

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA

Tese de doutorado

**ELABORAÇÃO DE DOIS ARRANJOS AUTORAIS DE MÚSICAS PRESENTES
EM JOGOS DE *VIDEO GAME*: ARTICULAÇÕES E INFLUÊNCIAS**

JAIRO BATISTA DA SILVA

Porto Alegre

2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÚSICA

JAIRO BATISTA DA SILVA

ELABORAÇÃO DE DOIS ARRANJOS AUTORAIS DE MÚSICAS PRESENTES

EM JOGOS DE VIDEO GAME: ARTICULAÇÕES E INFLUÊNCIAS

Tese apresentada ao programa de pós-graduação em música da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Música, área de concentração: Práticas Interpretativas - Piano.

Orientação:

Profa. Dra. Cristina Capparelli Gerling

Porto Alegre

2023

*A cada ser que se (re-)entrelaça em minha existência,
deixando um pouco de si e levando um pouco de mi, a cada sol de lá e daqui.*

Jairo Batista Thiersch

CIP - Catalogação na Publicação

Batista da Silva, Jairo

Elaboração de dois arranjos autorais de músicas presentes em jogos de video game: articulações e influências / Jairo Batista da Silva. -- 2023.

313 f.

Orientadora: Dra. Cristina Maria Pavan Capparelli Gerling.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Música, Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Práticas interpretativas - Piano. 2. Arranjos para piano. 3. Músicas de video game - VGM. 4. Intertextualidade musical. 5. Jairo Batista Thiersch (nome artístico). I. Maria Pavan Capparelli Gerling, Dra. Cristina, orient. II. Título.

RESUMO


Esta pesquisa teve por objetivo investigar as articulações e influências no desenvolvimento de dois arranjos autorais de músicas presentes em jogos de *video game*. A saber, *Aerith*, composta em 2023 (versão atual) e *Requiem for the Gods*, composta em 2022 (versão atual). Outras obras para piano, estudadas durante minha formação e trajetória pianística, influenciaram as minhas decisões no desenvolvimento dos dois arranjos que compus, analisei e discuti como parte de minha pesquisa de doutorado. A partir de uma adaptação do modelo ludomusicológico *ALI* (*Affect, Literacy, Interactivity* – Afeto, Alfabetização [midiática/musical], e Interatividade), originalmente desenvolvido por Elferen (2016), analisei os dois arranjos buscando criar conexões entre as áreas da ludomusicologia e da musicologia tradicional. Assim, propus uma adaptação do Modelo *ALI*, denominada por mim como Modelo *Joystick Piano*. Assumi a minha voz ativa (DOMENICI, 2012) como pianista, intérprete e autor dos dois arranjos. As narrativas dos *games*, cujas músicas estudadas estão presentes na tese, também influenciaram as minhas decisões de escrita das partituras, juntamente com as sugestões interpretativas, apontando sonoridades, agógicas e variações rítmicas diversas. Para o desenvolvimento dos meus argumentos, a metodologia envolveu princípios básicos da ludomusicologia extraídos de autores como Elferen (2016) e Fernández-Cortés (2021), e que foram aliados por mim a estudos sobre intertextualidade musical, baseados em Straus (1990) e Klein (2004). Considerando que seus conceitos foram adaptados aos estudos analíticos musicais (Rosen, 1980), autores como Kristeva (1974) e Barthes (1989) também são mencionados ao longo do texto. A partir dos meus conhecimentos e das minhas interações com os jogos digitais, bem como com as músicas que os fundamentam, a minha investigação contribui para gerar novas e mais fortes ligações entre a ludomusicologia e a musicologia tradicional, assim como também entre a dicotomia nas discussões sobre música erudita e música popular. Espero que o meu trabalho favoreça novas abordagens acadêmicas de repertórios situados fora dos padrões geralmente pré-estabelecidos, valorizando também as diversas obras musicais presentes nas artes midiáticas, como os jogos digitais.

Palavras-chave: Arranjo autoral para piano. Música de *video game*. Intertextualidade musical. Ludomusicologia. Modelo *Joystick Piano*.

ABSTRACT

This research aimed to investigate the articulations and influences on the development of two original arrangements of videogame songs, namely Aerith, composed in 2023 (current version) and Requiem for the Gods, composed in 2022 (current version). The piano works studied during my training and pianistic trajectory influenced my decisions for the construction of the two arrangements I composed, analyzed, and discussed as part of my doctoral written document. Based on an adaptation of the ALI ludomusicological model (Affect, Literacy [media/musical] and Interactivity), originally developed by Elferen (2016), I analyzed the two arrangements seeking to create connections between the areas of ludomusicology and traditional musicology. Thus, I proposed an adaptation of the ALI Model which I named as Joystick Piano Model. I assumed my active voice (DOMENICI, 2012) as a pianist, performer, and author of the two arrangements. The narratives for the games and their original songs, part of this DMA dissertation, also influenced my decisions to write my own versions along with interpretative suggestions, including special coloristic effects and rhythmic variations. For the development of my arguments, the basic tenets of ludomusicology extracted from authors such as Elferen (2016) and Fernández-Cortés (2021) were coupled with studies on musical intertextuality based on Straus (1990) and Klein (2004). Considering that their concepts have been adapted to musical analytical studies (Rosen, 1980), authors such as Kristeva (1974), and Barthes (1989) are also mentioned throughout the text. Departing from my knowledge and my interaction with the games as well as the music used to underly them, my research contributes to generate new and stronger connections between ludomusicology and traditional musicology. It also bridges the gap between classical music and popular music genres. I hope my work turns out to be a contribution to new modes of academic approaches to repertoires situated outside the mainstream and, based instead on musical works present in media arts, such as video games.

Keywords: Original piano arrangements. Video game music. Musical intertextuality. Ludomusicology. Joystick Piano Model.



*Dedico este trabalho, especialmente, a sete pessoas queridas e amigas, que são:
Prof^ª. Berenice Menegale, Prof^ª. Dr^ª. Cristina Maria Pavan Capparelli Gerling,
Prof^º. Eduardo Hazan, Edson Tadeu Moreira, minha avó Lygia Maria Silva (in
memoriam), Prof^ª. Dr^ª. Tânia Mara Cançado (in memoriam), Prof^º. Robério
Molinari Neves. Muito obrigado por tudo, de coração!*

AGRADECIMENTOS

Sou grato a muitas pessoas, em diversas circunstâncias! Por múltiplos motivos foi desafiador realizar e concluir esse certame acadêmico, considerando a complexidade do tema abordado, durante a pandemia, vivenciando crises diversas, e envolvendo várias situações de lutas pela sobrevivência. Cada experiência vivida pelo observador, cada ser que passa por nossas vidas apresenta o seu entendimento sobre o que considera ser um valor. Ao receptor cabe a tarefa de se dispor a realizar o que a natureza espera de nós, que sejamos humanos, numa constante busca por virtudes, valores, e sabedoria (GALVÃO, 2017).

Realizo um grande sonho, de ser um artista cientista. A ciência é um trabalho colaborativo entre o autor de uma pesquisa e todos os demais envolvidos no processo de estruturação e reestruturação de pensamentos. O ponto de vista científico certamente pode oferecer muito ao progresso da vida (até então considerada) inteligente no planeta que habitamos. Contudo, aprecio como fundamental o crescimento humano como um todo, e não apenas as transformações individuais, das tecnologias e objetos ao redor, com menosprezo ou indiferença aos contextos ecológicos mais amplos. Não é inteligente condenar as gerações atuais e futuras, além das demais formas de vida, a desastrosas possibilidades. Amar cada ser presente, próximos como a nós mesmos, seja animal, planta, mineral, ou talvez algo ainda imperceptível aos sentidos, pode contribuir para despertar os “dons sagrados” da humanidade, quando há aprendido a interações com afetividade e respeito, livres de uniões egoístas e demais presunções. Entendo que o “divino” valor humano é a capacidade de desenvolver e doar o seu pensamento através das ações que promove, sendo esta uma das diferenças entre humanos e os demais seres até então conhecidos. Logo, menosprezar, atrofiar, e incitar a involução do pensamento seria um grande “pecado”. A cada dia que passa avançamos rumo ao risco de que as atividades humanas no mundo possam nos retroceder a padrões comportamentais de eras passadas, como nas barbáries da idade da pedra, ou de tempos anteriores. Já em auras mais construtivas podemos revelar e sacralizar a cada dia um novo significado harmonioso e simbiótico às coisas com as quais coexistimos. Evolução construtiva ou primitivismo são questões de afinidade, não de temporalidade.

