

Solange Aparecida de Souza Monteiro
(Organizadora)

Música, Filosofia e Educação 2

 **Atena**
Editora
Ano 2019

Solange Aparecida de Souza Monteiro

(Organizadora)

Música, Filosofia e Educação 2

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Lorena Prestes

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

M987 Música, filosofia e educação 2 [recurso eletrônico] / Organizadora Solange Aparecida de Souza Monteiro. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (Música, Filosofia e Educação; v. 2)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-105-3

DOI 10.22533/at.ed.053190502

1. Música – Filosofia e estética. 2. Música – Instrução e estudo.
I. Monteiro, Solange Aparecida de Souza. II. Série.

CDD 780.77

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A natureza e o valor da Educação Musical são determinados pela natureza e valor da música. Com base nesta premissa inicial, Reimer estabelece argumentos para afirmar a necessidade de uma filosofia para educação musical: A qualidade da compreensão sobre uma atividade profissional está relacionada ao impacto na sociedade que esta profissão pode obter. Assim, a educação musical só deixaria a “periferia da cultura humana” quando houvesse maior entendimento profissional do valor da educação musical. Para Liane Hentschke, a música não está no rol das “disciplinas sérias” por causa “uso que se tem feito dessa área de conhecimento e da atividade profissional decorrente dela” (Hentschke, Del Ben, 2003, p. 117). Para modificar este panorama, é preciso uma tomada de consciência dos profissionais que estão atuando no campo da pedagogia musical. Reimer entende que o profissional consciente do valor de sua profissão, mais que um elo na comunidade pedagógica, é alguém que tem a visão modificada a respeito da natureza e do valor de sua vida pessoal (1970, p. 4); As bases para a valorização da educação musical exigem a configuração de uma filosofia. No entanto, seus efeitos serão mais produtivos se essa filosofia estiver em desenvolvimento durante a formação do educador musical. Segundo Cláudia Bellochio, as pesquisas sobre educação musical no Brasil poucas vezes são referência para o ensino de música nas escolas, o que constituiria “um hiato entre a produção de pesquisas e a apropriação de seus resultados no contexto da escolarização” (2003, p. 129). Assim, a ausência de uma articulação entre ensino e pesquisa em nossas universidades reforça a necessidade de uma filosofia de educação musical, que seria capaz de conciliar os diversos saberes mobilizados e que estariam conjugados nas ações e reflexões da prática docente; A música é uma disciplina do conhecimento que também constitui caminho para se entender a realidade. Reimer (1970, p. 9) afirma que o aluno que entende a natureza real da música pode partilhar as visões da realidade que a música oferece. O problema nessa questão é o contraste entre o ensino da disciplina e a prática da mesma fora da escola. Enquanto em suas atividades extra-escolares o aluno se conecta com uma vasta gama de opções musicais e trafega por diversos contextos culturais (internet, TV, espaços públicos), na escola ele costuma ter contato com expressões musicais que pouco ou nada tem a ver com sua realidade sonora. Sobre o último ponto, vale esclarecer que não se trata de celebrar acriticamente o conhecimento musical que o estudante traz consigo, prática esta que, em geral, redundaria em uma reprodução destituída de aprofundamento contextual e analítico em relação às canções ou hits da mídia de massa. Por outro lado, a introdução da gramática da música (a teoria) desvinculada do fazer musical espontâneo resulta em uma prática inócua e sem sentido para o aluno. Se as visões concernentes a uma educação musical na contemporaneidade observam os novos contextos estabelecidos na sociedade, concebendo estruturas que constroem uma rede de relações a partir do conhecimento e da experiência do sujeito (Fonterrada, p. 175-6), ainda há nas escolas

um vazio entre o que é ensinado e o que é compreendido e praticado pelo aluno. Em relação a esse tópico, Bennett Reimer argumenta que uma alternativa para a fundamentação filosófica da educação musical é a abordagem estética da música. O autor assinala que a educação musical deve ter entendimento da natureza e do valor estéticos da música, a fim de realmente tornar-se educação musical. Porém, como veremos a seguir, essa opção por uma educação estética encontra oposição e contra-argumentação nos estudos de outros pesquisadores da educação musical.

No artigo PRINCESA ISABEL: GÊNERO E PODER NO IMPÉRIO E MÚSICA, os autores, Solange Aparecida de Souza Monteiro, Karla Cristina Vicentini de Araujo, Carina Dantas de Oliveira, Viviane Oliveira Augusto, Gabriella Rossetti Ferreira e Paulo Rennes Marçal Ribeiro, aprofundar conhecimentos sobre as relações de gênero, música e poder no império, verificando a vida da Princesa Isabel. Será utilizado um recorte da história do Brasil, do poder atribuído a Princesa Isabel, e questões particulares, da vida privada e conflitos de gênero vivenciados. No artigo EXPERIMENTALISMO E MÚSICA CONCRETA NO JAPÃO PÓS-GUERRA: RELIEF STATIQUE (1955) E VOCALISM AI (1956) DE TORU TAKEMITSU, o autor **Luiz Fernando Valente Roveran** busca uma visão endêmica do conceito de música concreta que emerge na década de 1950 em Tóquio. No ARTIGO FAARTES VIRTUAL: UM MODELO DE AMBIENTE VIRTUAL PARA O ENSINO DE ARTES NA UNIVERSIDADE FEDERAL DO MAZONAS, o AUTOR Jackson Colares da Silva busca descrever um modelo de Universidade Virtual adaptado ao contexto amazônico. **No artigo FEEDBACK EM MUSICOTERAPIA GRUPAL, os autores,** Marcus Vinícius Alves Galvão, Claudia Regina de Oliveira Zanini, buscam estudar, resultado de um projeto vinculado ao Programa Institucional Voluntário de Iniciação Científica (PIVIC).

