Game music e gênero musical: considerações sobre a música dos jogos eletrônicos enquanto conceito[1]

Schneider SOUZA[2]
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

Resumo

O objetivo do presente artigo é analisar e refletir sobre a condição da Game Music,[3] um tipo de música criada para servir de trilha sonora de jogo eletrônico, perante as teorias de gêneros musicais. Essa reflexão, portanto, também pretende mostrar que os debates relacionados aos gêneros musicais também são úteis para o estudo da Game Music, de um modo diferenciado, porém pertinente. O artigo mostra que a Game Music não é um gênero musical. Simultaneamente, mostra que essa condição não a torna independente de outros tipos de música. Tanto as diversas práticas de produção quanto de produção dessa música mostram que a relação dela com outros gêneros musicais é uma constante, principalmente, porque não possui sonoridade própria.

Palavras-chave: Game Music, Genero Musical, Videogame

Introdução

A Game Music é um tipo de música presente em diversos jogos eletrônicos na atualidade, no entanto, ela não se mantém somente dentros dos jogos e ganha vida fora deles por meio de práticas musicais de consumo e produção realizadas tanto por fãs quanto por empresas. São práticas que acabam gerando uma diversidade de incompreesões do próprio conceito que fazem com que essa música seja entendida como um gênero musical. Portanto, o objetivo deste artigo é analisar e refletir sobre a condição da Game Music perante as teorias de gêneros musicais, esclarecendo os porquês da Game Music não ser um gênero musical. Pretendo desse modo, esclarecer os porquês da Game Music não ser um gênero musical, mas sim um tipo de música unicamente vinculada a sua função e origem. Também procurarei relacionar as teorias de gênero musical com a Game Music como modo de posicioná-la criticamente no campo de estudos de Música

Imaginemos um momento em que numa emissora de rádio toque diversas músicas desconhecidas. É comum, nesses momentos, tentarmos alocar essa música em

[1] Trabalho apresentado no GP Games do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
[2] Doutorando do Programa de Pós Graduação em Comunicação Social do PPGCOM-UFF, email: schneidersouza@gmail.com
[3] Game Music, Música de Videogame, Música de Jogos Eletrônicos ou Video Game Music são diversas designações de um mesmo conceito.

uma classificação, pois, assim, posicionaríamos em uma unidade de conhecimento compreensível a nível cognitivo. Essa é uma ação que possibilita ao ser humano interagir com o mundo seus objetos e experiências. De certo modo, estamos evitando a angústia gerada pelo desconhecimento, utilizando nossos saberes sobre o mundo para tentar elaborar aquilo que não compreendemos. Segundo Trotta (2008), é comum buscarmos interpretar uma música desconhecida a partir do referencial musical que já temos e que é construído em nossa história de vida. Ao ouvirmos uma música que desconhecemos, tentamos classificá-la para que se posicione em uma condição aparentemente mais esclarecida de seu significado e, portanto, de mais fácil interação.

Segundo a teoria vygotskyniana, o ser humano cria classificações para estabelecer uma relação com o mundo externo a si criando palavras que generalizam ideias, objetos, seres, pessoas ou coisas (Rego, 2010). Interagimos com o mundo, portanto, por meio de conceitos generalizantes como meio de estabelecer relações de sentido com o real (Ibidem). Segundo Saraiva (2014), categorizar é um processo natural da cognição humana, pois também é uma forma de compactar informações necessárias durante toda vida. O ser humano, portanto, tende a procurar um encaixe conceitual dos objetos com que se relaciona em sua vida para poder entendê-lo e interpretá-lo. Por isso, temos, enquanto humanos, o costume de criar categorias identificadoras também para os tipos de música. Em outras palavras, classificar uma música possibilita estabelecer relações de sentido entre ela e as representações subjetivas em relação ao seu encaixe na realidade percebido. E, nesse caso, os gêneros musicais são categorias utilizadas para estabelecer relações de sentindo com as diversas músicas existentes.