Agradeço à possibilidade de existir perante todo o mistério que nos envolve em seus segredos, e diante das ferramentas que a vida nos lega para significá-lo e

compreendê-lo das mais diversas maneiras! Sou grato por poder manifestar a minha arte através da música!

Sou grato à minha família por todos os momentos de adversidades e curas que me permitem crescer humanamente! Grato à minha mãe Geralda Bibianna Thiersch, e ao meu pai Marcelo Batista da Silva (*in memoriam*), pelas luzes da vi(n)da! À minha irmã Jannete Batista da Silva! À minha avó materna Maria Petrina Thiersch (*in memoriam*), descendente de escravos! Ao meu avô materno Henrique Thiersch (Heinrich Thiersch – *in memoriam*), alemão exilado com a família durante a 1ª guerra mundial! Ao tio Orlando Albino Thiersch (*in memoriam*)! Ao tio Silvio Roberto Thiersch (tio Dedé)! À minha avó paterna Lygia Maria Batista da Silva (*in memoriam*), minha principal inspiradora e incentivadora musical! Ao meu avô paterno José Batista da Silva (*in memoriam*), pelas heranças de amor ao conhecimento e contemplação à natureza! À tia Maria Regina da Silva (tia Gina)! Ao tio Byron Batista da Silva (tio Barão)! Aos parentes falecidos durante a pandemia de COVID-19: tia Yara Batista da Silva (*in memoriam*), pelos ensinamentos diversos através dos jogos digitais e aguçada sensibilidade perante as demais formas de vida ao redor; tia Inah Maria Silva (*in memoriam*), pelos ensinamentos sobre a alma humana e sua ampla diversidade; tio João Batista da Silva (*in memoriam*), tio Ronaldo Batista da Silva (*in memoriam*); tia Marília Batista da Silva (tia Neném - *in memoriam*); tio Sidney Batista da Silva (tio Sid - *in memoriam*)!

Grato aos diversos amigos que a vida honrosamente me presenteia com as suas presenças! Ao Milton Nogueira da Silva! À Emília Lemos Nogueira da Silva! Ao Profº. José Orlando Castaño! À Neyde Ziviani! Aos amigos e pianistas Nelson Freire (*in memoriam*), ao Profº. Eduardo Hazan, ao Prof. Dr. Luiz de Moura Castro! À Ivana Cruz Santos! À Luciana Alves Viotti! À Profª Drª Leila Amaral Gontijo! Ao Prof. Dr. Carlos Viana Speller! Ao Alequis Sandro Pinto! Ao Profº. Dr. Fernando Oréfica! À Neyde Oréfica! Ao Davi Gardoni de Almeida! À Raquel Viana! À Rúbia Mara Viana! Ao Evandro Archanjo dos Santos! Ao Caio Facó! Ao Gaspar Caon! À Profª. Renata Cicarini! Muito obrigado a todos pelos encontros, pela generosidade, e lições de fraternidade!

Grato aos colaboradores do sarau realizado por Ivana Cruz, em apoio ao término de meus estudos: José Augusto dos Santos (*in memoriam*), Yeda Maria Simão Cruz, Clóvis Salgado Gontijo, João Lucas Ulhoa, Isabel Lacerda, Luciana Alves Viotti, Maria Bockerhoff, Rainer Bockerhoff, Rubner de Abreu, Thomas Ulhoa, André Ulhoa,

Achiles Cruz, Telma Barcelos Guimarães, Ivani Sueli Azevedo, Simone Caporalli, Mariel Paturle, Myriam Ladeira, Simone Bechelany, Junia Bechelany, Aline Camile, Patrícia Mourthé, Beatriz Lage!

Grato aos colaboradores do encontro musical realizado por Milton Nogueira da Silva, em comemoração ao término de meus estudos: Maria Luísa Lemos, embaixador Sérgio de Queiroz Duarte, Maria de Lourdes Macedo Duarte, Cristiano Nogueira, Maria Thereza Ferreira, Breno Borges Vieira, Cibele Nogueira Gil, Robério Molinari Neves, Helen Isolani, Ana Paula Lobato Campos, Glória Bicalho, Dr. Sérgio Bicalho, Maria Lúcia Lacchini, Saulo Lacchini!

Agradeço ao Prof^o. José Fraga Magalhães, meu mestre iniciático em ritos musicais! Aos colegas e demais profissionais da UFMG, onde também realizei cursos iniciais de música e piano! Grato à Prof^a. Dr^a. Tânia Mara Lopes Cançado (*in memoriam*) pela profunda empatia e interesse em apoiar meus estudos iniciais de piano! Grato ao Prof^o. Dr. Miguel Rosselini Alpino! Aos colegas e demais profissionais da UEMG, onde me graduei! Grato ao Prof^o. Domingos Savio Lins Brandão! Aos colegas e demais profissionais da UFRGS, onde concluí meus cursos de pós-graduação até então realizados: Prof^o. Dr. Ney Fialkow, Prof^a. Dr^a. Isabel Porto Nogueira, Prof^a. Dr^a. Regina Antunes Teixeira dos Santos, Prof^a. Dr^a. Maria Elizabeth da Silva Lucas, Prof^a. Dr^a. Jusamara Vieira Souza, Prof^a. Dr^a. Catarina Leite Domenici, Prof^o. Dr. Reginaldo Gil Braga, Prof^a. Dr^a. Luciana Marta Del Ben, Isolete Kichel!

Grato á banca de minha defesa de doutorado, e de meu recital final de piano, pelos acréscimos e atenção ao meu trabalho: Prof^a. Dr^a. Any Raquel Souza de Carvalho, Prof^a. Dr^a. Maria Teresa Madeira, Prof^o. Dr. Oilian Lanna e Prof^a. Dr^a. Stefanie Freitas!

Grato ao CNPq pelo financiamento da pesquisa e a todos os autores que foram referências em meus estudos! Grato aos artistas e desenvolvedores ligados aos jogos digitais citados na tese, em especial ao compositor Nobuo Uematsu (植松 伸夫) e à compositora Michiru Yamane (山根 ミチル), pela composição original das obras utilizadas nesta pesquisa!

Agradeço aos leitores de meu trabalho!

A todos, a minha profunda e sincera gratidão!

SUMÁRIO

1: INTRODUÇÃO	19
1.1: Sobre a pesquisa	19
1.2: Sobre a minha trajetória com a pesquisa	21
1.3: Objetivos	22
1.4: Metodologia	23
1.5: Perguntas de pesquisa	34
1.6: Hipóteses.....	34
1.7: Justificativas	35
1.8: Estrutura do projeto de pesquisa.....	36
2: Cap. 1 – SOBRE TEXTO E INTERTEXTUALIDADE	40
2.1: Sobre os conceitos de texto e narrativa	40
2.1.1: Sobre o conceito de escrita	45
2.1.2: Voz do performer/intérprete	52
2.1.2: Sobre intertextualidade, relações de influência e dialogismo	56
2.1.3: Algumas classificações intertextuais	61
3: Cap. 2 – CONSIDERAÇÕES SOBRE LUDOMUSICOLOGIA, E A ADAPTAÇÃO DO MODELO ALI COMO FERRAMENTA ANALÍTICA NO DESENVOLVIMENTO DOS ARRANJOS AUTORAIS	63
4: Cap. 3 – ANÁLISES DE ARTICULAÇÕES E INFLUÊNCIAS NOS ARRANJOS AUTORAIS	109
4.1: Aerith (ou Aeris) – Nobuo Uematsu/Jairo Batista Thiersch, arr.....	109
4.1.1: Considerações sobre Final Fantasy VII (1997).....	109
4.1.2: Análise do arranjo Aerith (Uematsu/Thiersch).....	114
4.2: Requiem for the Gods – Michiru Yamane/Jairo Batista Thiersch, arr.	163
4.2.1: Considerações sobre Castlevania:Symphony of the Night (1997).....	163
4.2.2: Análise do arranjo Requiem for the Gods (Yamane/Thiersch).....	164
5: CONCLUSÃO	212

6: REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E LUDOGRÁFICAS.....	214
7: APÊNDICES	232
7.1: <i>Partituras dos arranjos autorais</i>	232
7.2: <i>Detalhamento das descrições afetivas após a experiência de se jogar os games.....</i>	243
7.2.1: <i>Final Fantasy VII (1997)</i>	243
7.2.2: <i>Castlevania: Symphony of the Night (1997)</i>	292

LISTA DE TABELAS

<i>Tabela 1 – Arranjo Aerith</i>	120
<i>Tabela 2 – Arranjo Requiem for the Gods</i>	177

