

Analisando o circuito musical da Game Music: reflexões sobre um mapeamento inicial¹

Schneider Ferreira Reis de SOUZA²
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

Resumo

A partir do reconhecimento do estudo de circuitos musicais como importante para o entendimento das diversas práticas socioculturais no mundo contemporâneo, este artigo apresenta uma reflexão inicial sobre o estudo do circuito musical da Game Music online e offline. Como forma didática, apresentamos a discussão a partir da separação do online e offline para ilustrar de modo mais simples os componentes que mais se destacam na parte do circuito musical pesquisada. Apesar desta suposta separação, argumentamos aqui que ambos os circuitos funcionam conjuntamente dentro da cena da Game Music. Também, apresentaremos algumas discussões potenciais acerca de alguns aspectos singulares do circuito que possam ser influentes em futuras pesquisas.

Palavras-chave: internet; circuito musical; cena musical; Game Music;

Pesquisando o circuito musical da Game Music

Este artigo apresenta uma reflexão inicial sobre a pesquisa do autor relacionada aos circuitos musicais online e offline da Game Music, um tipo de música que possui muitos fãs que criam práticas culturais singulares a partir da produção e consumo de covers e remixes das trilhas sonoras de diversos games. De acordo com Pereira e Santiago (2014), através do estudo de um circuito musical é possível compreender as relações entre as diversas cenas musicais, com suas práticas culturais singulares de produção, consumo e veiculação, nas quais questões como identidade, sociabilidade e afetos se fazem presentes na compreensão das lógicas comunicacionais presentes nos espaços (online e offline) que ocorrem práticas sociais relacionadas. Portanto, um estudo do circuito da Game Music se mostra relevante para lidar com essas questões importantes, acerca deste tipo de música, para o campo das ciências sociais aplicadas (comunicação social).

Em resumo, a Game Music pode ser definida como qualquer música feita para servir de trilha sonora de algum game, ou seja, uma música composta especificamente para um game (COLLINS, 2008). E isto quer dizer que não há aspectos formais na Game Music de hoje que possibilitem enquadrá-la dentro de um gênero musical, assim como no modelo

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Música e Entretenimento do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do Curso de Comunicação Social do PPGCOM-UFF, email: schneidersouza@gmail.com.

proposto por Franco Fabbri (1980), pois, apesar de possuir algumas características que perpassam este modelo analítico, as sonoridades específicas das formas musicais não estão presentes de modo característico neste tipo de música. O que encontramos, na verdade, são diversas músicas de diversos gêneros musicais que são compostas para os games. Neste sentido, uma Game Music pode ser de qualquer gênero musical desde que composta inicialmente para um game. Portanto, o que a diferencia é sua função de servir de trilha sonora para um game e isso, conseqüentemente, faz com que sua escuta seja sempre influenciada pela experiência de jogo que o jogador tenha tido anteriormente. Um ouvinte que escute uma Game Music sem ter jogado o jogo vai enquadrá-la dentro de algum gênero conhecido e não como Game Music, por outro lado, no caso do mesmo ter jogado o game, o jogador vai identificar a música como uma Game Music por saber a origem da composição original (SOUZA, 2014).

Como diversas outras práticas musicais existentes na sociedade contemporânea, a Game Music possui diversas práticas tanto no online quanto no offline. Podemos encontrar fãs tocando covers de Game Music facilmente no YouTube ou bandas com repertório especializado neste tipo de música. Para citar alguns exemplos, temos: o vídeo “*Replay: A Metal Tribute to the History of Video Games*” que possui mais de 1,7 milhão de visualizações, que consiste em um arranjo musical na forma de pot-pourri (medley) estilizado em Metal feito pelo usuário autointitulado FamilyJunes7x. Também temos a banda brasileira Mega Driver que desde 2003 vem fazendo shows no cenário brasileiro, e temos a orquestra especializada em Game Music, Video Games Live (VGL).

Com esta diversidade, podemos nos perguntar: Como, de fato, se configura o circuito e as cenas online e offline da Game Music? Apesar de a pergunta sugerir a ideia de que os circuitos são separados, vale ressaltar que não tenho a intenção de diferenciar os circuitos online e offline como se fossem distintos e indissociáveis entre si. Pelo contrário, eles são entendidos como integrados. Entretanto, como parte do exercício reflexivo aqui proposto irei expô-los inicialmente separados.

