado e direto aos elementos específicos do fenômeno; (4) possibilidade do reconhecimento de mecanismos despercebidos em uma observação externa sobre o objeto de investigação; e (5) visão global sobre o fenômeno proporcionada pela ação, experimentação e análise sobre o objeto de investigação. Além disso, a interferência do *performer*/pesquisador sobre os dados e resultados (representados pela sua própria experiência) é tida pelo autor como parte do processo característico do método autoetnográfico (que presume uma componente autobiográfica, reflexiva e analítica), o qual é validado precisamente pela presença desta componente. Dessa forma, “ao assumir o modelo proposto, o pesquisador deve assumir com a maior fidelidade a sua postura de *performer* durante o processo de investigação, o que significa optar, inferir, criar e tomar decisões sobre os dados disponíveis, tal como ocorre habitualmente durante a sua prática no instrumento” (BENETTI, 2013b, p.157, *apud* BENETTI, 2017, p.158).

A partir deste prisma, a tendência apontada por Benetti (2013b *apud* BENETTI, 2017, p.159) – a corroborar grande parte dos autores referenciados na contextualização deste artigo – indica uma série de vantagens com relação à aplicação do método autoetnográfico em pesquisas que envolvem o pesquisador/*performer* sobre determinado tema: interesse pessoal, comprometimento, proximidade, intimidade, acesso privilegiado,

reconhecimento e visão global sobre o mesmo. Este aspecto reflete o caráter flexível do método autoetnográfico em acomodar diversas abordagens, o que permite ao pesquisador/*performer* discursar sobre tópicos de seu gosto e interesse particular e evidenciar eventos pertinentes não impostos sobre determinada investigação.

Benetti (2017, p.160) discorda da ideia de que a autoetnografia seja uma ferramenta limitadora no processo investigativo, e reforça a ideia de que a personalidade desse processo de estudo é algo atraente ao pesquisador por valorizar suas vivências artísticas. O resultado permite “registrar em pormenor (objetivamente e subjetivamente) procedimentos e estratégias relacionados a *performers* de excelência motivados a descrever a sua ação artística” (BENETTI, 2017, p.160). O autor considera também como vantagem do modelo autoetnográfico de pesquisa a observação de objetos subjetivos, emocionais, questões ligadas à personalidade do pesquisador e os reflexos desses aspectos no universo musical. São questões geralmente negligenciadas, mas que são muito importantes numa pesquisa artística.

Em suma, por sua flexibilidade, personalidade, caráter autobiográfico que valoriza o intérprete, e compromisso com a realidade ao valorizar aspectos frequentemente negligenciados em investigação artística, a autoetnografia consiste em um método que sublinha a originalidade de cada investigação e respeita os aspectos ecológicos envolvidos no processo e resultados da mesma. Além disso, é necessário sublinhar duas das vantagens apontadas por Anderson (2006): a maior disponibilidade e acesso a dados pelo pesquisador como objeto de estudo; e o acesso a significações mais profundas sobre a matéria. Finalmente, a abordagem autoetnográfica ainda apresenta dois pontos atrativos em termos de realização: corrobora sobretudo estudos que visem o aprimoramento pessoal do *performer*/pesquisador como instrumentista (ex. estudos sobre técnica e/ou aspectos interpretativos de execução sobre determinada obra); e é exequível sem a necessidade do envolvimento de uma grande quantidade de recursos humanos (BENETTI, 2017, p.160).

Em contrapartida, Benetti (2017, p.161) aborda também aspectos negativos provenientes do modelo autoetnográfico, como o “narcisismo” da abordagem textual, a subjetividade dos assuntos estudados ou no tratamento

dado aos mesmos durante o processo, carência de diálogo entre membros de um grupo de pesquisa, dificuldade em se testar e comprovar resultados através da experimentação comprometendo o modelo científico autobiográfico. São questões que geram discussões quanto ao emprego deste modelo científico em relação a outros modelos mais tradicionais.

Em conclusão, ainda assim os resultados da revisão crítica indicam que a autoetnografia consiste em um método de investigação artística adequado à performance musical na medida em que registra de forma eficiente e natural o processo habitual de prática do instrumentista e fornece uma descrição completa sobre os elementos envolvidos (ex. processos mentais e físicos envolvidos na execução). Em suma, a flexibilidade do método autoetnográfico permite ao pesquisador/*performer* discursar sobre tópicos de seu gosto e interesse particular e evidenciar eventos pertinentes não impostos sobre determinada investigação; e o caráter autobiográfico valoriza o intérprete e evidencia a sua arte ao dar voz ativa às suas reflexões e considerações pessoais artísticas. (BENETTI, 2017, p.162)

A presente pesquisa é um trabalho que coloca o intérprete no foco do estudo. Durante o processo escrevi partituras de arranjos autorais e criei materiais iconográficos a serem selecionados por mim para serem utilizados no concerto. A partir dos referenciais que estudei a respeito da pesquisa artística gerei documentos que descrevem o processo criativo referente à preparação do concerto de músicas de videogames. Esses documentos foram utilizados como apêndices na dissertação e contam com os arranjos que escrevi durante a pesquisa, os desenhos que criei para as logomarcas e os cartazes que produzi.

**CAPÍTULO 3 – REFLEXÕES SOBRE O CONCERTO COMO EVENTO  
E PERFORMANCE**

Este trabalho trata sobre a preparação e realização de um recital de piano com arranjos de músicas criadas originalmente para as trilhas de videogame. Desta forma, entendo que se faz necessário apresentar algumas reflexões sobre o concerto como evento e a performance.

Nicholas Cook destaca que a música nem sempre foi considerada como produto. Nas palavras do musicólogo,

em grande medida, a inquietação que a musicologia compartilhou com outras disciplinas na década de 1990 girou ao redor da ideia (stravinskiana) de que a música era certo tipo de produto autônomo. No centro do palco, os assim chamados 'novos' musicólogos se concentraram na impossibilidade de se compreender a música (ou qualquer outro produto cultural) como sendo verdadeiramente autônoma, independente do mundo dentro do qual é gerada e consumida (COOK, 2006, p.6).

Creio que entender o contexto da performance no qual uma arte é desenvolvida, no caso a arte musical, pode contribuir para ampliar os pontos de vista referentes às possibilidades interpretativas de uma obra. Cook (2006), ao citar Lydia Goehr, escreve um pouco sobre questões que envolvem a prática da performance e como isso ocorre culturalmente:

Correndo por fora, por assim dizer, a filósofa Lydia GOEHR (1992) desenvolveu uma crítica da obra musical reificada, que teve mais impacto sobre os musicólogos do que sobre os próprios filósofos. Para resumir, ela argumentou que a ideia de uma obra musical (uma entidade que, nas palavras de Stan GODLOVITCH (1998, p.85), parece ser “não exatamente deste mundo”) não é intrínseca à música enquanto prática cultural, mas sim um conceito estritamente histórico associado à Música “Erudita” Ocidental (daqui em diante abreviada como MEO) desde por volta de 1800. A ideia de se conceituar música enquanto performance, cada vez mais central à etnomusicologia, não foi tão bem representada na musicologia da década de 1990. Ou, pelo menos, não diretamente, pois, de certa maneira, já estava implícita na crítica da obra autônoma: se a transcendência e permanência das obras musicais não eram qualidades inerentes, mas efeito de uma construção social ou ideológica, então a música tinha de ser compreendida como uma prática intrinsecamente significativa, muito à maneira do ritual. Alguém poderia mesmo pensar sobre os músicos e platéias da MEO do século XX, como interpretando [*performing*] juntos a autonomia da música, por meio do ritual da sala de concerto, no mesmo sentido em que as cortes

reais do século XVII interpretavam [*performed*] a monarquia (COOK, 2006, p.6).

O termo “concerto” como evento representa e significa certas peculiaridades na música com o passar dos anos. Segundo o Grove:

No final dos séculos XVII e XVIII, na França, este termo teve vários significados relacionados e inclusive os significados contemporâneos dos termos "consorte" e "concerto", bem como o concerto nos termos modernos. Poderia, portanto, ser usado para significar uma performance pública, a associação e o pessoal montando performances públicas regularmente, assim como os programas e a música de tais performances. Poderia ainda indicar uma peça musical realizada por categorias de instrumentos contrastantes, de qualquer número, a performance de dois violinos e contínuo foi rotulado como "sonate", enquanto o mesmo trabalho realizado com flauta, violino e contínuo foi denominado "concerto"<sup>33</sup> (BORROFF, 2000).

A palavra concerto, de acordo com o Borroff (2000, p.616), no *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, é derivado da união das palavras *concertare* (Lat.: ‘competir, disputar’) e *consórcio* (Lat.: ‘sociedade, participação’), e foi trazido para a língua inglesa no século XVII “para significar uma performance musical, como regra, por mais de um executante.” Esta é basicamente a diferença entre os termos concerto e recital, já que, de acordo com Borroff (2000), o termo recital é geralmente utilizado para indicar uma performance realizada por um único executante, solista, ou por um grupo pequeno. No caso deste trabalho, estamos desenvolvendo um recital, e a reflexão é sobre este formato. Entende-se que “até meados do século XIX, o termo ‘concerto’ representaria praticamente qualquer tipo de entretenimento não teatral. Nos tempos modernos, um concerto é entendido como uma função pública.”

O evento concerto tal como conhecemos hoje tem origem no século XIX e coloca o intérprete em primeiro plano. Isabel Nogueira (2003, p.206), diz que o

---

<sup>33</sup> *In late 17th and 18th century France this term had several meanings related to and including the contemporary meanings of the terms “consort” and “concerto”, as well as the modern term concert. It could thus be used to signify a public performance, the association and personnel mounting public performances on a regular basis, and the programmes and the music of such performances. It could further indicate a piece of music performed by contrasting categories of instruments, of any number, thus performance by two violins and continuo was labelled “sonate” whereas the same work performed with flute, violin and continuo was labelled “concert”.*

pianismo de concerto é a prática associada ao movimento romântico e ao ideal heroico de artista.

Os concertos nos teatros adquirem especial importância porque eram estes os locais que tinham espaço para colher maior número de espectadores que as salas particulares, os clubes e as salas do conservatório. Além disso, os teatros abrigavam vários tipos de público, oferecendo locais e preços diferenciados para pessoas de classe social elevada e para o povo em geral. Desta forma, os teatros abrigavam um grande público, desde a massa popular até a elite (tradução do autor) (NOGUEIRA, 2003, p.100).<sup>34</sup>

Isabel Nogueira, nesta passagem, nos fala sobre a realidade da cidade de Pelotas, RS. Mesmo assim trata-se de uma consideração cuja realidade não está ancorada apenas na cidade em questão. Reflete também a transformação da ideia de músicos, profissionais antes empregados das cortes e igrejas que num dado momento ganham outro foco e passam a se apresentar em teatros aos olhos do público em geral. Os ideais românticos nos trouxeram isso.

Um grande ícone do ideal romântico de performance é o pianista e compositor húngaro Franz Liszt. Nicholas Cook (2013, p.397), diz que “as pessoas vão aos concertos porque elas querem testemunhar um performer carismático.” As performances de Liszt, por vezes iniciavam-se antes dele se assentar ao piano para tocar. Ele quebrava protocolos, reagia de maneiras inesperadas com a intenção de criar o ambiente necessário para que as atenções se voltassem à sua pessoa enquanto artista. Algo bem próximo do que os artistas *pop* fazem hoje.

O rompimento da etiqueta resultou em um silêncio atordoado, quebrado logo que Liszt iniciou sua performance, muito antes dele tocar a primeira nota. As pessoas também vão a concertos porque valorizam o tipo de interação com o

---

<sup>34</sup> *Los conciertos em los teatros adquieren especial importancia porque estos eran los locales que tenían espacio para acoger mayor número de espectadores que las salas particulares, los clubs y los salons del Conservatorio. Además de eso, los teatros abarcaban varios tipos de público, ofreciendo locales y precios diferenciados para personas de clase social elevada y para el Pueblo em general. De esa forma, los teatros abrigaban um gran público, desde la massa popular hasta la elite.*<sup>34</sup> (Nogueira, 2003, p.100)

artista que é possível na ocasião do concerto (tradução do autor) (COOK, 2013, p.397).<sup>35</sup>

As quebras de etiquetas também são típicas do caráter romântico, tanto na postura do compositor para com as formas que estruturam certas obras, como na postura do intérprete que cria e improvisa sobre uma música. Isso muitas vezes gera interesse para o público, o que nem sempre tem se perpetuado nas convenções musicais do século XX, que tendem a restringir posturas criativas dos intérpretes da música de concerto e fazer da performance musical uma prática de obediência às partituras do repertório tradicional. Assim sendo, as salas de concerto podem se tornar locais de reiteração de práticas e repertório, mesmo quando o texto musical solicita explicitamente a necessidade da liberdade individual do intérprete, como nos casos de *cadenzas* de concerto, por exemplo.

No *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, de acordo com Donington (2000) o elemento interpretação tornou-se necessário para diferenciar a notação que registra o documento musical e a performance, que é o que traz a experiência da prática musical. Trata-se de uma necessidade das artes performáticas, como artes cênicas e o ballet, mas o mesmo não ocorre na pintura, na escultura ou na arquitetura. A atividade artística inclui expressões da própria personalidade do artista, e a interpretação envolve uma mistura de pessoas, cujas intenções se manifestam numa experiência musical única. Na performance, o intérprete precisa contribuir com algo de si mesmo ao transformar a notação musical do compositor em performance, o que pode ocorrer (DONINGTON, 2000, p.276) “com tanta empatia que ele amplifica e não nega a inspiração do compositor” (DONINGTON, 2000, p.276). O intérprete precisa estar familiarizado com o estilo da música realizada, e de acordo com sua própria experiência e destreza técnica terá maiores ou menores condições de se expressar durante a interpretação de uma obra, e de acordo com as implicações latentes na composição.

---

<sup>35</sup> *The breach of etiquette resulted in a stunned silence, broken as Liszt performance began long before he played the first note. People also go to concerts because they value the kind of interaction with the artist that is possible in the concert situation.*<sup>35</sup> (COOK, 2013, p.397)

Existem, no entanto, outros requisitos, um dos quais é uma familiaridade geral com o estilo da música realizada; outro é um conhecimento detalhado das práticas originalmente anexadas a ele, mas de forma alguma evidente para a intuição de intérpretes de cujas relações iniciais e idiomas nativos não faz parte. Uma vez que a nossa idade e a nossa cultura diferem da maioria dos outros na busca de muitas tradições de música distantes do nosso, somos seriamente confrontados com tais problemas de interpretação unifamiliar e estamos resolvendo em grande medida pelas investigações acadêmicas sobre o que realmente aconteceu sob o original condições de realização. Há um ramo relativamente novo de musicologia (em si mesmo um ramo relativamente novo de estudo humano), do qual o sujeito é conhecido como "praticando a prática [ou performance]"; compreende, de fato, práticas de interpretação que não estão atualmente em uso regular mas recuperáveis para o melhor desempenho da música a que pertencem.

Muitos assuntos de interpretações musicais dependem de um conhecimento suficiente das práticas de atuação envolvidas e, para esse conhecimento, não há substitutos intuitivos. Mas igualmente, não há um conhecimento real das práticas de atuação sem a visão imediata trazida pela musicalidade intuitiva e pela imaginação treinada. No outro aspecto posterior, a interpretação é quase um sinônimo de expressão (DONINGTON, 2000, p.276).

Sobre a atuação dos concertistas, Domenici (2013) resgata a figura de Clara Schuman como concertista observando sua postura de palco em uma tradição que até então se limitava a destacar os intérpretes masculinos.

A proeza técnica aliada à presença do corpo sonoro é sexualmente carregada no excesso visual da corporeidade engajada com o instrumento e com a música tornando indissociável não apenas a união entre som e visão, mas entre o performer, a música, o instrumento e o público. Pode-se argumentar que para virtuosos/compositores esse ideal de performance amplificava suas obras ao obliterar a separação mente/corpo, confirmando o seu status de indivíduos com poderes super-humanos. (...) Na condição de virtuosos/compositores, esses performers tinham um status privilegiado para cruzar os limites entre a escrita e a oralidade, podendo negociá-las horizontalmente em um território ampliado pela dissolução do dualismo mente/corpo. Desta maneira a performance torna-se a manifestação da autonomia do performer (DOMENICI, 2013, p.87).

Segundo Domenici (2013), a atuação de Clara Schumann, como pianista virtuose nos mostra, também, questões de gênero envolvidas numa tradição que se consolidou predominantemente realizada pelo gênero masculino no ato de se tocar em público, embora eu não pretenda discutir questões de gênero

no presente trabalho. Clara Schumann, neste caso, representa uma quebra de paradigmas ao se tornar uma mulher concertista, no século XIX. Mesmo assim, esteve de certa forma sujeita ao padrão autoritarista, representado por seu marido, Robert Schumann. Clara era conhecida e elogiada pela crítica por se mostrar obediente ao material presente na partitura, enquanto Liszt, por exemplo, o extrapola. Liszt era conhecido pelo gestual exagerado, pela velocidade e virtuosismo extremo de sua execução. Utilizava seu corpo amplamente e o tornava parte do ato performático. Já Clara Schumann embora tenha atuado numa condição de concertista, algo inédito até então no mundo musical ocidental, se comportava de maneira submissa em relação aos ditames da sociedade da época para uma mulher nessa posição, o que também serve de material a ser considerado como elemento de análise para o que isso representava na época e os reflexos dessas posturas atualmente.

As comparações entre o virtuosismo de Clara e Liszt, símbolos de duas práticas distintas, encontra no prazer alocado ao corpo a sua principal diferença. Mesmo que Liszt e Clara por vezes assumissem simultaneamente as funções de compositor e performer na performance de suas próprias obras, a distinção principal entre eles residia na corporeidade de suas performances, nas quais o corpo poderia servir como amplificação da expressão, unindo desejo e poder como afirmação da autonomia, ou como reafirmação da autoridade que lhe subtrai o direito ao próprio prazer reforçando a condição de submissão. Clara, Madonna e sacerdotisa, é a mãe da tradição fundada sobre o ideal do *Werktreue*, a qual normatiza a nossa prática até os dias de hoje (DOMENICI, 2013, p.89).

Liszt, ao se expressar plenamente ao piano devia demonstrar grande satisfação ao realizar uma performance. Em sua condição de gênero masculina segundo os ditames da época era o homem dotado de toda a liberdade de condução criativa de sua obra e da maneira como essa obra ou a de outros compositores eram apresentadas por ele, assim poderia também utilizar livremente sua expressividade corporal durante suas interpretações. Clara Schumann, num paralelo com tempos vindouros em relação à sua época, representa a meu ver, o papel que o intérprete erudito ainda hoje traz consigo, que é o de estar submisso aos ditames da autoridade masculina do compositor. Considerando as palavras de Domenici (2013), Liszt, enquanto compositor,

representa, no papel de um grande compositor do século XIX, um ser diferenciado da maioria por seus dotes musicais, e como intérprete de suas próprias obras representa, neste conjunto compositor/performer algo que devia parecer bastante incomum aos observadores de seu trabalho. Pela forma como a sociedade na época agia. Já a Clara Schumann eram dadas regras a se seguir como mulher e musicista, assim como ocorre com os intérpretes que vieram posteriormente até os dias de hoje, e a Liszt cabia a tarefa de integrar o corpo masculino que comanda as regras a serem seguidas. Liszt, em suas posturas como pianista, incentivou os futuros músicos a reposicionarem o piano e a extrapolarem suas técnicas de execução, mas também nos oferece uma visão de um músico que ao mesmo tempo compõe e interpreta, além de improvisar sobre o seu próprio texto. Os intérpretes que vieram posteriormente mantiveram até atualmente a postura recatada e obediente à autoridade paternal do compositor, mais próxima da que era de certa maneira imposta a Clara Schumann de acordo com os ditames da sociedade e da cultura musical do século XIX.

Os autores citados referem, através de suas reflexões, uma cultura de separação entre compositor e interprete, abordando as dicotomias e formas como cada um desempenha seus papéis criativos. Entendo que este trabalho traz reflexões sobre as possibilidades criativas que interpretes podem desenvolver a partir da elaboração de um concerto com o repertório que proponho aqui.

### **3.1 - Reflexões sobre o concerto como evento**

Cook (2006), baseia-se em palavras de Kivy (1995) dizendo que as práticas musicais geraram a criação de dois produtos, ou seja, a obra da música e a performance dessa obra:

Para KIVY (1995, p.278), “da forma como a música de nosso passado histórico tem sido tradicionalmente interpretada... temos sempre *duas* obras de arte: a obra da música e... a performance (produto) em si”. Dois pontos merecem comentário aqui. Primeiro, ao se referir à performance tradicional,

Kivy almeja um contraste com os princípios das práticas de interpretação historicamente informadas, que ele vê como um desmanchar da performance em texto (1995, p.280), diminuindo, assim, o espaço entre ambos e substituindo uma obra de arte por duas (o mesmo poderia ser dito sobre a música eletroacústica produzida em estúdios). O segundo tem a ver com a curiosa formulação de Kivy sobre a “performance (produto) em si”. Ele adota esta formulação porque enxerga performances como versões de obras, no mesmo sentido que arranjos são também versões de obras (1995, p.131). Ele acomoda, assim, a arte do *performer*, colocando a sua versão da obra lado a lado com a do compositor, e julgando o valor artístico de cada uma. É claro que isto implica em uma multiplicação de produtos; a performance não é valorizada em si, mas pela interpretação que incorpora, ou seja, como uma forma alheia do produto. Voltamos assim à música “e” performance, ao invés de música “*enquanto*” performance (COOK, 2006, p.10).

Sinto nas palavras de Kivy citado por Cook (2006) que o músico erudito criou uma tradição de interpretações que buscam se adaptar às ideias que o intérprete tem do que o texto traz em termos de intenções dos compositores, embora performances de uma mesma obra executadas por músicos diferentes nunca soam da mesma forma, e também a performance de uma mesma peça executada em diferentes momentos não são iguais, já que a performance ocorre no exato momento de sua realização. Observo, nas gravações de música de videogame para piano disponíveis na internet, que o material original presente nos jogos é sempre modificado pelos intérpretes.

Assim sendo, crio os arranjos para piano do repertório de videogames como música para ser tocada em ambiente de concerto a partir de uma transformação do material original relacionando-o com meu histórico pianístico no sentido de que pretendo trazer ao material as possibilidades técnicas, virtuosísticas e musicais que o repertório possa oferecer a partir de minha escrita. Em minha trajetória, tive a oportunidade de executar cadências de concerto que eu mesmo compus, criar arranjos para partes de piano em corais e compor para teatro.