LISTA DE EXEMPLOS

<i>Exemplo 1 – Aerith, início do arranjo de Shiro Hamagushi (c. 1-12)</i>	117
<i>Exemplo 2 – Aerith, início do arranjo de Kyle Landry (c. 01-13)</i>	118
<i>Exemplo 3 – Aerith, início do meu arranjo (c. 1-10)</i>	119
<i>Exemplo 4 – Aerith, início do meu arranjo (c. 11-14)</i>	120
<i>Exemplo 5 – O arranjo Aerith versão dissertação de mestrado (c. 1-11)</i>	121
<i>Exemplo 6 – Aerith, início do meu arranjo (c. 1-10)</i>	121
<i>Exemplo 7 – Intermezzo op. 118 n° 2, de Brahms (c. 1-16)</i>	124
<i>Exemplo 8 – Aerith, meu arranjo. Ponte para o desenvolvimento (c. 11-21)</i>	125
<i>Exemplo 9 – Aerith, meu arranjo (c. 15-18). Ponte para o desenvolvimento</i>	126
<i>Exemplo 10 – Aerith, meu arranjo. Ponte para o desenvolvimento (c. 16, 18 e 20)</i>	126
<i>Exemplo 11 – Aerith, arranjo de Hamagushi. Ponte para o desenvolvimento</i>	126
<i>Exemplo 12 – Aerith, arranjo de Landry. Ponte para o desenvolvimento (c. 16, 18 e 20)</i>	127
<i>Exemplo 13 – Aerith, arranjo de Landry. Ponte para o desenvolvimento (c. 21 e 22)</i>	127
<i>Exemplo 14 – Aerith, meu arranjo, ponte para o desenvolvimento (c. 21)</i>	127
<i>Exemplo 15 – Aerith, cadenza no arranjo autoral (c. 43-45)</i>	128
<i>Exemplo 16 – Aerith, arranjo autoral (c. 49 e 50), cadenza</i>	129
<i>Exemplo 17 – Cadenza na exposição do Noturno op.15 n° 2, de Chopin (c. 11 e 12)</i>	129
<i>Exemplo 18 – Aerith, cadenza no arranjo autoral (c. 56 e 57)</i>	129
<i>Exemplo 19 – Cadenza na reexposição do Noturno op.15 n° 2, de Chopin (c. 50-52)</i>	130
<i>Exemplo 20 - Aerith, cadenza no arranjo autoral (c. 68-70)</i>	130
<i>Exemplo 21 – Cadenza na Balada, op.52, de Chopin. (c. 134 e 135)</i>	131
<i>Exemplo 22 – Aerith, cadenza no arranjo autoral (c. 51-54)</i>	131
<i>Exemplo 23 – Polirritmias de meu arranjo, em uma mesma mão (c. 23 e 24).</i>	132
<i>Exemplo 24 – Aerith, polirritmias de meu arranjo, em uma mesma mão (c. 47 e 48)</i>	132
<i>Exemplo 25 – Polirritmias no Concerto n° 3 op.30, 2° mov, de Rachmaninoff</i>	133
<i>Exemplo 26 – Polirritmias no Concerto n° 3 op.30, 2° mov, de Rachmaninoff</i>	133
<i>Exemplo 27 – Aerith, meu arranjo. Melodia em acordes (c. 39-42)</i>	134
<i>Exemplo 28 – Rachmaninoff, Concerto n° 3 op. 30, 2° mov (c. 83-86)</i>	134
<i>Exemplo 29 – Rachmaninoff, Concerto n° 3 op. 30, 1° mov (c. 121-123)</i>	135
<i>Exemplo 30 – Aerith, meu arranjo. Ponte para o desenvolvimento (c. 22-35)</i>	136
<i>Exemplo 31 – Aerith, meu arranjo. Ponte para o desenvolvimento (c. 22 e 23)</i>	137
<i>Exemplo 32 – Aerith, meu arranjo. Desenvolvimento versão mestrado (c. 28-37)</i>	137
<i>Exemplo 33 – Aerith, meu arranjo. Desenvolvimento</i>	139
<i>Exemplo 34 – Aerith, meu arranjo discutido na tese (c. 64-67)</i>	140
<i>Exemplo 35 – Fantasie Op. 17, de Robert Schumann, 3° mov (c. 138-141)</i>	140
<i>Exemplo 36 – Noturno Op.9 n° 1, de Chopin (c. 84-86)</i>	141
<i>Exemplo 37 – Noturno Op.9 n° 2, de Chopin (c. 25-30)</i>	141
<i>Exemplo 38 – Estudo Op.8 n° 12, de Scriabin (c. 18-20)</i>	142
<i>Exemplo 39 – Ondine, Gaspard de la Nuit, de Ravel (c. 11-16)</i>	142
<i>Exemplo 40 – Ondine, Gaspard de la Nuit, de Ravel (c. 80-83)</i>	143
<i>Exemplo 41 – Aerith, meu arranjo. Passagem da Seção A’ (c. 36-45)</i>	144
<i>Exemplo 42 – Aerith, arranjo de Landry (c. 36-39), reexposição</i>	145

Exemplo 43 – Aerith , arranjo de Hamagushi (c. 36-42), reexposição.....	146
Exemplo 44 – Exemplos de arpejos utilizados por Uematsu em seu Prelude (c. 1-4)	146
Exemplo 45 – Ondine, Gaspard de la Nuit, de Ravel (c. 21-24).....	149
Exemplo 46 – Aerith, meu arranjo, Seção A' (c. 36-45)	150
Exemplo 47 – Gaspard de la Nuit, de Ravel (c. 67 e 68), passagens em fortíssimo	154
Exemplo 48 – Aerith, meu arranjo (c. 38), reexposição	154
Exemplo 49 – Debussy, acordes em Reflets dans L'eau (Images I) (c. 16-18).	155
Exemplo 50 – Aerith, meu arranjo (c. 39 e 40), reexposição.....	155
Exemplo 51 – Aerith, meu arranjo (c. 43 e 44), reexposição.....	156
Exemplo 52 – Intermezzo op. 118 nº 2, de Brahms (c. 50-57).	156
Exemplo 53 – Reexposição do arranjo de Hamagushi para Aerith (c. 36-48)	157
Exemplo 54 – Intermezzo, op. 118, nº 2, de Brahms (c. 64-77).	158
Exemplo 55 – Reexposição do arranjo Aerith (46-54).....	159
Exemplo 56 – Aerith, meu arranjo (c. 56 e 57), reexposição, cadenza.....	161
Exemplo 57 – Sinfonia a 3 vozes nº 4, em Ré menor, de Bach (c. 20-23)	167
Exemplo 58 – Sonata K 141, em Ré menor, de Scarlatti (c. 153-158).....	167
Exemplo 59 – Mozart/Czerny, arr.. Kyrie Eleison (c. 49-52)	167
Exemplo 60 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 57-60)	168
Exemplo 61 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 34 e 35).....	169
Exemplo 62 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 42-45)	170
Exemplo 63 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 02-04)	170
Exemplo 64 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 09-11)	171
Exemplo 65 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c.57-60)	180
Exemplo 66 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 1).....	181
Exemplo 67 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 33).....	182
Exemplo 68 – Requiem for the Gods, início do meu arranjo (c. 2-8)	182
Exemplo 69 – Preludio e Fuga nº 6 vol. 1, BWV 851, em Ré menor (c. 1 e 2).	182
Exemplo 70 – Preludio e Fuga nº 22 vol. 1, BWV 867, em Sib menor (c. 1 e 2)	183
Exemplo 71 – Preludio e Fuga nº 22 vol. 1, BWV 867, em Sib menor (c. 20-24).....	183
Exemplo 72 – Requiem for the Gods, meu arranjo. (c. 57-60)	184
Exemplo 73 – Mozart/Liszt, Lacrimosa do Requiem de Mozart (c. 24-29).....	185
Exemplo 74 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 21-24)	186
Exemplo 75 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 54-60)	186
Exemplo 76 – Requiem for the Gods, meu arranjo. (c. 9-15)	187
Exemplo 77 – Início do 3º mov da Sonata nº 2 op. 35, de Chopin (c. 1-10)	188
Exemplo 78 – Chaconne da Partita BWV 1004, para violino, de Bach (c.7-15)	188
Exemplo 79 – Bach/Busoni - Chaconne da Partita BWV 1004 (c. 7-15).....	189
Exemplo 80 – Bach/Busoni - Chaconne da Partita BWV 1004 (c. 1-6).....	190
Exemplo 81 – Requiem for the Gods, meu arranjo. (c. 42-45).	190
Exemplo 82 – Mozart/Klindworth, arr.. Introitus, do Requiem (c. 27-30).....	191
Exemplo 83 – Bach/Busoni - Chaconne da Partita BWV 1004 (c. 41-43).....	192
Exemplo 84 – Bach - Chaconne da Partita BWV 1004, para violino (41-43)	192
Exemplo 85 – Início da Marcha Fúnebre, de Chiquinha Gonzaga (c. 1-4).....	194
Exemplo 86 – Marcha Fúnebre, de Chiquinha Gonzaga (c. 10-15).	194
Exemplo 87 – Início da Marcha Fúnebre, de Ernesto Nazaré (c. 5-11)	195