Entre “curto-circuitos” e cenas

O conceito de cena – popularizado por Will Straw (2006) - tem sido utilizado por estudos diversos (JANOTTI JUNIOR, 2012; PEREIRA e SANTIAGO, 2014; SÁ, 2011; SCHAFER, 2014; SILVA, 2013) sobre as relações que as músicas têm com a construção de identidade dos participantes, circulação e (re)construção de limites territoriais no espaço

urbano e digital. Para Pereira e Santiago (2014, p. 2-3) “a noção de cena comporta a análise da indumentária, os gestos, as gírias, os sentidos todos de pertencimento que unem os indivíduos a determinada música, seus locais de práticas, bares, ruas, clubes, prédios, palcos, equipamentos culturais e sociais dando estofamento para as suas condições materiais, políticas, econômicas de existência.”

Herschmann e Kischinhevsky (2011) se baseando em Freire Filho e Marques (2005) complementam esta ideia e destacam o papel da participação dos atores sociais como sendo vital para sua existência, pois uma cena possui uma configuração baseada na afetividade e identificação dos indivíduos. Isto leva ao entendimento de que a cena possui uma certa instabilidade porque depende da vontade empreendedora dos agentes para constituir práticas culturais relacionadas à música.

O circuito, por outro lado, possui uma dinâmica híbrida com locais com diferentes níveis de institucionalização que formam o “percurso” das práticas musicais. Portanto, destaca-se a sua territorialização e participação diferenciada dos agentes sociais na ocupação dos espaços. “Circuito refere-se a algo que descreveria o exercício de uma prática ou a oferta de determinado serviço por meio de estabelecimentos, equipamentos e espaços que não mantêm entre si uma relação de contiguidade espacial; ele é reconhecido em seu conjunto pelos usuários habituais.” (PEREIRA E SANTIAGO, 2014). Magnani em seu artigo *Os circuitos dos jovens urbanos* (2005) mostra diversos exemplos de etnografias realizadas por alunos e orientados que expõem parte do funcionamento dos circuitos *straight edge*, balada black, forró universitário, pichadores, dentre outros. Com este artigo ele mostra que é possível destacar o caminho percorrido pelos grupos de jovens da cidade de São Paulo conforme sua relação com os espaços frequentados. Desta forma, ele põe em evidência uma dinâmica social presente nesses circuitos que corresponde a um formato específico de utilização do espaço público dentro do perímetro urbano.

Pensando nisto, um fã desse tipo de música pode participar de uma cena, como participante ativo de cada uma. No caso do circuito, a relação pode ser tanto ativa ou efêmera; um indivíduo pode não participar ativamente de nenhuma cena, mas pode “dar uma volta” por algum lugar do circuito. Além disso, há o caso de fãs que participam de uma cena ativamente mas de outras eles têm relações passageiras, efêmeras.

Mapeando o circuito online da Game Music: esboço inicial

Depois de acompanhar intensivamente as atividades online da Game Music por dois anos no período de mestrado, notei que dentro de muitos sites, alguns aparentavam ser de maior reconhecimento dentre os fãs: O Over Clocked Remix³ (OC REMIX), YouTube⁴ e VG Music.⁵ Logicamente, podemos encontrar outros sites com presença relativamente importante para o estudo da Game Music online, porém destacamos estes três sites por possuírem alta popularidade entre os fãs e por possuir características únicas tanto no modo de apresentação, quanto no conteúdo e também na interação que acontece dentro de cada um.