NO ARTIGO FORMAÇÃO HUMANA: uma breve análise de paradigmas formativos na História da Humanidade e suas implicações ao Filosofar e à educação, as autoras **Letícia Maria Passos Corrêa e Neiva Afonso Oliveira,** disserta sobre o papel do Ensino de Filosofia e sua conexão com os processos relativos à formação humana na direção da compreensão de que nascemos humanos, mas precisamos continuar a sê-lo. No artigo **GOETHE E A EDUCAÇÃO: PRINCÍPIOS FORMAÇÃO A PARTIR DA OBRA OS ANOS DE APRENDIZADO DE WILHELM MEISTER,** Márcio Luís Marangon busca analisar a obra Os anos de aprendizado de Wilhelm Meister, de Goethe. representa uma síntese da dissertação “Guitarra Baiana: uma proposta metodológica para o ensino instrumental” (VARGAS, 2015) **GUIARRA BAIANA: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA PARA O ENSINO INSTRUMENTAL, Alexandre Siles Vargas** Busca trazer a síntese da dissertação “Guitarra Baiana: uma proposta metodológica para o ensino instrumental” realizada durante nosso Mestrado em Música na subárea na subárea Educação Musical do Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade Federal da Bahia. **No artigo IDEIAS DE H. J. KOELLREUTTER PARA EDUCAÇÃO MUSICAL NO BRASIL E SUA POSIÇÃO QUANTO AO PAPEL DA**

ESCUTA, os autores, **Patrícia Lakchmi Leite Mertzig Gonçalves de Oliveira, André Luiz Correia Gonçalves de Oliveira** apresenta aspectos da influência de Hans Joachim Koellreutter na prática musical e pedagógica no Brasil. No artigo **INTERATIVIDADE E MÚSICA NO VIDEOGAME: UM ESTUDO DE CASO SOBRE AS TÉCNICAS DE COMPOSIÇÃO PARA ÁUDIO DINÂMICO EMPREGADAS NA TRILHA MUSICAL DE JOURNEY (2012)**, o autor **Luiz Fernando Valente Roveran** busca estudar duas técnicas de composição para videogames aplicadas por Austin Wintory à música de Journey (2012). No artigo **JORNADA DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO MUSICAL: REFLETINDO SOBRE AS APRENDIZAGENS GERADAS NA ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS** as autoras, **Natália Búrigo Severino, Mariana Barbosa Ament**, busca analisar os Estudos em Educação Musical (JEEM) é um evento destinado ao compartilhar de concepções, ideias e práticas de processos educativos em música. No artigo **LUIZ BONFÁ: uma breve trajetória, parcerias e apontamentos do estilo**, o autor **Tiago de Souza Mayer**, o trabalho consiste em traçar uma breve trajetória do violonista e compositor Luiz Floriano Bonfá, de modo a destacar parcerias relevantes e realizar apontamentos sobre seu estilo no violão. Para a fundamentação buscamos referências em Bourdieu (2006), Giovanni Levi (2006) François Dosse (2009). No artigo **MIGRANTES EM BOA VISTA: SUBJETIVIDADE DA MUSICALIDADE GAÚCHA PRESENTE NAS MANIFESTAÇÕES JUNINAS BOAVISTENSE**, autor **Marcos Vinícius Ferreira da Silva e Leila Adriana Baptaglin**, buscou compreender de que maneira a subjetividade da musicalidade gaúcha contribuiu para as múltiplas identidades da musicalidade boavistense. No artigo **a MÚSICA, EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO INFANTIL: EM FOCO AS RELAÇÕES COM O MEIO** da autora **Silvia Cordeiro Nassif**, objetivo trazer as contribuições da psicologia histórico-cultural para a educação musical. No artigo **MUSICALIZAÇÃO NA MATURIDADE: INCLUSÃO DE IDOSOS NA ÁREA DA EDUCAÇÃO MUSICAL POR MEIO DA FLAUTA DOCE E DO CANTO CORAL**, o autor **Jovenildo da Cruz Lima**, busca analisar nesta pesquisa a prática de inclusão de pessoas acima dos 60 anos por meio da musicalização com flauta doce, bem como o canto coral, buscando identificar possibilidades para a inclusão do idoso no âmbito da educação musical. No artigo **NA CALADA DA NOITE? SILÊNCIO**, a autora **Priscila Loureiro Reis**, discute a essência da música em sua unidade com o ser e o silêncio, apontando para uma musicalidade que desvela o ser e em tal desvelamento faz desencadear realidade, estabelecer sentido e constituir memória. No artigo **NARRATIVIDADE E RANDOMIZAÇÃO DA PAISAGEM SONORA EM JOGOS ELETRÔNICOS**, os autores **Fernando Emboaba de Camargo e José Eduardo Fornari Novo Junior**, propõem-se uma solução parcial para esse problema com base na fragmentação de longos trechos de ambiente sonoros associados à narrativa e uma posterior randomização temporal do conjunto de fragmentos sonoros. No artigo **NEGOCIANDO DISTÂNCIAS NAS AULAS DE MÚSICA: REFLETINDO SOBRE ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES DE MICHEL MEYER**, a autora **Helen Silveira Jardim de Oliveira** busca compartilhar