<i>Exemplo 88 – Mozart/Klindworth, arr.. Introitus, do Requiem</i>	195
<i>Exemplo 89 – Requiem for the Gods, início do meu arranjo (c. 2-8)</i>	196
<i>Exemplo 90 – Requiem for the Gods, meu arranjo. Seção A' (c. 34-45)</i>	197
<i>Exemplo 91 – Bach/Busoni - Chaconne da Partita BWV 1004 (c. 139-144).....</i>	198
<i>Exemplo 92 – Bach/Busoni - Chaconne da Partita BWV 1004 (c. 167-175).....</i>	199
<i>Exemplo 93 – Bach/Busoni - Toccata e Fuga BWV 565 (c. 3-5)</i>	207
<i>Exemplo 94 – Requiem for the Gods, meu arranjo. Trecho da Seção B (c. 16-19)</i>	208
<i>Exemplo 95 – Parte A do 3º movimento da Sonata nº 2 op. 35, de Chopin (c. 21-25)</i>	209
<i>Exemplo 96 – Parte B do 3º movimento da Sonata nº 2 op. 35, de Chopin (c. 31-35)</i>	209
<i>Exemplo 97 – Bach/Busoni - Chaconne da Partita BWV 1004 (c. 139-144).....</i>	209
<i>Exemplo 98 – Requiem for the Gods, meu arranjo. Seção B' (c. 50 e 51).....</i>	210
<i>Exemplo 99 – Bach/Busoni - Toccata e Fuga BWV 565 (c. 96 e 97).....</i>	210
<i>Exemplo 100 – Bach/Busoni - Toccata e Fuga BWV 565 (c. 199-202)</i>	211

LISTA DE FIGURAS¹

<i>Figura 1 – Cenas do game Guitar Hero. Concertos Video Games Live</i>	68
<i>Figura 2 – Músicos (bards) no game The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	70
<i>Figura 3 – Cenas do game The Sims</i>	71
<i>Figura 4 – Convergências dos três itens relacionados ao Modelo ALI</i>	73
<i>Figura 5 – Convergência ALI, musicais e midiáticas, a partir da interatividade</i>	76
<i>Figura 6 – Adaptação do Modelo ALI</i>	76
<i>Figura 7 – Cenas do game Dead Space</i>	82
<i>Figura 8 – Cenas de games da franquia Silent Hill</i>	83
<i>Figura 9 – Cenas de Silent Hill 1 (1999), e Silent Hill 2 (2001)</i>	84
<i>Figura 10 – Cenas de Tomb Raider 1 (1996)</i>	88
<i>Figura 11 – Cenas de Tomb Raider 1</i>	89
<i>Figura 12 – Cenas do jogo surrealista Self Portrait (Interior), v. 1.2</i>	104
<i>Figura 13 – Cenas do jogo surrealista Plug & Play (2015)</i>	106
<i>Figura 14 – Cenas do jogo Simulacrum: Chapter One</i>	107
<i>Figura 15 – Cenas de Aerith em Final Fantasy VII Remake (2020)</i>	112
<i>Figura 16 – Comparações entre Aerith, (1997-2020)</i>	113
<i>Figura 17 – CD Piano Collections: Final Fantasy VII (2003)</i>	114
<i>Figura 18 – Créditos iniciais em Final Fantasy VII (1997)</i>	147
<i>Figura 19 – Cenas de Final Fantasy VII (1997). Aerith é assassinada por Sephiroth</i>	151
<i>Figura 20 – Cenas de Final Fantasy VII (1997). Morte e “sepultamento” de Aerith</i>	152
<i>Figura 21 – Castlevania S.O.T.N. (1997). Alucard entrando na Royal Chapel</i>	164
<i>Figura 22 – Visualidades da banda alemã de metal gótico Lacrimosa</i>	172
<i>Figura 23 – Castlevania S.O.T.N. (1997), cenas de Alucard na Royal Chapel</i>	178
<i>Figura 24 – Castlevania S.O.T.N. (1997). Cenas de Alucard na Royal Chapel</i>	179
<i>Figura 25 – Castlevania S.O.T.N. (1997). Alucard lidando com Richter</i>	202
<i>Figura 26 – Castlevania S.O.T.N. (1997). Alucard derrotando o mago</i>	203
<i>Figura 27 – Castlevania S.O.T.N. (1997), Alucard na Royal Chapel invertida</i>	204
<i>Figura 28 – Castlevania S.O.T.N. (1997). Note a palavra RIP</i>	205
<i>Figura 29 – Castlevania S.O.T.N. (1997). Mural apocalíptico na Royal Chapel</i>	206
<i>Figura 30 – Barret convocando Cloud a segui-lo, em Midgar</i>	246
<i>Figura 31 – Cenas de Final Fantasy VII (1997), Cloud e Aerith se encontram</i>	247
<i>Figura 32 – Cloud e Aerith se reencontrando</i>	249
<i>Figura 33 – Final Fantasy VII (1997), Cid e Cloud conversam sobre Materia</i>	251
<i>Figura 34 – Midgar, em Final Fantasy VII (1997-2020)</i>	254
<i>Figura 35 – Sephiroth diante da escultura alada que abriga os restos de JENOVA</i>	257
<i>Figura 36 – A Northem Crater sobrevoada pela aeronave</i>	258
<i>Figura 37 – Sephiroth, em Final Fantasy VII (1997)</i>	262
<i>Figura 38 – Final Fantasy VII (1997), Cloud e Sephiroth investigam um reator</i>	264
<i>Figura 39 – Cenas de Final Fantasy VII (1997). Cloud observando Sephiroth</i>	265

¹ As quatro figuras utilizadas como fundo para a capa, contracapa e dedicatórias da presente tese correspondem, respectivamente, às imagens dos games *Castlevania: Symphony of the Night* (1997) (na capa e na contracapa – cenário de fundo da *Royal Chapel*, e da *Anti-Chapel*), *Final Fantasy VII* (1997) (céu noturno e estrelado da cena de introdução do jogo), e *Final Fantasy VII Remake* (2020) (na dedicatória – jardins da casa de *Aerith*).

<i>Figura 40 – Cenas de Final Fantasy VII (1997). Sephiroth irado com a humanidade</i>	<i>267</i>
<i>Figura 41 – Final Fantasy VII (1997). Dio, do Gold Saucer. Temple of the Ancients</i>	<i>271</i>
<i>Figura 42 – Temple of the Ancients, em Final Fantasy VII (1997)</i>	<i>273</i>
<i>Figura 43 – Final Fantasy VII (1997). Morte de Aerith</i>	<i>280</i>
<i>Figura 44 – Deus egípcio Toth</i>	<i>282</i>
<i>Figura 45 – A trança de Aerith e o caduceu de Hermes</i>	<i>283</i>
<i>Figura 46 – Castlevania: SOTN (1997). Vitrais, esculturas de seres angelicais</i>	<i>294</i>
<i>Figura 47 – Castlevania: SOTN (1997), cenas do jogo durante o prólogo</i>	<i>296</i>
<i>Figura 48 – Castlevania: SOTN (1997), cenas do jogo durante o evento Nightmare</i>	<i>297</i>
<i>Figura 49 – Castlevania: SOTN (1997), Maria deixando o templo</i>	<i>298</i>
<i>Figura 50 – Castlevania: SOTN (1997)</i>	<i>301</i>
<i>Figura 51 – Castlevania: SOTN (1997), a nave da Royal Chapel</i>	<i>302</i>
<i>Figura 52 – Castlevania: SOTN (1997), Alucard, destruindo os fincos na Royal Chapel</i>	<i>303</i>
<i>Figura 53 – Castlevania: SOTN (1997), Alucard acessando as câmaras secretas</i>	<i>304</i>
<i>Figura 54 – Castlevania: SOTN (1997), lista de magias utilizáveis por Alucard</i>	<i>304</i>
<i>Figura 55 – Castlevania: SOTN (1997), Alucard e o mago</i>	<i>305</i>
<i>Figura 56 – Castlevania: SOTN (1997), a Royal Chapel invertida, ou Anti-Chapel</i>	<i>306</i>
<i>Figura 57 – Castlevania: SOTN (1997), Alucard nas escadarias da Royal Chapel</i>	<i>307</i>
<i>Figura 58 – Castlevania: SOTN (1997). Alucard na Royal Chapel</i>	<i>307</i>
<i>Figura 59 – Castlevania: SOTN (1997), cenas do confessionário</i>	<i>309</i>
<i>Figura 60 – Castlevania: SOTN (1997). Alucard nno salão apocalíptico</i>	<i>310</i>
<i>Figura 61 – Castlevania: SOTN (1997), Alucard na Anti-Chapel</i>	<i>312</i>