O site VG Music foi fundado em 1996 para servir de arquivo para músicas de Game Music em suas versões originais, porém traduzidas para o formato MIDI⁶. O formato MIDI, popular na década de 1990 devido a seu tamanho reduzido, portanto, facilmente compartilhável pela velocidade de banda da internet da época, é importante para entendermos o modo operacional e as políticas empregadas no site na construção do acervo disponível. Segundo informações encontradas no próprio site: “The first few MIDIs were gathered up by the website's founder, Michael Newman, off of different sites. Nowadays, this site is so popular that people just send us their newest sequences, and some even sequence specifically for us.” (VG MUSIC, 2015). Isso mostra que a ideia inicial do site era servir como um depósito particular de um dos fundadores e que foi se tornando com o passar do tempo em um site no qual o arquivo contido é levantado com “doações” de traduções, feitas por terceiros, de arquivos MIDI de Game Music. Portanto, o site possui conteúdo levantado a partir da participação ativa dos fãs nesta construção. Esse engajamento fica mais evidente na medida que reconhecemos que para construir arquivos MIDI é necessário uma demanda de tempo considerável. Em resumo, um arquivo MIDI é feito quando uma pessoa transcreve uma música que ele “tirou de ouvido” (utilizando suas habilidades musicais auditivas) para o formato em questão através e escreveu cada linha mó dica em algum software de notação (ex.: Sibelius, Finale e Guitar Pro) ou diretamente num software de edição (ex.: Cubase, Ableton Live e Pro Tolls). Isso quer dizer que todos os arquivos presentes no site passaram por este processo e são, de certo modo, únicos, desde a seleção dos timbres possíveis pelo formato MIDI, até mesmo a acurácia das notas

³ Endereço eletrônico: www.ocremix.org

⁴ Endereço eletrônico: www.youtube.com

⁵ Endereço eletrônico: www.vgmusic.com

⁶ MIDI é a sigla para Musical Instrument Digital Interface. Um arquivo MIDI (.mid) possui as informações das trilhas musicais melódicas e harmônicas e rítmicas da música escrita neste formato. Também há indicações de timbres (instrumentos) a serem utilizados pelo dispositivo que vai realizar a leitura do arquivo. Em resumo, a leitura do arquivo MIDI faz com que toda a música escrita nele seja tocada utilizando o sequenciador eletrônico ou computador.

transcritas. Nisto, as habilidades musicais do transcritor interferem diretamente no produto final que pode apresentar alterações propositais ou, até mesmo, erros. Atualmente, o site possui mais de 30 mil arquivos de Game Music, incluindo algumas músicas “repetidas” por terem sido arquivos feitos por usuários diferentes.

Na percepção do usuário, ele entra neste site e encontra menus com os nomes dos consoles nos quais as músicas foram criadas, separando desta forma a plataforma e os jogos pertencentes. Encontrando o game do qual procura uma trilha sonora ele terá uma lista dos arquivos disponíveis relativos ao game, podendo ser a trilha sonora completa ou não; até mesmo uma trilha sonora incompleta e com muitos arquivos repetidos, mas com transcrição diferenciada. O site apresenta meios de interatividade por fórum, Twitter ou por comentários que podem ser deixados em cada música. Entretanto, todas essas formas de comunicação são subutilizadas, até mesmo a parte de comentários possui pouca atividade, pois raras são as músicas que possuem alguma vinculada.

Já o YouTube se diferencia principalmente por ser um site de compartilhamento de vídeos muito popular na sociedade atual. Segundo Burgess e Green (2009), o YouTube é popular por facilitar o compartilhamento de vídeos na internet através de uma interface de uso simplificada. Um usuário consegue, sem muitas dificuldades, enviar seus vídeos para os servidores do YouTube e compartilhá-los em diversas redes sociais ou fóruns de discussão na internet. Em informações disponibilizadas pelo próprio YouTube, o tráfego mensal no site ultrapassa o número de um bilhão de pessoas, constituindo mais de seis bilhões de horas de vídeo assistida, um número bastante expressivo.