Esta pesquisa me levou a trabalhar em diversos processos criativos necessários à produção e novas partituras para piano, ainda raras, das músicas de videogames. Creio que minhas experiências anteriores trabalhando

processos criativos na execução de música erudita contribui hoje para que eu possa realizar este trabalho de pesquisa sobre músicas de videogames. O processo de criação e transformação se deu de diversas maneiras, como: criação de arranjos, transcrições e criação de material iconográfico destinado às ideias de visualidade do concerto.

Ainda não se encontra com facilidade partituras para piano do repertório *gamer*, e, pessoalmente, dentre as que encontrei acredito que poderiam ser melhor trabalhadas pianisticamente. Decidi então criar um material mais próximo e coerente com os perfis técnicos e musicais dos repertórios que aprecio e costumo estudar ao piano, com maior cuidado nos procedimentos harmônicos e contrapontísticos. No processo criativo decidi também incluir o desenvolvimento de uma parte iconográfica. Os sentidos de visualidade estão sendo trabalhados por mim para dar uma identidade ao concerto que integre som, texto e imagem num contexto musical/*gamer*. Creio que tal ideia se case bem com as palavras de Cook (2001), como citado por Rink (2012):

Cook encorajou a “integração de som, palavra e imagem” no estudo da *performance*, possivelmente explorando tecnologias de hipermídia. Mais recentemente, um centro de pesquisa inteiro foi fundado com o intuito de explorar o fazer musical ao vivo e, particularmente, como a música “toma forma” durante a *performance*. Esta é uma das muitas e ambiciosas iniciativas recentes na nova área dos estudos de *performance* (RINK, 2012, p.39).

No recital produto desta pesquisa o programa foi basicamente composto por um repertório de peças escritas segundo a estrutura tonal. Para este recital elaborei sete dos arranjos apresentados. O procedimento foi aprender as músicas de ouvido a partir das gravações originais dos jogos e escrever suas transcrições para piano para que pudessem ser interpretadas no recital. Além das obras que elaborei as transcrições interpretei também outros arranjos já elaborados por autores de músicas de videogame. Além deste repertório, no dia 28 de novembro de 2017, realizei minha apresentação final de mestrado com o repertório que integra o currículo do curso. No programa executei as seguintes obras: Händel - Suite HWV 433, Bach/Egon Petri - *Sheep May Safely*

*Graze*, Liszt - Soneto de Petrarca 104, Kapustin - Estudo op. 40 nº 3, Ravel - *Une Barque sur L'Océan*, Chopin - *Scherzo* op. 39. Com este repertório, tive a intenção de estruturar o programa de forma semelhante ao programa do repertório de videogames que estudei. Pensei o repertório do dia 28 de forma que as músicas exemplificassem variedades rítmicas e estilísticas, apresentando na ocasião música barroca, transcrição, música romântica, música inspirada em *jazz*, danças e impressionismo. Toquei um bis ao final do concerto executando meu arranjo da peça *From Past to Present*, composta pelo compositor Jeremy Soule para o jogo *Skyrim* (2011). Assim como também pode-se trabalhar climas durante um recital de música erudita, escolhi as peças para o recital de videogames de forma que se caracterizasse pela diversidade de atmosferas que cada peça ilustra através da execução do material escrito pelos compositores. Minha intenção seria a de criar climas durante o concerto que fossem algo próximo do que ocorre num jogo, onde o jogador em cada situação vivenciada pela experiência de se jogar ouve músicas e ambientações diversas que ilustram musicalmente e sonoramente o universo do jogo. Esta criação de narrativa também acontece nos concertos de música erudita, tendo em vista que o pianista precisa criar esses climas para conceber a concepção artística do seu recital. Por vezes me apropriei do material original dos compositores, como na peça de Ravel, acrescentando notas e articulações que a partitura original para piano não possui, mas que considero interessantes de se utilizar do ponto de vista musical, mesmo que o compositor não as tenha escrito. Ao mesmo tempo, busquei interpretar passagens do repertório em geral seguindo as indicações como escrito, mas cuja execução sou bastante diferente do que muitos intérpretes realizam, inclusive o próprio Kapustin que costuma gravar execuções de suas próprias obras. Nesse sentido, percebo nas palavras de Cook (2006) uma importante consideração em relação à ideia do possa representar a performance de um material musical escrito:

Dizer que a música é uma arte de performance é dizer algo que é auto-evidente; é somente a orientação literária da musicologia que torna necessário dizer isto em primeiro lugar. Neste contexto, como Kaye constantemente reitera, o fato de que a performance tende a minar a completude e a essência do objeto textual não é nada que devesse nos surpreender; o que deveria sim causar surpresa é a maneira como a

performance, processo em tempo real, rotineiramente deixa não algumas poucas e fragmentárias memórias (digamos, como um feriado), mas sim a sensação de que nós vivenciamos uma *peça* musical, um objeto imaginário que, de alguma maneira, continua a existir muito depois que seus sons desapareceram (COOK, 2006, p.13).

Noto nas palavras de Cook que é comum a música representar imagens às pessoas, sejam momentos diversos vividos com pessoas queridas, sejam através de filmes, jogos, apresentações. Como aluno de piano e *gamer*, já tive em aulas de piano a experiência de professores fazerem tentativas de aproximação de sugestões sonoras de meu repertório com universos imagéticos, inclusive o universo *gamer*. Alguns professores que tive aludiam a imagens *gamers* perante aquilo que seu conhecimento a respeito lhes diz, assim como eu absorvia essas imagens de acordo com minhas experiências afins. Sugestões de imagens e cenas podem reforçar a interpretação de ideias que estejam ligadas aos contextos musicais presentes nas partituras, seja na forma de indicações ao longo do texto ou mesmo o título em si.

Escolho as músicas do repertório de videogames por afinidade pessoal. Se gosto decido escrevê-las para piano. Ouço as músicas encontrando-as em buscas de OST<sup>36</sup> no *site* do *Youtube*, preferencialmente em suas versões originais, como se encontram nos jogos. O processo de transformação é todo feito de ouvido, aos poucos vai sendo escrito e por vezes transformado.

Gostaria de considerar que, quando se trata de músicas compostas originalmente como *loops* para os jogos procuro fazer as repetições variando as estruturas musicais da *peça*, por crer que assim se torna mais interessante ao ouvinte durante uma *performance*. Lembrando que *loops* são músicas criadas de maneira a se repetir constantemente num certo momento do jogo, seja com a intenção de ilustrar sonoramente um lugar em que o personagem se encontra ou uma cena. Procuro também realizar ao piano possíveis ruídos e efeitos sonoros que a própria música por vezes traz ou que sejam característicos dos jogos. Um exemplo é a forma como construí a introdução do arranjo da *peça Requiem for the Gods*. Em meu arranjo procuro imitar com os

---

<sup>36</sup> OST: *Original Soundtrack*.

sons do piano (harmônicos em *PPP*) os efeitos de ecos de vozes presentes na versão original da música, o que a meu ver sugere no jogo que o jogador tenha a sensação de estar ouvindo os ecos no interior da catedral em que a música é tocada no jogo.

### **3.2 - Reflexões sobre as cenas musicais tradicional de concerto e a cena musical de videogames**

Inicialmente, os próprios programadores dos jogos criavam as músicas, enquanto que atualmente os compositores de jogos são atuantes no mundo artístico compondo para teatro, dança, cinema, com ênfase muitas vezes na comercialização de produtos ligados às músicas dos jogos. Esta situação é diferente dos primeiros jogos de videogame, da década de 1980, quando os sons eram produzidos pelos programadores.

Alguns desses compositores têm se dedicado a projetos que liguem suas composições para jogos aos amantes do que está sendo conhecido como *vídeo game music*. Isso mostra a crescente força que a indústria de videogames tem conquistado no mercado, assim como a possibilidade de autonomização da arte musical ali incluída, a princípio como parte de um jogo.

Diversos músicos cantores e instrumentistas têm arranjado, interpretado e gravado o repertório *gamer* mundo afora. Algo que também gostaria de considerar é o fato de que no *site* do *Youtube* há publicações de vídeos musicais com o repertório de videogames, feitas há alguns anos atrás, em que percebo o nascimento de um grande interesse das pessoas nesse repertório. Existem canais dedicados exclusivamente à postagens deste repertório realizadas por músicos que apreciam a ideia de se gravar e postar músicas dos jogos, algumas postagens contendo mais de 700.000 visualizações. Hoje em dia há vários intérpretes, arranjadores, compositores, bandas e orquestras que postam vídeos de *game music*. Com o tempo notei também um perfil bastante comum de postagens que é o de músicos que fazem gravações caseiras com boa qualidade de áudio, assim como os processos de criação de arranjos

também foram se tornando mais elaborados, geralmente amplamente visualizados e comentados. Na cena musical de videogames, nem sempre os intérpretes são *gamers*. Muitas vezes trata-se de produções organizadas em turnês, por exemplo, em que cada local de apresentação são contratados músicos que possam executar o repertório, independentemente de serem *gamers* ou não. Noto que os maiores exemplo disso são as orquestras, como o evento *Video Games Live*, *Games Classic Show* ou mesmo orquestras que vez ou outra executem o repertório *gamer* sem que os músicos que a executam tenham sequer já visto ou jogado os jogos.

Na cena da música tradicional de concerto, os intérpretes são *insiders* da cena, mas se colocam na cena de forma limitada por uma tradição que foca os compositores. Mesmo assim, segundo Cook (2013, p.395) “há sinais de mudança. Como em concertos de estádios e na ópera, então, na sala de concertos, a combinação de performance ao vivo com imagens de tela é cada vez mais comum. A publicidade de um concerto da pianista Jan Lisiecki no 2013 Bristol Proms, por exemplo, prometeu ‘um desempenho íntimo e pessoal’ que foi filmado de todos os ângulos e projetado em uma única tela atrás da performer.”<sup>37</sup> Cook (2013) diz que há músicos clássicos desenvolvendo abordagens criativas que valorizem a dimensão visual de suas performances. O autor cita a execução de obras contemporâneas que possibilitam ao intérprete o trabalho de tarefas coreográficas e interativas que se diferem do padrão tradicional, e o autor faz um paralelo disso com a música popular:

Como tem sido uma prática padrão com cantores de pop, especialmente desde o desenvolvimento da microfona sem fio, a coreografia se torna na dimensão interpretativa da performance, com efeitos que vão desde a projeção de estrutura até a produção de significado narrativo ou dramático. O espaço real do palco é assim usado de maneira análoga ao espaço virtual das gravações de Gould<sup>38</sup> (COOK, 2013, p.395).

---

<sup>37</sup> *There are signs of change. As in stadium concerts and the opera house, so in the concert hall the combination of live performance with screen images is increasingly common. The publicity for a concert by the pianista Jan Lisiecki at the 2013 Bristol Proms, for example, promised ‘na up-close and personal performance’ that was filmed from every angle and projected on a single screen behind the performer.*

<sup>38</sup> *As has long been standard practice with pop singers, especially since the development of the wireless microfona, choreography becomes na interpretative dimensiono f performance, with effects that range from the projection of structure to the production of narrative or dramatic meaning. The real space of the stage is in this way used in a manner analogous to the virtual space of Gould’s recordings.*

O autor considera que em parte o ouvinte pode perder a dimensão auditiva pela circulação no palco, embora a “combinação de movimento acústico, visual e cinestésico leva a música além do palco para esvaziar o espaço social e físico do auditório. Esta é uma performance que utiliza as vantagens completas do ambiente de concerto clássico, dentro das restrições dos assentos dos concertos tradicionais”. (COOK, 2013, p.396)<sup>39</sup>

Músicos eruditos têm buscado inovar em alguns aspectos de dimensão visual da performance, no entanto a música em tais produções é, como tradicionalmente ocorre na cena, realizada de acordo com uma estética que prioriza a fidelidade ao texto e às intenções ou expectativas do compositor. Cook (2013, p.399) cita Taruskin ao dizer que ele “chama isso de ‘pseudoética’, nascida de um sentimento de ‘obrigação’ extraviada, e acrescenta: ‘Um artista não pode agradar ou mover os mortos antigos e não lhes deve nenhum esforço. Não há nenhuma maneira de se prejudicar Bach ou Mozart, nem qualquer forma de receberem nossa gratidão’<sup>40</sup> (COOK, 2013, p.399).

É tentador dizer que tudo isso é bobagem e que o que é necessário é simplesmente um senso adequado de equilíbrio e respeito mútuo entre os músicos. Mas isto é ignorar a influência do que chamo de gramática da performance: um paradigma conceitual que vê o processo como sendo subordinado ao produto. E o fato deste paradigma estar profundamente enraizado na musicologia não surpreende: em sua origem, no século XIX, esta disciplina espelhou-se no *status* e nos métodos da filologia e da literatura, de modo que o estudo de textos musicais acabou modelando-se no estudo de textos literários (COOK, 2006, p.7).

Cook nos fala sobre algo muito presente na cena tradicional de concertos de música erudita. Não apenas criou-se uma cultura de rigidez em relação às interpretações que são feitas a partir dos textos musicais em si, mas também em parte do processo de produção de um concerto erudito, seja no processo

---

<sup>39</sup> *It is partly that you lose the auditory dimension of the movement on the stage But more importante I show the combination of acoustic, visual, and kinesthetic movement carries the music beyond the stage to suffuse the social as well as physical space of the auditorium. This is performance that uses to the full advantages of the classical concert médium, within the constraints of traditional concert hall seating.*

<sup>40</sup> *Taruskin (1995: 24) calls this a ‘pseudoethics’, born of a misplaced sense of ‘obligation’, and adds: ‘A performer cannot please or move the ancient dead and owes them no such effort. There is no way we can harm Bach or Mozart any more, nor any way that we can earn their gratitude’.*

de divulgação, e tudo o que envolve a performance. A vestimenta dos concertistas tradicionais é geralmente uma roupa social, como vestidos, muitas vezes longos e rebuscados, fraque, terno, etc. Essas roupas são preferencialmente de cores escuras, para que o intérprete não se destaque perante o consagrado repertório que irá executar. Há situações inclusive em que intérpretes são vistos como transgressores ao optarem pelo uso de vestimentas que não sigam o padrão tradicional. Músicos como a pianista Yuja Wang e o pianista Friedrich Gulda são exemplos do comportamento excêntrico perante o uso de vestimentas que não são o tradicionalmente usual. Há inclusive uma situação em que o pianista Gulda realizou um concerto tocando nu. É comum também presenciar o músico erudito geralmente fazendo uso de uma linguagem que tende a ser mais formal, evitando o uso de gírias e palavrões. Na cena musical de videogames ocorre o contrário, já que as pessoas se portam de maneira mais informal. Não é muito comum também vermos um músico erudito executar ou se apresentar interpretando obras que não tenham sido compostas por compositores eleitos com o título de grandes gênios, e conseqüentemente costumam ser desconhecidos do meio acadêmico musical em geral. Cook (2006, p.6), escreve que:

Esta ênfase na dimensão performática da música também pode ser vista como o resultado lógico de uma série de desenvolvimentos e tensões dentro da própria disciplina. Um exemplo é a ampliação do repertório dentro de limites musicológicos mais flexíveis, refletindo (ou reforçando) tendências contemporâneas no campo da educação multicultural: a idéia da performance “de” alguma coisa, da performance reproduzindo uma obra auto-suficiente é, na melhor das hipóteses, problemática e, na pior, não aplicável ao jazz, rock ou à cultura *remix*. (Havia também uma noção, derivada em parte da etnomusicologia, de que a tendência da musicologia de abordar todas as músicas como produto, ao invés de processo, representava um tipo de hegemonia colonizadora, uma afirmação dos valores de uma arte superior sobre uma arte inferior) (COOK, 2006, p.6).

O performer tradicional de concerto tem se transformado ao longo do tempo assim como novas ferramentas performáticas oferecidas por compositores contemporâneos têm surgido, muitas delas considerando movimentações e expressões verbais como parte da execução da obra, dentre outros recursos. Esses contextos, na cena tradicional de concertos, reflete,

segundo o autor uma necessidade de transformação postural na cena tradicional da música erudita. Essa necessidade se daria por questões diversas, como econômicas ou por questões ligadas ao interesse do público em estar presente numa performance ao vivo. Por sua vez, os contextos nos quais se encontram muitas músicas de *rock*, por exemplo, consideram além das questões econômicas e de interesse dos aficionados na cena, vêm também de questões sociais, críticas políticas e religiosas, ou seja, música em conexão com questões e ideias diversas, não apenas musicais em si. Na música erudita vemos o mesmo ocorrer, explícito no caso de obras icônicas como em músicas de Chopin, Beethoven, Brahms, Wagner, Villa-Lobos, dentre outros. Isso parece ser algo muito presente no fazer artístico de um modo geral, não apenas na música, mas também nas artes plásticas e cinema por exemplo. Os videogames também buscam enfatizar questões sociais, psicológicas, religiosas e políticas em algumas produções que buscam refletir o mundo humano tal como se apresenta em sua diversidade e também universos paralelos, sobrenaturais, psicóticos, psicodélicos, fantásticos e surreais. Interpretar esses contextos pode ser um trabalho amplo ou raso feito pelo performer, tudo depende do que busca absorver como informação válida.

As performances nunca se repetem, pois são sempre um ato temporal e espacial que ocorrem no momento da execução, em que o performer busca interpretar as intenções do compositor através da leitura do texto.

*As performances* nunca são definitivas: isto é óbvio. Mas isto tende a ser esquecido pelos musicólogos, que insistem em colocar suas pesquisas em primeiro plano, em detrimento do ato da *performance*. Poder-se-ia muito bem perguntar se poderá haver algum dia uma conciliação entre o rigor exigido pelos acadêmicos em suas pesquisas e a liberdade necessária à prática dos músicos. Talvez tudo o que se pode esperar é uma “flexibilidade por princípio”, ao invés de uma retidão moral (há algo de hipócrita e puritano envolvendo algumas prescrições para *performance* – e também a práxis – em meios acadêmicos de tempos passados). Por outro lado, uma promiscuidade desenfreada é tampouco desejável. As *performances* precisam nos convencer que elas representam a verdade, mesmo se ela é contingente e incompleta. A verdade do momento pode ser inaceitável para o acadêmico, mas ela é tanto uma aspiração quanto um motivo a celebrar quando se trata da *performance* musical (RINK, 2012, p.58).

A verdade de algumas performances, mesmo que incompletas e sempre abertas a novas possibilidades, representam o processo criativo constante inerente às artes, inclusive à música enquanto composição e interpretação. Uma cadência livre num concerto clássico para piano e orquestra, exemplifica uma liberdade em que o compositor explicita possibilidades infinitas que variem suas estruturas expressas na obra. É um desafio ao intérprete criar essas passagens musicais, de acordo com as intenções do compositor. Fazendo um paralelo com os arranjos de *game music*, entendo que têm surgido através de músicos que apreciam o repertório e tomam liberdades de improvisar sobre o material original, assim como o fazem muitos dos compositores de videogame que também interpretam suas próprias músicas. Isso não quer dizer que essa característica aconteça como se fosse um padrão ou uma regra a ser seguida por todos, mas ocorre naturalmente na cena. Noto também, através de postagens no *Youtube* que esse processo de criação de um repertório de músicas de videogame e interpretações das mesmas se deu inicialmente sem que houvesse intervenções diretas das empresas e dos compositores de jogos, mas principalmente por *gamers* músicos apreciadores dos jogos e das músicas.

Tradicionalmente, tanto os concertos de música erudita como os trabalhos acadêmicos em música contemplam o foco nos compositores, e de acordo com Cook (2006, p.7):

“(...) não importa o quanto isso seja implausível, somos levados a pensar a música como pensamos a poesia, como uma prática cultural centrada na contemplação silenciosa do texto escrito, com a performance (tal como a leitura de poesias em público) servindo como um tipo de suplemento. Além disso, a orientação tradicional da musicologia pautada na reconstrução e disseminação de textos de autoridade refletiu uma preocupação básica com as obras musicais enquanto obras dos seus compositores, compreendendo-as como mensagens a serem transmitidas do compositor ao público, tão fielmente quanto possível. Acontece que, a partir do que KIVY (1995, p.278) chama de “adoração ao compositor”, o *performer*, na melhor das hipóteses, se torna um intermediário, fazendo jus à citação de Leonard Bernstein e, na pior, como um “atravessador” (GODLOVITCH, 1998 *apud* COOK, 2006): como alguém que coloca uma margem de lucro em um produto sem contribuir em nada para ele e que, por conseguinte, deveria ser eliminado

sempre que possível (como na citação de Schoenberg). Assim, a única aspiração legítima do *performer* seria uma “transparência, invisibilidade ou negação de sua personalidade” (GOEHR, 1996 *apud* COOK, 2006, p.7).

Meu trabalho, por sua vez, traz o foco mais centrado no intérprete o que torna a pesquisa artística uma importante fonte de conhecimento metodológico em prol da realização desta pesquisa. Faço também uma consideração que é a de que nos videogames, entendo com base em minha experiência como *gamer* que assumir o controle de um personagem pode ser visto como estar presente num mundo onde é necessário explorar e identificar os diversos elementos que cada jogo apresenta, como as músicas, efeitos sonoros, a parte visual gráfica e as diversas tomadas de decisões que transformam as possibilidades narrativas. Num concerto com o repertório tradicional erudito também considero que o interprete age de maneira parecida, como num videogame, já que precisa amadurecer sua coordenação motora explorando técnicas de execução, sonoridades e refinando o entendimento textual das partituras. Nos jogos temos os elementos inerentes aos videogames (domínio no uso do controlador, geralmente um *joystick*, entendimento da narrativa do jogo, exploração de cenários, etc.) e na música temos as características que são peculiares à prática musical (domínio no uso do instrumento ou canto, entendimento e interpretação do texto musical, contextualização interpretativa em relação ao ambiente no qual o repertório será executado, etc. O trabalho do *performer*, assim como o processo de amadurecimento do *gamer* no entendimento das complexidades de um jogo, precisa se relacionar com o material de maneira a se tornar íntimo do mesmo, para que sua atuação se torne cada vez mais fluente e madura com a prática, o *gamer* no comando de um *joystick*, ou outro tipo de controlador, e o músico intérprete em seu instrumento ou canto.