1: INTRODUÇÃO

1.1: Sobre a pesquisa

A presente pesquisa investiga as relações de influências no desenvolvimento de dois arranjos autorais trabalhados a partir de duas músicas extraídas de jogos digitais, *Aerith's Theme*², do compositor japonês Nobuo Uematsu, e *Requiem for the Gods*³, da compositora japonesa Michiru Yamane. Os jogos são denominados *Final Fantasy VII* (SQUARE ENIX, 1997) – também indicado pelas siglas *FFVII*, ou *FF7* –, e *Castlevania: Symphony of the Night* (KONAMI, 1997) – ou as siglas *Castlevania: SOTN*, ou *CSOTN*. Os arranjos que escrevi para piano se intitulam *Aerith*⁴ e *Requiem for the Gods*⁵ (partituras no apêndice).

Na presente investigação, discuto a conexão entre elementos intertextuais dos arranjos autorais em relação às influências musicais de minha formação pianística. As influências musicais discutidas se originam, em grande parte, da música ocidental de concerto. Evidencio as influências de minha formação pianística nos ecos narrativos de obras de compositores eruditos. Aponto também as descrições dos enredos dos *games*, que influenciaram na organização das estruturas musicais de minhas partituras. Faço um auto estudo das articulações e influências que me inspiraram no desenvolvimento das ideias aqui discutidas, ou seja, ideias musicais, *gamers*⁶ e literárias.

Procuro relacionar os elementos narrativos dos jogos que me inspiraram na busca por relações de influências musicais. Na situação múltipla e complexa de compositor, pianista e jogador, experiencio as sonoridades relacionadas aos enredos do *game*, e também imagino outras relacionáveis aos universos da

² Link da gravação original de *Aerith's Theme*:

<https://www.youtube.com/watch?v=NclZ742mNL0&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ>.

³ Link da gravação original de *Requiem for the Gods*:

<https://www.youtube.com/watch?v=wrU4m2icT7g&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=3>.

⁴ Link da gravação de meu arranjo *Aerith* (penúltima versão - performance):

<https://www.youtube.com/watch?v=iBPs5btpsc>. Link da última versão, estudada na tese (vídeo com a partitura e o MIDI – editados no *software* MuseScore 3):

<https://www.youtube.com/watch?v=BcQBJerbOMQ&list=PLg3DWEoOznwIq1SWgx7LFE-l-HQG0Y7KT&index=5>.

⁵ Link da gravação de meu arranjo *Requiem for the Gods*:

<https://www.youtube.com/watch?v=w0eodH1VXiA>. Link do vídeo com a partitura (MuseScore 3):

<https://www.youtube.com/watch?v=icHMno5b8-g&list=PLg3DWEoOznwIq1SWgx7LFE-l-HQG0Y7KT&index=4>.

⁶ A palavra *gamer* se refere aos jogadores de videogames.

música de concerto e dos jogos. Esta relação interativa entre narrativas *gamers* e musicais têm resultado na produção de meus arranjos. Nas partituras, estas indicações apontam para efeitos de agógica, dinâmica, fraseado musical, mas apontam também para o uso de palavras e frases sugestivas da relação entre os arranjos e elementos narrativos dos jogos. Essas influências narrativas engendradas através dos jogos também estabelecem um diálogo intertextual entre as minhas intenções interpretativas, as intenções musicais percebidas nas obras originais dos dois compositores japoneses e a seleção de obras de compositores eruditos.

Considerando que, até o momento, já produzi 58 arranjos desenvolvidos de maneira similar aos dois arranjos discutidos na tese, creio que essa intensa vivência vem aprimorando minha prática e iluminando novos arranjos sendo presentemente compostos. Os dois arranjos escolhidos estão atualmente dentre os mais amadurecidos quanto ao meu desenvolvimento musical, notacional e interpretativo.

Aerith, ou *Aeris* na versão oriental de *Final Fantasy VII (FFVII)* (1997), é o nome de uma personagem do jogo. A intertextualidade, neste arranjo, é evidenciada por elementos composicionais de obras pianísticas de compositores como Brahms, Chopin, Ravel e Rachmaninoff.

Requiem for the Gods é a música tema do local chamado *Royal Chapel* em *Castlevania: Symphony of the Night (CSOTN)* (1997). O arranjo foi inspirado por sonoridades de compositores como Busoni, Bach, Liszt e Chopin.

Sinto-me motivado para entrelaçar os universos da música e dos jogos digitais. Intenciono que as discussões feitas a partir da análise dos arranjos autorais selecionados ofereça uma oportunidade de experimentar um material escrito e interpretado pelo próprio performer. Entendo-me como intérprete quando codifico sonoramente a partitura, atribuindo significados, e como performer quando executo essa codificação. O trabalho se desenvolve através de referências de minha formação musical e pianística, reconhecidamente influenciadas pela música ocidental de concerto.

1.2: Sobre a minha trajetória com a pesquisa

Em meus estudos defendi a dissertação de mestrado intitulada como “*Música de Videogames como Repertório de Concerto*” (SILVA, 2018). Publiquei artigo científico nos anais do 13º MusiMid (Encontro Internacional de Música e Mídia, São Paulo, SP, 2017), e participei do evento presencialmente como comunicador. Em 2020 realizei uma palestra na Fundação de Educação Artística (FEA, BH-MG), com o título “*A Transformação das Sonoridades nos Video Games ao Longo das Últimas Décadas*”. Em 2023 realizei um concerto incluindo alguns arranjos autorais de músicas de *games*⁷, e ofereci uma palestra com o título “*Músicas de Video Games como Repertório de Solistas e Orquestras*”⁸, ambas as atividades realizadas na Escola de Música da Universidade Estadual de Minas Gerais (ESMU-UEMG, BH-MG).

Em meu canal do *YouTube* há *playlists* diversas⁹, e duas *playlists* de vídeos de arranjos de músicas de jogos digitais¹⁰, sendo uma pública e a outra não listada (apenas quem tem o *link* pode acessá-la) até o momento. Arranjos próprios na *playlist* pública e na não listada, e arranjos de outros autores incluídos na *playlist* pública, aos poucos sendo atualizadas. Há também *playlists* de músicas ocidentais de concerto, *playlists* de trabalhos diversos em conjunto, incluindo um trabalho de gravação de movimentos da Sonata op. 27 nº 2, de Beethoven, para a trilha do curta-metragem Olho-Mágico (direção de Moacir Prudêncio, BH-MG, 2009)¹¹, dentre outras. A *playlist* de músicas de *games* conta atualmente com 20 vídeos. Os vídeos têm recebido visualizações e comentários de músicos, *gamers*, notadamente pessoas de diversas partes do mundo, e que também apreciam, pesquisam, compõem, tocam e arranjam o repertório das mais diversas maneiras.

⁷ *Link* da gravação do concerto, com inclusão de arranjos autorais de músicas de *games*:
<<https://www.youtube.com/watch?v=KHluH1cyM7E>>.

⁸ *Link* da palestra “Músicas de *video games* como repertório de solistas e orquestras”:
<https://www.youtube.com/watch?v=uR1q_dnTBEO>.

⁹ *Link* da página de *playlists* em meu canal do *YouTube*:
<<https://www.youtube.com/user/jbthiersch/playlists>>.

¹⁰ *Link* da *playlist* de arranjos de VGM:
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLg3DWEoOznwKk_L5wBCRSvsQU2rro0eTA>; e o *link* da *playlist* exclusiva para postar vídeos de arranjos autorais de VGM, incluindo MIDI e partituras:
<<https://www.youtube.com/playlist?list=PLg3DWEoOznwIq1SWgx7LFE-l-HQG0Y7KT>>.

¹¹ *Link* do curta-metragem Olho-Mágico: <<https://www.youtube.com/watch?v=U2ac-qonZFg>>.