algumas reflexões de nossa tese de doutorado defendida no ano de 2014 cujo título foi: Ensinar e aprender música: negociando distâncias entre os argumentos de alunos, professores e instituições de ensino. **No artigo NOVA TRANSCRIÇÃO DE “NOITE DE LUA” DE DILERMANDO REIS PARA VIOLÃO SOLO FUNDINDO A PARTE DOS DOIS VIOLÕES COM BASE NA GRAVAÇÃO ORIGINAL**, o autor Breno Raphael de Andrade Pereira sugere a execução da peça Noite de Lua de modo mais fiel ao áudio original. Essa nossa transcrição diferencia-se das demais pela semelhança com a gravação deixada pelo compositor, contrastando com os demais arranjos disponíveis no grave desvio com relação à *forma*, baixos e ritmo. **O artigo O CICLO DA APRENDIZAGEM CRIATIVA NA AULA DE PIANO EM GRUPO**, o autor José Leandro Silva Martins Rocha, Discute os resultados de uma pesquisa de mestrado (ROCHA, 2015), que teve por objetivo investigar a aprendizagem criativa na aula de piano em grupo, por meio de uma pesquisa-ação com alunos do Curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. No artigo **O DISCURSO MUSICAL DO SÉCULO XVIII: ACEPÇÕES DE GOSTO NA OBRA DE FRANCESCO GEMINIANI (1687-1762)**, o autor Marcus Vinícius Sant’Anna Held Neves discorrer sobre diversas emulações retóricas almejadas por Geminiani (1687-1762) em sua obra tratadística, sobretudo nas *Regras para tocar com verdadeiro gosto* (c.1748), *Tratado sobre o bom gosto na arte da música* (1749) e *A arte de tocar violino* (1751).

SOLANGE APARECIDA DE SOUZA MONTEIRO

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
PRINCESA ISABEL: GÊNERO E PODER NO IMPÉRIO E MÚSICA	
Solange Aparecida de Souza Monteiro	
Karla Cristina Vicentini de Araujo	
Carina Dantas de Oliveira	
Viviane Oliveira Augusto	
Gabriella Rossetti Ferreira	
Paulo Rennes Marçal Ribeiro	
DOI 10.22533/at.ed.0531905021	
CAPÍTULO 2	10
EXPERIMENTALISMO E MÚSICA CONCRETA NO JAPÃO PÓS-GUERRA: <i>RELIEF STATIQUE</i> (1955) E <i>VOCALISM AI</i> (1956) DE TORU TAKEMITSU	
Luiz Fernando Valente Roveran	
DOI 10.22533/at.ed.0531905022	
CAPÍTULO 3	18
FAARTES VIRTUAL: UM MODELO DE AMBIENTE VIRTUAL PARA O ENSINO DE ARTES NA UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS	
Jackson Colares da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.0531905023	
CAPÍTULO 4	34
<i>FEEDBACK</i> EM MUSICOTERAPIA GRUPAL	
Marcus Vinícius Alves Galvão	
Claudia Regina de Oliveira Zanini	
DOI 10.22533/at.ed.0531905024	
CAPÍTULO 5	47
GOETHE E A EDUCAÇÃO: PRINCÍPIOS FORMAÇÃO A PARTIR DA OBRA OS ANOS DE APRENDIZADO DE WILHELM MEISTER	
Márcio Luís Marangon	
DOI 10.22533/at.ed.0531905025	
CAPÍTULO 6	60
GUITARRA BAIANA: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA PARA O ENSINO INSTRUMENTAL	
Alexandre Siles Vargas	
DOI 10.22533/at.ed.0531905026	
CAPÍTULO 7	76
IDEIAS DE H. J. KOELLREUTTER PARA EDUCAÇÃO MUSICAL NO BRASIL E SUA POSIÇÃO QUANTO AO PAPEL DA ESCUTA	
Patrícia Lakchmi Leite Mertzig Gonçalves de Oliveira	
André Luiz Correia Gonçalves de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.0531905027	

CAPÍTULO 8	85
INTERATIVIDADE E MÚSICA NO VIDEOGAME: UM ESTUDO DE CASO SOBRE AS TÉCNICAS DE COMPOSIÇÃO PARA ÁUDIO DINÂMICO EMPREGADAS NA TRILHA MUSICAL DE <i>JOURNEY</i> (2012)	
Luiz Fernando Valente Roveran	
DOI 10.22533/at.ed.0531905028	
CAPÍTULO 9	95
JORNADA DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO MUSICAL: REFLETINDO SOBRE AS APRENDIZAGENS GERADAS NA ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS	
Natália Búrigo Severino	
Mariana Barbosa Ament	
DOI 10.22533/at.ed.0531905029	
CAPÍTULO 10	102
LUIZ BONFÁ: UMA BREVE TRAJETÓRIA, PARCERIAS E APONTAMENTOS DO ESTILO	
Tiago de Souza Mayer	
DOI 10.22533/at.ed.05319050210	
CAPÍTULO 11	111
MIGRANTES EM BOA VISTA: SUBJETIVIDADE DA MUSICALIDADE GAÚCHA PRESENTE NAS MANIFESTAÇÕES JUNINAS BOAVISTENSE	
Marcos Vinícius Ferreira da Silva	
Leila Adriana Baptaglin	
DOI 10.22533/at.ed.05319050211	
CAPÍTULO 12	121
MÚSICA, EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO INFANTIL: EM FOCO AS RELAÇÕES COM O MEIO	
Silvia Cordeiro Nassif	
DOI 10.22533/at.ed.05319050212	
CAPÍTULO 13	130
MUSICALIZAÇÃO NA MATURIDADE: INCLUSÃO DE IDOSOS NA ÁREA DA EDUCAÇÃO MUSICAL POR MEIO DA FLAUTA DOCE E DO CANTO CORAL	
Jovenildo da Cruz Lima	
DOI 10.22533/at.ed.05319050213	
CAPÍTULO 14	135
NA CALADA DA NOITE? SILÊNCIO	
Priscila Loureiro Reis	
DOI 10.22533/at.ed.05319050214	
CAPÍTULO 15	152
NEGOCIANDO DISTÂNCIAS NAS AULAS DE MÚSICA: REFLETINDO SOBRE ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES DE MICHEL MEYER	
Helen Silveira Jardim de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.05319050215	
CAPÍTULO 16	160
NOVA TRANSCRIÇÃO DE “NOITE DE LUA” DE DILERMANDO REIS PARA VIOLÃO SOLO FUNDINDO A PARTE DOS DOIS VIOLÕES COM BASE NA GRAVAÇÃO ORIGINAL	
Breno Raphael de Andrade Pereira	