O piano em si é um objeto que representa as tecnologias de várias épocas, inclusive hoje em dia, época em que podemos tocar em pianos digitais. Os pianos acústicos de hoje em dia, por si só já refletem uma ampla possibilidade tecnológica dos tempos atuais em termos de qualidade sonora, mecânica, etc. Quanto mais um intérprete se aprofunda nas possibilidades

tecnológicas que um instrumento oferece mais ele estará apto a dominá-lo e a exercer seu papel artístico fluentemente, mesmo que não compreenda as questões técnicas relacionadas aos desenvolvimentos dessas tecnologias que favorecem seu trabalho. Não apenas músicos eruditos exploram essas possibilidades, e a música como algo a ser estudado vai se tornando algo cada vez mais amplo tendo em vista as possibilidades que a cada dia é oferecida ao músico. A ideia de uma verdade absoluta em música, limita o músico, e numa época em que presenciamos e temos acesso a praticamente tudo o que há de manifestação musical no mundo é uma limitação em termos globais. Nesse sentido, Rink (2012) faz um alerta sobre a música ocidental muitas vezes ser tida como algo superior em relação a outras manifestações musicais:

(...) desejo evitar os problemas que têm perseguido as pesquisas musicológicas do passado tomando o caminho de maior resistência; resistindo a quaisquer suposições de que a música ocidental seja fundamentalmente superior às outras músicas; resistindo a uma divisão estrita entre tradições escritas e orais (por mais sofisticado que seja, nosso sistema de notação musical não consegue capturar todos os elementos de uma *performance*); resistindo à distinção dominante entre composição e improvisação; e resistindo àquela duradoura noção de obra musical que ignora o fato de que a música surge a partir da *performance*, e dela depende. Nicholas Cook encorajava os musicólogos não apenas a lembrar que “música é uma arte da *performance*”, mas também a dissolver “qualquer distinção estável” entre *performances* e obras, pensando, ao invés disso, “num número ilimitado de instanciações ontologicamente equivalentes, todas elas existentes sobre um mesmo plano ‘horizontal’” (RINK, 2012, p.35-36).

Cook destaca ainda a importância de observar a música enquanto *performance*, considerando sua prática como socialmente embasada:

Compreender música enquanto *performance* significa vê-la como um fenômeno irredutivelmente social, mesmo quando apenas um indivíduo está envolvido (pode-se fazer aqui uma comparação com o ritual religioso, que envolve a reprodução de formas de expressão socialmente aceitas, mesmo quando conduzidas na privacidade). Esta observação deriva sua força do grau em que esta prática manifestadamente social da música tem sido conceituada em termos de uma comunicação direta e privada do compositor com o ouvinte. Devido a este modelo hierárquico de comunicação (que reflete o alinhamento tradicional da criação humana e divina), mesmo o exemplo cotidiano da parceria autoral tem sido problemático para o meio acadêmico

musical. Alguns teóricos da música tentaram compreender o rock como sendo de autoria de uma única *persona* (“a banda”), ao invés de aceitar que esta música resulta da interação entre diferentes indivíduos - não apenas os instrumentistas e cantores, mas também, tipicamente, produtores, empresários e a equipe de A & R [*arts and repertoire*]; que descobre e promove talentos junto às gravadoras] (COOK 1996). Um paradigma dos estudos de performance viraria esta posição de pernas para o ar e enfatizaria o grau em que mesmo uma sinfonia de Beethoven, entendida como um elemento dinâmico dentro da cultura contemporânea (ao invés de, simplesmente, um traço do passado), representaria a obra como sendo não apenas do compositor, mas também dos *performers*, produtores, engenheiros de som, editores e críticos (COOK, 2006, p.11).

Considerando as palavras de Cook (2006), observo que a música erudita tem tido demandas comerciais que geram reflexos nas gravações, vestimentas utilizadas pelos performers, produções de vídeos, material iconográfico e resultados de concursos internacionais. Enquanto na música erudita essas posturas são tidas como novidade e por vezes ousadia e excentricidade, isso não representa nada de novo em outras cenas musicais, como o *rock*, *jazz*, e na própria *game music*. Nessas cenas musicais tanto questões de visualidade como questões improvisativas do repertório estão comumente presentes.

Na música erudita, compositores como Rachmaninoff modificavam não apenas o repertório de sua autoria, mas também obras de outros compositores, sendo reconhecidos tanto como intérpretes quanto como compositores. Numa comparação com a *game music*, vejo que em algumas gravações no *site* do *Youtube* os próprios compositores de videogames modificam suas músicas quando eles mesmos as interpretam em público, como Nobuo Uematsu, por exemplo. Recriam o repertório de acordo com a demanda, a princípio vinda da produção de um jogo e posteriormente vinda de uma demanda de *performance*. Grande parte das gravações que tenho ouvido de intérpretes da *game music* são também modificações a partir do material original. Criam arranjos e improvisações. Alguns, como o *Video Game Pianist*, no *Youtube*, improvisam temas da *game music* mesclando o repertório *gamer* com trechos do repertório tradicional de concerto, como estudos de Chopin e sonatas de Beethoven, por exemplo.

Sobre a performance da música erudita, Cook salienta a importância de um estudo realizado de forma ampla, observando aspectos que vão além da música interpretada, tal como descrito a seguir:

Uma abordagem etnográfica, em contraste, procura entender a performance de uma peça específica no contexto da totalidade do evento da performance, abarcando temas como o planejamento do programa, apresentação no palco, vestuário, articulação com textos escritos, etc. Até o momento, estudos deste tipo são mais comuns no contexto da música popular do que na MEO (COOK, 2006, p.18).

As palavras de Cook (2006) acima me fazem lembrar que em meu recital final de graduação executei no final do programa a obra *Gaspard de la Nuit*, de Ravel. É uma obra inspirada em 3 poemas de Aloysius Bertrand. Na ocasião, optei por criar cartazes e programas de concerto que dialogassem com os textos dos poemas. Utilizei imagens de água, entardecer, luar, etc, todas presentes no contexto dos poemas. Acreditava, na época, que isso daria um sentido de identidade ao concerto. Costumo recitar uma tradução que fiz dos poemas de Bertrand antes de tocar a obra musical de Ravel. O processo que realizei na ocasião de meu recital foi uma tentativa de integrar os diversos universos aos quais uma determinada obra do programa se relacionava. Relaciono hoje essa postura com as palavras de Cook (2006), por ter na época, assim como hoje no presente trabalho, me sentido inspirado a trabalhar diversas possibilidades performáticas e iconográficas:

Uma rota mais direta para compreender música enquanto performance seria focar no funcionamento do corpo que realiza a performance, tanto em relação a ele mesmo quanto em relação às outras dimensões do evento da performance (ver, por exemplo, CLARKE e DAVIDSON, 1998). Novamente, o quadro de referência conceitual é crucial. MELROSE (1994, p.210) observa que abordagens estruturalistas da performance teatral deram importância ao corpo somente no grau em que o construíram enquanto “texto” (o mesmo poderia ser dito sobre algumas abordagens sobre *timing* na performance, que mencionei acima, particularmente aquelas que surgiram a partir dos estudos psicológicos sobre controle motor). O paradigma contemporâneo da performance, em contraste, busca entender o corpo da mesma forma que compreende o som, como um terreno de resistência ao texto. Como BERNSTEIN (1998, p.21) coloca: “O som é a carne da linguagem, sua opacidade, à medida que o sentido marca seu assentamento material no

mundo das coisas”. E em ambos os casos a performance é compreendida como fazendo uma “oposição fundamental ao desejo por *profundidade*” (KAYE, 1994, p.69), pois, nas palavras de Simon FRITH (1996) “se nos emocionamos com um *performer*, nos emocionamos por aquilo que vemos e ouvimos *imediatamente*”. Ao invés de ver a relação entre obra e performance em termos de uma revelação transparente de estruturas subjacentes, como epitomizado pelo conceito schenkeriano da performance baseada no *middleground* [camada intermediária], uma variedade de termos surgem para tematizar a opacidade da relação: citação, comentário, crítica, paródia, ironia ou caricatura, por exemplo (COOK, 2006, p.15).

A partir das palavras de Cook, percebo em minhas experiências ao tocar *Gaspard de la Nuit* da maneira como me propus, que é possível explorar uma obra musical também dentro de um contexto de visualidade. Com essas posturas tive a intenção de trabalhar iconografias e interatividade que criassem um diálogo entre as ideias textuais e imagéticas que as artes envolvidas sugerem. Com o repertório de videogames busco algo semelhante. As músicas têm relação com o universo dos jogos, e dessa maneira escolhi trabalhar a iconografia de forma que produza um sentido de identidade presente na cena tradicional de concertos e na cena da musical e videogames.

**CAPÍTULO 4 – ASPECTOS ICONOGRÁFICOS E VISUAIS  
NA PREPARAÇÃO DO CONCERTO**

Em meu projeto de pesquisa envolvendo a preparação de um concerto com músicas de videogames, criei logomarca e cartazes idealizados dentro de um diálogo que case o universo musical com o universo dos videogames, através do uso de imagens e textos.

Percebo processos de identificação similares em capas de disco, cartazes e iconografias de trabalhos de gêneros musicais diversos, como materiais ligados ao *rock*, à música erudita e a todos os tipos de música.

Em seu trabalho sobre análise de capas de disco do trio *Sá, Rodrix & Guarabyra*, Resende (2015) escreve que:

é possível afirmar que as capas dos discos, aqui analisadas, não são dados extramusicais, mas, fazem parte do fato musical, da construção e do fazer musical do trio. As capas vendem as músicas, permitem a representação das ideias e do estilo dos artistas, trazem representações sobre campo e cidade, são ícones e símbolos da realidade – a estrada, o trânsito entre o urbano e o rural, o violão que representa a música brasileira. As capas de discos, produzidas pela indústria fonográfica, carregam conceitos relacionados ao mundo moderno e aos fazeres musicais em diferentes países (RESENDE, 2015, p.84-85)

Assim como as capas de disco podem ilustrar o universo musical ao qual este material iconográfico se relaciona e identifica, os materiais visuais dos concertos de músicas de videogames também fazem parte da identificação do contexto que este repertório participa, seja através da imagem de objetos, frases e palavras utilizadas no mundo dos jogos.

No processo de criação do material iconográfico, utilizei: termos que se aplicam aos videogames, uma logomarca que também criei durante a pesquisa, fotos de *wallpapers* baixados da internet em diversos *sites* que oferecem essas imagens gratuitamente, fotos de cenas de jogos baixadas através de pesquisas de imagens no Google (em especial os jogos que joguei e cujas músicas utilizo no concerto). Esta relação foi criada a partir de meu histórico como *gamer*, e dessa maneira busquei trabalhar possibilidades de se representar um diálogo música/videogames nesse sentido. Ao desenvolver

esses elementos, tenho a intenção de criar uma identidade que caracterize meus concertos com repertório de músicas para videogames em arranjos para piano.

Resende (2015, p.72), ao citar Paulo Castagna (2008) considera que a iconografia pode ser entendida como:

o estudo de fontes visuais relacionadas à música, onde é possível encontrar informações sobre instrumentos, características dos espaços de apresentação, tipos de intérpretes etc. Castagna aponta, também, uma iconografia analítica e interpretativa, que estuda o significado das informações na imagem, ao invés de somente descrevê-las (CASTAGNA, 2008 *apud* RESENDE, 2015, p.72).

Geralmente crio meus próprios cartazes e meios de divulgação físicos e virtuais, além de também considerar que o processo de preparação do material gráfico seja parte do trabalho do artista. Percebo isso tanto nos casos em que os próprios artistas criam seus próprios materiais de divulgação, algo muito comum na cena *rock* e *metal*, por exemplo, como também nos casos em que haja a contratação da prestação de serviços de terceiros que realizem profissionalmente trabalhos de *designer* gráfico. De acordo com Nogueira (2014):

Cena musical é algo que faz parte do imaginário da música *pop* como um todo. Falar de músicos e bandas pressupõe falar de público, do encontro dessas pessoas em shows, lojas de discos, bares e outros lugares que propiciem trocas de experiências em torno da música. Se podemos entender que a música é um grande mobilizador social – conhecemos novas pessoas, criamos relações e pautamos uma parte de nossa sociabilidade com base na trilha sonora que nos acompanha –, a cena talvez seja um ponto de materialidade de todas essas ideias. Um ponto de observação seguro, inclusive, para a compreensão de diversas práticas que estão relacionadas à produção, à circulação e ao consumo de produtos musicais (NOGUEIRA, 2014, p.22).

Noto que o universo do *rock* dialoga com peculiaridades também presentes na cena *game music*, e dessa maneira torna-se possível estabelecer relações nesse sentido.

O *rock* não é uma prática cultural que é sentida e experimentada somente através dos sons, dos comportamentos, das visões de mundo, das éticas (contraculturais ou não), das sociabilidades etc. O *rock* também é sentido através das imagens, das estéticas visuais que dão sentido às mais variadas fragmentações estilísticas desse fenômeno de dimensões globais, constituindo diversos *ethos* (ou sub-*ethos*). As visualidades do *rock* compõem imaginários que estabelecem pontes entre o simbólico e o real, denotando formas de se relacionar criticamente com o mundo, com a sociedade, com a família, religião, moral etc (MEDEIROS; NOGUEIRA, 2013, p.8).

Os desenhos, palavras, frases e textos utilizados para os materiais de divulgação ilustram iconograficamente o universo do *rock* com o perfil *underground* presente na cena, e assim a iconografia interage com o contexto o qual faz parte. O mesmo tem ocorrido na cena *game music* no sentido de haver uma interação entre os elementos simbólicos do universo dos videogames e os elementos de visualidade das apresentações musicais. Na cena *rock* é muito comum aos ouvintes e artistas do gênero se vestir com roupas escuras, camisas com iconografias de bandas, usarem cabelos longos, tatuagens, *piercings*, fazerem uso de uma comunicação informal e muitas vezes até mesmo grosseira e vulgar. Dentre os *gamers*, ouvintes e performers da *game music* podemos presenciar semelhanças bastante comuns, vide, por exemplo, publicações afins como *blogs* relacionados a jogos, comentários e vídeos de *gameplay*<sup>41</sup> em canais do *Youtube* e textos utilizados em revistas de videogames. Esses símbolos e linguagens se refletem também na iconografia de um trabalho performático, e a partir daí temos vários dos elementos contra culturais presentes no *rock*, assim como na *game music* temos elementos comuns às pessoas que aderem às experiências de jogar. As vestimentas do público são geralmente casuais, mas já presenciei ouvintes *cosplay*<sup>42</sup> durante apresentações do Games Classic Show, na cidade de Curitiba, PR e durante apresentações da Orquestra *Multiplayer*, na cidade de Belo Horizonte, MG. *Cosplays* que remetem ao universo dos videogames contribuem para uma identificação social de pessoas que aderem ao universo dos jogos. Um *gamer*

---

<sup>41</sup> Vídeos criados por *gamers*, geralmente narrando e mostrando o rosto do jogador num pequeno quadro da tela enquanto jogam.

<sup>42</sup> *Cosplay* é uma abreviação de *costume play*. O termo refere-se à atividade na qual a pessoa disfarça-se ou fantasia-se de personagem de *animes*, *mangás*, quadrinhos, ou videogames, por vezes procurando interpretá-lo em suas características gestuais. Os adeptos do *cosplay* são chamados de *cosplayers*.

que ingressa numa apresentação de músicas de videogames fazendo uso de uma *cosplay* acaba participando diretamente da construção da visualidade que compõe a cena *Game Music*.

Medeiros e Nogueira (2015) escrevem que ao longo do tempo, um indivíduo constrói sua identidade de maneira ampla, o que ocorre a partir de um processo de enculturação e interação com os demais indivíduos que compartilham significados, símbolos, comportamentos, visões de mundo, dentre outros aspectos que delineiam a cultura. Ao citarem Ribeiro (2007), consideram que:

Autores como Turner (1986, 1987), e Geertz (Geertz 1989; Geertz 1997) já demonstraram que todo grupo sócio-cultural compartilha uma rede de símbolos e códigos, regras de comportamento e até mesmo paradigmas de experiência, que são ocultos ao olhar alienígena. Ao longo em que a pessoa passa a conviver com aquele determinado grupo, ela vai se estabelecendo (aprendendo, se enculturando), ao participar de rituais, e aprender a desvelar os significados de tais práticas e comportamentos (MEDEIROS; NOGUEIRA, 2015, p.8 *apud* RIBEIRO, 2007, p.27).

#### **4.1 – Processo de criação e definição da logomarca**

Nunca criei uma logomarca, mas decidi experimentar a criação desse elemento iconográfico. Com a logomarca, tive a intenção de criar uma pequena ilustração que tenha relação e apresente um nome para definir meu trabalho de realização de concertos com músicas de videogames. Durante a pesquisa, criei várias logomarcas para optar por uma a fim de originar uma identidade a partir do conjunto gerado pelo repertório e pelos elementos de visualidade da apresentação. No *site* do *Youtube*, por exemplo, há diversas postagens e canais de executantes do repertório de videogames (pianistas, violonistas, etc.) que fazem uso de logomarcas que contribuem para a identificação de seus trabalhos nomeando-os e também os relacionando com o universo *gamer* através do uso de imagens que pertencem ao mundo dos jogos. Exemplos: *Piano Gamer*, *Video Game Pianist*, *Cosplay Piano* (músicas de videogames e

cinema), *Video Games Live*, *Orquestra Multiplayer*, *Games Classic Show*, *Video Game Orchestra*.

A maioria das logomarcas e dos cartazes inclusos no corpo da presente dissertação são documentos de experimentações que fiz durante o processo de estudos, exceto as últimas imagens de logomarca e cartaz, que foram utilizadas para a apresentação.

Minha ideia inicial foi desenhar um objeto, no caso um frasco, que contivesse a letra “P”, e diante deste objeto “...iano” “...otion” que se tornam *Piano Potion* em conjunto com a letra “P” presente no objeto. A língua inglesa, em informática, e conseqüentemente nos videogames, se tornou um padrão de referência. Desenhei tudo no computador utilizando o programa *Paint* para traçar os frascos em 2D e depois criar efeitos 3D utilizando o programa *Gimp 2*. Em algumas tentativas idealizei o processo de criação do frasco buscando dialogar com semelhanças de objetos afins presentes em jogos de videogames. Considero que essas semelhanças sejam geradas por uma tentativa de aproximação com traços e relações de cores<sup>43</sup> que possam caracterizar o conteúdo do frasco. Em outras tentativas apenas considerei que o uso de frascos e *potions* é muito comum no universo dos videogames e portanto intuo que o público *gamer* já entenderia que *potion* remete ao mundo dos jogos, considerando que se trata de um concerto onde serão executadas apenas músicas com este perfil. Noto que frascos de *Potion* estão comumente associados aos videogames, principalmente aos jogos de RPG (*Role Playing Games*), como poções que um personagem cria, encontra em baús de itens, compra em lojas ou recebe como recompensa. *Potions* possuem diversas finalidades, como atacar e envenenar de inimigos, curar ferimentos e doenças, evoluir atributos de *Status*<sup>44</sup>, etc.

---

<sup>43</sup> Em minha experiência como *gamer* percebo que as cores mais características das *potions*, na maioria dos jogos de RPG, são azul e vermelha. *Potions* de cor azul estão relacionados a atributos de magia do(s) personagem(s). Geralmente são utilizados para o jogador recuperar pontos de magia que são gastos durante uma situação em que o personagem faz uso de mágica (atacar inimigos numa batalha, curar-se usando magias de cura, etc.). *Potions* de cor vermelha estão relacionados a atributos de saúde do(s) personagem(s). Geralmente são usados para o jogador recuperar os pontos de saúde do personagem após se ferir em batalhas ou alguma outra situação que o jogo possa apresentar.

<sup>44</sup> *Status* geralmente refere-se às condições gerais de um personagem, como saúde vital, atributos de força, destreza, mágica, inteligência, etc.

É através da imersão na cultura e do conhecimento das convenções por parte de músicos, audiência, aficionados, etc, que o plano emocional e o plano dos significados (*emotion and meaning*, Meyer), por exemplo, podem ser articulados. A percepção e apreciação sonoras passam a compor um amplo complexo de experiências que proporcionam uma diversidade de sensações que passam a construir o conhecimento e o sentido de familiaridade com determinadas estéticas. Portanto, é na medida em que artistas e audiências compartilham experiências e conhecimentos acerca das convenções da *art world* na qual participam que a obra de arte passa a produzir os efeitos emocionais e significados esperados (MEDEIROS; NOGUEIRA, 2015 *apud* BECKER, 1974, p.771).

Os elementos que compõem a visualidade de uma apresentação com repertório de músicas de videogames geralmente estão relacionados com o universo dos jogos. Percebo que na cena *game music* vários símbolos têm sido utilizados com o intuito de caracterizar esta relação, seja no modo como performers ou às vezes até mesmo o público se veste<sup>45</sup> para as apresentações, seja através de projeções de imagens dos jogos ou nas iconografias dos materiais de divulgação.

Na primeira logomarca criada (vide apêndices, imagem 1: logomarca 1), a fonte de texto escolhida para a edição chama-se Mephisto. Ao editar a imagem no Gimp 2 utilizei um filtro identificado como Redemoinho (Filtros/Distorções/Redemoinhos e marteladas...) na tampa do frasco, preenchi o corpo do frasco e a letra "P" com efeitos de mosaico (Filtros/Distorções/Mosaico) com a intenção de criar texturas mais semelhantes à de vidro. Criei a logomarca desenhando detalhes mais rebuscados, que remetesse ao *design* de algo próximo a jogos de RPG como *Skyrim* (2011), por exemplo, que é um jogo cujo *design* da maioria dos itens se assemelha ao período medieval europeu. Em minha experiência como *gamer*, percebo que a cor do frasco, quando vermelha, geralmente está relacionada nos jogos aos itens de cura do *Life*, *Health*, *Condition* ou algum outro termo que sugira as condições vitais do personagem.

---

<sup>45</sup> Uso de *cosplays*, por exemplo. Em um concerto com este perfil é possível a presença de um performer *cosplay*, assim como também entusiastas que vão assistir à apresentação também usando uma *cosplay*.

Medeiros e Nogueira (2015), ao citarem Pollak (1992), consideram que “a memória é um fenômeno construído social e individualmente”, a qual possui uma relação estreita com o “sentimento de identidade” (MEDEIROS, NOGUEIRA, 2015, p.6-7 *apud* POLLAK, 1992, p.204).