A Game Music, portanto, pode ser entendida como uma categoria criada para identificar de modo geral músicas produzidas para os jogos eletrônicos, no entanto, isso não significa que ela seja um gênero musical. Estudos reconhecidos de Game Music como os de Collins (2008, 2013) e Huiberts (2010) não a posicionam como um tipo de gênero musical. Eles apenas a definem como qualquer música produzida para servir de trilha sonora de um jogo eletrônico. Portanto, temos um conceito que define uma música que não é um gênero musical em um mundo em que músicas circulam a partir de rótulos baseados em gêneros musicais. Em contextos acadêmicos, por exemplo, a Game Music poderia facilmente se passar por um gênero musical devido, principalmente, a tendência dos estudos de música serem baseados em gêneros musicais. Os estudos de música popular nas áreas de Comunicação Social e Música, por

exemplo, possuem pesquisadores que configuram grupos especializados em cada gênero musical. Desse modo, podem estabelecer debates aprofundados sobre o gênero estudado. Por essa divisão ser uma prática constante, é comum que haja um entendimento do conceito de Game Music como gênero musical. Ao apresentar trabalhos sobre esse tema em congressos, por exemplo, é comum que outros pesquisadores se refiram a Game Music como gênero musical, provavelmente, pelo simples costume de trato que a área tem para com os tipos de música e suas categorizações. É como se toda a palavra que significasse o rótulo de um tipo de música automaticamente se referisse a algum gênero musical. Isso é provavelmente incentivado pelo uso cotidiano que as pessoas fazem de palavras que designam tipos de música como Rock, Samba, Funk, dentre outros gêneros musicais.

No entanto, falar por música a partir dos gêneros musicais não é um problema, pelo contrário, está é a forma mais comum de falar de experiências musicais e que tem conseguido criar diversos estudos significativos. O debate sobre gênero musical, desse modo, é importante nos estudos sobre música na medida em que podemos notar que sua circulação é feita a partir de segmentações perceptíveis nos meios de comunicações, onde a produção e o consumo de música ainda se valem de rótulos codificados (Janotti Junior, 2006, p.38). E, apesar da confusão citada, podemos notar que os estudos de música baseados nas teorias de gêneros musicais tem possibilitado a produção de diversos estudos significativos na área (Moore, 2001). Para citar alguns exemplos: Samba (Sandroni, 2001; Trotta, 2011), Metal (Azevedo, 2009; Santos, 2013), Forró (Santos, 2014; Trotta, 2014); Funk (Palombini, 2009), dentre diversos outros autores e gêneros. Os gêneros musicais, portanto, possibilitam um tipo de atalho conceitual para pensar questões sociais relacionadas a música. No senso comum, eles forma o meio pelo para significar e ressignificar percepções do mundo, do outro e de si, além de configurar limites do gosto e das relações sociais a nível objetivo e subjetivo. O problema é que as diversas classificações aceitas pelos pesquisadores, pela indústria musical e pelos fãs produziu uma extensa lista taxonômica referente aos gêneros e subgêneros musicais. Fato que resultou em uma espécie de vício em que qualquer tipificação de música seja considerada gênero musical. Isso se torna um problema na medida em que encontramos formas conceituais que definem tipos de músicas, mas não de gêneros musicais, como é o caso já citado da Game Music.

Considerando a problematização aqui exposta, fica a pergunta: aonde a Game Music se posiciona perante os estudos sócio-musicais? Portanto, seria possível refletir sobre Game Music a partir dessas teorias? É possível considerar, mesmo que parcialmente, a Game Music como um gênero musical? Resolvi, portanto, levar em consideração os questionamentos como princípio problemático de reflexão de pesquisa e questionar a relação que a Game Music tem com as teorias de gêneros musicais. Pois, concordando com Frith, é "através dos gêneros que nós experimentamos a música e as relações musicais, que unimos o estético e o ético" (Frith, 1996, p.95). Para responder essas perguntas, desenvolverei nesse texto uma discussão teórica sobre Game Music e gênero musical para posteriormente criar associação direta com alguns dados empíricos de diversas pesquisas de campo que tenho realizado desde 2012.

Gêneros músicas enquanto campo teórico dos estudos acadêmicos

Franco Fabbri define gênero musical como "um conjunto de eventos musicais (reais ou possíveis), cujo curso é governado por um conjunto definido de regras abertamente aceitas a nível social" (Fabbri, 1980, p.52). Essa definição é interessante por dar abertura para se pensar um tipo de música a partir de seus sons e condicionantes sociais simultaneamente. A análise de um gênero musical, portanto, não é limitada apenas a seu material sonoro, mesmo que ele tenha relevância significativa. Desse modo, devemos evitar formulações essencialistas que ignoram a dinâmica de transformação social no processo de produção e execução de uma determinada música.