Vale ressaltar que o YouTube não é um site focado em Game Music, pelo contrário, é um site que não possui foco temática de produção audiovisual alguma, ele possui apenas a ideia de ser um servidor para alocar vídeos de pessoas interessadas em compartilhar. E dentro disto que algumas pessoas compartilham vídeos direcionados a esse universo da música dos games. São diversas as produções audiovisuais de Game Music possíveis de se encontrar neste site, mas sugiro dividi-las em dois grupos: 1 – vídeos com performance e 2 – vídeos sem performance. Os vídeos com performance (1), são vídeos nos quais as pessoas aparecem tocando algum cover ou remix de alguma Game Music qualquer. Nestes vídeos o aspecto visual é componente importante para a estética da produção, assim como toda performance musical. É evidente uma busca por uma certa identidade individual que faz com que cada youtuber tenham formas de produção sonora e visual únicas. Como exemplo, temos os casos de três canais relativamente populares: #Megafive, # BateraGamer e

#FamilyxJunes – dois brasileiros e outro americano, respectivamente. O #Megafive é um canal de Game Music em que os vídeos mostram o próprio criador tocando guitarra e baixo com diversas trocas de quadros com cenas filmadas dentro do próprio quarto. Além disso, a sonoridade de seus vídeos são diversas com algumas estilizações em samba e folk, porém a maioria dos vídeos tem uma produção sonora baseada em rock. Já o canal #BateraGamer, é formado por vídeos que mostram o produtor de conteúdo tocando as músicas em uma bateria também localizada em sua casa, porém ele não cria uma produção do zero, ele utiliza a música original para tocar suas levadas na bateria. O #FamilyXJunes é dos canais mais populares de Game Music do YouTube. Com mais de 175 mil inscritos atualmente, sua produção é também feita em um quarto e tocando baixo e guitarra, porém o cenário é estilizado com pôsteres de games e bandas de Metal. A sonoridade de seus covers são evidentes influenciadas pelo Heavy Metal.

No outro caso, o dos vídeos sem performance (2), é possível encontrar “vídeos” com as músicas originais, covers ou remixes sendo tocadas através do *streaming* do YouTube, porém sem nenhum tipo de performance sendo apresentada. No lugar do vídeo há apenas uma imagem representativa do game ou, no caso de algumas produções específicas de covers e remixes, do álbum do qual faz parte. Destaca-se, nesta “modalidade”, o canal #SupraDarky que possui aproximadamente 1800 vídeos e 48 mil inscritos. Este canal consiste apenas de “vídeos” de Game Music original e, no aspecto visual, apenas uma imagem só jogo para servir de referência.

No YouTube, o usuário deve procurar dentro da própria página os vídeos relacionados aos temas preteridos. Um fã de Game Music vai utilizar a ferramenta de busca do site ou entrar em algum canal “favoritado” para acessar vídeos que contenham este conteúdo. E vai interagir diretamente com os usuários ou produtores de conteúdo a partir da caixa de mensagem de cada vídeo que possibilita deixar comentários, ou através de mensagens privadas ou, até mesmo, utilizando outras mídias sociais (Twitter, Facebook, Instagram, etc.) para aumentar os canais de comunicação. Segundo Souza (2014) muitos dos comentários dispostos nos vídeos de Game Music no YouTube mostram o papel importante desempenhado pelo sentimento de nostalgia no processo de consumo e produção desta música neste local. Sendo, portanto, um sentimento entendido como positivo pelos fãs e buscado por eles.

No terceiro caso, o OC Remix se trata de um site com foco na Game Music, porém, diferentemente do VG Music, o conteúdo disponível é formado somente por remixes. Um

fã que chega ao site encontra tanto remixes que estão disponíveis abertamente para download quanto alguns que são comercializados através do selo digital criado pelo próprio site.

Por se basear num material que exige conhecimento tanto musical quanto de produção musical, o OC Remix não é um site aberto para se colocar conteúdos assim como o YouTube. Para participar, o músico deve enviar o seu remix para um comitê avaliativo que decidirá se a produção está adequada aos padrões mínimos de qualidade de produção do site. Padrões que são expostos em uma lista de critérios disponibilizada no próprio site⁷ – esta lista demanda uma reflexão específica não adequada a este momento. Mesmo sendo uma produção que exige envolvimento dos fãs, o site possui, atualmente mais de três mil remixes.

Diferentemente do músico/fã que quer produzir e divulgar seu trabalho, algum fã que só queira escutar os remixes poderá o fazer livremente, pois os downloads e o *streaming*, disponibilizado através links para o YouTube, são gratuitos. Além disso, há uma seção de comentários com características semelhantes as encontradas no YouTube, porém, os comentários parecem evidenciar mais aspectos técnicos de produção do que sentimentos nostálgicos. Além dos comentários, os usuários podem se engajar dentro do fórum que possui diversos tópicos discutindo técnicas de produção e alguns arranjos de competição de remix – atividade que precisa de um estudo mais aprofundado.

