 

VIDEO GAMES LIVE: PERFORMANCE MUSICAL DE GAME MUSIC EM UMA ORQUESTRA

*Schneider Souza*

*Felipe Trotta*

*PPGCOM-UFF*

A presente apresentação visa discutirsobre *performance* pode e capital a partir de um trabalho de campo de caráter etnográfico realizada em evento da orquestra Video Games Live como parte da pesquisa de doutorado em andamento. A pesquisa consiste na análise do processo de descolamento que a música dos jogos eletrônicos sofre ao sair dos videogames para constituir práticas musicais singulares. Para entender essa questão foi escolhido um *corpus* de pesquisa amplo e de casos diversos: orquestra Video Games Live, bandas de game music, circuito online e o festival Magfest. No caso desta apresentação, procuraremos trazer uma reflexão sobre questões levantadas em uma das três pesquisas de campo realizadas em eventos da Video Games Live.

A game music é um conceito que designa um tipo de música produzida para servir de trilha sonora de um jogo eletrônico com a função de aumentar a imersão do jogador no universo proposto no *game* (COLLINS, 2008; HUIBERTS, 2010). Entretanto, novas práticas de produção e consumo dessa música, diferentes de sua função inicial, começaram a surgir. Encontramos tanto *covers* quanto *remixes* (versões rearranjadas) que tentam representar essa música de modos diversos a partir das representações individuais dos sujeitos. Dentro disso, alguns artistas criam formas especializadas de produção de versões de game music adequando-as a seus gêneros musicais, como heavy metal, EDM, fusion e jazz. Além disso, essa música circula por outras mídias, como CDs, DVDs, Blu-rays e arquivos digitais, que condicionam outras formas de se relacionar com ela. Diante disso, podemos notar que essa música descola do *game* e começa a ganhar novas formas representativas tanto na produção quanto no consumo.

Uma forma representativa de produção de game music fora dos videogames é o realizado pela orquestra Video Games Live, um projeto que consiste, prioritariamente, na produção de apresentações musicais de versões orquestradas desse tipo de música. Desde sua primeira apresentação em 2005 o grupo vem se apresentando pelo mundo, somando, atualmente, mais de 400 shows realizados em diversos países.

Durante a pesquisa de campo, notamos que a Video Games Live quebra certos padrões condicionados e esperados sobre esse tipo de formação musical, naquilo que tange a *performance* musical. Tomas Turino (2008), por exemplo, afirma que a música orquestral tem a tendência a possuir um padrão singular de *performance* em que a separação dos músicos e público é clara, onde cada um possuí papel definido; os músicos tocam, o público escuta. Além disso, em apresentações tradicionais de orquestra, há questões relacionadas a competência musical que imbricam em uma noção singular de qualidade sonora que deve ser desejada e contemplada. Não pode haver reações do público, nem o uso de dispositivos tecnológicos que possam diminuir a atenção que deve ser dada ao objeto sonoro ou que coloquem em dúvida a qualidade dos músicos. Em outras palavras, há um tipo de *habitus* (BOURDIEU, 1983)esperado para esse tipo de formação musical que necessita de um *capital cultural* (BOURDIEU, 2007)específico para que os papeis de ambos, músicos e público, possam ser representados adequadamente conforme regras previamente determinadas pelo social. No caso da Video Games live, o contexto é diferente e exige comportamentos aparentemente mais adequados a um show de música *pop*, portanto, pouco aceitos em situações em que esse tipo de formação musical se apresenta de modo mais tradicional.

Em termos de *performance*, a apresentaçãoda Video Games Live se mostra diversa, não sendo feita somente a partir da produção musical dos músicos, mas também com a participação do público em corais ou jogos, com o uso de vídeos com entrevistas, *machinimas* e *live action*, e até concursos de *cosplay*. Baseando na perspectiva crítica de Bruno Latour, em que devemos incluir os não-humanos nas análises e observações do coletivos – o autor prefere que a palavra *social* seja substituída por coletivo-, notamos que os dispositivos tecnológicos (telão, monitor de áudio, iluminação, câmera digital etc.) desempenham papel singular na apresentação por criar uma diversidade que instiga a participação ativa corporal do público: que ri de momentos cômicos, que canta alguns trechos musicas, que responde a chamamentos do anfitrião ou que cria minijogos de adivinhação entre músicas. A apresentação musical ganha caráter mais participativo que faz com que essa música seja ressignificada, adicionando novos elementos para o seu entendimento. A game music, nesse contexto, se dissocia, mesmo que parcialmente, do *game* e cria modos representacionais distintos, porém também significativos.

**Referencias bibliográficas**

BOURDIEU, Pierre. **Os Três Estados do Capital Cultural**. In: NOGUEIRA, M. A.; CATANI, A. . Escritos de Educação, 9ª ed., Petrópolis: Vozes, 2007, pp.73-79.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Sociologia**. (org. Renato Ortiz). São Paulo: Ática, 1983.

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

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

LATOUR, Bruno. **Jamais Fomos Modernos**. Rio de Janeiro: 34 Literatura, 1994.

TURINO, Thomas. **Music as Social Life**. Chicago: University of Chicago Press, 2008