Como modo de explicar melhor sua afirmação, Fabbri cria cinco categorias chamadas por ele de regras: (1) técnico-formais, (2) semióticas, (3) comportamentais, (4) sociais e ideológicas, (5) econômicas e jurídicas. As regras (1) técnico-formais são referentes à forma como o som é produzido. Melodia, harmonia, rítmica, timbre, textura, dentre outros parâmetros musicais, são, portanto, elementos pensados e utilizados na criação da sonoridade de cada música. Essas regras são construídas através de convenções sociais do campo artístico de cada gênero musical e são transmitidas por meio de manuais ou pela oralidade (Becker, 1982) que configuram os condicionantes contextuais e temporais do tipo de produção sonora; (2) As regras semióticas se referem às relações entre os códigos musicais e seu conteúdo, ou seja, o sistema de signos e significados que fazem parte de cada gênero musical na produção de sentido; (3) as comportamentais são as regras de comportamento tanto dos músicos quanto do

público, desde ensaios a apresentações públicas; (4) as regras sociais e ideológicas é uma categoria específica que engloba diversas práticas socais ligadas diretamente a função de uma música em um determinado contexto social; (5) regras econômicas e jurídicas são referentes a intersecção que ambas possuem no mundo da música, desde regras de mercado à direitos autorais.

Essa proposta de Fabbri foi muito importante por trazer uma nova forma de pensar música, de um modo holístico e que influenciou as pesquisas de música dando maior legitimidade aos estudos de música popular em um contexto em que se pesquisava somente música de concerto (Moore, 2001). Trotta (2008, p.2) fala que o aspecto significativo da teoria de Fabbri é que a partir dela "somos convidados a isolar os 'eventos musicais' de uma determinada experiência musical, identificando convenções sócio-sonoras (regras) que colaboram para a associação mental (e também corporal e afetiva) de grupos de indivíduos em torno de certa prática musical." Ou seja, é uma forma de mostrar que a música tem mais condicionantes do que os sonoros. As articulações sociais dos sujeitos envolvidos, com suas subjetividades, transformam constantemente o próprio universo de um tipo de música. Porém, atualmente, notamos que a complexidade envolvida nos estudos de música faz com que esse sistema de categorização de Fabbri pareça rígido.

Independentemente disso, um gênero musical é uma generalização em si feita a partir de um processo de rotulação que tenta simplificar uma complexidade que envolve a interação entre música (a forma como soa), mercado (preocupado em definir o tipo de ouvinte), identidade (aquilo que define o *self*[4] dos sujeitos envolvidos) e forças ideológicas (argumentações políticas e morais sobre gêneros) (Trotta, 2008). E é importante notarmos que essa generalização é construída, e constantemente conformada, pelos sujeitos que participam direta ou indiretamente do grupo cultural. Todos os sujeitos com suas subjetividades, em um processo de interação com o meio, compõe uma intersubjetividade que vai consolidando, processualmente e cotidianamente, o limiar de cada gênero musical (Tagg, 2012).

Apesar do processo de construção de cada gênero musical acontecer através da afirmação, reafirmação e negação tanto por elementos sonoros quanto não sonoros, a sonoridade ainda é um elemento característico importante para músicos, estudiosos e ouvintes. É um elemento importante na definição da identidade de cada gênero musical.

[4] O self é o entendimento do individuo de si mesmo.

Segundo Trotta, no "reconhecimento de *sonoridades características*, as músicas são agrupadas em gêneros musicais que, sincreticamente associados a outros elementos, estabelecem condições e imaginários que moldam o fluxo comunicacional da música popular" (Trotta, 2008 p.1). Nesse sentido, as sonoridades características formam a base para a produção de sentido e de discursos condicionados por juízos de valor.

A construção da Game Music enquanto conceito

A definição de Game Music é simples e é exatamente o que o nome implica: um tipo de música composta para servir de trilha sonora de algum jogo eletrônico. Ela compõe a trilha sonora que vai tocar ao fundo do jogo enquanto o jogador joga tanto de forma diegética quanto não-diegética, dependendo do modo de uso no jogo (Huiberts, 2010). Segundo Collins (2013), a Game Music desempenha uma função de aumentar a imersão do jogador no jogo criando uma maior conexão entre ele e o universo proposto no game. Nesse sentido, podemos afirmar que a música é componente integrado do jogo em conjunto com outros elementos como arte gráfica e jogabilidade.

Mesmo sendo concebida como elemento conjunto de um jogo eletrônico, a música dos videogames começou a ganhar o gosto de jogadores que passaram a desenvolver modos de aprecia-las em outros momentos: extraindo-as dos jogos, para outros formatos e mídias, ou, até mesmo, aprendendo a tocá-las. A Game Music, nesse caso, sofre um tipo de descolamento da origem que a transforma em produto de consumo extra jogo, com certa autonomia em relação ao game. Nesse caso, ela deixa de ser uma música que poderia ser somente ouvida durante a experiência de jogar. Sua função, nesse caso, se altera e ganha outros usos. E nisso o estudo de DeNora (2004) é importante por nos lembrar de que as pessoas se apropriam das músicas e as usam em seu cotidiano de diversas formas que vão além das previstas em sua criação.