Vale ressaltar que toda a dinâmica social do site dá uma importância diferenciada ao processo criativo existente nestas produções, pois cada remix possui um pequeno *press release* escrito pelo autor com informações sobre a origem e desenvolvimento das ideias musicais ali empregadas. Os processos de criação são tão valorizados que o site possui um selo digital para distribuição de alguns álbuns de remixes de Game Music feitos. Também podemos destacar a existência de competição de remixes organizada nos fóruns do próprio site.

O caso offline

Fora da internet – mas sem deixar de lado sua importância no contexto geral –, temos alguns eventos que contém Game Music que acontecem nos estados de Rio de Janeiro e São Paulo: (1) Show da orquestra Video Games Live, (2) o bloco carnavalesco do Super Mario Bros no Rio de Janeiro, (3) Apresentações de bandas em eventos de cultura

⁷ Lista disponível em: <http://ocremix.org/info/Submission_Standards_and_Instructions> Acesso em: 20 de julho de 2015.

gamer no geral ou, até mesmo, de Anime/Manga. Destacando-se, nisto, as bandas Gameboys (SP) e Mega Driver (SP) por possuir uma maior popularidade relativa.

A orquestra Video Games Live (VGL) é um projeto do guitarrista e compositor de música para videogames Tommy Tallarico. Ela foi criada em 2005 e faz excursões anualmente pelo mundo, onde podemos destacar o Brasil que tem recebido o show nos últimos nove anos. O show da VGL é um evento singular onde tocam-se arranjos orquestrados de diversas Game Music famosas. Apesar de acontecer uma vez por ano, a sua recorrência sequenciada faz com que ele seja um show esperado por fãs de Game Music no Brasil devido a sua popularidade. Pelo reconhecimento, podemos dizer que a VGL é um dos grupos mais populares de Game Music no Brasil e devido a isto a própria banda possui um site dedicado aos fãs brasileiros com domínio nacional.⁸

O bloco carnavalesco da cidade do Rio de Janeiro o Bloco Super Mario Bros é um bloco de carnaval que há três anos sai pelas ruas do Rio de Janeiro durante o carnaval com repertório de músicas do game Super Mario. Além disso, conforme “manda” a tradição do carnaval, os participantes utilizam uma indumentária baseada no game em questão. Desfilando pelo bairro de Santa Teresa, o bloco tem conseguido popularidade considerável a ponto de começar a disputar espaço na agenda dos blocos carnavalescos da cidade do Rio de Janeiro. Este bloco se configura dentro das festas de carnaval e por isso tem uma relação específica com as práticas de blocos carnavalescos que, assim como mostra Rubião (2012), possuem disputas territoriais do espaço urbano em torno de uma “ordem” social proporcionada pela prefeitura do Rio de Janeiro somente possível nesta época do ano.

Já no caso de apresentações de bandas, destacamos dois grupos formados na cidade de São Paulo, a Mega Driver e os Gameboys, por possuírem uma notoriedade dentro de toda a cena Game Music.

A Mega Driver é uma das pioneiras em Game Music no Brasil. Em atividade desde 2003 é uma banda muito citada como inspiradora de músicos para começarem a tocar Game Music (SOUZA, 2014). Os arranjos da Mega Driver são exclusivamente baseados em Heavy Metal e, por isto a banda é a primeira a se auto proclamar como do gênero Game Metal. No caso da banda Gameboys, ela se destaca pela criatividade diversa nos arranjos produzidos que misturam diversos gêneros musicais. Entrando em evidência, recentemente, por ter sido chamada para participar da produção do relançamento do game *Toe Jam &*

⁸ O endereço do site em questão é: www.videogameslive.com.br

Earl no qual gravarão algumas faixas musicais do jogo.⁹ Um fato importante para se notar é que ambas não possuem espaço para tocar Game Music em festivais direcionados a este tipo de música, pois os mesmos não existem. Estas bandas tocam em poucos eventos de empreendimento próprio ou em eventos de games no geral, como Brasil Game Show e Arena Game. Ambas utilizam o auxílio da internet para divulgar suas produções, como uma forma de manterem-se ativas.