DOI 10.22533/at.ed.05319050216

CAPÍTULO 17 175

O CICLO DA APRENDIZAGEM CRIATIVA NA AULA DE PIANO EM GRUPO

[José Leandro Silva Martins Rocha](#)

DOI 10.22533/at.ed.05319050217

CAPÍTULO 18 189

O DISCURSO MUSICAL DO SÉCULO XVIII: ACEPÇÕES DE GOSTO NA OBRA DE FRANCESCO GEMINIANI (1687-1762)

[Marcus Vinícius Sant'Anna Held Neves](#)

DOI 10.22533/at.ed.05319050218

CAPÍTULO 19 205

O ENSINO DE SAMBA-REGGAE BASEADO NA TEORIA ESPIRAL DO DESENVOLVIMENTO MUSICAL DE SWANWICK E TILLMAN

[Alexandre Siles Vargas](#)

DOI 10.22533/at.ed.05319050219

SOBRE A ORGANIZADORA..... 220

INTERATIVIDADE E MÚSICA NO VIDEOGAME: UM ESTUDO DE CASO SOBRE AS TÉCNICAS DE COMPOSIÇÃO PARA ÁUDIO DINÂMICO EMPREGADAS NA TRILHA MUSICAL DE *JOURNEY* (2012)

Luiz Fernando Valente Roveran

Instituição de Artes da Universidade Estadual de
Campinas
Campinas – São Paulo

RESUMO: Este trabalho estuda duas técnicas de composição para videogames aplicadas por Austin Wintory à música de *Journey* (2012). Objetiva-se evidenciar como estas agem no campo prático, assim como suas características e possíveis efeitos no jogo. Referencia-se em trabalhos seminais da área do áudio para jogos digitais, como os de Collins (2007) e Whitmore (2003). Em sua conclusão, levanta pontos sobre o complexo contraponto entre a música nos games e a interação humano-máquina inerente à mídia, assim como discute a própria natureza da música de Wintory no contexto estudado.

PALAVRAS-CHAVE: Trilha musical. Videogame. Áudio dinâmico. *Journey*. Austin Wintory

ABSTRACT: This paper studies two techniques of video game music composition used by Austin Wintory in the original score for *Journey* (2012). It aims to evince how these techniques behave on the practical field, its characteristics and in-game effects. Seminal works in the field, such as Collins (2007) and Whitmore (2003) were used as theoretical framework. In its conclusion,

it raises points about the complex counterpoint between game music and human-machine interactivity, as it discusses the very own nature of Wintory's work within the studied context.

KEYWORDS: Between : Soundtrack. Video Game. Dynamic Audio. *Journey*. Austin Wintory.

1 | SOM E INTERATIVIDADE: CONCEITOS E HISTÓRIA

Em sua obra sobre a interação humano-máquina (HCI), Paul Booth propõe que esta seja um diálogo, onde uma “troca de símbolos entre duas ou mais partes, assim como os significados que os participantes deste processo atribuem a estes” (BOOTH, 1989, p. 46) se dá para gerar resultados perceptíveis. Essa permuta é tida amplamente como o pilar da existência dos jogos digitais, em que tanto jogador quanto sistema de jogo reagem ativamente de acordo com as situações propostas pela parte oposta. Todavia, a definição proposta por Booth tangencia a relação do usuário com o videogame, que difere em diversos aspectos do contato com outros tipos de *software*. Interagir com o jogo digital em seu espaço virtual nos confere o poder da agência, que é “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY,

2003, p.127). Ela é a “essência” (WILHELMSSON, 2001, p.144) da noção de interação, uma constatação que é reforçada pelo fato dos videogames contrariarem o princípio da HCI de facilitar a realização de tarefas ao imporem obstáculos aos jogadores (BARR *et al.*, 2006, p.182). Interagir no videogame é ser incumbido com um poder transformador sobre seu espaço virtual.

Essa premissa que edifica o videogame acaba diferenciando-o de mídias audiovisuais precedentes em que o espectador assume um papel passivo perante a tela projetiva. Nas palavras de Ernest Adams, “videogames permitem a alguém jogar — ou seja, agir. O jogador compra um jogo para fazer algo, não apenas para ver, ouvir, ou ler. Interação é a *raison d’être* do jogo eletrônico; é o que diferencia os games de outras formas de entretenimento não-interativas, como livros e filmes” (ADAMS, 2009, p. 69).

É natural, portanto, que o papel da trilha sonora nos games tenha refletido a questão acima exposta ao longo da história de sua mídia. A irregularidade do caminho percorrido pelo jogador rumo ao final da experiência proporcionada pelo jogo faz urgentes novas formas de se pensar e de se fazer som. «A partir do momento em que o usuário cria vários caminhos para transitar pelo aplicativo, novas formas de relacionar a música e as imagens se fazem necessárias. Não se trata mais de um discurso linear com começo, meio e fim, mas de múltiplas combinações de unidades isoladas» (CARRASCO, 2003, pp. 192-193).

Assim sendo, a criação de música e de efeitos sonoros para videogames teve de levar em consideração a sincronia destes elementos tanto com as ações do jogador quanto com os decorrentes estados de jogo possíveis. Este esforço é observável mesmo nos primeiros anos de existência dos jogos eletrônicos. Exemplo disso jaz em *Space Invaders* (Taito, 1978), um *arcade* em que fileiras de alienígenas a serem destruídas pelo usuário aproximam-se gradativamente da Terra. O game é acompanhado por uma sequência repetitiva de quatro notas musicais que se acelera conforme a ameaça extraterrestre chega mais perto de nosso planeta.