Esse descolamento em relação ao jogo foi fez com que a Game Music pudesse circular por diversos meios tanto como práticas culturais quanto como comódite no mercado da música. As primeiras comercializações de Game Music foram com a venda de LPs de trilha sonora oficial dos jogos. O primeiro álbum de trilha sonora oficial lançado foi em 1984 chamado Video Game Music lançado no Japão pela Yen Record contendo uma compilação de músicas de jogos da época. Posteriormente, em 1986 começou uma onda de popularização desse tipo produção, na qual as fabricantes

lançaram discos com as trilhas sonoras de seus jogos, sendo, atualmente, uma constante na indústria de games.

Além disso, artistas resolveram utilizar a Game Music como material base para produzir versões singulares das músicas originais que são distribuídas em diversos meios, principalmente na internet em plataformas como YouTube e Spotify. Também encontramos apresentações ao vivo que "descontextualizam e recontextualizam a Game Music, apresentando para um novo público ou para um público familiar, mas com nova instrumentação e orquestração e fora do contexto do jogo" [5] (Collins, 2013, p.106). Tanto os modos de produção e consumo quanto a forma de circulação enquanto comódite criam uma certa confusão sobre o entendimento da Game Music como gênero musical por se assemelharem ao que encontramos nos gêneros musicais: pessoas escutando a música em seus dispositivos ou em apresentações ao vivo, comprando mídias ou partituras ou até mesmo aprendendo-as em seus instrumentos musicais.

Essas produções foram as primeiras produções com interesses mercadológicos que caracterizavam o conceito de Game Music como um produto consumível. Isso se deu devido tanto ao interesse dos jogadores de consumir esse tipo de produto quanto pelas empresas interessadas em capitalizar algo a mais em cima de seus jogos. A Game Music, nesse sentido, é uma categoria conveniente para ambos, pois facilita uma ligação direta entre produção e demanda. Diante disso, ela também parece ganhar contornos aparentemente contraditórios, pois ela é simultaneamente uma música de um jogo, assim como os autores citados a definem,mas também é um conceito que significa um produto passível de consumo fora do jogo, uma comódite comercial.

São produções que mostram mais ramificações do conceito de Game Music que passa a não significar apenas uma música dentro do jogo, mas sim uma música que circula por si ou por meio de diversas representações artísticas. Portanto, mesmo que ainda mantenha ligação com o game de origem, a experiência de apreciação se distancia relativamente do momento de jogo em si. Isso mostra que a Game Music é algo vendido em catálogos de música, assim como Jazz, EDM,[6] Samba, Rock, etc.

Game Music e sua sonoridade

[5] Cover versions of game music decontextualize and then recontextualize game music, presenting it to a new audience or to a familiar audience but with new instrumentation and orchestration and away from the context of the game.
[6] Eletronic Dance Music, ou seja, música eletrônica.

Como já dito, a sonoridades é uma característica importante na definição de um gênero musical. Um fã de um gênero musical, por exemplo, consegue rapidamente reconhecer uma música do tipo de que gosta ao ouvi-la. Mesmo que não saiba nomear claramente cada nota ou acorde, ele é capaz de reconhecer essa música por causa da sonoridade de uma música devido a vivência que tem dentro da cultura musical desse gênero. O problema é que em relação a Game Music, isso é algo inviável de acontecer, pois não tem uma sonoridade característica que a identifica. Na verdade, em termos sonoros, a trilha sonora de um game é feita baseada em diversos gêneros musicais. Um músico ao compor uma música para um jogo o faz pensando em qual seria a mais apropriada para aquele jogo e, neste momento, se baseia em suas experiências musicais adquiridas em outros tipos de música. Geralmente, gêneros musicais. Portanto, em temos sonoros, essa música vai ter a sonoridades de algum gênero musical: Samba, Choro, Rock, Heavy Metal, Rap, etc. Diante disso, quando um ouvinte escuta uma Game Music sem ter jogado jogo do qual se originou, ou conhecer a fonte por outros meios, ele provavelmente vai identifica-la, inicialmente, como um gênero musical. A música Mass Destruction (Shogi Meguro) de Persona 3 (Atlus), por exemplo,tem uma sonoridade que mistura Rap, Funky e Soul Music, e é bastante improvável que alguém reconheça esta música como Game Music sem conhecer o jogo. O que será reconhecido são os elementos musicais, separados ou em conjunto, dos três gêneros citados.