Medeiros e Nogueira (2015) entendem citando novamente Pollak (1992), que se trata de um sentimento que acontece a partir de uma compreensão do:

[...] sentido da imagem de si, para si e para os outros. Isto é, a imagem que uma pessoa adquire ao longo da vida referente a ela própria, a imagem que ela constrói e apresenta aos outros e a si própria, para acreditar na sua própria representação, mas também para ser percebida da maneira como quer ser percebida pelos outros (MEDEIROS; NOGUEIRA, 2015, p.6-7 *apud* POLLAK, 1992, p.204).

No papel de *gamer* e músico, a partir dessas considerações presentes no texto de Medeiros e Nogueira (2015), considero um paralelo com o mundo dos videogames em termos de características simbólicas de identidades presentes no mundo dos videogames e que, por ventura, possam ser percebidas e consideradas por um grupo a partir da experiência de se relacionar com o universo dos videogames.

No que tange à *continuidade dentro do tempo*, essa imagem de si pode ser confirmada através da relação entre a audição musical continuada, busca por informações sobre bandas, instrumentos, tecnologias, tocar em uma banda, assistir ensaios de bandas, ir a vários festivais na condição de audiência, ir aos mesmos bares e outros espaços, etc. Na medida em que essas práticas se desdobram ao longo da vida do sujeito, o sentimento de identidade e de pertencimento ao grupo passa a ser cada vez mais forte (MEDEIROS; NOGUEIRA, 2015, p.6-7).

O *gamer*, ao ingressar no mundo da realidade virtual dos videogames, explora cenários, toma decisões de acordo com o desenvolvimento da narrativa do jogo, ouve músicas e ambientações sonoras, ouve ruídos e efeitos sonoros, visualiza a parte gráfica que constrói a visualidade dos diversos ambientes. Jogadores aficionados também tendem a compartilhar suas experiências como *gamer* com outros jogadores, e assim é construída uma rede de

afinidades, compartilhamentos de experiências e símbolos que passam a serem significados pelo grupo de interesse. A partir desse pensamento, fui tomando as decisões que me levaram a desenvolver as logomarcas e demais elementos que compõem a visualidade do concerto ao qual a minha pesquisa se direciona.

Na segunda opção de logomarca (vide apêndices, imagem 2: logomarca 2), alterei a forma do frasco e utilizei uma fonte de texto chamada *A Dash of Salt*. Idealizei o desenho do corpo do frasco remetendo a algo de plástico, metálico, sintético ou algo do tipo. Frascos de cor cinza geralmente remetem aos objetos que guardam substâncias químicas utilizadas em jogos como *Resident Evil* (1996), por exemplo.

No Gimp 2 trabalhei o corpo do frasco com efeitos de degradê, para dar uma sensação de objeto cilíndrico brilhante, e editei a tampa e a letra “P” com filtros de mosaicos, como na logomarca anterior.

Na terceira opção de logomarca (vide apêndices, imagem 3: logomarca 3) idealizei o frasco com uma parte que remeta a vidro, cujo líquido fosse visível na parte interior. Inspirei-me no recipiente utilizado para armazenar o *G-virus* no jogo *Resident Evil 2* (1998). Como já dito anteriormente, trata-se apenas de imagens ilustrativas inspiradas no mundo dos videogames pela forma dos traços e pela sugestão de conteúdo do frasco através de uma relação com cores.

A quarta logomarca (vide apêndices, imagem 4: logomarca 4) eu criei variando a ideia da letra “P” utilizando a fonte *A Dash of Salt*, aumentei o espaço presente na letra e o preenchi de cor azul. Acrescentei um teclado à esquerda da letra “P” buscando estilizar uma espécie de frasco em forma de piano a partir da forma da letra. Na base da letra desenhei gotas que caem sobre um novo desenho que fiz, um *joystick*, parcialmente similar ao de um console *Playstation 1* (1994). As notas musicais da imagem representam botões do *joystick*, e na parte central da imagem desenhei uma pauta com uma pausa de semínima na base, como se fosse um botão de pausa. Achei a

imagem muito sobrecarregada de informações para ser usada como logomarca.

A quinta logomarca (vide apêndices, imagem 5: logomarca 5) criei mantendo a parte superior da quarta logomarca e exclui a parte do *joystick*.

Na sexta logomarca (vide apêndices, imagem 6: logomarca 6) exclui a parte superior e mantive a parte do *joystick*. Gostei bastante do resultado e resolvi definir essa logomarca a ser utilizada no concerto. Essa logomarca me faz pensar em algo não apenas ilustrativo, como a anterior, pois gosto da ideia simbólica de se pensar o piano como um *joystick* utilizado pelo *performer/gamer* para trazer ao público o universo musical dos jogos. Acrescentei um pequeno teclado na imagem, e como não havia mais uma relação com *potion* no desenho alterei o nome para *Joystick Piano* e resolvi também alterar o uso das fontes, chamadas Savoyard e Kaushan *Script*.

Desta forma, a logomarca escolhida evidencia este duplo pertencimento, fazendo referência tanto ao universo pianístico como ao universo dos jogos.

#### **4.2 – Processo de criação dos cartazes**

Tenho o costume de criar e também divulgar meus próprios cartazes. Inicialmente essa postura veio por questões financeiras, mas aos poucos tem contribuído para meu amadurecimento nesses procedimentos de criação que vão além da música e me ajudam a produzir meu próprio trabalho. Independentemente de qual seja a natureza da apresentação, músicas eruditas, músicas de videogames, ou o que for, costumo criar meus próprios cartazes e anexa-los em locais onde percebo a frequência de pessoas que possam se interessar nos eventos divulgados.

No âmbito das culturas urbanas, os cartazes se caracterizam enquanto veículos comunicativos versáteis, na medida em que podem ser espalhados nos mais variados locais. Podem ser afixados em “locais menos ou mais habitados, nos locais mais inesperados, como em pontos de ônibus, nos

interiores de cabines telefônicas, etc” (MEDEIROS; NOGUEIRA, 2015, p.242 *apud* PASSOS; AZEVEDO, 2010, p.1).

Construí boa parte de minha trajetória artística na cidade de Belo Horizonte, MG, e lá experimento divulgar meus cartazes pelos bares, botecos, postes, restaurantes, *lan houses*, espaços culturais, escolas de artes, etc. A partir das versões virtuais do material também faço divulgações na internet para convidar as pessoas acerca do evento.

Os cartazes lembram acerca de um evento importante para a recomposição, reengajamento e reafirmação do espaço cultural no qual compartilha – com outros sujeitos – uma estética, éticas, valores etc. Essa “chamada” é feita não somente através de informações objetivas, tais como local, bandas, preços de ingressos etc., mas também através de toda uma iconografia que possui sentidos na cultura: articulam o que se pode chamar de “auras” do *rock*. Em suma, os cartazes são artefatos que carregam em si não só um aspecto funcional, mas também uma série de códigos imagéticos que remetem a espaços culturais específicos (MEDEIROS; NOGUEIRA, 2015, p.233).

Ao criar meus próprios cartazes sinto que me aproximo mais da construção de minha identidade como artista. Aos poucos vou procurando amadurecer meus processos de criação de acordo com as referências que surgem e ou vão me fazendo sentido.

No caso dos cartazes para o recital com músicas de videogames, idealizei os cartazes de maneira que haja itens que se relacionem com o universo dos videogames (vide apêndices). Considero que esses itens são: seleção de imagens de cenas de jogos pesquisadas no Google, imagens de *wallpapers* para serem utilizadas como preenchimento de planos de fundo e baixadas a partir de *sites* que os ofereçam gratuitamente, uso de palavras nos cartazes e logomarca que estejam relacionadas ao universo dos videogames.

Os responsáveis pela Orquestra *Multiplayer*<sup>46</sup>, em seu primeiro concerto, definiu a apresentação como Concerto *Beta*<sup>47</sup>, preferi chamar a primeira

---

<sup>46</sup> Grupo musical Belo Horizontino voltado para a execução de músicas de videogame.

<sup>47</sup> *Beta* são as versões incompletas de programas e jogos, geralmente lançadas como material de demonstração aos interessados até que a versão *Alpha*, versão completa, seja lançada.

apresentação de meus concertos com músicas de videogame, ligados à minha pesquisa, com o nome de *Demo*, o que remete à mesma ideia presente no termo *Beta*.

Idealizei meus concertos com músicas de videogame a partir de uma série caracterizada pela ideia de *stage*<sup>48</sup>. O primeiro concerto será chamado de *Demo*, e explicarei logo adiante a ideia com este concerto. O concerto seguinte será chamado de *Stage 1*, fazendo referência a uma primeira fase. Cada fase, por assim dizer, pode ser simbolizada por alguma mudança refletida nas condições do concerto, seja essa condição simplesmente representada pela data da apresentação, local, repertório, uso ou não de *cosplay*, projeção ou não de cenas dos jogos. Será, inicialmente, apenas uma forma de se estabelecer mais uma relação com o universo dos videogames através de uma contagem numérica das realizações dos concertos: Concerto *Demo*, *Stage 1* (segundo concerto), *Stage 2* (terceiro concerto), *Stage 3* (quarto concerto), e assim por diante.

Estas redes conformam convenções (*conventions*) socialmente estabelecidas, sobre as quais os agentes passam a participar, permitindo o compartilhamento de uma série de normas, regras, etc, que passam a ordenar uma *art world*. As pessoas escolhem e concordam sobre quais serão os elementos que serão articulados para formar conjuntos de convenções sobre as quais se articularão através das mais variadas tarefas (MEDEIROS; NOGUEIRA, 2015, *apud* BECKER, 1974, p.770-771).

Também penso a relação iconográfica entre os concertos e os videogames através da palavra *stage* no sentido de evolução na prática de se tocar o repertório que tende a amadurecer a partir do momento em que é levado ao palco numa apresentação pública, alteração na escolha de músicas a serem executadas e novos arranjos que possam ser apresentados, por exemplo. Nos jogos, ao avançar por cada *stage*, o jogador vai se familiarizando com a narrativa do jogo e suas características, assim como as características de funcionamento do personagem que se comanda através do *joystick*, necessárias para se progredir na estória.

---

<sup>48</sup> *Stage* representa a ideia de divisão das etapas de um jogo em fases, presentes em alguns jogos que têm sua narrativa subdividida dessa forma.

### 4.2.1 – Cartaz *Demo*

Para esse cartaz (vide apêndices, imagem 7: Cartaz *Demo*), pensei num contexto visual simples e moderno. Baixei uma imagem abstrata de *wallpaper* na *internet*, apenas para usar como plano de fundo do cartaz. Nos cartazes utilizo meu nome artístico<sup>49</sup>.

### 4.2.2 – Cartaz *Stage 1*

Para esse cartaz (vide apêndices, imagem 8: Cartaz *Stage 1*), selecionei fotos de quatro games que incluem o universo da prática musical em suas narrativas: *Guitar Hero* (2005), *Skyrim* (2011)<sup>50</sup>, *Final Fantasy III* (1990) e *Final Fantasy VII* (1997). Utilizei um *wallpaper* para criar um plano de fundo que não excedesse a quantidade de cores e demais informações visuais.

Tenho a intenção de que os cartazes possam funcionar para todos os públicos como fonte de divulgação de um recital com músicas de videogame. O público *gamer* interage com imagens de jogos através do ato de jogar e esta é também minha experiência como *gamer*.

Uma experiência pela qual os sujeitos passam a compartilhar significados está na percepção auditiva, a qual passa diretamente pela escuta. A partir dos sentidos articulados nas interações sociais, os sujeitos passam a transmitir e a adquirir hábitos auditivos que os levam a reconhecer e relacionar a sonoridade de um determinado estilo musical com seu sentimento de pertencimento: o reconhecimento estilístico leva ao reconhecimento de um símbolo identitário (MEDEIROS; NOGUEIRA, 2015, p.9 *apud* RIBEIRO, 2007, p.27).

---

<sup>49</sup> Meu nome em certidão de nascimento é Jairo Batista da Silva. Fui registrado apenas com o sobrenome de meu pai. Resolvi adotar um nome artístico ao manter o sobrenome “Batista”, de meu pai, e acrescentar o sobrenome “Thiersch”, de minha mãe, e assim passei a utilizar o nome Jairo Batista Thiersch em minha trajetória artística.

<sup>50</sup> Ao jogar o jogo *Skyrim* (2011), na cidade de *Solitude*, encontrei uma escola de *bards*, nome dado aos músicos encontrados no jogo. Os *bards* atuam nas grandes cidades, nas tavernas, palácios e podem ser contratados como empregados do personagem que o jogador comanda quando este constrói uma residência, passando assim a também morarem no mesmo local. Os *bards* cantam, tocam tambores, tocam um instrumento semelhante a um alaúde e também tocam uma espécie de flauta.

No cartaz do concerto *Stage 1*, creio que as imagens de personagens interagindo com instrumentos musicais ajudam a reforçar a ideia da música ligada ao mundo dos jogos, talvez inclusive fazendo o público *gamer* se lembrar das músicas que ouve ou já ouviu enquanto joga, e ao mesmo tempo trazendo uma relação musical ao grande público de um modo geral através das imagens de personagens músicos. Considero assim que essas imagens contribuem para a ilustração do conceito de se apresentar um concerto executando músicas de videogames.

#### 4.2.3 – Cartaz *Stage 2*

O cartaz *stage 2* (vide apêndices, imagem 9: Cartaz *Stage 2*), eu criei utilizando a foto de cena do jogo de RPG *Final Fantasy V* (1992), onde um personagem do jogo, ao se exercitar ao piano, eleva seus atributos musicais.

Em meu cartaz uso a imagem para remeter à ideia de alteração de *level* em relação ao concerto anterior, como se houvesse uma elevação do *level*, já que é essa uma ideia que trabalho no sequenciamento dos cartazes. Com a imagem do jogo também tive a intenção de deixar o cartaz com uma característica bem humorada típica de gráficos SD<sup>51</sup>, que geralmente são imagens de caráter mais alegre e infantil, embora nem sempre significando que a narrativa do jogo possua tais características.

#### 4.2.4 – Cartaz *Stage 3*

Nesse cartaz (vide apêndices, imagem 10: Cartaz *Stage 3*) utilizo a ideia de inventário do jogo *Final Fantasy VII* (1997). No inventário do jogo há a imagem do personagem seguida do nome do mesmo, *Level*, HP<sup>52</sup>, MP<sup>53</sup>, *Next Level*<sup>54</sup>, *Limit Level*<sup>55</sup>. Utilizo uma foto minha de rosto no lugar da imagem do

---

<sup>51</sup> SD (Super Deformados), estilo de caricatura japonesa.

<sup>52</sup> *Health Points*, condição de saúde do personagem.

<sup>53</sup> *Magic Points*, condição de uso de magias do personagem.

<sup>54</sup> Evolução de “pontos” adquiridos necessários para se chegar ao próximo *level*.

personagem do jogo, sugerindo a ideia de que eu, como músico, seja o personagem que conduzirá a narrativa do concerto.

No jogo, *time* exibe o tempo de jogo já utilizado pelo jogador, e no cartaz emprego *time* como menção à hora da apresentação. *Gil* é o nome da moeda utilizada no jogo, e no cartaz utilizo sugerindo a condição de ingresso para o concerto. No jogo, o quadro do rodapé traz informações sobre o local onde o personagem se encontra, no cartaz uso este espaço para as informações de localização do evento.

#### **4.2.5 – Cartaz Stage 4**

Utilizo uma foto das cenas de abertura do jogo *Shadow of the Colossus* (vide apêndices, imagem 11: Cartaz Stage 4). A cena mostra o protagonista carregando o corpo de uma garota morta que é deixada por ele sobre um altar do templo. No concerto haverá músicas do jogo.

#### **4.2.6 – Cartaz Stage 5**

Cartaz (vide apêndices, imagem 12: Cartaz Stage 5) que utilizarei para a apresentação final da pesquisa. Relacionei as cores do texto em azul, verde, vermelho e amarelo com os botões do *joystick* da logomarca e preenchi os planos de fundo com 2 *wallpapers* baixadas da internet em *sites* gratuitos.

### **4.3 – Programa impresso**

Criei também a ideia de talvez utilizar um programa impresso (quais os pros e os contras? *que relação tem com o conceito?*). Fico na dúvida sobre imprimir um programa ou apenas falar durante o concerto, me comunicar com o público anunciando o repertório na medida em que o executo durante a

---

<sup>55</sup> Evolução de “pontos” adquiridos necessários para se utilizar movimentos especiais em batalhas.

apresentação. Creio que para o público *gamer* faça mais sentido uma relação inicialmente com os jogos, então, numa comunicação verbal, eu diria o nome do jogo e o nome do compositor de quem estarei tocando as músicas.

Na possibilidade de uso de um programa impresso, nele, fiz relações que colocam a estrutura tradicional de um programa de concerto dentro do universo dos videogames da seguinte forma:

*Player* se relaciona ao intérprete, no caso eu, o pianista do concerto; *Inventory* faz referência aos “itens” musicais que eu utilizo durante a realização da performance, neste caso citando apenas os nomes dos jogos as quais terão músicas interpretadas durante a apresentação; *Credits* se relaciona com a exposição dos nomes dos compositores e a consideração de que eu também participo como arranjador; *Map Configuration* faz referência aos dados de local, data e hora de realização da apresentação. Ao fundo utilizo a imagem de circuitos internos de aparelhos eletrônicos, com a intenção de remeter a algo tecnológico.

No concerto utilizei apenas a última logomarca (vide apêndices, imagem 6: logomarca 6) e o cartaz *Stage 5* (vide apêndices, imagem 12: Cartaz *Stage 5*). Também Não utilizei o programa impresso, pois decidi por me comunicar com o público diretamente através de um microfone. As fontes tipográficas que utilizei não são de minha autoria, apenas as ilustrações de logomarca.

**CAPÍTULO 5 – MÚSICA PARA VIDEOGAME: VIVÊNCIAS PRÉVIAS E  
PREPARAÇÃO DO CONCERTO**

## 5.1 - 1ª fase: vivências prévias

A presente pesquisa está baseada em preceitos articulados a partir da pesquisa artística, portanto descreverei situações em que tive contato com jogos, consoles, músicas dos jogos e apresentações em que participei tocando o repertório de jogos. Sob influência de meu pai eu ouvi música praticamente todos os dias durante minha infância, um repertório vasto e diversificado composto de música erudita, MPB, rock, pop, trilhas de cinema, músicas folclóricas, dentre várias outras. Foi também em minha infância que tive meus primeiros contatos e experiências com o mundo *gamer* através dos consoles. Inicialmente tive um *Atari*<sup>56</sup> (1972), depois um *Mega Drive*<sup>57</sup> (1988) na adolescência, na fase adulta tive um *Playstation*<sup>58</sup> (1994), *Playstation 2*<sup>59</sup> (2000) e hoje em dia tenho mais contatos com jogos através do computador, os jogos de PC, e que tem sido também minha mais ampla fonte de experiências com o universo dos jogos. Tive também experiências de jogar em casas de jogos e casa de amigos, alguns jogos dos consoles *Master System*<sup>60</sup> (1985), *NES*<sup>61</sup> (1983), *NES*<sup>62</sup> (1990), *Dreamcast*<sup>63</sup> (1998), *NDS*<sup>64</sup> (2004), *GBA*<sup>65</sup> (2001), *Xbox*<sup>66</sup> (2001), *Xbox 360*<sup>67</sup> (2005), *Wii*<sup>68</sup> (2006), *Playstation 3*<sup>69</sup> (2006), *Playstation 4*<sup>70</sup> (2013).

Assim como sinto-me diretamente influenciado pelas escutas musicais de meu pai em suas afinidades musicais bastante diversificadas, sinto-me também influenciado pelas músicas dos jogos, sempre bastante variadas em termos de influência estética. No início as músicas feitas para os jogos não me pareciam tão interessantes, mas em jogos como *The Legend of Zelda*<sup>71</sup> (1986), *Super*

---

<sup>56</sup> Fabricante: *Atari*.

<sup>57</sup> Também conhecido como *Genesis*. Fabricante: *Sega*.

<sup>58</sup> Fabricante: *Sony Computer Entertainment*.

<sup>59</sup> Fabricante: *Sony Computer Entertainment*.

<sup>60</sup> Fabricante: *Sega*.

<sup>61</sup> *Nintendo Entertainment System*. Fabricante: *Nintendo*.

<sup>62</sup> *Super Nintendo Entertainment System*. Fabricante: *Nintendo*.

<sup>63</sup> Fabricante: *Sega*.

<sup>64</sup> *Nintendo Dual Screen*. Fabricante: *Nintendo*.

<sup>65</sup> *Game Boy Advance*. Fabricante: *Nintendo*.

<sup>66</sup> Fabricante: *Microsoft Corporation*.

<sup>67</sup> Fabricante: *Microsoft Corporation*.

<sup>68</sup> Fabricante: *Nintendo*, *Foxcom*.

<sup>69</sup> Fabricante: *Sony Computer Entertainment*.

<sup>70</sup> Fabricante: *Sony Computer Entertainment*, *Foxcom*.

<sup>71</sup> *NES*. *Link* de referência: [https://www.youtube.com/watch?v=RQ6hgzzk\\_o8](https://www.youtube.com/watch?v=RQ6hgzzk_o8).

*Mario Bros.*<sup>72</sup> (1985), notei que as trilhas contribuíam bastante em minha experiência como jogador. Notei que as trilhas cumpriam o papel de incrementar as narrativas dos jogos, contribuindo com a experiência de se jogar ouvindo uma trilha que dialogava com um enredo de caráter por vezes heroico, caricato, romântico, solene, aterrorizante, dentre outros. Notei também que a partir dos jogos do *Playstation* (1994) surgiu uma geração de jogos digitais mais voltados para o público adulto, com enredos de política, terror, romance, aventura, resolução de enigmas<sup>73</sup>, dentre outros.

Quando vendi meu *Playstation 2* (2000) fiquei bastante tempo sem jogar, uns 2 anos. Nesse período tive a curiosidade de pesquisar na internet sobre gravações das músicas de muitos dos jogos e, por acaso, foi então que descobri que o repertório de videogames estava começando a ser trabalhado por orquestras e músicos mundo afora. Descobri postagens em *sites* como *Youtube* e *SoundCloud*. Me empolguei bastante com a ideia de tocar o repertório *gamer* e encontrei partituras do jogo *Final Fantasy*<sup>74</sup> (1987), publicadas com o nome de *Piano Collections* em vários álbuns de partituras que contemplam edições de músicas de cada jogo da série. O material que encontrei é uma coletânea de músicas que vão dos jogos *Final Fantasy IV* (1991) ao *Final Fantasy XV* (2016). Encontrei também arranjos diversos de vários jogos, e mesmo apreciando a ideia dos criadores dos arranjos considerei que o repertório de videogames poderia ser trabalhado de forma mais elaborada de acordo com critérios musicais que tenho aprendido ao longo de minha trajetória musical tendo o piano como instrumento.