Além disso, vale destacar que este ano houve um evento dedicado a Game Music no Viradão Cultural de São Paulo que merece o destaque por demonstrar o reconhecimento desta música por parte da secretária municipal de cultura. Entretanto, haviam DJs que tocam Game Music e outros que tocam Chipmusic, fato que mostra que ainda há uma certa tendência em englobar estas estéticas distintas sobre o mesmo “guarda-chuva”. A Chipmusic é um estilo que possui algumas estéticas da subcultura gamer e se caracteriza principalmente por utilizar os videogames como instrumentos musicais, usando chips reprodutores de som destes objetos como sintetizadores de áudio, porém esta música não é Game Music, como assim defendem os próprios compositores deste estilo (ver SCHAFER, 2014).

Reunificando offline e online

Procurando refletir sobre esse esboço de circuito musical, o que podemos notar é que a configuração dos circuitos online e offline são diferenciadas. O circuito offline é constituído por poucas práticas existentes e relevantes para os gamers fãs de Game Music. Entretanto, podemos perceber que a repetição constante de certos shows pode dar indícios de um possível fortalecimento desse circuito na medida em que ganham legitimação dentro do cenário da Game Music no Brasil. O aparecimento do Bloco do Super Mario e sua permanência dentro do circuito de blocos de carnaval do Rio de Janeiro é uma amostra de que a Game Music começa a ocupar os diversos espaços da *paisagem sonora* (SCHAFER, 1991) dentro de um evento de muito impacto para a própria cidade, pois afeta, de diversos modos, as dinâmicas de uso do espaço urbano. Assim, tanto no bloco carnavalesco citado quanto no show da VGL, um fã de games encontra nestes eventos um local de pertencimento identitário, portanto, de grande impacto afetivo. São eventos escassos mas que fãs utilizam para congregar e prestigiar tudo aquilo que tem grande valor afetivo relacionado, nestes casos, aos games de modo geral. Neste sentido, podemos inferir que os

⁹ Notícia disponível em: <<http://br.ign.com/toejam-and-earl-project/2286/news/banda-brasileira-vai-participar-do-novo-toejam-ear>> Acesso em: 16 de julho de 2015.

fãs de Game Music esperam por esses eventos anualmente, criando expectativas para estes momentos singulares e raros – se comparados aos eventos de outras músicas populares.

Por outro lado, o circuito online é estruturado em diversos sites além dos três citados. Com isto, poderíamos partir da assunção do senso comum de que a internet facilita com que haja um circuito nela por um comodismo – o que de fato pode se mostrar verdade em estudos futuros. Mas, é importante destacar que os sites citados específicos para Game Music (OC REMIX e VG Music) foram criados com engajamento dos fãs desta música. Foi necessário que pessoas se envolvessem nos processos administrativos de demanda financeira, necessários para a existência dos próprios domínios online e envolvimento em atividades de programação que exigem conhecimento técnico e tempo de dedicação. Além disso, destaca-se o papel dos fãs-produtores-consumidores e fãs-consumidores; o primeiro, principalmente, por formar todo o arquivo disponível e o segundo por aumentar o coro de fãs de músico, além, é claro, de adicionar perspectivas diferenciadas de escuta e crítica do material produzido. Mesmo no caso do YouTube, que contém Game Music mas não especializado nela, podemos dizer que ele tem uma importância dentro do cenário da Game Music. Sua utilização, pelos fãs de Game Music para compartilhar produções de alto nível técnico ou, simplesmente, os primeiros acordes do aprendizado da música do seu game favorito, mostra que o site tem servido como referência para o fã desta música.

Um outro fato interessante é que a utilização de arquivos MIDI acaba possibilitando uma maior integração dos sites a partir dos diversos usos possíveis além da apreciação. Por exemplo, diversos produtores acabam utilizando o site VG Music para encontrar algum arquivo MIDI para “abri-los” em softwares específicos que mostram as trilhas musicais para, desta forma, selecionar alguns trechos musicais na composição de um arranjo próprio. Isto faz com que o músico “economize” o tempo que gastaria se precisasse transcrever todas as melodias.