Em trabalho dissertativo já concluído (Souza, 2014) pude conhecer diversos profissionais e fãs que concordam que não faz sentido chamar Game Music de gênero musical. Eles entendem que as músicas para jogos são sempre baseadas em gêneros musicais conhecidos, fato que traz consigo imaginários sociais dessas músicas. Na verdade, o que existe é uma música que é feita para ser trilha sonora de um jogo que pretende se associar esteticamente a proposta do jogo com intuito de dar mais imersão ao jogador. O tipo de música que vai ser utilizada para compor a trilha sonora de cada parte do jogo, portanto, é decidida baseada nas intenções dos produtores. São escolhas que tentam provocar certas emoções nos jogadores a partir de uma quase universal associação que a música tem com certos sentimentos (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, 2008). O que se busca, portanto, é uma correspondência com um ideal imaginário social, portanto, de conotações afetivas que circulam em grupos sociais por meio de símbolos, imagens, aspirações, mitos e fantasias (Serbana, 2003). Uma Game Music feita a partir de Heavy Metal, por exemplo, com sua sonoridade característica,

suscita no ouvinte interpretações baseadas em sua percepção da cultural do Heavy Metal. Considerando que a Game Music é uma trilha sonora usada para configurar a ambientação ou suscitar certas emoções aos jogadores (Huiberts, 2008; Whalen, 2004, Collins, 2013), em termos de recepção sonora, o jogador/ouvinte vai interpretá-las a partir de um ideal imaginário composto por sua subjetividade em sua tentativa de se relacionar com a proposta do game que está jogando. Em outras palavras, Diante disso, o que temos é uma música que é feita basicamente por sons de gêneros musicais diversos.

Em termos sonoros, existem duas características que estão mais ligadas ao imaginário da música de games que poderiam, talvez, consolidá-las como um gênero musical: (1) o loop e (2) timbres sintetizados, porém são elementos ainda insuficientes. O *loop* na música se trata de uma repetição constante de um determinado trecho musical. A nível composicional, quase toda música de videogame é feita condicionada a sua capacidade de *loopar.*Entretanto, apesar de parecer um elemento importante na Game Music, o *loop* não é suficiente para caracterizar uma música como Game Music, pois ele é utilizado em diversas outras músicas de diversos modos: na sobreposição minimalista, na performance deaç, na improvisação do jazz, nas repetições percussivas do Break, dentre outros. Além disso, o loop na Game Music é construído a partir da sonoridade de outro gênero musical.

No caso dos timbres, alguns videogames possuem sonoridades específicas e características. Os hardwares de jogos eletrônicos produzidos até meados da década de 1990 possuam sons característicos produzidos por seus chips de áudio que produziam ondas sonoras sintéticas. Até esse momento histórico, as músicas compostas para os jogos eram inseridas nas mídias de memória ROM (Read Only Memory) em formato computacional específico. Essas informações digitais possuíam comandos que designavam os sons que seriam produzidos pelo chip de áudio do videogame. Nesse contexto tecnológico, cada sistema de jogos possuía um chip de áudio específico com sonoridades características. Assim, cada videogame possuía uma sonoridade característica, criando assim uma identidade sonora cada sistema. Entretanto, a base de formação da tecnologia de produção de síntese sonora era a mesma, portanto, o aspecto digital do timbre produzido possuía certa semelhança, As diferenças das sonoridades existem, porém somente notadas por ouvintes mais atentos a essa questão.

Com o passar do tempo, novas tecnologias foram desenvolvidas e os jogos eletrônicos começaram a ser armazenados em mídias com maior capacidade de armazenamento, como inicialmente foi o caso do CD. A mudança na mídia possibilitou com que os músicos pudessem gravar diretamente a música com seus instrumentos musicais, sem precisar utilizar o processamento sintético de um chip de áudio. Desde então, podemos encontrar músicas de diversos gêneros musicais com seus instrumentos característicos gravados e reproduzidos em alta fidelidade (Collins, 2008). Temos a partir disso, desde uma banda tradicional de rock até uma orquestra completa. Essas mudanças tecnológicas fizeram com que os videogames não precisassem mais se apoiar em chips de áudio para sintetizar o som do jogo. A Game Music, consequentemente,foi deixando de ser vinculada somente ao imaginário dos videogames "antigos".

Além disso, encontramos mais confusão nesse caso quando nos deparamos com o gênero musical chamado ChipMusic que faz um tipo de música que não é Game Music utilizando os chips de áudio dos videogames. Apesar de essa música ter sons que nos remetem ao imaginário de certos videogames, não se trata de uma música composta para servir de trilha sonora de um jogo eletrônico. É uma música feita por meio dos sintetizadores presentes nos videogames, porém sem a função de trilha sonora de um jogo (Schafer, 2014).