Tenho editado os arranjos em *softwares* de criação de partituras¹². Também tenho produzido e editado a maioria dos próprios áudios e vídeos disponíveis em minhas redes sociais¹³. Essas produções são parte de uma trajetória que refletem os diversos aprendizados e assuntos de interesse discutidos no doutorado.

Como pianista, estudei repertórios tradicionais de concerto, trabalhei minha técnica através do estudo de obras de Bach, Beethoven, Chopin, Liszt, Rachmaninoff, Debussy, Ravel, Mozart, dentre outros compositores canônicos. Também já trabalhei com gravações de trilhas para teatro, e já atuei em corais criando arranjos para piano a partir de partituras cifradas. São atividades que me favorecem como músico e pianista, e como compositor dos arranjos.

Acredito que esta pesquisa possa expandir as discussões nas práticas interpretativas sobre a intercessão entre ludomusicologia e a musicologia tradicional, e os jogos digitais. Espero também que este estudo possa ampliar a visão acadêmica de possíveis perfis a serem incorporados ao repertório de pianistas. Concertos de músicas de videogames têm sido apresentados por orquestras, solistas e bandas, e são bastante prestigiados mundo afora, como se observa em vídeos de apresentações publicados no *YouTube* e outras redes sociais. Espero poder contribuir para a criação e ampliação de novos repertórios.

1.3: Objetivos

A pesquisa objetiva evidenciar as articulações e influências no desenvolvimento de dois arranjos autorais de músicas presentes em dois jogos digitais. Resultam nas decisões notacionais durante a escrita das partituras, apresentando sugestões interpretativas relacionáveis às diegeses afins.

Entendo a diegese como o conjunto de elementos que descrevem um universo, a realidade em si de uma obra que apresenta elementos narrativos. A narrativa está contida na diegese, assim como as frases musicais estão

¹² Inicialmente utilizei o programa *Sibelius*, depois *Finale 2012* e finalmente o programa *MuseScore 3*, onde finalizei o material.

¹³ A logomarca *Joystick Piano*, exposta em meus vídeos relacionados ao repertório de jogos digitais foi inicialmente criada e desenhada por mim durante os estudos no mestrado. A versão atual dessa logomarca identifica meus trabalhos de performance relacionados a esse repertório (de *games*).

contidas no contexto geral de uma música. A diegese contribui para a narratividade em diversos trabalhos. Por exemplo, como ocorre nos *games*, no cinema, no teatro, e também com as relações entre música e narrativa.

A pesquisa também objetiva expor os relacionamentos processuais das influências inspiradas em elementos narrativos das diegeses dos jogos, bem como as influências de elementos intertextuais referenciados a partir de músicas do repertório de concerto, citadas nos dois arranjos autorais. Dessa forma, apresento sugestões interpretativas a partir das relações musicais percebidas nos repertórios discutidos, e das relações narrativas abrangidas nos dois *games*. Ofereço também a edição dos arranjos em *software* de notação musical (*MuseScore 3*), e gravações das músicas.

1.4: Metodologia

Inicialmente desenvolvi os dois arranjos tendo o cuidado de editá-los no *MuseScore 3*.

Dentre os assuntos tratados na tese dialogo com publicações musicológicas sobre intertextualidade e ludomusicologia. Para discutir os aspectos narrativos dos jogos dialogo com trabalhos acadêmicos relacionados ao assunto, e com publicações que favoreçam a exposição de minhas afetividades com os enredos, como: Lemos (2018), Martin (2011), Kogan (2010), Cebola (2011), Filipec (2017), Irwin, Blahuta, Beaulieu (2009), Nietzsche (1883), Harrer (2013), Galvão (2017), Fritsch (2013).

Discuto o conceito de intertexto a partir de publicações de: Klein (2004), Straus (1990), Koch, Bentes, Cavalcante (2007). Kristeva (1974), Barbosa, Barrenechea (2005), Rosen (1980), Barthes (1989), Filho (2010), Silva (2003), Samoyalt (2008). Aplico a intertextualidade no desenvolvimento dos arranjos como homenagem ao repertório ocidental de concerto. As menções musicais surgem através de referências de passagens, citações rítmicas, harmônicas e elementos narrativos relacionáveis às impressões captadas nos enredos dos jogos, e utilizadas como inspiração.

Como estrutura basilar às discussões intertextuais lido com o conceito de texto a partir de autores como: Rosen (1980), Barthes (1989), Eco (1984), Silva (2003), Domenici (2012a). Faço também uso de publicações sobre o conceito

de dialogismo, a partir de autores como: Bakhtin (1997), Domenici (2012), Zani (2003), e publicações sobre o conceito de influência, a partir de autores como: Rosen (1980), Barrenechea & Gerling (2017), Rodrigues (2017).

Bakhtin define o dialogismo como uma,

orientação natural de qualquer discurso vivo. Em todos os seus caminhos até o objeto, em todas as direções, o discurso se encontra com o discurso de outrem e não pode deixar de participar, com ele, de uma interação viva e tensa. Apenas o Adão mítico que chegou com a primeira palavra num mundo virgem, ainda não desacreditado, somente este Adão podia realmente evitar por completo esta mútua orientação dialógica do discurso alheio para o objeto. Para o discurso humano, concreto e histórico, isso não é possível: só em certa medida e convencionalmente é que pode dela se afastar (BAKHTIN, 1988, p. 88).

Fiorin (2011) comenta que o postulado dialógico bakhtiniano se refere às *“relações de sentido que se estabelecem entre dois enunciados”* (p. 15). É a tangência entre discursos em que dois ou mais indivíduos proferem e cruzam o sentido de suas palavras. No processo de comunicação, o discurso enuncia fontes diversas, geradas por diferentes pessoas, constituindo, assim, as relações dialógicas.

Originalmente, o dialogismo foi estudado no âmbito dos estudos literários, embora sirva também de referência a outras questões, como as de caráter musical tratadas na presente tese.

Cito a questão do dialogismo relacionando-o com as discussões sobre vozes dos performers e compositores, trabalhadas por Domenici (2012), considerando que os arranjos discutidos em minha tese são autorais. Na posição de um músico intérprete/performer das próprias partituras busco enfatizar as relações dialógicas (fontes de inspiração) presentes em minhas decisões intertextuais.

Relaciono a bibliografia dos autores literários com publicações de Domenici (2012a), por considerar interessante discutir a ideia da voz do performer, trabalhada pela autora, e as possíveis expressões narrativas que um texto (bibliográfico ou musical) possa inspirar ao performer como meio de emanção ativa de sua voz musical. Em texto, Domenici relaciona discussões dialógicas bakhtinianas com bibliografias musicológicas. Nas discussões, a

autora oferece uma visão crítica sobre posturas comportamentais dos performers músicos em relação ao uso de partituras (leitura, interpretação), e trata das abordagens conceituais sobre oralidade/auralidade. Ela discute relações entre composição (autoria) e interpretação (leitura). Também relaciono o assunto com estudos sobre intertextualidade apresentados na tese de Rodrigues (2017).

Faço considerações sobre escrita e narratividade, a partir de reflexões de Barros (1998), Rodrigues (2017), e publicações de: Culler (1999), Higounet (2003), Reales, Rogério (2011). Segundo Rodrigues, *“há autores que sugerem que a interpretação perpassa o viés da retórica e da narratividade para construir caracterizações para repertórios, como Hatten (2004) e Agawu (1991; 2009)”* (RODRIGUES, 2017, p.16). A identidade percebida (lida) nos textos e sonoridades musicais referenciados (também ouvidas, oralidade/auralidade, não apenas interpretadas por leitura de partituras) expõe a maneira como capto a mensagem narrativa de escritas e sons. A intenção é transmitir minha perspectiva como músico intérprete/performer, que também escreve e desenvolve as próprias partituras, evidenciando as fontes de inspiração. Avalio que as idéias tratadas precisam ecoar de alguma forma as influências referidas. A citação bibliográfica/textual agrega percepções e diálogos de palavras, e a citação musical/sonora agrega referências de textos, partituras e sons. De alguma maneira, o uso de partituras como referência em pesquisas científicas significa que há relação entre texto de palavras e texto musical, quando assim é proposto. Significa também que o entendimento do texto da partitura gera relações narrativas pelo que se lê e pelo que se concebe como intenções musicais de terceiros, como as do próprio autor de uma música, por exemplo. O enfoque deste estudo considera a relação entre textos, sonoridades e narratividade como meio de sugerir interpretações, relações com a escrita como possível parte do papel representável pelo performer, relações de influência e/ou diálogo intertextual entre práticas humanas diversas, como a música, literatura, filosofia, campos tecnológicos, dentre outros, no trabalho da tese.