Realizei minha primeira apresentação com repertório de jogos na cidade de Belo Horizonte, MG no ano de 2014 no espaço Café com Letras, no CCBB<sup>75</sup>. Na ocasião, tive a experiência de preparar um programa pianístico em 2 partes. A primeira composta por peças do repertório erudito, e a segunda de peças de vários jogos da série *Final Fantasy* (1987). Durante a apresentação do repertório *gamer* notei um certo fascínio nos olhares do público sempre que

---

<sup>72</sup> NES. Link de referência: <https://www.youtube.com/watch?v=2ZuhSB64quY>.

<sup>73</sup> *Puzzles*.

<sup>74</sup> Link de referência: <https://www.youtube.com/watch?v=QM5AO4PK8BE>.

<sup>75</sup> Centro Cultural Banco do Brasil.

eu anunciava o nome das músicas e os jogos aos quais essas músicas foram direcionadas originalmente, e se comportaram de maneira bastante empolgada no início de cada peça, diria que algo semelhante ao ocorre em apresentações de *jazz* quando o público aplaude o início da execução das músicas. Minhas sensações como músico ao tocar esse tipo de repertório é semelhante à sensações que tenho ao tocar o repertório erudito, pois o material possui estruturas harmônicas, contrapontísticas e técnicas bastante semelhantes em algumas peças, embora noto que na *Game Music* há características tanto do repertório conhecido como o erudito como do conhecido como o popular. Mesmo assim o maior diferencial que percebo e sinto ao tocar o repertório de jogos é a direta relação que tenho com o universo *gamer*, seja como jogador ou apreciador do resultado proveniente das diversas artes e demais ciências envolvidas na construção de um jogo.

Nessa primeira experiência de me apresentar tocando *Game Music* eu tinha diversas expectativas quanto às minhas próprias reações ao tocar, reações do público *gamer* e reações do público belo horizontino que até então me conhecia apenas como pianista erudito. Minhas reações foram as melhores possíveis! Me senti muito bem ao tocar o material e conhecer a origem do material contribui como elemento de estudo para minhas interpretações do repertório. Como na pesquisa artística é necessário relatar os processos, considero os elementos descritos neste texto como importantes ao entendimento do leitor com relação às minhas tomadas de decisões. Nesta etapa da pesquisa não foi possível realizar os diários de campo, tendo em vista a enorme carga de trabalho com a realização dos arranjos, no entanto percebo a importância dessa prática e o desenvolverei em etapas posteriores desse processo. Os diversos humores que se apresentam no decorrer do enredo de um jogo podem ser reforçados através da música. Durante um jogo as músicas são executadas em situações e cenas que expressam situações distintas: batalhas, cenas de morte, romance, alegria, tristeza, medo, suspense, etc. Assim como na música erudita, busco fazer uso desses diversos afetos como ferramentas interpretativas. Na música tradicional de concerto procuro me contextualizar quanto às diversas realidades que envolveram a composição de uma obra, como situações políticas do país em que o compositor residia ou

estava presente durante a composição da obra, questões de saúde do compositor, relações amorosas que possam de alguma maneira refletir um sentimento do compositor na peça, questões que envolvam religiosidade do compositor (como Bach, Liszt ou Scriabin, por exemplo), e também os contextos que envolvem características próprias de cada estilo de época, seja medieval, renascentista, barroco, clássico, romântico, moderno ou contemporâneo. Nos jogos a ideia de uma cena, lugar ou situação em que a música é executada contribui para mim como músico no sentido de utilizar a cena como elemento que me ajude a interpretar a música. Ao mesmo tempo, o intérprete pode utilizar o material e reutilizá-lo musicalmente com outros humores, outros ritmos e variações que podem transformar o material original gerando novas características a partir do material originalmente executado num jogo.

Em outras situações fui convidado por músicos da Orquestra *Multiplayer*, também em BH, MG, para tocar as partes escritas para piano no conjunto do corpo orquestral. Na ocasião preparei as partes de piano e também realizei solos tocando arranjos pianísticos próprios que eu começava a trabalhar de músicas do jogo *Castlevania Symphony of the Night* (1997). Realizamos concertos no auditório do campus da PUC (2015), e no auditório do Conservatório de Música da UFMG (2015). Em cada situação em que me apresentei tocando o repertório de videogames me senti bastante confortável, ao mesmo tempo em que cada vez mais notava a complexidade do repertório em termos interpretativos.

Esta pesquisa considera o intérprete como foco do trabalho, pois coloca o intérprete não apenas musicalmente, mas no sentido de que também produz o evento desde o material a ser arranjado para piano, estudado e interpretado em performance até a criação do material de divulgação, desenhos de logomarcas e o ato de se divulgar os itens iconográficos. A descrição de situações vividas por mim de maneira que me relacionam com o universo das músicas jogos e os processos presentes no corpo do texto descrevendo os estudos da presente pesquisa mostra como o processo gerou as tomadas de

decisões envolvendo os múltiplos papéis do performer durante a preparação do recital com músicas de videogames.

Em minha pesquisa no mestrado aprendi muito sobre as possibilidades de se considerar o concerto como evento a partir da performance, pois anteriormente eu tinha uma visão mais limitada a respeito. A bibliografia que utilizei durante a pesquisa ampliou minha visão a respeito da música no ambiente acadêmico. Há outros músicos pelo mundo estudando novas possibilidades de performance e posturas do músico como intérprete, o que valoriza as várias manifestações de caráter musical existentes hoje.

## 5.2 - 2ª fase: preparação do concerto

Relatarei minhas ações durante a preparação do concerto de músicas de videogames, descrevendo como o processo influenciou o amadurecimento de minhas escolhas e a relação deste estudo com a pesquisa artística.

As músicas escolhidas para o concerto, como dito anteriormente, abrange apenas músicas originalmente criadas para jogos de videogame, posteriormente arranjadas para piano por outros músicos e por mim. Citarei os nomes de cada uma delas, assim como os respectivos nomes das mesmas, os compositores e arranjadores. As músicas que foram arranjadas por mim são: *Aeris*<sup>76</sup> (a partir do arranjo criado pelo pianista Shiro Hamaguchi e do arranjo do pianista Kyle Landry<sup>77</sup>), *Far Horizons*, *From Past to Present*, *To The Ancient Land*, *Ihatovo Hymn*, *Batman* (1989) e *Medley*. As músicas do jogo *Final Fantasy* foram arranjadas por Shiro Hamaguchi, Hiroko Kokubu, Masahiro Sayama, Masashi Hamauzu, Noriko Matsueda, Takahito Eguchi. São elas:

01 - *Main Theme* - Nobuo Uematsu/Shiro Hamaguchi, arr. (do jogo *Final Fantasy VII*)

---

<sup>76</sup> Personagem feminina do jogo *Final Fantasy VII* (1997), também chamada de *Aerith*.

<sup>77</sup> Apenas a parte do tema durante a reexposição.

02 - *The Place I'll Return to Someday, Melodies of Life* - Nobuo Uematsu/Shiro Hamaguchi, arr. (do jogo *Final Fantasy IX*)

03 - *Calm Lands* – Noriko Matsueda e Takahito Eguchi/Hiroko Kokubu, arr. (do jogo *Final Fantasy X-2*)

04 - *Akagi Party* - Noriko Matsueda, Takahito Eguchi/Masahiro Sayama, arr. (do jogo *Final Fantasy X-2*)

05 - *To Zanarkand* - Nobuo Uematsu/ Masashi Hamauzu, arr. (do jogo *Final Fantasy X*)

06 - *JENOVA* - Nobuo Uematsu/Shiro Hamaguchi, arr. (do jogo *Final Fantasy VII*)

07 - *Wind Crest* - Noriko Matsueda, Takahito Eguchi/Noriko Matsueda, Takahito Eguchi, arr. (do jogo *Final Fantasy X-2*)

08 - *One Winged Angel* - Nobuo Uematsu/Shiro Hamaguchi, arr. (do jogo *Final Fantasy VII*)

09 - *Aeris* - Nobuo Uematsu/Jairo Thiersch, arr. (do jogo *Final Fantasy VII*)

10 - *Those Who Fight* - Nobuo Uematsu/Shiro Hamaguchi, arr. (do jogo *Final Fantasy VII*)

11 - *Far Horizons* - Jeremy Soule/Jairo Thiersch, arr. (do jogo *Skyrim*)

12 - *From Past to Present* - Jeremy Soule/Jairo Thiersch, arr. (do jogo *Skyrim*)

13 - *To The Ancient Land* - Kow Otani/Jairo Thiersch, arr. (do jogo *Shadow of the Colossus*)

14 - *Ihatovo Hymn* - Tsukasa Tawada/Jairo Thiersch, arr. (do Jogo *Ihatovo Mogonatarī*)

15 - *Batman* (1989) - Danny Elfman/Jairo Thiersch, arr. (do filme *Batman*, 1989, música também utilizada em jogos do *Batman*)

16 - *Medley* - Michiru Yamane/Jairo Thiersch, arr. (pot-pourri de peças do jogo *Castlevania Symphony of the Night*)

O repertório do concerto foi escolhido com base em meu gosto pessoal com relação às músicas e também com base na diversidade estilística e rítmica. Descreverei características específicas de algumas das músicas e também as contextualizarei na forma como são originalmente apresentadas nos jogos.

*Main Theme*<sup>78</sup> (Nobuo Uematsu/Shiro Hamaguchi, arr.), do jogo *Final Fantasy VII* (1997), é uma peça executada em *loop* sempre que o protagonista chamado Cloud<sup>79</sup> está presente no cenário de mundo aberto do jogo, momento em que o personagem pode se deslocar pelo cenário para ter acesso a cidades, cavernas, florestas e prosseguir na narrativa do RPG enquanto passa por diversas batalhas entre um local e outro.

O arranjo de *Calm Lands* (Noriko Matsueda e Takahito Egushi/Hiroko Kokubu, arr.), do jogo *Final Fantasy X-2* (2003), é uma peça ritmada que lembra características das músicas *pop* e *rock*. No jogo a música original é executada em *loop* e segue um padrão mais *dance*, com uma batida no grave marcando os tempos da percussão, e o local chamado de *Calm Lands*<sup>80</sup> é um lugar extenso, de planícies e precipícios.

*Akagi Party* (Noriko Matsueda, Takahito Eguchi/Masahiro Sayama, arr.), do jogo *Final Fantasy X-2* (2003), é um arranjo com características de *blues*, como a presença da *blue note* nas frases musicais da melodia e um ritmo *ostinato* na mão esquerda que dá as bases ao caráter improvisativo da mão direita. Parece um pouco inspirada na música gospel norte americana. No jogo<sup>81</sup> a música é originalmente feita em *loop* com ritmo de bolero.

*One Winged Angel* (Nobuo Uematsu/Shiro Hamaguchi, arr.) é a música executada durante a batalha que finaliza o jogo<sup>82</sup>, contra o personagem Sephiroth. Para interpretar o arranjo para piano busquei me inspirar no repertório modernista russo, já que a música me faz remeter a esse tipo de material.

*Aeris* (Nobuo Uematsu/Jairo Thiersch, arr.) é um arranjo autoral feito a partir dos arranjos criados por Shiro Hamaguchi<sup>83</sup> e por Kyle Landry<sup>84</sup>

---

<sup>78</sup> *Link* de referência da música original durante o *gameplay*: <https://www.youtube.com/watch?v=9gSacDaQxm0>

<sup>79</sup> Embora seu nome possa ser alterado pelo jogador no início do jogo.

<sup>80</sup> *Link* de referência da música original durante o *gameplay*, a partir de 01min15seg: <https://www.youtube.com/watch?v=xQBm7xoeSk>

<sup>81</sup> *Link* da música durante o *gameplay*, a partir de 00min46seg: <https://www.youtube.com/watch?v=3ck8YBxPPml>

<sup>82</sup> *Link* da música durante o *gameplay*: <https://www.youtube.com/watch?v=Yi60o4oYak0>

<sup>83</sup> *Link* de referência do arranjo de Hamaguchi: <https://www.youtube.com/watch?v=4sh9UmS5iQk>

<sup>84</sup> *Link* de referência do arranjo de Landry: <https://www.youtube.com/watch?v=Ya9aIYzhWTM>

(transformando as ideias que Landry utilizou para o tema durante a reexposição). Noto características da música *pop* romântica no arranjo de Hamaguchi e tive a intenção de manter essas características presentes numa melodia que me parece emotiva e *cantabile*. No jogo<sup>85</sup> a música é tema da personagem *Aeris*.

*Those Who Fight* (Nobuo Uematsu/Shiro Hamaguchi, arr.) é uma música tocada em *loop* nos momentos de inúmeras batalhas que ocorrem durante o jogo. O arranjo para piano mantém uma estrutura semelhante à de como é executada originalmente no jogo<sup>86</sup>.

As músicas do jogo *Skyrim, The Elder Scrolls V* (2011) intercalam-se durante o *gameplay*. São músicas tocadas em sequência, sem terem sido feitas para funcionarem como *loop* durante o jogo. Em suas versões originais criadas para o jogo, tanto a música *Far Horizons*<sup>87</sup> como *From Past to Present*<sup>88</sup> (Jeremy Soule/Jairo Thiersch, arr.) possuem, a meu ver, características semelhantes à música *New Age*. Procurei criar meus arranjos dessas músicas mantendo a estrutura de suas formas originais transcrevendo a parte orquestral e acrescentando contrapontos de modo a reforçar as variações que desenvolvi. Os cenários do jogo são possíveis de serem alterados pelo jogador, um dos mais belos que já vi em jogos nos últimos anos e me inspiro nas paisagens do jogo como algo que ilustre minhas interpretações das peças com sugestões de tranquilidade, paixão no sentido heróico da narrativa,

Criei também o arranjo da música *To The Ancient Land*, do jogo *Shadow of the Colossus* (2005). Apenas transcrevi a música a partir de suas estruturas originais acrescentando contrapontos em algumas passagens. A meu ver, a

---

<sup>85</sup> *Link* da música durante o *gameplay*, a partir de 07min51seg: <https://www.youtube.com/watch?v=Bx7nISDFZVM>

<sup>86</sup> *Link* da música durante o *gameplay*, a partir de 06min39seg: [https://www.youtube.com/watch?v=TD\\_GqINtNjo](https://www.youtube.com/watch?v=TD_GqINtNjo)

<sup>87</sup> *Link* do áudio original, como é executado no *gameplay*, com cenas aleatórias do jogo no video: <https://www.youtube.com/watch?v=aHgWENHkp9o>

<sup>88</sup> *Link* do áudio original, como é executado no *gameplay*: <https://www.youtube.com/watch?v=E7hcICL0ORg>

versão original da música<sup>89</sup> ilustra as sensações e expectativas do personagem em relação a ter seu desejo atendido na terra proibida à qual o protagonista se direciona para solicitar à entidade local que seja reestabelecida a vida da jovem falecida, cujo corpo está sendo carregado junto a ele sobre o cavalo.

No arranjo que criei para a peça *Ihatovo Hymn*, do jogo *Ihatovo Mogonatar* (1993) transcrevi a parte criada como arranjo para orquestra a partir de uma gravação do próprio compositor no *Youtube*<sup>90</sup>. Em sua própria versão pianística da peça o compositor altera as estruturas originais da música como é executada no jogo<sup>91</sup>. Em minha versão tive a intenção de me aproximar da estrutura original e também de me inspirar na versão executada pela Orquestra Filarmônica de Kanagawa<sup>92</sup>, em 1996, sob regência de Koichi Suiyama.

Na música do *Batman* (Danny Elfman/Jairo Thiersch, arr.), me inspirei no material original<sup>93</sup> criado para o filme *Batman* do ano de 1989. Esse material musical serviu de exemplo e inspiração para outros episódios do *Batman* em *cartoons*<sup>94</sup> e em jogos<sup>95</sup> inspirados no personagem.

Finalizei o concerto de músicas de videogames com um *Medley* (Michiru Yamane/Jairo Thiersch, arr.) de peças do jogo *Castlevania Symphony of the Night* (1997). As peças são: *Prayer*<sup>96</sup>, *Metamorphoses I*<sup>97</sup>, *Moonlight Nocturne*<sup>98</sup> e *Requiem for the Gods*<sup>99</sup>.

As peças do concerto, na maioria, foram compostas originalmente para jogos que eu já tive a experiência de jogar, exceto a música *Ihatovo Hymn*, do

---

<sup>89</sup> *Link* da música durante o *gameplay*: [https://www.youtube.com/watch?v=PT\\_SxEUT9Ks](https://www.youtube.com/watch?v=PT_SxEUT9Ks)

<sup>90</sup> Gravação de Tawada interpretando a peça: <https://www.youtube.com/watch?v=yv11qoxNtD0>

<sup>91</sup> *Link* da música durante o *gameplay*: <https://www.youtube.com/watch?v=2qkb3TLC0Jg>

<sup>92</sup> *Link* da gravação da Orquestra Filarmônica de Kanagawa: <https://www.youtube.com/watch?v=H3verwfd4A&list=PLyYpYiZxrKIA11C4p6fl-PfBAvXi-fkHg&index=71>

<sup>93</sup> *Link* da música original: [https://www.youtube.com/watch?v=lcCYhDu4\\_ZY](https://www.youtube.com/watch?v=lcCYhDu4_ZY)

<sup>94</sup> *Link* da música executada num *cartoon*: <https://www.youtube.com/watch?v=LX90p-yyaoM>

<sup>95</sup> *Link* da música original executada no SNES: <https://www.youtube.com/watch?v=o4Aer4A7ZVE>

<sup>96</sup> *Link* da música original: <https://www.youtube.com/watch?v=CNUcGqN1gjA>

<sup>97</sup> *Link* da música durante o *gameplay*, a partir de 00min32seg: <https://www.youtube.com/watch?v=Gsx8HnG860>

<sup>98</sup> *Link* da música durante o *gameplay*, a partir de 04min06seg: <https://www.youtube.com/watch?v=Gsx8HnG860>

<sup>99</sup> *Link* da música durante o *gameplay*: <https://www.youtube.com/watch?v=8NMQZfMkTIs>

jogo *Ihatovo Mogonatar* (1993) que nunca joguei integralmente. Decidi incluir essa peça por tê-la considerado interessante musicalmente. O sequenciamento das peças foi feito com a intenção de intercalar a diversidade de climas, andamentos e sonoridades presentes nas peças do repertório, por vezes mais tensas, calmas, mais suaves ou mais fortes em intensidade sonora.

Sobre a rotina de estudos do repertório, estive envolvido na criação e interpretação de arranjos autorais, e também arranjos de peças do álbum *Piano Collections*<sup>100</sup>. O álbum contempla arranjos de músicas de jogos da série de RPG *Final Fantasy*. As composições musicais da série de jogos *Final Fantasy* que incluí no concerto são de autoria dos compositores Nobuo Uematsu, Noriko Matsueda, Takahito Egushi, foram arranjadas para piano pelos próprios compositores e também pelos músicos Shiro Hamaguchi, Hiroko Kokubu, Masahiro Sayama, Masashi Hamauzu. Alguns desses arranjadores são também os compositores de algumas das músicas presentes nas séries dos jogos *Final Fantasy* em episódios diversos, além de serem pianistas. Criei o arranjo para a peça *Aeris* a partir de transformações do arranjo de Shiro Hamaguchi e do arranjo do pianista e *youtuber* Kyle Landry. Nos arranjos do *Piano Collections* dou-me a liberdade de improvisar em algumas passagens das músicas. O arranjo da peça referente aos jogos do *Batman* criei a partir de transformações do arranjo da pianista e também *youtuber* Sonya Belousova<sup>101</sup>.

O conceito da visualidade e iconografia também é parte importante dessa pesquisa, e relatarei como ocorreu a divulgação. Durante a semana que antecedeu o concerto fiz a divulgação da apresentação colando cartazes em alguns lugares da cidade de Porto Alegre e fazendo postagens na internet pelo *Facebook* e *sites* de interesse no universo *gamer*. Na cidade coleí cartazes em postes próximos a lugares frequentados por *gamers* (lojas de jogos e artigos referentes ao universo *gamer*).

Sobre a preparação do repertório procurei trabalhar, como já é de meu costume, gravando, ouvindo e buscando refinar as ideias interpretativas. No dia

---

<sup>100</sup> *Link* de gravações e partituras: [http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Piano\\_Collections](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Piano_Collections)

<sup>101</sup> *Link* da gravação: <https://www.youtube.com/watch?v=0CBJDtsjjZ8>

do concerto eu organizei o palco, posicionei o piano, posicionei a câmera de vídeo e o gravador de áudio, realizando todo o trabalho de preparação do auditório. Optei por utilizar uma calça social e sapatos pretos, uma camisa com desenhos do personagem de desenhos animados chamado de Gato Felix e uma blusa xadrez escura por cima. Optei por um visual que considero como da tribo dos *nerds*, já que os *gamers* são tidos como parte dessa tribo. Durante a apresentação fiz uso de microfone para falar com o público e considerei que toda a minha atuação no palco fazia parte da performance, não apenas o ato de se interpretar o repertório ao piano, mas a escolha da roupa, a comunicação com o público e o tipo de linguagem que utilizei para falar. Comuniquei-me de maneira informal e anunciei as peças de 2 em 2, por vezes de 3 em 3 com a intenção de não ter que me levantar para anunciar peça por peça, já que eu precisava me levantar para usar o microfone devido à sua posição no palco. Em minha comunicação ao microfone tive a intenção de reforçar a ideia de uma apresentação referente ao universo *gamer*, sempre anunciando as peças relacionando-as com os jogos aos quais elas foram direcionadas e os momentos em que elas são executadas nos jogos, mas também anunciando os nomes dos compositores e dos arranjadores. Considero que minhas posturas de palco contribuíram para o presente estudo ao enfatizar os aspectos carismáticos citados neste parágrafo relacionados à minha postura durante a performance.