O que notamos aqui é que a sonoridade mais característica, a dos sintetizadores de áudio, não é suficiente para que toda a Game Music seja associada a estes timbres, até porque isso desconsideraria a Game Music feita atualmente. Além disso, sua forma musical e seus timbres estão sempre tentando representar um gênero musical. Não há, portanto, parâmetros sonoros claros para a Game Music.

Atravessamentos culturais entre Game Music e gêneros musicais

Em relação aos aspectos sócio-culturais, não sonoros, da Game Music encontramos alguns elementos que demonstram características singulares e próprias mais evidentes, porém sempre permeada pelos referenciais sócio-culturais dos gêneros musicais. As práticas de consumo e produção possuem singularidades únicas, porém os gêneros musicais de origem dessa música influenciam a forma e a aceitabilidade desse processo. Como já discutido anteriormente, a Game Music é uma categoria generalizante que configura uma música feita para videogame. E também foi falado que dentro do mercado musical ela ganha identidade importante enquanto produto de

consumo dividindo espaço com outros tipos de música em catálogos de vendas, mas também que ela não possui uma característica sonora específica. Fato que influencia de modo significativo sua produção que é feita a partir de diversos gêneros musicais. Isso dá mais complexidade ao tema na medida em que o impacto que ela causa é influenciado pela experiência de jogo junto com experiências prévias e contextuais que o jogador tem em relação a sonoridades do gênero musical da qual se baseou.

Uma Game Music produzida por meio de estruturas formais e sonoras de algum gênero musical acaba afetando um ouvinte conforme rua relação com aquela música, mesmo fora do contexto do jogo. Um jogador fã de um gênero musical, por exemplo, tende a gostar de músicas de jogos feitas a partir da sonoridade do mesmo. Porém, isso também pode ser visto de modo inverso, sendo rejeitada quando sua sonoridade for de um gênero musical que não goste. No entanto, essas afirmações não são uma constante absoluta podendo ser variáveis conforme a influência do momento de escuta na experiência de jogo. Um jogo, por exemplo, considerado bom em todos os aspectos, incluindo nisso uma trilha sonora adequada, pode oferecer uma experiência que leve o jogador a aceitar a escuta de um tipo de música que não goste, ao menos enquanto joga. No contexto do jogo, portanto, um jogador é influenciado pela experiência de jogo a ponto de estabelecer uma relação afetiva com ele. Outras afetividades, nesse caso, começam a complexificar a relação do jogador com a experiência sonora proposta. Afetividades que podem estar vinculadas a situações da vida que a pessoa vivenciou na época em que teve contato com o jogo, causando um sentimento de nostalgia (Souza, 2014). Nesse sentido, o jogo pode ser um tipo de meio pelo qual determinadas sonoridades musicais de gêneros comecem a ser mais aceitos ou, em casos que remetem a sentimentos negativos, recusados.

Quando um jogador não gosta do gênero musical tocado ou do modo que a trilha encaixa no jogo, ele pode simplesmente *mutar* a musicar de fundo ou até mesmo trocá-la. A troca de música de um jogo não é algo incomum, principalmente, desde que essa opção se tornou disponível em alguns consoles desde 2001 com o primeiro Xbox da Microsoft que dava ao jogador a opção de utilizar músicas que tenha no disco rígido interno do vídeo game em vez da música do jogo em si. Com essa opção, portanto, é possível o jogador escolher a própria trilha sonora, criando outra forma de interagir com aquele jogo.

Em resumo, dependendo do gênero musical utilizada na construção da trilha sonora, poderemos ter, logicamente, reações positivas ou reativas, porém o ato de jogar acaba por trazer certas relativizações sobre isso.

Características singulares da Game Music

O que fica evidente, até o momento, é que a Game Music não configura exatamente um gênero musical em si, mas seu universo é permeado pelos gêneros musicais e possibilita novas formas de entendimento sobre esse tipo de música. O mais importante é que esse vincula com os gêneros musicais faz com que os estudos sobre gêneros musicais tenham certa relevância para a Game Music. São diversos atravessamentos que complexificam o conceito e dão novos contornos para se pensar Game Music tanto no eixo da produção quanto no do consumo. E, se pensarmos a partir do paradigma de estudos de música popular atual, podemos refletir sobre essa música a partir tanto de suas características sonoras quanto culturais, simultaneamente ou independentemente