No entanto, é também importante ressaltar que o acesso mais “facilitado” ao consumo e compartilhamento das produções na internet, em relação as produções exclusivamente offline, é essencial para a existência da dinâmica de consumo e produção online. O fato é que para consolidar práticas musicais no offline é necessário empreendimento dos agentes na produção de eventos que possuem riscos financeiros e demandam grande energia física ou muitas pessoas articuladas no processo. Se um evento não consegue um “sucesso” ele pode significar prejuízo aos organizadores. Por outro lado, “estar na internet” já pressupõem um maior alcance do compartilhamento das produções

para o consumo, sem as adversidades existentes em uma produção de eventos off-line. Vale ressaltar, como lembram Sá e De Marchi (2005), há um esforço de complexidade singular na manutenção dos ambientes online apesar de não serem tão “visíveis” quanto os empreendimentos que acontecem no offline. Neste sentido, a internet mostra um circuito mais consolidado, provavelmente por já garantir uma certa segurança aos envolvidos na manutenção dos sites por demandar menos gastos financeiros. E o alcance da internet torna o seu uso uma “grande barganha” no quesito divulgação. Do mesmo modo, um fã tem acesso facilitado a maioria dos conteúdos que são gratuitos ao alcance de alguns “clicks”.

Vale ressaltar, nesta discussão, que o evento offline possui uma dinâmica diferente, com nuances singulares que podem ser o diferencial para aqueles que participam de shows de gêneros musicais quaisquer. Portanto, a internet não substitui mas é uma alternativa a falta de eventos “ao vivo”, configurando-se como um importante local de práticas culturais envolvendo a Game Music.

Apesar de o discurso parecer que estou fazendo uma separação daquilo que acontece no circuito da Game Music dentro e fora da internet, é evidente que ambos são interligados de maneira dinâmica. No primeiro momento podemos pensar que ambos influenciam uns aos outros, porém é mais apropriado dizer que ambos funcionam conjuntamente. Como exemplo, temos as bandas citadas no texto [Mega Driver e Gameboys]. A Mega Driver foi uma banda que começou a partir da iniciativa individual do guitarrista Nino Mega Driver que criou um site e compartilhou suas produções músicas na internet, só posteriormente, quando percebeu que havia interesse do público em assistir uma apresentação de Game Music, que ele buscou integrantes para formar um grupo que pudesse tocar suas músicas em shows ao vivo.¹⁰ Já a banda Gameboys conseguiu oportunidade de participar do *remake* do game Toe Jam & Earl depois que um dos produtores do game encontrou a banda no YouTube em um vídeo que tocavam versões das músicas deste game em questão.¹¹

Esse processo dinâmico entre os circuitos online e offline possibilitaram a criação do Magfest, um evento de Game Music que ocorre anualmente nos Estados Unidos. O evento em questão serve de palco para que diversos músicos, que divulgam seus trabalhos na internet, possam se apresentar para o público em uma performance com contato mais aproximado. A própria Mega Driver se apresentou na edição de 2014.

¹⁰ Informação encontrada em entrevista realizada pelo portal UOL. Disponível em: <<http://www.megadriverr.com.br/midia/2004-05-31-terra%20games.jpg>> Acesso em 16 de julho de 2015.

¹¹ Notícia disponível em: <<http://br.ign.com/toejam-and-earl-project/2286/news/banda-brasileira-vai-participar-do-novo-toejam-ear>> Acesso em 16 de julho de 2015.