Aspecto que considero peculiar numa relação entre um concerto de músicas de videogames e um concerto de música erudita é a relação em primeiro lugar com o jogo ao qual o repertório se direcionou originalmente e depois com os compositores e arranjadores. Entendo que um concerto de músicas de videogame é algo que está entre os perfis de apresentação de música popular e de música erudita. Há formatos de concertos mais tradicionais realizados com o repertório *gamer*, mas também há formatos de concertos mais próximos de um *show* de música popular, com trabalhos elaborados de iluminação colorida, figurino, *designer* e a maneira como ocorre a divulgação do evento muitas vezes fazendo uso de imagens de cenas e personagens dos jogos.

Continuando a apresentar aspectos do trabalho, considerarei alguns processos de preparação do repertório. Enquanto preparo o repertório decidindo os caminhos interpretativos percebo o estudo do repertório como o estudo de qualquer outro material que eu estudo ao piano, onde as afinidades musicais estão sempre presentes no sentido de estar constantemente pesquisando sonoridades. Mesmo assim, quando toco o repertório *gamer* minha afinidade com o material se manifesta mais diretamente relacionada ao universo *gamer*, com as sensações que tenho quando jogo os jogos, com as imagens, cenários, comportamentos dos personagens e enredos dos jogos. Musicalmente falando, os elementos que noto como mais recorrentes no repertório *gamer* do material que trabalhei são estruturas rítmicas variadas, virtuosidade, lirismo, musicalidade com dinâmicas e agógicas bastante variadas já que são baseadas em estilos da música erudita e da música popular (*rock, pop, jazz, blues, etc*). Diferente de como são executadas nos jogos, algumas das músicas do repertório *gamer*, por vezes vindas de um material original executado em formato MIDI, são músicas que apresentam pouco ou nenhum trabalho de variações de intensidade nas dinâmicas, onde tudo soa *piano*, ou *forte*. Ao propor este repertório como material de concerto, de acordo com características de minha formação musical, repenso este repertório como músicas passíveis de transitarem por sonoridades suaves e também fortes, que possam também estarem sujeitas a *crescendos, diminuendos, accelerandos, ritardandos, rallentandos* e diversas nuances sonoras e temporais. Ao realizar o repertório dessa maneira considero que está sendo trabalhado dentro de estruturas típicas de um trabalho realizado para um concerto de música erudita, ao mesmo tempo em que faço uso de vestimenta, comunicações e iconografias que são típicas do universo *gamer*.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nesta dissertação descrevi o processo de realização de um concerto com arranjos de músicas de videogames, elaborados por mim. A maneira como direciono meus estudos no presente trabalho o aproxima bastante de preceitos abordados na pesquisa artística, e por isso os referenciais teóricos estão embasados na mesma. Meu estudo nesta pesquisa mostra um intérprete pianista que tem formação acadêmica, é atuante na cena da música erudita tradicional, realiza trabalhos tocando músicas de videogames e está referenciando na dissertação os processos de elaboração de um recital com músicas de videogames.

Busquei abordar elementos que envolvem a construção e publicação do processo de divulgação, como criação e seleção de logomarcas, cartazes, arranjos para piano do repertório originalmente composto para jogos de videogames. O processo de divulgação envolve a escolha e uso de palavras que tenham relação com o universo dos jogos e também com o universo tradicional de concertos. Essas palavras, no universo dos jogos, remetem a itens e elementos típicos do mundo *gamer*, como *joystick* e *stage*, assim como as palavras piano e concerto remetem ao universo tradicional de concerto. A partir dessa ideia a junção das palavras *Joystick Piano* ocorre como um nome que deu um sentido de identidade ao meu trabalho que envolve a produção de um concerto com repertório de músicas de videogames.

Tracei considerações envolvendo estudos teóricos sobre pesquisa artística de modo a refletir sobre os processos de tomadas de decisões durante os estudos. Outras referências bibliográficas que utilizei foram estudos abordando assuntos como: tecnologias referentes aos videogames, estudos a respeito do concerto como evento e estudos abordando produções iconográficas relacionadas ao universo musical. Considerei também escrever sobre minhas experiências anteriores como músico que já tocou repertório de músicas de videogames em concertos e como mestrando durante as tomadas de decisões que envolveram a preparação da apresentação à qual o presente trabalho se direcionou. A pesquisa foi organizada em seis etapas: a primeira etapa foi a criação de arranjos de músicas originalmente criadas para jogos de videogames; a segunda etapa foi a busca de estudos sobre o desenvolvimento

de tecnologias de áudio utilizadas nos jogos; a terceira etapa foi a criação e seleção dos elementos iconográficos a serem utilizados no concerto. A quarta etapa foi a busca por estudos sobre a tradição de concertos envolvendo o repertório conhecido como o erudito, as ciências dos performers a respeito da tradição que envolve o concerto como evento e sobre a pesquisa artística. A quinta etapa foi o processo de preparação e apresentação do concerto com músicas de videogames. A sexta etapa foi rever o material pesquisado e fazer as considerações finais para a dissertação.

Para criar a maioria dos arranjos ouvi o repertório e escrevi as partituras com base no que estava ouvindo, sem acesso a partituras que não tenham sido apenas as que eu mesmo produzi como arranjos. O material foi amadurecido durante o mestrado e executado durante o concerto de músicas de videogames.

Para escrever sobre as tecnologias de áudio em videogames utilizei referenciais que me auxiliassem na descrição do processo de transformação tecnológica que envolve a realidade musical dos jogos em relação às capacidades de mídia e às possibilidades musicais que essas tecnologias ofereciam no início da história dos videogames até os dias atuais.

Na seção em que escrevo sobre as questões iconográficas referencio estudos a respeito de produção de cartazes, capas de discos e elementos visuais diversos presentes em cenas musicais diversas. Durante a pesquisa criei várias logomarcas e diversos cartazes com a intenção de selecionar um item a ser utilizado para o concerto de músicas de jogos. Durante a produção dos elementos iconográficos tive a intenção de contemplar imagens e palavras características do universo musical e do universo dos jogos.

Escrevo também sobre a pesquisa artística utilizando os referenciais de Rubén Lopez-Cano e Úrsula San Cristóbal (2014), Rubén Lopez-Cano (2014), Alfonso Benetti (2017), Fernando Iazzetta (2014), Henk Borgdorff (2012), Brad Haseman (2006) e escrevo também sobre o concerto como evento utilizando

os referenciais de Nicholas Cook (2013), Isabel Nogueira (2003), Catarina Domenici (2013).

Meu presente trabalho contempla itens referentes às tradições de performance, às tradições de concerto como evento e o intérprete no papel de também arranjador e organizador do próprio concerto.

Busquei o referencial da pesquisa artística, e os documentos gerados ao longo do processo foram as partituras dos arranjos autorais, as diversas logomarcas desenhadas por mim e experimentadas até que eu obtivesse o resultado final e as diversas produções de cartazes. Como intérprete mostro a possibilidade de atuar em funções não apenas musicais, mas também como um co-criador do material a ser interpretado, produtor, organizador e divulgador de minha própria apresentação transformando em fonte de pesquisa a documentação e descrição do processo envolvendo as tomadas de decisões que geraram o produto final dessa dissertação.

O concerto como evento pode ser expresso de maneiras diversas. A partir das leituras realizadas descobri novas possibilidades de abordagens sobre construções de repertório e sobre os diversos papéis que podem envolver a produção de um performer. Hoje, o repertório de videogames como músicas de concerto desperta o interesse de músicos performers mundo afora, o que poderia apontar para uma possível tendência neo-romântica no sentido de promover a liberdade improvisatória na interpretação musical.

Percebo que as performances de *game music* podem ser consideradas de forma autônoma com relação aos videogames. Elas estão conectadas aos jogos de origem, mas se tornaram independentes da experiência com o jogo e passaram a ser apreciadas em ambientes de salas de concerto.

Este trabalho explora várias possibilidades do performer como intérprete e criador abordando questões que possam ser discutidas no âmbito dos estudos realizados na área de práticas interpretativas, embora esta pesquisa também apresente elementos que poderão continuar sendo discutidos nas áreas de

composição, musicologia, assim como em áreas de concentração nos campos da filosofia, psicologia, computação, jogos digitais, belas artes, dentre outras. O universo dos videogames existe há aproximadamente 40 anos, e o que ainda está por vir na música de jogos estará diretamente ligado às evoluções tecnológicas. As transformações nas tecnologias de áudio em videogames já superam as utilizadas no cinema, assim como as possibilidades musicais e sonoras diversas exploradas nos jogos a partir das tradições musicais e da adaptação da música e dos músicos nos contextos tecnológicos que envolvem a realidade musical dos videogames.

A experiência de realizar a pesquisa no mestrado contribuiu para que eu pudesse melhor compreender as possíveis relações inerentes à música, como a contextualização dos repertórios praticados, ideias de performance que se podem estabelecer a partir da palavra “concerto”, e entendi também que o repertório de videogames hoje está em plena ascensão dentre músicos performers pelo mundo. A partir da bibliografia abordada entendo a importância da valorização da diversidade nos repertórios praticados, e espero que as temáticas aqui trabalhadas possam contribuir para projetos futuros no sentido das possibilidades criativas na interpretação musical.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

AGUILERA, Miguel de; ADELL, Joan-Elies; BORGES, Málaga. Imaginative appropriations of music in the new communicative scenarios. 2010. Artigo. *Scientif journal of media education*. Comunicar número 34.

BELINKIE, M. Video game music: not just kid stuff. *Videogame Music Archive*, 15 dez. 1999. Related Links. Disponível em: <<http://www.vgmusic.com/information/vgpaper.html>>. Acessado em 10 jul. 2016.

BENETTI, Alfonso. Expressividade e performance pianística: estratégias de estudo. 2011. Artigo. *Performa '11 – Encontros de Investigação em Performance*. Universidade de Aveiro. 2011.

BENETTI, Alfonso. A autoetnografia como método de investigação artística sobre a expressividade na performance pianística. Artigo. *Revista Opus*. Universidade de Aveiro. 2017.

BORGDORFF, Henk. *The Conflict of the Faculties, Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University. 2012.

BORROFF, Edith. "Concert". In: *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, 2ª ed., vol.4. Londres: Macmillan, 2000.

CAPELLO, Natália Monti; Ambiente sonoro em jogos de computador: proposta de uma metodologia de análise. 2012. Dissertação (Mestrado em Música). UNICAMP, Campinas, 2012.

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT, Konami, 1997. Jogo para PlayStation, PlayStation 3, PlayStation Portable, Xbox 360, Sega Saturn.

COLLINS, K. *Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.

COOK, Nicholas; *Beyond the Score: Music as Performance*. 2013. Oxford University, 2013.

COOK, Nicholas; Entre o processo e o produto: música e/enquanto performance. Tradução de Fausto Borém. *Per Musi*, Belo Horizonte, n.14, 2006, p.05-22.

COOTARDE. Final de batman the animated series. Youtube, 22 de dezembro de 2008. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LX90p-yyaoM>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

COURI, Aline. O loop na arte audiovisual experimental. Artigo. XXVIII congresso brasileiro de ciências da comunicação – Uerj, Rio de Janeiro, setembro de 2005. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/127958193728665918789154507784739144105.pdf>>. Acesso em: 16 de fevereiro de 2018.

DACH, Playstation. *Shadow of the Colossus - Opening Cinematic | Intro [PS4]*. Youtube, 2 de novembro de 2017. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=PT\\_SxEUT9Ksg](https://www.youtube.com/watch?v=PT_SxEUT9Ksg)>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

DIAS, Caroline Maria Galiza de Andrade, et al. A trilha sonora dos games: uma análise da influência e importância das trilhas sonoras no sucesso dos videogames. *Revista Temática*, Paraíba, Ano X, n. 04, 2014. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>> Acesso em: 20 de setembro de 2016.

DOMENICI, Catarina Leite; A performance musical e a crise da autoridade: corpo e gênero. 2013. Artigo. *Revista Interfaces*, número 18, vol. 1

DOMENICI, Catarina Leite; A voz do performer na música e na pesquisa. *Anais do II SIMPOM - simpósio brasileiro de pós-graduandos em música*. 2012.

DONINGTON, Robert. *"Interpretation"*. In: *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, 2ª ed., vol.9. Londres: Macmillan, 2000.

EASIER, Got to be. Skyrim soundtrack - Far Horizons. Youtube, 8 de fevereiro de 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aHgWENHkp9o>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

EGLÉ. Final Fantasy X-2 HD Walkthrough - 14 - Chapter 1 - Calm Lands. Youtube, 6 de março de 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xQBm7xoeSk>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

ESPINOZA, Shademan. ORCHESTRAL GAME CONCERT 5 - THE BEST SELECTION - 10) lihatóovo Story. Youtube, 11 de agosto de 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=H3verwfzd4A&list=PLyYpYiZxrKIA1IC4p6fl-PfBAvXi-fkHg&index=71>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

FINAL FANTASY VII. Square, 1997. Jogo para PlayStation, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable, Android, iOS, PC.

FINAL FANTASY IX. Square, 2000. Jogo para PlayStation, PlayStation 4, Android, iOS, PC.

FINAL FANTASY X. Square, 2001. Jogo para PlayStation 3, PlayStation 2, PlayStation Vita.

FINAL FANTASY X-2. Square, 2003. Jogo para PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Vita.

FINAL FANTASY WIKIA. Final Fantasy Wiki. Disponível em: <[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Piano\\_Collections](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Piano_Collections)> Acesso em: 01 de fevereiro de 2017.

GAMEMUSICSTAR. Final Fantasy VII Music - Main Theme World Map Theme 1 (Orchestra Ver). Youtube, 23 de outubro de 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9gSacDaQxm0>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

GTA 5, Rockstar, 2013. Jogo para PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One, Xbox 360, PC.

GUITAR HERO, Harmonix Music Systems, 2005. Jogo para Xbox 360.

HAMILTON, Kirk. Cloud Meets Aeris (No Voiceover). Youtube, 6 de julho de 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Bx7nISDFZVM>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

HARLAND, K. Composing for interactive music. *Gamasutra*, 17 fev. 2000. Disponível em: <[http://www.gamasutra.com/blogs/WinifredPhillips/20160420/270888/Interactive\\_Music\\_for\\_the\\_Video\\_Game\\_Composer.php](http://www.gamasutra.com/blogs/WinifredPhillips/20160420/270888/Interactive_Music_for_the_Video_Game_Composer.php)>. Acessado em: 10 jun. 2016.

HASEMAN, Brad. A Manifesto for Performative Research. *Media International Australia incorporating Culture and Policy, theme issue "Practice-led Research"*(no. 118):pp. 98-106. 2006.

HICKMANN, F. Música Adaptativa e Articulação Narrativa em Jogos Eletrônicos. In: Simpósio de Pesquisa em Música - SIMPEMUS, 5., 2008, Curitiba. *Anais*. Curitiba: Editora do Departamento de Artes da UFPR, 2008, p.27-30. Disponível em: <<http://people.ufpr.br/~simpemus/anais/AnaisSIMPEMUS5.pdf>>. Acessado em: jun. 2016.

IAZZETTA, Fernando. Entre a pesquisa e a criação: a experiência dentro da sonologia. Artigo. XXIV Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música. São Paulo. 2014.

IHATOVO MONOGATARI, Hect, 1993. Jogo para Nintendo Entertainment System.

ITTENSOHN, O. "...every project I work on is my dream project...". *GSoundtracks* – A videogame music website, 2004-2012. Interviews – Jack Wall. Disponível em: <<http://www.gsoundtracks.com/interviews/wall.htm>>. Acessado em: jun. 2016.

JEDIKING12. Batman Soundtrack - 01. The Batman Theme. Youtube, 13 de setembro de 2011. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=lcCYhDu4\\_ZY](https://www.youtube.com/watch?v=lcCYhDu4_ZY)>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

JORGENSEN, K. Audio and Gameplay: An Analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft. *Gamestudies*, vol 8, issue 2, dez. 2008. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>>. Acessado em: jun. 2016.

\_\_\_\_\_. *What are these Grunts and Growls over there?* Computer Game Audio and Player Action. 204p. Thesis (PhD), Department of Media, Cognition and Communication, Copenhagen University, Copenhagen, 2007.

KAPUT, Ric. The Adventures of Batman & Robin - INTRO - SNES - SUPER NINTENDO. Youtube, 5 de julho de 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=o4Aer4A7ZVE>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

KYLELANDRY. Final Fantasy VII - Aeriths Theme (piano cover). Youtube, 4 de março de 2008. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ya9alYzhWTM>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

LEVY, Laura. The effects of background music on video game play performance, behavior and experience in extraverts and introverts. 2015.

Dissertação (mestrado em ciencias da psicologia). School of psychology. Georgia institute of technology.

LOPEZ-CANO, Rubén; OPAZO, Úrsula San Cristóbal. *Investigacion Artistica en Musica*. Barcelona: Conaculta Fonca, 2014.

LOPEZ-CANO, Rubén. El dilema de la investigación artística. Anais do III SIMPOM - simpósio brasileiro de pós-graduandos em música. 2014.

LUZ, Alan Richard. Linguagens Gráficas em *Videogame*. 2009. Dissertação (mestrado em design e arquitetura). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, FAU-USP.

LYDON. Final Fantasy VII (PC): Boss Battle - Safer Sephiroth (1080p HD). Youtube, 8 de setembro de 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Yi60o4oYak0>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

MEDEIROS, Daniel Ribeiro NOGUEIRA, Isabel Porto. Cartazes de festivais de *rock* de Pelotas (1990), comunicabilidade, práticas socioculturais e iconografia que ecoam de documentos de uma cena *underground* local. In: BLANCO, Pablo Sotuyo. Estudos luso-brasileiros em iconografia musical. Salvador : Eufba, 2015. Cap.11.

MENEGUETTE, L. Áudio dinâmico para games: conceitos fundamentais e procedimentos de composição adaptativa. In: SBGames, 10., 2011, Salvador. *Proceedings*. Salvador: SBGames, 2011a. Trilha de Artes & Design. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92207.pdf>>. Acessado em: jun. 2016.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço, UNESP, Itaú Cultural, São Paulo, 2003.

NETO, Dionísio Machado. A civilização como projeto jornalístico, As imagens da música nos diários de Santos e São Paulo entre 1860 e 1930. In: BLANCO, Pablo Sotuyo. Estudos luso-brasileiros em iconografia musical. Salvador: Edufba, 2015. Cap.3, p.81.

NOGUEIRA, Bruno Pedrosa. Pensando a cena musical a partir dos territórios informacionais. *Contemporânea*, Ed.24, Vol.12 – n. 2, 2014, p.22.

NOGUEIRA, Isabel Porto. *El Pianismo em la Ciudad de Pelotas* (RS, Brasil) de 1918 a 1968. 2003.

OMEGASION. RetroPlay - Castlevania SOTN - Walkthrough Part 1: Intro. Youtube, 8 de outubro de 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Gsux8HnG860>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

OMEGASION. RetroPlay - Castlevania SOTN - Walkthrough Part 6: Royal Chapel. Youtube, 11 de outubro de 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8NMQZfMkTIs>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

OSTPROJECT. Castlevania: Symphony of the Night OST: Prayer. Youtube, 2 de novembro de 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CNUcGqN1gjA>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

OUTLAST, Red Barrels, 2013. Jogo para PC.

PIDKAMENY, E. Levels of Sound, *Videogame Music Archive*, 15 maio 2002. Disponível em <<http://www.vgmusic.com/information/vgpaper2.html>>. Acessado em: 11 jun. 2016.

PINTO, Alexandre de Souza Ferreira da Silva. Funções da música em produtos audiovisuais. 2015. In: XI simposio internacional de cognição e artes musicais, UFRJ, 2015. Anais.

PLAYERPIANO. Batman Theme - Sonya Belousova (dir: Tom Grey). Youtube, 7 de junho de 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0CBJDtsjjZ8>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

PONG, Atari, 1972. Jogo para Arcade.

RESIDENT EVIL 1, Capcom, 1996. Jogo para PlayStation, PlayStation 3, Wii, PC.

RESENDE, Victor Henrique. Iconografia, Iconologia e Fato Musical: análise das capas de disco do trio *Sá, Rodrix & Guarabyra*. Revista Música Hodie, Goiânia, Vol.15 - n.1, 2015, p.71-86.

RINK, John. Sobre a performance: o ponto de vista da musicologia. Artigo. Revista Música, vol.13, nº1, p.32-60, Agosto de 2012. Disponível em: <<https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0ahUKEwjX9o3F38PZAhUDsIMKHQpKDvIQFgg2MAI&url=https%3A%2F%2Fwww.revistas.usp.br%2Frevistamusica%2Farticle%2Fdownload%2F55105%2F58742&usg=AOvVaw2KuN1iUfUKWBBvQwHCULL4>>. Acesso em: 4 de junho de 2017.

ROCKSTAROST. Final Fantasy VII Piano Collection - Aerith's Theme. Youtube, 18 de abril de 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4sh9UmS5iQk>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

ROFLSOUP. PSX: Final Fantasy VII - Opening Gameplay Video. Youtube, 13 de março de 2009. Disponível em:

<[https://www.youtube.com/watch?v=TD\\_GqINtNjo](https://www.youtube.com/watch?v=TD_GqINtNjo)>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

SCHÄFER, Camila; LOPES, Tiago Ricciardi Correa. Cultura do *software* e autonomização da *game music*. 2011. Artigo. Jogos, redes sociais, mobilidade e estruturas comunicacionais urbanas, do V simposio nacional da ABCiber. Florianópolis, 2011.

\_\_\_\_\_. *Game music* como produto cultural autónomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias. 2011. Artigo. Revista Fronteiras. Unisinos, São Leopoldo. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2011.132.04>>. Acessado em: 10 jun. 2016.

SHADOW OF THE COLOSSUS, Team Ico, 2005. Jogo para PlayStation 2, PlayStation 3.

SILENT HILL, Konami, 1999. Jogo para PlayStation, PlayStation 3, PlayStation Portable.

SIMÕES, Ana Sofia Amador. Som para videojogos: interatividade, adaptabilidade e imersão. 2012. Dissertação. Mestrado em som e imagen. Escola de artes da Universidade católica portuguesa.

SKYRIM, THE ELDER SCROLLS V, Bethesda Game Studios, 2011. Jogo para Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Xbox 360, PlayStation 3, PC.

STOCKBURGER, A. The Game Environment from an Auditory Perspective. In: Level Up: Digital Games Research Conference, 2003, Utrecht. *Proceedings*. Utrecht: 162 Copier, Marinka & Joost Raessens (Ed.), 2003. Disponível em: <[http://www.stockburger.at/files/2010/04/gameinvironment\\_stockburger1.pdf](http://www.stockburger.at/files/2010/04/gameinvironment_stockburger1.pdf)>. Acesso em: jun 2016.