Assim como o postulado dialógico de Bakhtin inspirou ideias trabalhadas por Kristeva (1974), relacionadas à intertextualidade, discuto referências sobre os papéis do performer/intérprete, voz (musical) ativa ou passiva como músico,

as relações com os textos de partituras e as percepções pessoais na relação com obras de autores diversos, através de publicações sobre a voz do performer e seus papéis como músico (Domenici 2012a, 2012b).

Em meus arranjos, comunico significados estabelecidos na relação entre as sonoridades interpretadas nas partituras de compositores diversos. As sonoridades são absorvidas pelas sensações narrativas captadas por mim, e intertextualizadas da maneira como percebo os códigos escritos e sonoros referenciados. Sobre as relações de influências, os estudos de Rodrigues apontam que,

as teorias da influência em música fazem um paralelo com a linguagem, sendo trabalhadas como *intertextualidade* e/ou *paródia*. (...) O produto da compreensão é a manifestação artística temporal, o objeto sonoro, ou seja, a *performance*. Entende-se que a construção desta se dá através do estabelecimento de *significado* a partir da *experiência* pela manipulação dos elementos sonoros. Assim, a função do *intérprete* é oferecer ao *ouvinte* uma experiência vívida com a obra e não uma pura compreensão analítica (RODRIGUES, 2017, p. 28).

Minha tese trata de assunto similar ao estudo de Rodrigues, porém, diferencia-se, dentre outras coisas, pelo uso de partituras escritas e estruturadas por mim, a partir de obras de autores diversos. A busca por significados sonoros em elementos narrativos dos *games*, e meios de expressá-los como música, conecta a pesquisa com um ponto de vista derivado da semiologia musical (semiótica). Abordo a construção de relações de significados entre diferentes fontes (textual e sonora), diferentes autores e perspectivas, na busca de significados próprios ou dos quais me aproprio. Por este caminho faço alusão à música como meio de linguagem. Sobre avaliações semelhantes na tese de Rodrigues,

a música, sob este viés, é entendida como a linguagem, mas observa-se que não é idêntica a ela. Fica então o questionamento sobre a formulação de uma descrição do seu material constituinte e dos modos de organização que capture sua essência como arte dos sons circunscrita em contextos históricos e estilísticos (RODRIGUES, 2017, p. 55).

As palavras de Rodrigues ecoam pensamentos de Agawu (2009). Assim, servem de questionamento ao trabalho de caracterizar narrativamente uma proposta interpretativa do repertório dos arranjos autorais a partir de elementos

narrativos dos jogos. Há sonoridades que são manipuladas na interpretação, e inspiradas em aspectos narrativos da mídia dos *games*. Todavia, não significa que a música seja a própria linguagem como apresentada em elementos narrativos da mídia *gamer*, entretanto, inspiram a expressão de sonoridades segundo as minhas intenções. As sonoridades discutidas expressam uma linguagem comunicada por minhas perspectivas quanto a elementos narrativos dos enredos. Contudo, são sons musicais, e não os próprios enredos ou seus elementos de inspiração por si mesmos. A intenção não é que as músicas dos arranjos sejam a própria linguagem, porém, um meio de se referir à linguagem de enredos através da associação com as sonoridades apresentadas como sugestões musicais interpretativas. Com isso, intenciono que expressem elementos de narratividade dos enredos citados, sem que sejam um reflexo literal dos próprios enredos citados nos jogos. Já num âmbito histórico-musical, considero relações estilísticas características do período romântico, por refletir muitas/várias das relações intertextuais das partituras citadas.

Até o momento descrevi minhas percepções e sugestões musicais de modo a situar as mensagens propostas nas partituras, e as significações musicais surgem dos questionamentos levantados a partir das relações de influências. Sobre esse aspecto, Agawu questiona:

A música tem significado? Esta questão tem sido debatida desde que a música tornou-se objeto de discurso. Esteticistas, filósofos, historiadores, semioticistas, e os sociólogos da música deram sua opinião; em nossos dias, musicólogos de certa persuasão têm sido exercidos por ela (instigados por esta questão). Alguns pensam que o significado musical é intrínseco, enquanto outros defendem significados extrínsecos. Alguns acreditam que a música é autônoma ou relativamente autônoma, enquanto outros insistem em traços sociais ou históricos permanentes em todos os produtos musicais. Alguns ficam surpresos ao descobrir que as associações que preferem fazer enquanto ouvem obras-primas – associações que lhes parecem evidentes – não são necessariamente compartilhadas por outros: heroísmo ou agressividade em Beethoven, dominação em Wagner, ambivalência em Tchaikovsky ou feminilidade, e mundanismo em Schubert. Sem dúvida, esses debates continuarão no futuro. E é assim que deve ser, pois enquanto a música for feita, enquanto mantiver sua essência como arte performática, seu significado dificilmente se cristalizará em um conjunto estável de significados que podem ser congelados, empacotados e preservados para as gerações posteriores. De fato, seria uma ocasião profundamente triste se nossas ideologias se alinhassem de tal forma que produzissem narrativas idênticas

sobre obras musicais. Uma marca da resistência de obras de arte fortes é que elas possibilitam uma diversidade de respostas – uma diversidade regulada por alguns valores compartilhados (sociais ou institucionais)¹⁴ – Tradução do autor (AGAWU, 2009 p. 3-4).

Concordo que a música tem significado, e pode corresponder a alguma relação imagética, abstrata, emocional percebida na sensação individual do expectador. Em meu entendimento, o fator intrínseco ou extrínseco decorre da afetividade pessoal. Reflete significados que possam coincidir, ou não, entre diferentes indivíduos. Talvez não haja uma conclusão definitiva sobre os questionamentos de Agawu. As resultantes desses conflitos teóricos podem estar mais relacionadas aos perfis de interatividade compositor/expectador (e vice-versa) abarcados através da influência gerada por determinado tipo de alfabetização musical.

Meus arranjos foram criados a partir da imitação das identidades musicais apresentadas nas estruturas (melódicas, rítmicas, harmônicas, formais) originalmente compostas por Nobuo Uematsu e Michiru Yamane. Desenvolvo os arranjos a partir das estruturas originais das músicas escolhidas, e, auditivamente, as partituras são construídas via gravações originais utilizadas nos jogos. Inicialmente busquei preservar a identidade original das obras, mantendo os elementos estruturantes essenciais, tais como melodias, ritmos, e harmonias. Aos poucos as partituras foram sendo alteradas sob influências de novos elementos narrativos que inspiraram o surgimento de novas estruturas e intenções interpretativas. Como exemplo, as partituras incluídas¹⁵ em minha dissertação de mestrado estão manuscritas e em versões diferentes das que

¹⁴ *Does music have meaning? This question has been debated ever since music became a subject of discourse. Aestheticians, philosophers, historians, semioticians, and sociologists of music have had their say; in our own day, musicologists of a certain persuasion have been exercised by it. Some think that musical meaning is intrinsic while others argue for extrinsic meanings. Some believe that music is autonomous or relatively autonomous while others insist on permanent social or historical traces on all musical products. Some are surprised to find that the associations they prefer to make while listening to masterworks — associations that seem self-evident to them — are not necessarily shared by others: heroism or aggressiveness in Beethoven, domination in Wagner, ambivalence in Tchaikovsky, or femininity and worldliness in Schubert. No doubt, these debates will continue into the future. And this is as it should be, for as long as music is made, as long as it retains its essence as a performed art, its significance is unlikely to ever crystallize into a stable set of meanings that can be frozen, packaged, and preserved for later generations. Indeed, it would be a profoundly sad occasion if our ideologies became aligned in such a way that they produced identical narratives about musical works. One mark of the endurance of strong works of art is that they make possible a diversity of responses — a diversity regulated by a few shared (social or institutional) values (Agawu, 2009, p. 3-4).*

¹⁵ Errata: no mestrado utilizei equivocadamente o termo “Anexos” ao invés de “Apêndices”, ao referir-me às partituras que produzi.

se encontram na tese, como se pode observar na partitura *Aeris*, atual *Aerith* (SILVA, 2018, p. 135 - 139) e *Requiem for the Gods* (SILVA, 2018, p. 165).