Naturalmente, essa prática evoluiu, e maiores possibilidades de sincronia audiovisual surgiram com o advento de novas tecnologias. No início da década de 1990, os compositores Michael Land e Peter McConnell, vinculados ao estúdio de games LucasArts, desenvolveram uma ferramenta chamada *iMuse*, que permitia ao seu usuário programar entradas e transições musicais de forma suavizada durante o desenvolvimento de jogos (LAND, 1998). À época, muitos dos games de maior sucesso da LucasArts se encaixavam no gênero aventura, como *Maniac Mansion II: Day of the Tentacle* (1993) e *Grim Fandango* (1998), onde as ações do jogador são executadas por meio de cliques do mouse sobre objetos interativos no espaço virtual. Dessa maneira, os compositores podiam utilizar o *iMuse* para predeterminar mudanças na música de acordo com as decisões do usuário — aproximando o âmbito sonoro dos acontecimentos em tempo real no game (SWEET, 2015, p.101).

Atualmente, em 2017, os profissionais do som que atuam nessa área contam

com diversas ferramentas voltadas à programação da execução de música e efeitos sonoros. *Softwares* como o *FMOD* e o *ELIAS*, comumente chamados de *middleware* por intermediarem a aplicação de arquivos de áudio nos games, e *engines*, como a *Unity*, fornecem ao usuário uma interface por onde ele pode estabelecer alterações paramétricas e transições refinadas entre faixas sonoras em um ambiente interativo (MENEGUETTE, 2011, p. 7). A aplicação desses recursos é perceptível na maioria das produções contemporâneas do meio.

Algumas terminologias foram cunhadas, tanto acadêmica quanto profissionalmente, para descrever as particularidades desse som que reage ao comportamento do jogador e do ciberespaço. Como aponta Guy Whitmore, o termo “áudio interativo” foi utilizado ampla e exaustivamente para se referir a este campo (WHITMORE, 2003, p. 1). Neste trabalho, nortear-nos-á a proposta de Karen Collins, que subdivide e classifica o som reativo de acordo com seu estímulo:

Áudio interativo refere-se àqueles eventos sonoros que reagem ao input direto do jogador. Em *Super Mario Bros.*, por exemplo, um som interativo é o som que o Mario faz quando um botão é pressionado pelo jogador para que o personagem pule. (...) Áudio adaptativo, por sua vez, é o som que reage aos estados de jogo, respondendo a vários parâmetros do jogo como contagens regressivas, saúde do jogador, saúde do inimigo, etc. (...) Áudio dinâmico engloba tanto o caráter interativo quanto adaptativo do som e reage tanto às mudanças no ambiente de jogo quanto às ações tomadas pelo jogador. (COLLINS, 2008, p. 4)

A ideia de dinamicidade do áudio pode ser encontrada na bibliografia especializada como um fator quantitativo que mede o quão responsivo é o som de um determinado game (MENEGUETTE, 2011, p. 2). Por exemplo, pode-se dizer que a música de um jogo possui baixa dinamicidade por ser estruturada em *loops* simples, ou seja, faixas sonoras repetitivas que servem estritamente como acompanhamento musical para sua respectiva fase. Por outro lado, um game cuja trilha musical conta com entradas e transições determinadas pelos rumos tomados pelo jogador tende a ter dinamicidade mais acentuada.

2 | OBJETO DE ESTUDO E MÉTODO

Disponibilizado em 2012 no console *PlayStation 3*, *Journey* é uma produção independente do estúdio *thatgamecompany* publicada pela Sony Interactive Entertainment — subsidiária especializada em videogames da corporação japonesa. O game foi dirigido por Jenova Chen e sua trilha musical foi assinada por Austin Wintory — que trabalhara anteriormente com a *thatgamecompany* em sua obra de estreia, *Flow* (2006).

O título acompanha a trajetória de um peregrino cujo destino final é o cume de uma montanha. Sua história é relatada sem o uso de texto ou voz, mas por meio de elementos próprios ao seu *gameplay* e de cenas não jogáveis, ou *cutscenes*, em que murais históricos desvelam imagens que relatam o passado de seu universo.

Sua trama é baseada tangencialmente na estrutura do monomito, exposta por Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces*, publicado em 1949 (WINTORY, 2012a). Além disso, o game pode ser jogado por duas pessoas *on-line* simultaneamente; contudo, suas identidades permanecem anônimas e ambas só podem se comunicar por meio de sons ativados por um botão específico no controle do aparelho.

Journey mescla elementos de *gameplay* oriundos de gêneros distintos de jogos digitais. Sua progressão baseia-se amplamente na resolução de quebra-cabeças e na exploração de cada cenário.

A escolha de nosso objeto de estudo foi amparada por dois fatores essenciais. Em primeiro lugar, *Journey* é um título consagrado em seu meio, tendo vencido ou sido indicado a categorias em premiações diversas, como o BAFTA e o Grammy — onde foi a primeira trilha musical de videogame a concorrer ao prêmio de Melhor Composição para Mídia Visual (thatgamecompany, 2013). Além disso, o trabalho de Austin Wintory foi totalmente pensado de forma que a música se adaptasse ao curso tomado pelo jogador. Segundo o compositor, “a meta era fazer a trilha transitar sem interrupções para parecer com que a música estivesse se desvelando em tempo real, como se um compositor invisível (e muito rápido!) a estivesse escrevendo” (WINTORY, 2012b).

Em um primeiro momento, nossa análise foi feita em um nível descritivo por meio da decupagem audiovisual do game — atentando, especificamente, para as entradas musicais e os eventos que as provocavam. A partir disso, comparamos estes resultados prévios com técnicas de composição para áudio dinâmico anteriormente denotadas em trabalhos de Whitmore (2003), Meneguette (2011), Sweet (2015) e outros.

3 | AS CAMADAS MUSICAIS DE JOURNEY

Uma técnica de composição para áudio dinâmico frequentemente utilizada consiste em criarem-se camadas de som para uma peça musical que são adicionadas ou subtraídas à sua execução de acordo com gatilhos específicos, ativados de acordo com as ações do jogador e com a situação do game. Um possível paralelo que nos serve para ilustrar melhor este conceito vem do cânone contrapontístico, onde as vozes da música surgem e se esvaem gradualmente em pontos pré-determinados.