SUPER MARIO BROS., Nintendo, 1985. Jogo para Nintendo Entertainment System, Wii, Nintendo 3DS.

TAGG, P. *Introductory notes to the Semiotics of Music*. Liverpool/Brisbane, July 1999. Version 3. Disponível em: <<http://www.tagg.org/xpdfs/semiotug.pdf>>. Acesso em: jun. 2012.

TAWADA, Tsukasa. 「イーハトーヴォ賛歌」ピアノ版 (Ihatovo Praise For Piano). Youtube, 27 de junho de 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yvI1qoxNtD0>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

TENNIS FOR TWO, William Higinbotham, 1958. Jogo para computador analógico.

TGN. Final Fantasy - The Complete History (1987-2016). Youtube, 6 de dezembro de 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QM5AO4PK8BE>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

THE SIMS 3, Electronic Arts, 2009. Jogo para PC, Android, PlayStation 3, Xbox 360.

TITANSFREAK28. Final Fantasy X-2 HD Remaster - Paine and the Crimson Squad (Chapter 4). Youtube, 10 de maio de 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3ck8YBxPPml>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

TOMB RAIDER, Eidos, 1996. Jogo para PlayStation, Android, PlayStation 3.

WESKE, J. *Digital Sound and Music in Computer Games*. Chemnitz, 2000. Artigo resultante do projeto "Neue Medien im Alltag". Disponível em: <<http://3daudio.info/gamesound>>. Acesso em: jun. 2016.

WHALEN, Zachary Nathan. *Play Along: video game music as metaphor and metonymy*. 2004. 70 f. Tese (Mestrado em artes). *School of the University of Florida*, Florida, 2004. Disponível em: <<http://purl.fcla.edu/fcla/etd/UFE0004911>>. Acesso em: 03 jun. 2016.

WORLD, Cabelo. *Skyrim - From Past to Present - Jeremy Soule*. Youtube, 18 de outubro de 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=E7hclCL0ORg>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

鳥間知那. *イーハトーヴォ物語 / スーパーファミコン – SNES*. Youtube, 31 de maio de 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2qkb3TLC0Jg>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2018.

## APÊNDICES

**Anexos**

**Logomarcas**

Imagem 1: Logomarca 1 (do autor)



Imagem 2: Logomarca 2 (do autor)

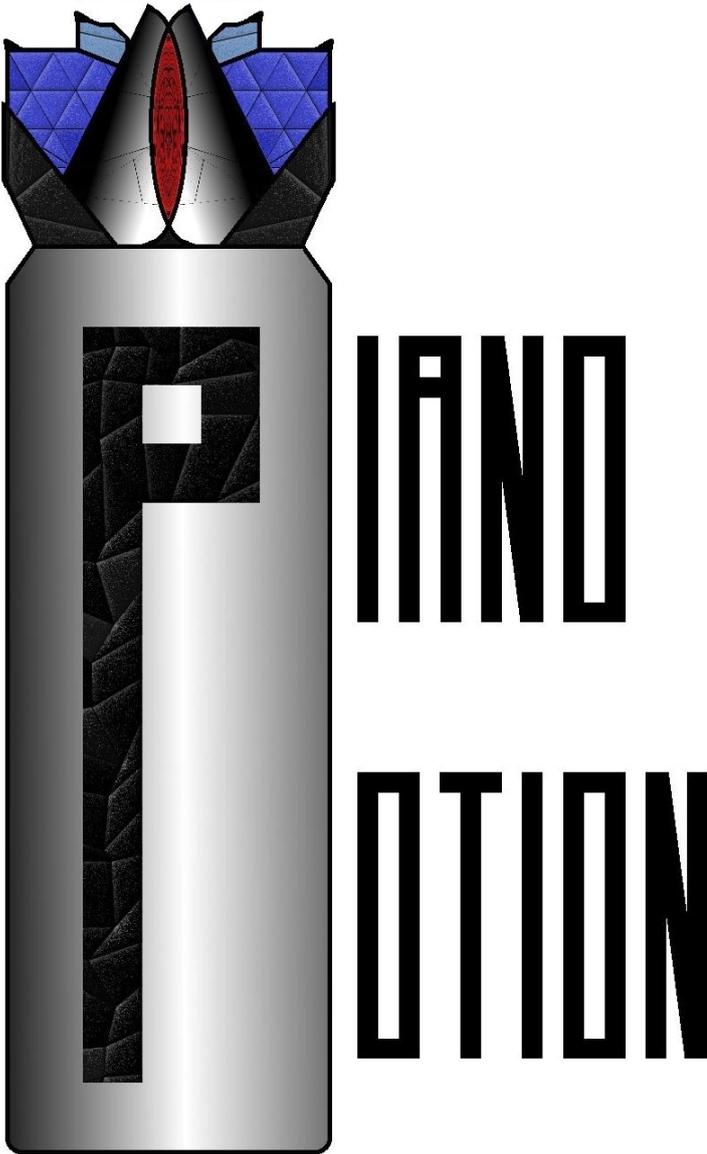


Imagem 3: Logomarca 3 (do autor)



Imagem 4: Logomarca 4 (do autor)



Imagem 5: Logomarca 5 (do autor)

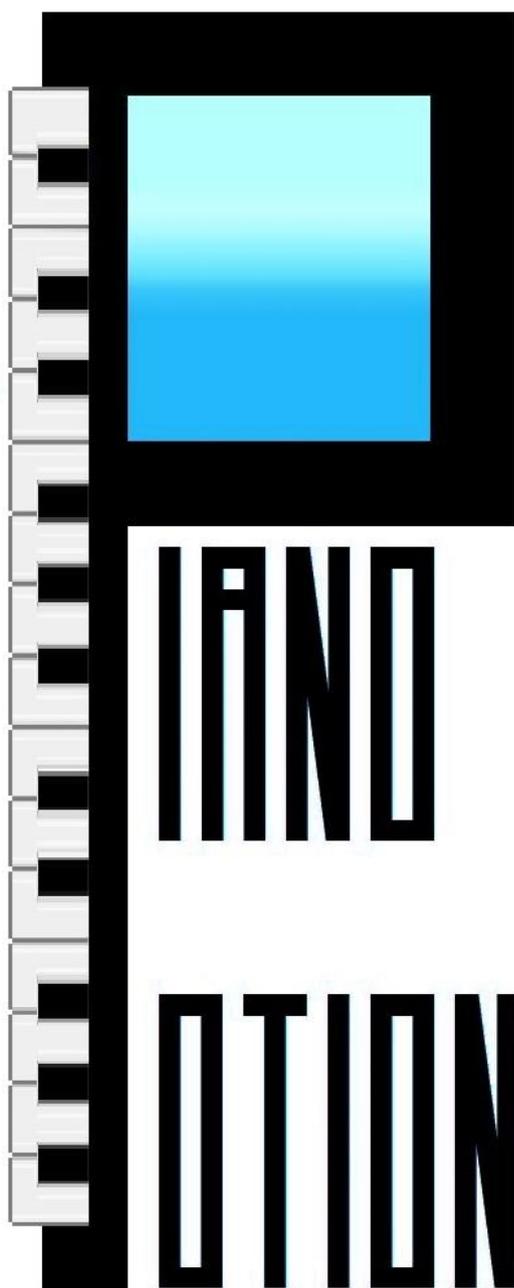
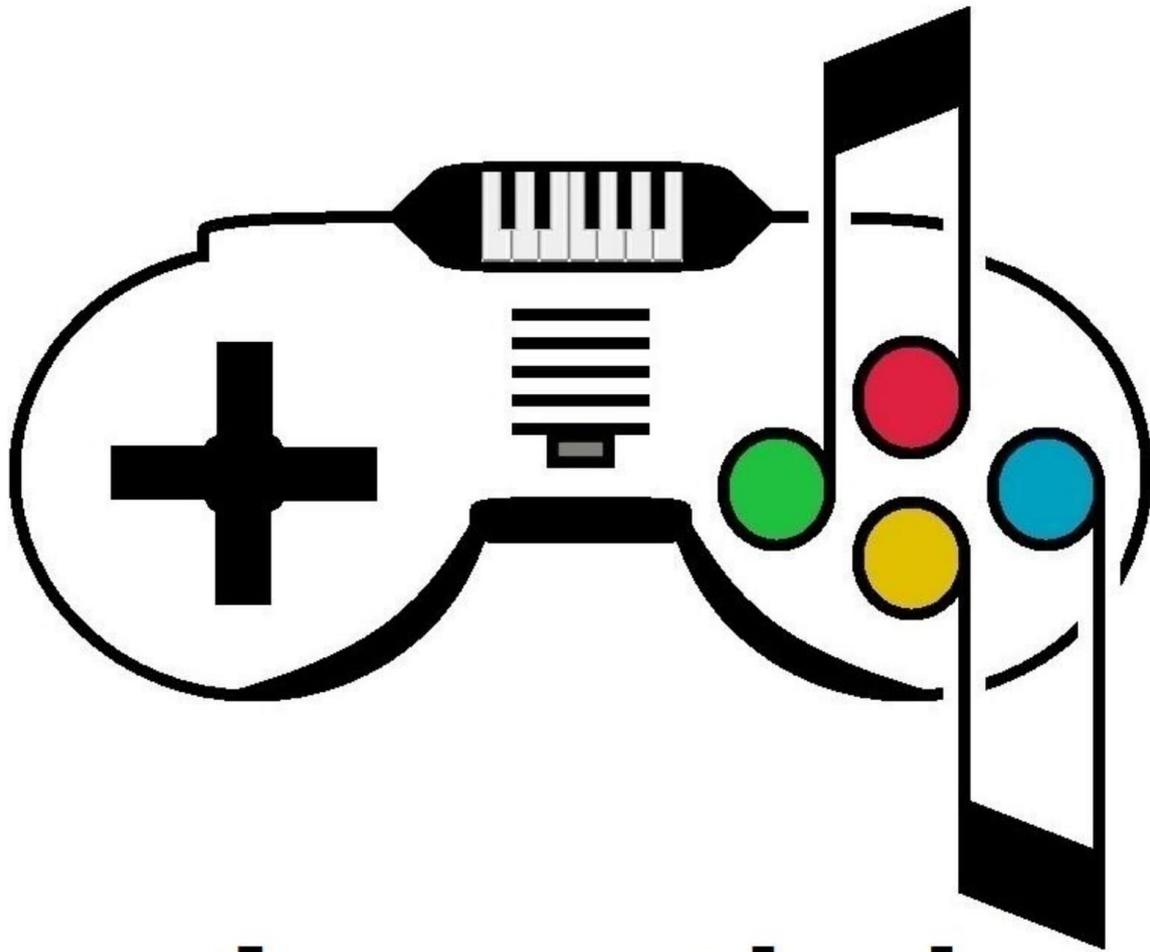


Imagem 6: Logomarca 6 (do autor)



Joystick  
*piano*

## Cartazes

Imagem 7: Cartaz *Demo* (do autor)



*VIDEO  
GAME  
MUSIC*

Um concerto de músicas de videogame interpretadas ao piano.

**Demo**

Jairo Batista Thiersch  
*pianista*

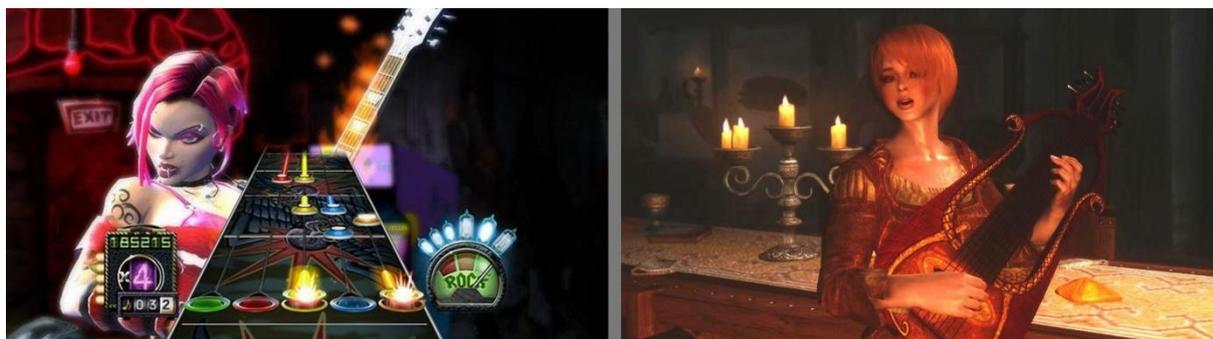
Auditório Cicrano de Tal.  
Rua Fulano de Tal, 222, Centro

02 / 02 / 2017, às 20 horas.

ENTRADA FRANCA

Joystick  
**PIANO**

Imagem 8: Cartaz Stage 1 (do autor)



## VIDEO GAME MUSIC

*Jairo Batista Thiersch*

*Pianista*

Um concerto  
com músicas  
de videogame  
interpretadas ao piano.



Joystick  
PIANO

Stage 1

Auditório Cicrano de Tal.  
Rua Fulano de Tal, 222,  
Centro.

02/02/2017, às 20 horas.  
ENTRADA FRANCA



Imagem 9: Cartaz Stage 2 (do autor)

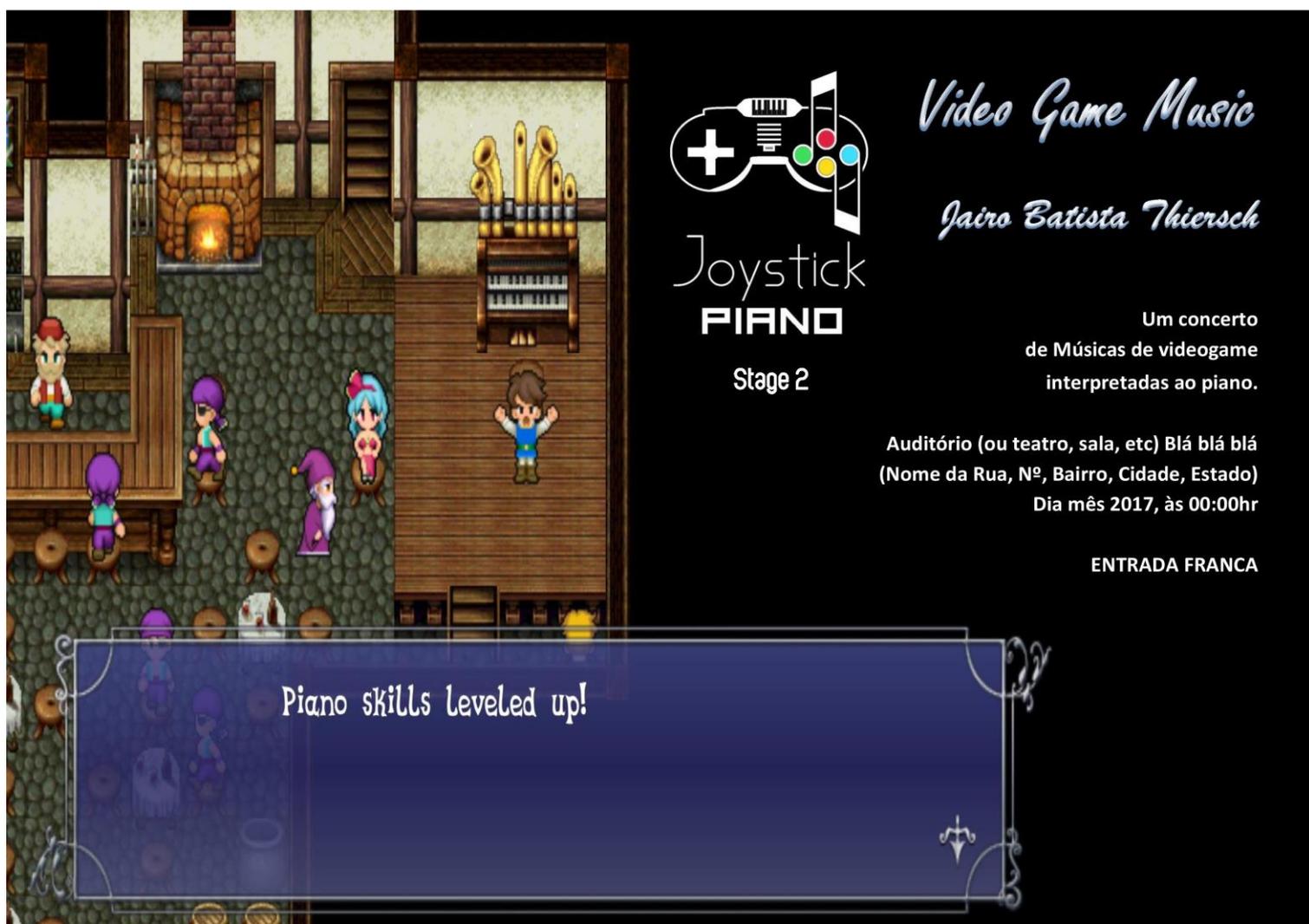


Imagem 10: Cartaz Stage 3 (do autor)

**Jairo Batista Thiersch**

LV 8 next level

HP 333 / 333

MP 63 / 63 Limit level 1

**VIDEO GAME MUSIC**

Um concerto com músicas de videogame interpretadas ao piano.

**Joystick PIANO**

**Stage 3**

Teatro, sala, etc Blá, blá, blá  
(Nome da rua, nº, Bairro, cidade, estado)

- Item
- Magic
- Materia
- Equip
- Status
- Order
- Limit
- Config
- Save
- Quit

Time 00:00hr

Gil Entrada Franca

Imagem 11: Cartaz Stage 4 (do autor)



## VIDEO GAME MUSIC

Jairo Batista Thiersch

Pianista

Stage 4

Um concerto  
com músicas de videogame  
interpretadas ao piano.

Auditório (ou teatro, sala, etc) Blá blá blá  
(Nome da Rua, Nº, Bairro, Cidade, Estado)

Dia mês 2017, às 00:00hr

ENTRADA FRANCA

Imagem 12: Cartaz Stage 5 (do autor)

# Video Game Music

Jairo Batista Thiersch  
*Pianista*

**Joystick piano**

Stage 1

Um concerto de músicas de vídeo game interpretadas ao piano.  
Final Fantasy, Skyrim, Shadow of the Colossus, Castlevania, dentre outros.

18/01/2018, quinta-feira, 19h.  
Entrada: 1kg de alimento não perecível.

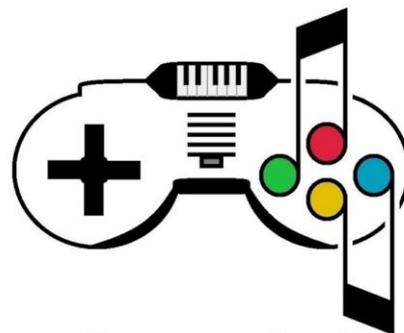
Auditorium Tasso Correa (Instituto De Artes - UFRGS)  
Rua Sr. dos Passos, 248 - Centro, Porto Alegre – RS  
Telefone: (51) 3308-4336

ppgmus  
Programa de Pós-graduação em Música  
UFRGS

CAPES

UFRGS  
INSTITUTO DE ARTES

Imagem 13: Programa (do autor)



Joystick  
*piano*

*Andante*

*Aeris - FF VII*

*Nobuo Uematsu  
arr. Jairo Batista*

Handwritten musical notation for the first system. The top staff is in treble clef and the bottom staff is in bass clef. The key signature has two sharps (F# and C#). The time signature is 4/4. The first measure starts with a piano (p) dynamic. The notation includes quarter notes, eighth notes, and chords. A slur covers the first two measures of the top staff.

Handwritten musical notation for the second system. It continues the piece with more complex rhythmic patterns, including triplets and sixteenth notes. Fingerings are indicated with numbers 1-5. A slur covers the first two measures of the top staff.

Handwritten musical notation for the third system. The notation shows a mix of melodic lines and chordal accompaniment. Fingerings and articulation marks are present throughout the system.

Handwritten musical notation for the fourth system. It concludes the piece with a 'rit.' (ritardando) marking. The notation includes various rhythmic values and chordal structures.

\* arranjo feito a partir de apropriações de arr. de Spiro Hamaguchi  
Kjate Kamohy

Handwritten musical notation for the first system. The piece is in G major (one sharp) and 4/4 time. The first system consists of two staves. The right hand (treble clef) begins with a quarter note G4, followed by a half note A4, and then a series of chords. The left hand (bass clef) plays a descending eighth-note line: G3, F3, E3, D3, C3, B2, A2, G2. The word "Ped" is written below the first measure, and a fermata is placed over the final chord. The system concludes with a whole note chord.

Handwritten musical notation for the second system. The right hand continues with chords and eighth-note patterns. The left hand continues with a descending eighth-note line: F2, E2, D2, C2, B1, A1, G1, F1. The system concludes with a whole note chord.

Handwritten musical notation for the third system. The right hand features a fermata over a chord, followed by eighth-note patterns. The left hand has a whole note chord, followed by a series of eighth notes. Dynamic markings include "p" (piano) and "f" (forte). The system concludes with a whole note chord.

Handwritten musical notation for the fourth system. The right hand continues with chords and eighth-note patterns. The left hand continues with a descending eighth-note line: E1, D1, C1, B0, A0, G0, F0, E0. The system concludes with a whole note chord.

Handwritten musical notation for the first system. The top staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The bottom staff is in bass clef with the same key signature and time signature. The music consists of several measures of eighth and sixteenth notes, with some rests. Dynamic markings include *p.* (piano) and *mf.* (mezzo-forte). There are also some handwritten annotations like '7' and '4/4'.

Handwritten musical notation for the second system. The top staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The bottom staff is in bass clef with the same key signature and time signature. The music features complex rhythmic patterns, including triplets and sixteenth notes. Fingerings are indicated with numbers 1-5. A marking 'Pied' is written below the bottom staff. There are also some handwritten annotations like '4.', '2', '4', '3', and '31'.

Handwritten musical notation for the third system. The top staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The bottom staff is in bass clef with the same key signature and time signature. The music consists of several measures of eighth and sixteenth notes, with some rests. There are some handwritten annotations like '5' and '1'.

Handwritten musical notation for the fourth system. The top staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The bottom staff is in bass clef with the same key signature and time signature. The music features complex rhythmic patterns, including triplets and sixteenth notes. Fingerings are indicated with numbers 1-5. There are also some handwritten annotations like '9', '31', and '8'.