Considerações finais

Tentamos aqui, com este esboço do circuito da Game Music, ilustrar um pouco sobre as práticas musicais relacionadas a esta música. Com estes poucos exemplos, percebemos que há uma estrutura singular de funcionamento desta música. Primeira por sua concentração mais ativa de fãs e práticas musicais se realizar no ambiente da internet, pois as práticas offline acontecem em com pouca representatividade dentro do próprio circuito. Mas, ao mesmo tempo, para pensarmos em uma cena da Game Music, temos que unir online e offline para começarmos a esboçar este cenário específico. Já podemos ver que existem cenas específicas dentro do circuito da Game Music. Temos a cena dos remixes que tem entrada simplificada no YouTube, mas dificultada no OC Remix que tem regras para específicas e um certo “controle de qualidade” ditado pelos avaliadores do próprio site. Além disso, há as disputas de remixes dentro do OC Remix que compõe essa cena. Ao mesmo tempo podemos incluir o caso de bandas, grupos, orquestras e Dj’s que atuam fazendo apresentações offline – como alguns exemplos citadas anteriormente.

Podemos pensar também em uma cena somente de covers, pois alguns artistas apenas produzem covers destas músicas. Se os covers são versões musicais em que se matem, principalmente, a forma musical da música, como os artistas se diferenciam dentro disso? Como isso afeta suas questões identitárias?

Estas reflexões apontam para a necessidade de identificar o que é, de fato, o cover e o remix para os fãs e produtores de Game Music. O entendimento de como se configuram as fronteiras destas duas produções, pode ser um passo importante para compreender o funcionamento dos circuitos e cenas da Game Music, pois são produções muito relevantes para a existência de diversas práticas musicais, como as discutidas aqui.

REFERÊNCIAS

BURGESS, Jean e GREEN, Joshua. **Youtube e a Revolução: Como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade**. Digital. Trad. Ricardo Giassetti. São Paulo: Editora Aleph. 2009.

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.

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.

FREIRE FILHO, João; MARQUES, Fernanda. Jovens, espaço urbano e identidade: reflexões sobre o conceito de cena musical. **Anais do CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 2005**. Rio de Janeiro. Anais...Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

HERSCHMANN, Micael; KISCHINHEVSKY, Marcelo. A reconfiguração da indústria da música. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação E-compós**, Brasília, Vol.14, N.1, jan./abr. 2011.

JANOTTI JUNIOR, J. Loucos por música: Cenas musicais, circuitos culturais, colecionadores e consumo de música em novos territórios sonoros. **Anais do CONGRESSO INTERNACIONAL EM COMUNICAÇÃO E CONSUMO – COMUNICOM, 2012**, São Paulo. **Anais...**São Paulo: 2012.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. Os circuitos dos jovens urbanos. **Tempo Social, revista de sociologia da USP**. Vol. 17, n. 2, p. 173-205, 2005.

PEREIRA, Simone Luci; SANTIAGO, Sabrina. Circuitos, cenas, cosmopolitismos: Cartografias da latinidade em São Paulo. **Anais do Congresso Internacional de Comunicação – COMUNICON, 2014**. Grupo de Trabalho de “comunicação, consumo e novos fluxos políticos: ativismos, cosmopolitismos, práticas contra-hegemônicas”. São Paulo, SP. Comunicon, 2014.

RUBIÃO, Marcelo. **Música, Espaço Público e Ordem Social no Carnaval de Rua do Rio de Janeiro: um estudo etnomusicológico (2009-2011)**. 2012, 114 f.. Dissertação (Mestrado em Música – Musicologia) Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2012.

SÁ, Simone. Will Straw: Cenas musicais, sensibilidades, afetos e a cidade. In: **Comunicação e Estudos Culturais**, Jeder Janotti Jr e Itania Maria Mota Gomes (orgs), Bahia: EDUFBA, 2011

SÁ, Simone. DE MARCHI, Leonardo. Não basta ser DJ: tem que ser underground! Sobre coletivos e comunidades virtuais de música eletrônica no Brasil. **Revista FAMECOS**, n. 26, abr. 2005.

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.

SCHAFER, Murray. **O ouvido Pensante**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1991.

SILVA, Melina. **Guerreiros do metal: disputas em torno do compartilhamento de álbuns na cena do metal nacional**, 2013, 196 f.. (Mestrado em Comunicação) Universidade Federal Fluminense, Instituto de Artes e Comunicação Social, Niterói, 2013

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

STRAW, Will. Scenes and sensibilities. **E-Compós – Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, v.6, 2006. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/83>>. Acesso em: 20 mai. 2013.