Ao falarmos de Game Music, talvez a única coisa que seja convincentemente preciso em se afirmar é a sua ligação direta com os videogames. No universo dos videogames, do ponto de vista semiótico, temos diversos hardwares e softwares que consolidam conteúdos simbólicos que são base de referência para os jogadores se identificarem: imagens, frases, personagens, histórias, efeitos sonoros e música. Diversos personagens de games, por exemplo, representam o universo do qual pertencem. Estes ganham um significado diferenciado conforme a interpretação subjetiva de cada jogador que entra em contato com o mesmo com uma carga emotiva vinculada a experiência de jogo que teve e como está se moldou com o decorrer do tempo em sua memória. Isto cria diversas representações destes personagens que são compartilhadas a nível intersubjetivo não direto, e que são suficientes para que diversos jogadores constituam praticas culturais em torno desses referenciais simbólicos. O personagem Sonic, por exemplo, é referência reconhecível facilmente por qualquer jogador. E isso vai além, pois sua imagem é vinculada a diversos outros objetos, ideias e momentos históricos. Por exemplo, pensar no Sonic, nos remete facilmente a empresa Sega, fabricante de seus jogos do qual é o mascote e, talvez, também aos consoles que construíram e estabeleceram o personagem. Isto constitui um tipo de cultura gamer, ou baseada nos conteúdos proporcionados pelos videogames, na qual convergem os

referenciais simbólicos e as pessoas que se identificam com eles. As músicas dos games tem papel importante por ser o componente que intensifica a carga emotiva na experiência de jogo, experiência básica dessa cultura.

Esses conteúdos não são musicais em si, mas tem ligação direta ou indireta com a experiência de jogo e são encontrados nas práticas musicais. Durante pesquisa de campo realizada em três apresentações da Video Games Live,[7] uma orquestra que com repertório composto somente por Game Music, pude notar o quão importante esses referenciais simbólicos são importantes para a composição da composição do evento. Toda a apresentação dessa orquestra é permeada por momentos que destacam esses referenciais simbólicos do mundo dos games. Usam um telão com imagens do jogo, do qual a música se originou, para acessar a memória afetiva do público, fazem pequenas representações teatrais baseadas no jogo da música tocada. São esses e outros momentos em que um novo senso coletivo se configurava, de um referencial cultural baseado em games: uma cultura gamer, talvez. Em resumo, a música podia ser o foco principal, mas não era o único em toda a composição do evento. O show consistia na soma de diversas momentos que interligavam a música com simbolismos da cultura dos videogames.

Em pesquisa de campo mais direta com os músicos de Game Music no YouTube, encontrei diversos artistas utilizando esse tipo de referencial imagético em suas produções. Os guitarristas Gametal[8] e Marco Junior,[9] por exemplo, utilizam adesivos de personagens de games em alguns de seus instrumentos musicais. Outro artista, Lino da banda Mega Driver, vai além e tem duas guitarras personalizadas: uma em forma da cabeça do personagem Sonic e outra em forma do console Mega Drive. E essas referências simbólicas não ficam apenas nos instrumentos. Gametal, por exemplo, utiliza um boneco do personagem Chaos da série Sonic The Hedgehog em alguns vídeos para torná-lo cômico com uma cena que faz parecer que o boneco esteja tocando o teclado da música apresentada.

Considerações Finais

Minha proposta nesse artigo foi debater sobre a relação entre gênero musical e Game Music. Primeiramente, procurei explicar rapidamente como a questão de gênero

[7] Foram realizadas pesquisas de campo em três apresentações da Video Games Live no Brasil: Rio de Janeiro em 2012 e 2016, e em São Paulo em 2015. Nessas pesquisas foram realizados registros etnográficos tanto como público (2012 e 2015) quanto na produção (2016).
[8] Canal disponível em: https://www.youtube.com/user/JonnyAtma
[9] Canal disponível em: https://www.youtube.com/user/rockthegames1

musical é discutida tanto no meio acadêmico quando no senso comum. Depois abordei o significado do próprio conceito de Game Music e seu uso. Deste modo, abri caminho para uma discussão em que busquei entrelaçar esses debates me baseando em experiências empíricas que vivenciei em quatro anos de pesquisas sobre o tema Game Music, desde minha pesquisa de mestrado. A intenção foi de poder mostrar que as ideias generalizantes sobre o tema conseguiam ajudar na exploração do mesmo, mas que também conflitavam com fatos específicos, as conhecidas exceções. Portanto, tentei enfatizar as nuances desses contextos e explorar os limites das contradições.