A bibliografia especializada refere-se a essa forma de organização sonora como sobreposição vertical — do inglês *layering* (MENEGUETTE, 2011, p.8) ou *vertical remixing* (SWEET, 2015, p.153). Contudo, é importante denotar que esta música dinâmica estabelece um contraponto audiovisual e interativo com o decorrer do jogo digital: um número de fatores do game, como a saúde do avatar, os objetivos completados de um quebra-cabeça ou uma contagem regressiva, pode ser selecionado para condicionar as alterações na música. Portanto, cremos que inferir uma ideia de verticalidade ou horizontalidade, como veremos mais adiante, pode gerar certa

confusão ao leitor. Assim, optamos por nos referir a esta técnica de composição por camadas de som, buscando também preservar o sentido original do termo *layering*.

Segundo Guy Whitmore, este recurso é útil para a trilha musical obter continuidade, dado que suas transições são marcadas estritamente por mudanças na instrumentação de uma só composição. Por outro lado, torna-se mais difícil alternar entre peças diferentes (WHITMORE, 2003, p.2).

Em *Journey*, a construção de uma música em camadas é excepcionalmente perceptível no segundo cenário do game. Em um árido deserto, o jogador deve ativar mecanismos que completam seções de uma grande ponte de tecido que o levará para seu próximo destino. A trilha musical reage a cada vez que o jogador constrói uma parte da edificação.

A música emerge após o usuário acionar o primeiro dispositivo e se apresenta na forma de um contínuo orquestral composto por uma nota pedal (F#) executada por contrabaixos, enquanto longos acordes de um sintetizador proveem o material harmônico à peça. Fragmentos do tema principal do game cintilam ao serem executados tanto por instrumentos de madeira quanto de metal. Após a ativação do segundo mecanismo, um contrabaixo solo em *pizzicato* é adicionado à orquestra e dá uma noção um pouco mais clara de pulso à música, anteriormente difusa. A ponte se completa com o achamento de um terceiro maquinário a ser ligado, o fato é sinalizado pela apresentação de uma variação da melodia do tema, executada por uma flauta baixo — a primeira vez em que uma frase musical discernível é tocada nesta fase do jogo.



Figura 1: Melodia do tema principal de *Journey* (transcrição nossa).

Na gravação em vídeo disponibilizada como referência ao leitor, esta seção do game toma em torno de sete minutos para ser completada pelo jogador — tempo longo o suficiente para o compositor se desvencilhar das desvantagens expostas por Whitmore acerca das camadas de som. A transição para outra peça musical é feita por meio de *crossfade* quando o jogador inicia a travessia da ponte recém-erigida. Uma nova música, agora de caráter mais agitado — com amplo emprego de percussão e de sonoridade modal maior —, indica o êxito do jogador, convidando-o a descobrir o próximo estágio de sua jornada.

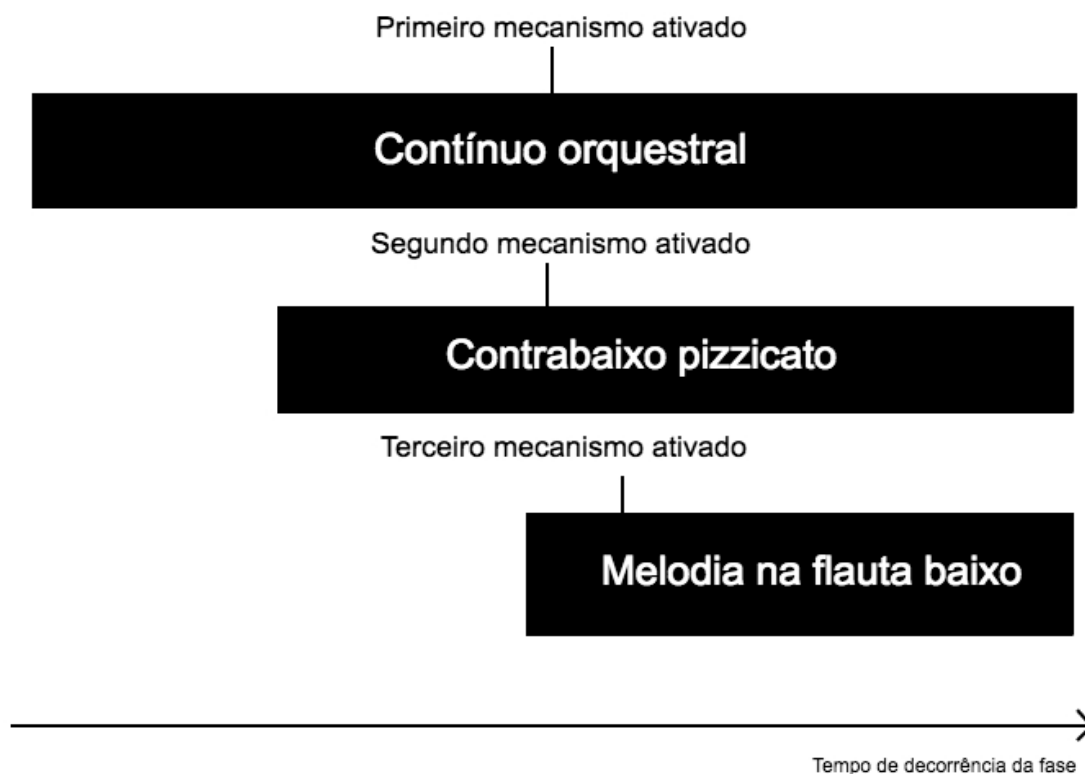


Figura 2: Gráfico explicativo da sobreposição vertical na música do segundo cenário de *Journey*.