Handwritten musical notation on a staff system. The top staff contains a melodic line with notes and rests, including a measure with a whole note marked 'w'. Above the staff, there are annotations: 'sol#' with a sharp sign, a dashed line with a note, and 'Fa 4' with a downward arrow. The bottom staff contains a bass line with notes and rests. The system concludes with a double bar line and a final note. The tempo marking 'lento, accelerando' is written above the right side of the system.

Handwritten musical notation on a staff system. The top staff contains a melodic line with notes and rests, including a measure with a whole note marked 'w'. Above the staff, there are annotations: 'a tempo' and 'Pied' (twice). The bottom staff contains a bass line with notes and rests. The system concludes with a double bar line and a final note.

Handwritten musical notation on a staff system. The top staff contains a melodic line with notes and rests, including a measure with a whole note marked 'w'. The bottom staff contains a bass line with notes and rests. The system concludes with a double bar line and a final note.

Handwritten musical notation on a staff system. The top staff contains a melodic line with notes and rests, including a measure with a whole note marked 'w'. Above the staff, there are annotations: '37' (twice) and '1 3 7'. The bottom staff contains a bass line with notes and rests, including a measure with a whole note marked 'w'. The system concludes with a double bar line and a final note.

Handwritten musical notation on a grand staff. The piece is in G major (one sharp) and 4/4 time. The notation includes a piano (*p.*) dynamic marking. The right hand features several chords and melodic lines with fingerings such as 1 2 3, 1 2 3, 5 2 3, 5 1 3, 5 1 2, and 2 1. The left hand has bass lines with fingerings like 5, 1 2 3, 2 1, 4 1, 1 3 5, 2 4, and 1 3. A section of the right hand is marked with a fermata and contains notes with a sharp sign (#).

Handwritten musical notation on a grand staff. The notation includes fingerings such as 5 2 1 3 and 5 3 1 2. There are dynamic markings including *p.* and *f.*. The notation shows chords and melodic lines in both hands, with some notes marked with a sharp sign (#).

# Styrium - From past to present

Jeremy Soule  
arr. Jairo Batista

2<sup>a</sup> vez vai para

Uma repetição, apenas,  
tolar a 3<sup>a</sup> vez junto com as demais.

lento m.l.

Handwritten musical notation on a grand staff. The top staff contains a melodic line with various note values and rests. The bottom staff contains a bass line with chords and notes. There are handwritten annotations including the word "mi" written above and below notes, and the numbers "5 4 2 7" written above a sequence of notes. A circled "8" is visible at the beginning of the system.

Handwritten musical notation on a grand staff. The top staff contains a melodic line with various note values and rests. The bottom staff contains a bass line with chords and notes. There are handwritten annotations including the word "mi" written above and below notes, and the numbers "5 4 2 7" written above a sequence of notes. A circled "8" is visible at the beginning of the system.

Handwritten musical notation on a grand staff. The top staff contains a melodic line with various note values and rests. The bottom staff contains a bass line with chords and notes. There are handwritten annotations including the word "mi" written above and below notes, and the numbers "5 4 2 7" written above a sequence of notes. A circled "8" is visible at the beginning of the system. The word "Vai para" is written in the right margin with a star symbol next to it.

Handwritten musical notation on a grand staff. The top staff contains a melodic line with various note values and rests. The bottom staff contains a bass line with chords and notes. There are handwritten annotations including the word "mi" written above and below notes, and the numbers "5 4 2 7" written above a sequence of notes. A circled "8" is visible at the beginning of the system.

Handwritten musical notation on a grand staff. The top staff contains a melodic line with eighth and sixteenth notes, some beamed together. The bottom staff contains a bass line with similar rhythmic patterns. A 3/4 time signature is visible on the right side of the first system. The notation is somewhat sketchy and includes some vertical lines connecting notes between staves.

Handwritten musical notation on a grand staff. The top staff features a melodic line with a 'g' marking above the first measure. The bottom staff contains a bass line. The notation includes various note values and rests, with some vertical lines connecting notes between staves.

Handwritten musical notation on a grand staff. The top staff features a melodic line with a 'g' marking above the first measure. The bottom staff contains a bass line. The notation includes various note values and rests, with some vertical lines connecting notes between staves.

A set of empty musical staves, consisting of two five-line staves.

A set of empty musical staves, consisting of two five-line staves.

A set of empty musical staves, consisting of two five-line staves.

A set of empty musical staves, consisting of two five-line staves.

Skyrim - Far Horizons

Jeremy Soule  
arr. Jairo Batista

The first system of handwritten musical notation consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a key signature of one flat (Bb) and a 4/4 time signature. It features a melodic line with various note values, including quarter, eighth, and sixteenth notes, along with rests and ties. The lower staff is in bass clef and contains a harmonic accompaniment with chords and single notes. The system concludes with a double bar line and a fermata over the final note.

The second system of handwritten musical notation consists of two staves. The upper staff continues the melodic line from the first system, marked with a 'me.' (mezzo) dynamic. It includes a variety of rhythmic patterns and rests. The lower staff provides a consistent harmonic support with chords and moving lines. The system ends with a double bar line and a fermata.

The third system of handwritten musical notation consists of two staves. The upper staff shows a continuation of the melody with some chromatic movement. The lower staff features a more active bass line with eighth and sixteenth notes. The system concludes with a double bar line and a fermata.

The fourth system of handwritten musical notation consists of two staves. The upper staff continues the melodic development, ending with a double bar line and a fermata. The lower staff provides a final harmonic accompaniment with chords and moving lines. The system concludes with a double bar line and a fermata.

Handwritten musical notation for the first system. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef and contains a sequence of notes, including a half note, a quarter note, and a dotted quarter note, followed by a measure with a whole note chord. The lower staff is in bass clef and contains a more complex rhythmic pattern with eighth and sixteenth notes, including a measure with a sixteenth rest and a sixteenth note.

Handwritten musical notation for the second system. The upper staff continues with a series of quarter and eighth notes. The lower staff features a mix of eighth and sixteenth notes, with some measures containing rests and others with more active rhythmic patterns.

Handwritten musical notation for the third system. The upper staff has a fermata over a measure containing a whole note chord. The lower staff continues with eighth and sixteenth notes, showing some complex rhythmic groupings.

Handwritten musical notation for the fourth system. The upper staff contains a series of eighth and sixteenth notes, with a fermata over a measure. The lower staff continues with similar rhythmic patterns, including some measures with rests and others with active notes.

Handwritten musical score system 1. It consists of two staves. The upper staff contains a complex melodic line with many beamed notes and rests. The lower staff contains a bass line with fewer notes. There are several annotations: a circled 'a' above the first measure, a circled 'b' above the second measure, and a circled 'c' above the third measure. Below the lower staff, there are handwritten notes: 'Ped' under the first measure, 'Ped' under the second measure, and a star symbol under the third measure.

Handwritten musical score system 2. It consists of two staves. The upper staff has a melodic line with some accidentals (sharps and naturals). The lower staff has a bass line with some accidentals. There are annotations: a circled 'a' above the first measure, a circled 'b' above the second measure, and a circled 'c' above the third measure. There are also some handwritten notes and symbols like a tilde (~) and a sharp (#) scattered throughout the system.

Handwritten musical score system 3. It consists of two staves. The upper staff has a melodic line with some accidentals. The lower staff has a bass line with some accidentals. There are annotations: a circled 'a' above the first measure, a circled 'b' above the second measure, and a circled 'c' above the third measure. There are also some handwritten notes and symbols like a tilde (~) and a sharp (#) scattered throughout the system.

Handwritten musical score system 4. It consists of two staves. The upper staff has a melodic line with some accidentals. The lower staff has a bass line with some accidentals. There are annotations: a circled 'a' above the first measure, a circled 'b' above the second measure, and a circled 'c' above the third measure. There are also some handwritten notes and symbols like a tilde (~) and a sharp (#) scattered throughout the system.



Handwritten musical notation on a grand staff. The notation includes treble and bass clefs, a key signature of one flat (B-flat), and a time signature of 3/4. The music consists of several measures of chords and single notes. A vertical line is drawn across the staves, and the word "Fin" is written above the final measure of the first staff.

Eight sets of empty musical staves, each consisting of five lines, arranged vertically on the page. The staves are blank, with no musical notation present.

To the Architect Panel - Opening  
Shadow of the Colossus

Key of G major  
Time Signature: 4/4  
Arr. for Solo Guitar

Handwritten musical notation for the first system. The top staff is a guitar staff with notes and chords. The bottom staff is a bass staff with notes and chords. A 'Ped' marking is present below the bass staff. Fingering numbers like '137' and '131' are written above the guitar staff.

Handwritten musical notation for the second system. The top staff is a guitar staff with notes and chords. The bottom staff is a bass staff with notes and chords. A 'Ped' marking is present below the bass staff. Fingering numbers like '137' and '131' are written above the guitar staff.

Handwritten musical notation for the third system. The top staff is a guitar staff with notes and chords. The bottom staff is a bass staff with notes and chords. A 'Ped' marking is present below the bass staff. Fingering numbers like '137' and '131' are written above the guitar staff.

Handwritten musical notation for the fourth system. The top staff is a guitar staff with notes and chords. The bottom staff is a bass staff with notes and chords. A 'Ped' marking is present below the bass staff. Fingering numbers like '137' and '131' are written above the guitar staff.

Handwritten musical score, first system. The top staff contains a melodic line with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). It begins with a measure marked "131" and a dynamic marking "p". The bottom staff contains a bass line with a bass clef and a key signature of one flat (Bb). The system concludes with a double bar line.

Handwritten musical score, second system. The top staff continues the melodic line with a treble clef and a key signature of one sharp. It features a triplet of eighth notes and a measure with a "4 2" marking above it. The bottom staff continues the bass line with a bass clef and a key signature of one flat. The system concludes with a double bar line.

Handwritten musical score, third system. The top staff continues the melodic line with a treble clef and a key signature of one sharp. It includes a measure with a "3" marking above it and a measure with a "3" marking below it. The bottom staff continues the bass line with a bass clef and a key signature of one flat. The system concludes with a double bar line.

Handwritten musical score, fourth system. The top staff continues the melodic line with a treble clef and a key signature of one sharp. It features a measure with a "3" marking above it and a measure with a "3" marking below it. The bottom staff continues the bass line with a bass clef and a key signature of one flat. The system concludes with a double bar line and a final measure marked "5)".

Andante

# Gratias Agimus

Tunkasa Tunkwala  
arr. Jairo Batista

Handwritten musical notation for the first system. The top staff contains a vocal line with notes and rests, marked with a piano (*p.*) dynamic. The bottom staff contains a piano accompaniment with a complex rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes, also marked with a piano (*p.*) dynamic. Fingering numbers (1-5) are written below the piano line.

Handwritten musical notation for the second system, starting with a first ending bracket labeled '1'. The vocal line continues with notes and rests, marked with a piano (*p.*) dynamic. The piano accompaniment features a similar rhythmic pattern, marked with a piano (*p.*) dynamic.

Handwritten musical notation for the third system. The vocal line continues with notes and rests, marked with a piano (*p.*) dynamic. The piano accompaniment continues with the same rhythmic pattern, marked with a piano (*p.*) dynamic.

Handwritten musical notation for the fourth system, starting with a first ending bracket labeled '1'. The vocal line continues with notes and rests, marked with a piano (*p.*) dynamic. The piano accompaniment continues with the same rhythmic pattern, marked with a piano (*p.*) dynamic.

Handwritten musical score, first system. The right hand (RH) part begins with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. It features a sequence of chords and a melodic line. The left hand (LH) part is written on a grand staff with a bass clef and contains a complex, fast-moving melodic line. A first ending bracket labeled '2' spans the first two measures of the RH. A second ending bracket labeled '2' spans the last two measures of the RH. A handwritten 'la' is written below the RH staff at the end of the system.

Handwritten musical score, second system. The RH part continues with chords and a melodic line. The LH part continues with its complex melodic line. A first ending bracket labeled '1' spans the first two measures of the RH. A second ending bracket labeled '2' spans the last two measures of the RH. A handwritten 'F#' is written below the LH staff in the second measure.

Handwritten musical score, third system. The RH part continues with chords and a melodic line. The LH part continues with its complex melodic line. A handwritten 'F#' is written below the LH staff in the second measure.

Handwritten musical score, fourth system. The RH part continues with chords and a melodic line. The LH part continues with its complex melodic line. A handwritten 'p.' is written below the LH staff in the second measure.

2

tr.m.

*mais lento*

*Tempo A*

pp 13

6

3

13

5

Handwritten musical score system 1. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#). The lower staff is in bass clef with a key signature of one sharp (F#). The music features a complex melodic line in the upper staff with many beamed notes and a more rhythmic accompaniment in the lower staff. There are some markings like 'p.' and 'f.' in the lower staff.

Handwritten musical score system 2. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#). The lower staff is in bass clef with a key signature of one sharp (F#). This system includes some specific fingering and articulation markings, such as '6-1-6', '58', and '537'. There are also some handwritten notes like 'p.' and 'f.'.

Handwritten musical score system 3. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#). The lower staff is in bass clef with a key signature of one sharp (F#). This system features several measures with a '58' marking above the notes, indicating a specific fingering or articulation. There are also some 'p.' and 'f.' markings.

Handwritten musical score system 4. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#). The lower staff is in bass clef with a key signature of one sharp (F#). This system includes various markings such as '8-7', '9-7', '5 5', '1 3 27', '1 24 5 24', and 'rit.'. There are also some 'p.' and 'f.' markings.

# Batman Tema (1989)

Demir Elman  
arr. Jairo Batista

Lento

2 Energico

Handwritten musical notation on a staff system. The top staff contains a melodic line with various notes and rests. The bottom staff contains a bass line with chords and notes. There are several accidentals (flats and sharps) and a key signature change indicated by a sharp sign. A handwritten '7' is visible in the upper right corner.

Handwritten musical notation on a staff system. The top staff continues the melodic line. The bottom staff contains a bass line with chords and notes. There are several accidentals and a key signature change indicated by a sharp sign. A handwritten 'mi' is visible above the top staff.

Handwritten musical notation on a staff system. The top staff contains a melodic line with various notes and rests. The bottom staff contains a bass line with chords and notes. There are several accidentals and a key signature change indicated by a sharp sign. A handwritten 'mi' is visible above the top staff.

Handwritten musical notation on a staff system. The top staff contains a melodic line with various notes and rests. The bottom staff contains a bass line with chords and notes. There are several accidentals and a key signature change indicated by a sharp sign. A handwritten 'mi' is visible above the top staff.



Handwritten musical notation on a spiral-bound notebook page. The notation includes two staves with notes, rests, and chord symbols. The top staff has notes with stems and beams, and some notes are marked with '8' and '2 7 2'. The bottom staff has notes with stems and beams, and some notes are marked with 'b' and 'p'. There are also some handwritten annotations like '4 4' and '2 2 9'.

Flowers - Batman (1989)

Dann Elman  
arr. Jairo Balle

Handwritten musical notation for the first system. It consists of two staves. The upper staff contains a melodic line with various notes, rests, and accidentals. The lower staff contains a bass line with chords and notes. There are dynamic markings such as *pp.* and *p.* throughout the system.

Handwritten musical notation for the second system. It consists of two staves. The upper staff continues the melodic line. The lower staff continues the bass line. There are dynamic markings such as *p.* and *pp.* throughout the system.

Handwritten musical notation for the third system. It consists of two staves. The upper staff continues the melodic line. The lower staff continues the bass line. There are dynamic markings such as *pp.* and *p.* throughout the system.

Handwritten musical notation for the fourth system. It consists of two staves. The upper staff continues the melodic line. The lower staff continues the bass line. There are dynamic markings such as *p.* and *pp.* throughout the system.

F. H. ...

8

Cartolina - Prayer

Michiru Yamane  
arr.: Fabio Botto

The first system of handwritten musical notation consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a 3/4 time signature and a key signature of one flat (B-flat). It contains a melody of quarter and eighth notes. The lower staff is in bass clef with a 3/4 time signature and a key signature of one flat. It contains a bass line with chords and single notes, including some slurs and accents.

A set of three empty musical staves.

The second system of handwritten musical notation consists of two staves. The upper staff continues the melody from the first system. The lower staff continues the bass line. The system concludes with a double bar line and a right-pointing arrow.

A set of three empty musical staves.

Castro Varina - Metamorphosis I

Michiru Yamane  
arr. Jairo Batista

Handwritten musical score for the first system, measures 1-8. The notation includes a treble clef and a bass clef. The key signature has one sharp (F#). The first measure is marked with a fermata. The second measure is marked *Stratto*. The third measure is marked *glissando* with a wavy line. The fourth measure is marked *esata* and *Croma Eca*. The fifth measure is marked *Peel*. The sixth measure is marked *8*. The system concludes with a double bar line.

Handwritten musical score for the second system, measures 9-16. The notation continues with a treble clef and a bass clef. The key signature changes to two flats (Bb, Eb). The system concludes with a double bar line.

Handwritten musical score for the third system, measures 17-24. The notation continues with a treble clef and a bass clef. The key signature changes to one flat (Bb). The system concludes with a double bar line.

Handwritten musical score for the fourth system, measures 25-32. The notation continues with a treble clef and a bass clef. The key signature changes to two flats (Bb, Eb). The system concludes with a double bar line.

Handwritten musical score for piano. The score is written on two staves. The first staff contains a melodic line with a trill-like figure and a sequence of notes. The second staff contains a bass line with chords and a trill-like figure. Above the first staff, there are markings "6 7" and "6 7" with arrows pointing to specific notes. To the right of the first staff, there are markings "0 # 0", "0 # 0", and "0 # 0" with arrows pointing to specific notes. Below the first staff, there is a marking "Ped." with a box around it. The score is annotated with the words "glissando", "bristala", and "cromática" written in a cursive hand.

Two empty musical staves.

Two musical staves with a wavy line drawn across them, possibly representing a glissando or a decorative flourish.

Two empty musical staves.

Carl Maria von Weber ~~and~~ Moonlight Nocturne  
Symphony of the night

Composição de Niccolò Paganini  
arranjo - João Batista  
- Mierck

Handwritten musical notation for the first system, measures 1-8. The music is in 3/4 time and features a piano (p) dynamic. The right hand has a melodic line with some grace notes, and the left hand has a steady accompaniment. A handwritten note 'p. 2. Voz 2/9' with an arrow points to a specific measure.

Handwritten musical notation for the second system, measures 9-16. This system includes first and second endings, indicated by '1' and '2' above the staff. Dynamics include mezzo-forte (mf) and mezzo-piano (mp). The right hand continues with a melodic line, while the left hand provides harmonic support.

Handwritten musical notation for the third system, measures 17-24. The music continues with a melodic line in the right hand and accompaniment in the left. The notation includes various note values and rests.

Handwritten musical notation for the fourth system, measures 25-32. The piece concludes with a final cadence. A handwritten note 'glissando' is written above the right hand staff in the later measures.

47

Handwritten musical score for measure 47. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a key signature of one flat (B-flat) and a 4/4 time signature. It contains several chords and melodic fragments. The lower staff is in bass clef and contains a bass line with various notes and rests. The notation is somewhat sketchy and appears to be a student's draft.

48

Handwritten musical score for measure 48. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a key signature of one flat and a 4/4 time signature. It features a melodic line with some slurs and a triplet of eighth notes in the third measure. The lower staff is in bass clef and contains a bass line with various notes and rests. The notation is somewhat sketchy and appears to be a student's draft.

53

Handwritten musical score for measure 53. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a key signature of one flat and a 4/4 time signature. It contains several chords and melodic fragments. The lower staff is in bass clef and contains a bass line with various notes and rests. The notation is somewhat sketchy and appears to be a student's draft.

59

Handwritten musical score for measure 59. The system consists of two staves. The upper staff is in treble clef with a key signature of one flat and a 4/4 time signature. It contains several chords and melodic fragments. The lower staff is in bass clef and contains a bass line with various notes and rests. The notation is somewhat sketchy and appears to be a student's draft.

65

Handwritten musical score for measures 65-69. The score is written on two staves. The upper staff contains chords and melodic fragments, while the lower staff contains a more active melodic line. Measure 65 starts with a treble clef and a key signature of one flat. Measure 66 has a '3' written above it. Measure 67 has a '4' above it. Measure 68 has a '4' above it. Measure 69 has a '4' above it. There are various accidentals and dynamics throughout, including a 'p' dynamic in measure 68 and a 'dab' annotation with an arrow pointing to a note in measure 68.

70

Handwritten musical score for measures 70-74. The score is written on two staves. The upper staff contains chords and melodic fragments, while the lower staff contains a more active melodic line. Measure 70 starts with a treble clef and a key signature of one flat. Measure 71 has a '3' written above it. Measure 72 has a '3' written above it. Measure 73 has a '3' written above it. Measure 74 has a '3' written above it. There are various accidentals and dynamics throughout, including a 'p' dynamic in measure 73 and a 'p' dynamic in measure 74.

75

Handwritten musical score for measures 75-79. The score is written on two staves. The upper staff contains chords and melodic fragments, while the lower staff contains a more active melodic line. Measure 75 starts with a treble clef and a key signature of one flat. Measure 76 has a 'b' above it. Measure 77 has a 'd.' above it. Measure 78 has a 'd.' above it. Measure 79 has a 'd.' above it. There are various accidentals and dynamics throughout, including a 'p' dynamic in measure 76, a 'p.' dynamic in measure 77, a 'p.' dynamic in measure 78, and a 'p.' dynamic in measure 79.

82

Handwritten musical score for measures 82-86. The score is written on two staves. The upper staff contains chords and melodic fragments, while the lower staff contains a more active melodic line. Measure 82 starts with a treble clef and a key signature of one flat. Measure 83 has a 'b' above it. Measure 84 has a 'b' above it. Measure 85 has a 'b' above it. Measure 86 has a 'b' above it. There are various accidentals and dynamics throughout, including a 'p' dynamic in measure 83, a 'p' dynamic in measure 84, a 'p' dynamic in measure 85, and a 'p' dynamic in measure 86.

Carl Brannen - Requiem for the Gods

Michiru Yamane  
arr. - Jairo Batista

Lento, *Allegro*  
PPP

8 - Andante

4

8

12

16

Dm, Bb7, F, A5+, A7

21

25

\* = variação na pag. anterior

29

D#m

lento, livre

37

*Andante*

39

43

47

52

☆☆

54

rit.), optional

57

60

(rall.)

Fin

59

dec.

prati (scuola)

☆☆

(8-line)

(8-line)