Em resumo, o ponto principal foi afirmar que a Game Music não é gênero musical e que isso não a afasta das discussões sobre música relacionadas aos gêneros musicais, pois eles estão sempre interligados. Na verdade, o conceito de Game Music deve ser entendido como sendo de outra Ordem, de um modo mais amplo e associativo. Quando analisamos por meio das práticas sociais, acabamos notando que a Game Music forma base para práticas culturais que destacam elementos gerais da cultura dos videogames. Já no lado sonoro, é uma música que se baseia em formas musicais de diversos gêneros musicais. A Game Music é um tipo de música e pode ser pensada como um agrupamento musical mais genérico em relação as outra., Se pensarmos em termos linguísticos, a Game Music pode funcionar como um tipo de sufixo ou prefixo ligado diretamente a um gênero musical: Game Music metal, Game Music Samba, Game Music Clássica, Game Music Jazz, etc,.Assim, possibilitaríamos uma comunicação simultânea do universo sócio-cultural de origem, com a palavra Game Music, e o universo sonoro através da designação do gênero musical. O que é uma forma interessante de se pensar porque evidencia que se trata de uma música de um game e que, simultaneamente, é atravessada pelos imaginários e condicionantes sociais de um gênero musical É uma proposta que pode se tornar válida em algumas reflexões que podem vir a surgir.

Referências Bibliográficas

AZEVEDO, Claudia. *"É para ser escuro!" – codificações do black metal como gênero audiovisual* . 244f. (Doutorado em Música – Musicologia) Programa de Pró-Graduação em Música, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2009.

BECKER, Howard. *Art Worlds*. University of California Press: Londres. 1982.

COLLINS, Karen. *Game Sound: Introduction to the History, theory, and practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge (MA): Massachusetts Institute of Technology Press, 2008

_____. Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games. Cambridge (MA): Massachusetts Institute of Technology Press, 2013.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas; TOSCA, Susana. *Understading Video Games: The Essential Introduction*. Routledge: Nova York, 2008

FABBRI, Franco. A theory of musical genres: Two applications. In: *Popular Music Perspectives*, ed. Ed. Horn and P. Tagg, Göteborg e Exeter: International Association for the Study of Popular Music, p. 52-81, 1980.

_____. *Genre theories and their applications in the historical and analytical study of popular music: a commentary on my publications.*Tese (Doutorado – Filosofia). University of Huddersfield, 2012.

FRITH, Simon. *Performing Rites*. Oxford University Press: New York, 1996

HUIBERTS, Sander. *Captivation Sound: The Role of Audio For Immersion in Computer Games*. Tese (Doutorado em Artes) University of Portsmouth Portsmouth, United Kingdom, 2010.

JANOTTI JUNIOR, Jeder. Música popular massiva e gêneros musicais: produção e consumo da canção na mídia. *Comunicação Mídia e Consumo*. V3.n.7. p. 31-47. 2006

MOORE, Alan. Categorial Convenrions in Music Discourse: Style and Genre. *Music& Letters*, Vol. 82, No. 3, p. 432-442. 2001.

PALOMBINI, Carlos. Soul brasileiro e funk carioca. *Opus*, Goiânia, v. 15, n. 1, p. 37-61, jun. 2009.

REGO, Teresa Cristina. *Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação.* Petrópolis, RJ: Vozes. 2010.

SANDRONI, Carlos. *Feitiço decente: transformações no samba (1917-1933).*Rio de Janeiro: EdUFRJ, 2001.

SCHAFER, Camila. *Entre o Novo e o Obsoleto: Memória Rastros e Aura do Hardware da Chipmusic*. 2014, 136 f.. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação – Processos Midiáticos) Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade Federal do Vale dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

SANTOS, Melina. *Guerreiros do metal: disputas em torno do compartilhamento de álbuns na cena do metal nacional*. 193f.. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, 2013.

SANTOS, Climério de Oliveira. *Forró desordeiro : para além da bipolarização 'pé de serra versus eletrônico*. 309f..Tese (Doutorado em Música). Programa de Pós Graduação em Música, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2014

SERBANA, Carlos Augusto. Imaginário, Ideologia e Representação Social. *Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*. V.4 Nº52, 2003.

SOUZA, Schneider. *A Video Game Music na Internet: Nostalgia e estética no YouTube*.158 f..Dissertação (Mestrado em Musica – Musicologia) Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2014.

TAGG, Phillip. *Meanings: a modern musicology for non-musos* New York & Huddersfield: The Mass Media Music Scholars' Press, 2012.

TROTTA, Felipe. Gêneros musicais e sonoridade: construindo uma ferramenta de análise. *Ícone*. V.10 N.2. 2008

_____. O samba e suas fronteiras: pagode romântico e samba de raiz nos anos 1990. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2011.

_____. *No Ceará não tem disso não: nordestinidade e macheza no forró contemporâneo*. Rio de Janeiro: Folio Digital: Letra e Imagem, 2014.

WHALEN, Zack. Play Along - An Approach to Videogame Music. *Game Studies*. V.4 N.1, 2004