A opção por desvelar gradativamente as camadas sonoras da composição original estabelece um contraponto direto com a condição do jogador enquanto agente dentro do universo de *Journey*. Não se trata de uma música que estabelece tão somente diálogos com os planos dramático e narrativo do filme, mas uma trilha musical que ajuda a indicar um caminho a quem joga: cada adição de um instrumento denota que um passo em direção à resolução do quebra-cabeça proposto foi dado.

4 | AS COSTURAS INVISÍVEIS DA MÚSICA DE *JOURNEY*

Conforme citado no item 2, Austin Wintory buscou criar uma trilha musical para *Journey* em que suas composições transitassem ininterruptamente de acordo com o avanço do jogador — o autor utiliza o adjetivo *seamless* para descrever sua intenção, que pode ser traduzido para o português como “sem costuras”. Isso não significa, necessariamente, que o jogo seja permeado integralmente por música. No final da penúltima fase do título, por exemplo, o silêncio preenche o momento de penúria extrema da personagem principal, debilitada pelo clima gelado e pelo esforço ao escalar a montanha.

A ideia exposta por Wintory, todavia, toma corpo mais definido na sexta fase do

game. Tal qual no caso analisado no item anterior, o jogador deve ativar uma série de mecanismos para completar seu objetivo. Uma alta torre a ser escalada jaz em uma ampla sala circular. Aqui, o jogador deve acionar cinco chaves que preenchem o recinto com um líquido dourado para se elevar ao topo do edifício, onde ele encontrará uma continuação para seu caminho de peregrinação.

É válido atentar ao fato de que o campo visual do jogador é modificado a cada patamar que ele alcança no quebra-cabeça. Junto do líquido elevatório, criaturas amigáveis surgem para ajudar o usuário e, de súbito, corredores antes inalcançáveis podem ser acessados pelo protagonista. Em comparação com o primeiro caso estudado, as mudanças nesse sentido são maiores e mais frequentes — ali, a única adição visual à fase jaz nas construções que surgem para completar a ponte.

Ao invés de compor uma só peça cuja orquestração é gradualmente complementada, o autor opta aqui por utilizar faixas mais curtas para representar cada andar alcançado pelo jogador. Tanto Sweet (2015, p.152) quanto Meneguette (2011, p.7) chamarão esta prática de sequenciamento *horizontal* pelo fato das músicas se organizarem linearmente no eixo do tempo. Nesse caso, alguns recursos foram criados para que estas transições sejam feitas de forma suavizada a fim de não trazer estranhamento ao jogador. Uma delas é o emprego de curtos motivos melódicos entre as peças, como breves introduções, a cada mudança (WHITMORE, 2003, p.2) — elemento que será constantemente utilizado por Wintory aqui.

Nesta seção de *Journey*, é notável que o compositor tenha buscado utilizar contrastes temáticos e de orquestração entre as músicas para delimitar cada passo do quebra-cabeça.

A ativação do primeiro mecanismo leva a trilha a executar uma peça orquestral com predominância de textura acordal e cuja noção de pulso é pouco reconhecível. Sua intensidade é baixa e não apresenta contornos melódicos. As discrepâncias são logo perceptíveis quando, após segundo passo cumprido, surgem as cordas agudas tocando uma melodia *cantabile*, um novo motivo musical apresentado ao jogador. Este, por sua vez, será rerepresentado na música que acompanha o terceiro objetivo alcançado junto ao tema do game — como se fossem as partes A e B contrastantes de uma peça.

Esta espécie de união, contudo, será quebrada pela música do quarto mecanismo da fase, que se utiliza de uma série de elementos até então estranhos aos ouvidos do jogador para indicar seu avanço. Em primeiro lugar, a orquestração passa a ser dominada por instrumentos de percussão com alturas definidas. A melodia da composição, por sua vez, é executada por uma flauta: as três peças precedentes deram ênfase às cordas neste aspecto.

Se compararmos esta situação com o caso apresentado anteriormente, notaremos que Wintory quebra nossa expectativa quando decide pontuar o êxito neste quebra-cabeça com o silêncio — ao contrário da animada composição executada quando atravessamos a ponte da segunda fase de *Journey*.

De forma resumida, temos quatro peças musicais distintas para cada situação deste cenário, além do silêncio que predomina a última situação, suas características sendo:

1. Orquestral, de caráter acordal, sem melodia e com pulso pouco discernível;
2. Orquestral, melodia cantabile executada por um *tutti* de violinos;
3. Orquestral, variação do tema principal do game em um violoncelo solo, contrastante com o novo motivo — que reaparece nesta peça também nas cordas agudas;
4. Instrumentação amplamente percussiva, novo tema executado por flauta — cuja família é contrastante com o domínio das cordas nas três peças anteriores. O violoncelo ressurgue posteriormente executando variação sobre a nova melodia. Seu pulso é mais acelerado em relação a suas antecessoras;
5. Silêncio.

A transição entre estas composições é feita por curtas introduções que sempre utilizam o mesmo timbre de um instrumento de corda solo na região média — exceto pela mudança entre os cenários 4 e 5, onde um *tutti* de cordas precede o silêncio. Esta opção de Wintory fornece um balanceamento entre os contrastes enumerados nos parágrafos anteriores entre as peças, assim como apresenta elementos destas composições: como fragmentos de seus respectivos temas. Estas curtas entradas musicais surgem em um volume mais intenso em relação à música que está tocando, que é gradualmente silenciada.

Neste caso, podemos creditar a esses pequenos excertos a função de costuras invisíveis da trilha musical de Austin Wintory para *Journey*. Soma-se a isso o fato de que o compositor optou por compor peças em regiões modais próximas para este cenário do game, como ré eólio, fá jônio e lá eólio.

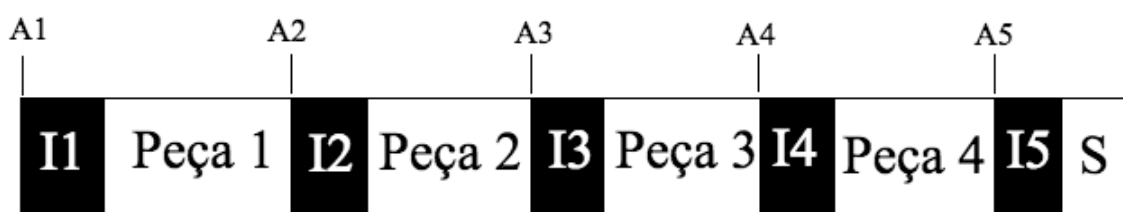


Figura 3: Modelo organizacional musical adotado por Austin Wintory para a sexta fase de *Journey*. Os “I” representam as introduções musicais. Os “A” as ativações de mecanismos do quebra-cabeça. O “S”, o silêncio.

5 | CONCLUSÃO

Em um sentido ludológico, os dois casos estudados aqui refletem situações semelhantes: quebra-cabeças resolvidos gradativamente com o acionamento de

mecanismos específicos espalhados pelo cenário. Para a trilha musical, no entanto, Austin Wintory optou por duas soluções organizacionais aparentemente díspares: enquanto uma consiste em compor uma peça que se metamorfoseia de acordo com o avanço do jogador, a outra exige a criação de diversas faixas sonoras para cumprir seu papel. Ambas, contudo, refletem a mesma preocupação: articular a música de jogo de acordo com as ações tomadas por seu usuário. Evidenciam-se com isso não somente dois caminhos a serem tomados por um compositor de *game music*, mas, sobretudo, o aspecto distinto que esta música assume quando sua mídia é comparada com outras formas audiovisuais — o jogador enquanto agente de transformações no espaço virtual é colocado em primeiro plano.

Além disso, as duas situações analisadas refletem certa ponderação do compositor acerca das vantagens e desvantagens tanto da música em camadas quanto da utilização de peças conectadas. No primeiro caso, Wintory escolheu um cenário onde há poucas transformações no campo visual que justifiquem o uso de diferentes composições para cada passo dado. Já na sexta fase do game, as alterações na fase são frequentes e fundamentam o emprego de maior material temático.

REFERÊNCIAS

ADAMS, E. **Fundamentals of Game Design**. Berkeley: New Riders, 2010.

BARR, Pippin et al. Video Game Values: Human-Computer Interaction and Games. **Interacting with Computers**, Oxford, v.19, n.2, p. 180-195, 2007.

BOOTH, P. **An Introduction to Human-Computer Interaction**. Hildale: Erlbaum, 1989.

CARRASCO, N. **Syghkronos: A Formação da Poética Musical do Cinema**. São Paulo: Via Lettera, 2003.

COLLINS, K. **Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design**. Cambridge: MIT Press, 2008.

JØRGENSEN, Kristine. **‘What are Those Grunts and Growls Over There?’: Computer Game Audio and Player Action**. Originalmente apresentada como dissertação com vistas à obtenção do doutorado. Copenhagen, Universidade de Copenhagen, 2007.

JOURNEY. CHEN, Jenova. Los Angeles: thatgamecompany, 2012. Mídia digital. NTSC.

LAND, M. **Entrevista de Ellie Tee** em janeiro de 1998. Dublin. Registro em texto disponível em <<http://web.archive.org/web/20030206065255/http://michaelland.mixnmojo.com/inter.htm>>. Acesso em: 25/mar/2017.

MENEGUETTE, Lucas. **Áudio Dinâmico para Games: Conceitos Fundamentais e Procedimentos de Composição Adaptativa**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 10. 2011, Salvador. Anais do X SBGAMES. Salvador: SBGAMES, 2011. p. 1-10.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Unesp,

2003.

SPACE Invaders. NISHIKADO, Tomohiro. Tóquio: Taito, 1978. Mídia digital. NTSC.

SWEET, Michael. **Writing Interactive Music for Video Games.** New York: Pearson Education, 2015.

WINTORY, Austin. **Entrevista de Sebastian Moss** em 15/mar/2012. Los Angeles. Registro em texto disponível em <<http://www.playstationlifestyle.net/2012/03/15/a-musical-journeyaustin-wintory-on-composing-thatgamecompanys-masterpiece/>>. Acesso em: 22/mar/2017.

_____. **Entrevista de Nou Fi** em março de 2012. Los Angeles. Registro em texto disponível em <<http://www.thesixthaxis.com/2012/03/15/interview-journey-composer-austin-wintory/>>. Acesso em: 22/mar/2017.

WILHELMSSON, Ulf. **Enacting the Point of Being:** Computer Games, Interaction and Film Theory. Originalmente apresentada como dissertação com vistas à obtenção do doutorado. Departamento de Estudos de Cinema e Mídia, Universidade de Copenhague, 2001.

WHITMORE, G. **Design with Music in Mind:** A Guide to Adaptive Audio for Game Designers. San Francisco: Gamasutra, 2003. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/131261/design_with_music_in_mind_a_guide_.ph>. Acesso em: 26/mar/2017.

SOBRE A ORGANIZADORA

SOLANGE APARECIDA DE SOUZA MONTEIRO: Mestre em Processos de Ensino, Gestão e Inovação pela Universidade de Araraquara - UNIARA (2018). Possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação, Ciências e Letras Urubupunga (1989). Possui Especialização em Metodologia do Ensino pela Faculdade de Educação, Ciências e Letras Urubupunga (1992). Trabalha como pedagoga do Instituto Federal de São Paulo campus São Carlos(IFSP/Câmpus Araraquara-SP). Participa dos núcleos: -Núcleo de Gêneros e Sexualidade do IFSP (NUGS); -Núcleo de Apoio às Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas (NAPNE). Desenvolve sua pesquisa acadêmica na área de Educação, Sexualidade e em História e Cultura Africana, Afro-brasileira e Indígena e/ou Relações Étnico-raciais

Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/5670805010201977>

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-105-3