Aeris sofreu alterações contrapontísticas e harmônicas, além de variações. É minha intenção manter a identidade da obra de Uematsu, análogo ao universo do jogo, mas originadas a partir do diálogo com estruturas presentes em trabalhos dos pianistas e arranjadores Kyle Landry e Shiro Hamagushi, para a música *Aerith's Theme*. A maneira como leio o direcionamento das intenções referenciadas nos dois arranjos, de Landry e Hamagushi, altera a narrativa e contribui para despertar alterações como as já realizadas na partitura. Adicionei também os elementos textuais (palavras e frases) relacionáveis aos meus afetos com o *game*.

Requiem for the Gods também foi editada. Permanecem as mesmas estruturas contrapontísticas e harmônicas que apresentei na dissertação de mestrado. Do mesmo modo que ocorre em *Aerith*, adicionei também os elementos textuais (palavras e frases) relacionáveis aos meus afetos com a narrativa do jogo.

A diferença essencial entre o enfoque no mestrado e no doutorado é que, no mestrado a pesquisa discute processos criativos da produção de um concerto de *games*, desenvolvimentos iconográficos, cartazes, logomarca, presença de arranjos autorais e de outros músicos arranjadores. No doutorado, focalizo a análise das estruturas dos dois arranjos autorais discutidos, para dialogar principalmente com obras ocidentais de concerto, tais como composições para piano do século XIX e do início do século XX. Referencio obras como as de Chopin, Liszt, Busoni, Brahms, Rachmaninoff, Debussy, Ravel.

Considero a ideia de narrativa como mecanismo de influência apenas no que diz respeito à simbologia de foco textual, já presentes nas discussões sobre texto, e aplicadas como ferramenta de discussão sobre desenvolvimento dos arranjos autorais. As partituras são entendidas como a codificação de uma mensagem intencionada sonoramente, e no caso dos arranjos autorais, inspiradas também por partituras escritas por outros músicos. Seus símbolos, ao significarem similaridades em outras fontes (musicais ou literárias), passam a ser lidos a partir da interatividade e afetividade com o som resultante. Considerando alguém que irá tocar meu arranjo, ou que apenas o ouvirá, ou

ambos, os símbolos resultam numa combinação das identidades musicais, e resulta também do entendimento do receptor que decodifica a escrita de acordo com os padrões das tradições que também o influenciam. Assim, a percepção narrativa sobre cada uma das referências citadas ao longo do texto é aplicada como embasamento das minhas intenções musicais.

Nem todas as influências intertextuais aplicadas foram conscientes. Algumas passagens foram relacionadas após as leituras sobre intertextualidade, considerando proximidades com obras de compositores ocidentais de concerto que já estudei, toquei, e ouvi.

As descrições dos enredos dos jogos também são fundamentais para a exposição dos afetos midiáticos. Descrevem o complexo universo narrativo no qual a personagem *Aerith* está inserida, assim como o universo em que a música *Requiem for the Gods* transcorre em *Castlevania: SOTN* (1997). Influenciam diretamente as decisões notacionais no desenvolvimento de elementos sonoros e narrativos das partituras ao sugerir climas, humores, impressões de elementos da natureza, e demais elementos passíveis de serem utilizados como inspiração. A partir das próprias sensações relacionadas às músicas, e das possibilidades de relação narrativa sugeridas, me aproprio das obras ao reescrevê-las como arranjos.

Tais relações narrativas apontaram-me os caminhos da ludomusicologia. Utilizo publicações ludomusicológicas de autores como Elferen (2016), Fernández-Cortés (2021); Kamp, Summers, Sweeney (2016), Summers (2016). Através de estudos ludomusicológicos utilizo o Modelo *ALI* (ELFEREN, 2016) como base para a proposta de um novo modelo a ser utilizado como ferramenta analítica de arranjos autorais de músicas de *video games*, denominado por mim como Modelo *Joystick Piano*. Elferen utiliza o Modelo *ALI* para analisar principalmente a música/sonoridade de *games* cuja proposta seja intrinsecamente musical, com mecânica e jogabilidade¹⁶ musicais. Cada elemento do *ALI* (*Afect, Literacy, Interactivity* – Afeto, Alfabetização

¹⁶ Entende-se como mecânica as ações/interações que o *gamer* pode executar. Há mecânica de movimentação de personagem, de pulo, abaixar, engatinhar, correr, segurar ou guardar objetos, observar o ambiente ao redor, usar menus de inventário e configurações, dentre outras. Entende-se como jogabilidade o funcionamento conjunto e interativo das diversas mecânicas de um jogo. O conjunto de mecânicas possibilita a jogabilidade ao *gamer*. Mecânicas complexas de serem executadas e compreendidas podem dificultar a jogabilidade, e vice-versa. Ao fluir na mecânica melhor se torna a jogabilidade do jogador, e mais imersiva se torna a narrativa.

[midiática/musical] e Interatividade) é proposto pela autora numa relação direta com algum jogo específico.

A ludomusicologia poderia estar mais integrada à musicologia, como uma vertente (não tradicional). Sugiro uma abordagem que expanda o Modelo *ALI* como meio analítico tanto do ponto de vista tradicional da música erudita em si, como também ao já intrínseco ao modelo, o da ludomusicologia. Assim, trabalho as afetividades percebidas na interatividade musical *gamer* com as narrativas e músicas/sonoridades dos jogos; correspondem às narrativas musicais dos arranjos em si, e dos intertextos que os constituem. A alfabetização é midiática quando referente ao fato de eu ter jogado os jogos, descrever os elementos narrativos e também musicais (ludomusicologia). É também musicológica (tradicional) quando descrevo as relações com o repertório de concerto.

Ao utilizar tais recursos entendo que estou traduzindo em arranjos os meus processos de interações, afetividades e alfabetizações. Luciano Berio escreve que “*tradução implica interpretação*” (BERIO, 2006, p. 31). Ao interpretar o conjunto de universos abarcados para a construção dos arranjos estou traduzindo em música os significados estabelecidos para cada elemento. Ao inicialmente copiar as estruturas originais das músicas, pratico um importante meio de alfabetização musical. É similar a processos que contribuíram para que músicos consagrados realizassem seu trabalho. Nesse sentido, Berio afirma que,

Copiar, a forma mais simples de transcrição, foi uma importante experiência de aprendizado: o jovem Mozart copiava tudo o que Leopold sugeria e, mais tarde em sua vida, transcreveu o Messias de Haendel e as fugas de Bach. Parece que Schubert copiou a Segunda Sinfonia de Beethoven, e Beethoven copiou alguns quartetos de cordas de Mozart, partes de Don Giovanni, A Flauta Mágica e o Requiem, e transcreveu para si mesmo uma fuga vocal do Messias. Brahms copiou o *lieder* de Schubert. Copiar, assim como a transcrição, implica algum tipo de identificação com o texto copiado ou transcrito, e também um ato de generosidade. Walter Benjamin disse que existe uma “*espécie de vocação sagrada no simples ato de copiar*” e que “*o poder de um texto é diferente quando é lido e quando é copiado... Copiar é ser o próximo a ser copiado.*” Acho que o ato de copiar, de Schubert,

Beethoven, Brahms e tantos outros pode ser visto como habitado pelas mesmas emoções¹⁷ (BERIO, 2006, p. 35).

Meu processo de cópia (imitação) das músicas tem a intenção inicial de compreender as intenções musicais dos compositores de *games* e perceber as possíveis influências que os inspiraram. É um aprofundamento na busca pela compreensão das identidades originais das obras. Copiar/transcrever (e arranjar) implica em trabalhar os afetos e alfabetizações através da interação com obras diversas. Dessa maneira vou amadurecendo meu entendimento com as relações que estabeleço com narrativas musicais, literárias e midiáticas. Assim, aperfeiçoou minha escrita através da escuta, aprendo, escrevo e pratico diferentes tipos de músicas “eruditas” e “populares”.

Na presente tese, anexei exemplos de vários jogos para mostrar diferentes possibilidades de relações entre as sonoridades através das afetividades, interatividades e alfabetizações, como propõe Elferen no Modelo *ALI*. Entendo a importância de ilustrar o texto em acréscimo aos diversos exemplos visuais dos jogos que ajudem a explicar os elementos narrativos. Os *games* costumam ser bastante gráficos (visuais), coloridos, sonoros, o que gera um relacionamento marcante com a visualidade nos diversos exemplos que utilizo. Dessa maneira creio estar contribuindo para uma maior imersão na alfabetização midiática, quanto ao universo dos *games* aqui relacionados. Tenho visto que geralmente os autores da ludomusicologia explicam os fatos de alfabetização e afetividades/interatividade com um enfoque muito voltado a músicos *gamers*, e uma exemplificação mais ampla e ilustrada pode contribuir para um melhor entendimento de músicos não jogadores. A princípio, entendo que os exemplos de outros jogos estabelecem uma relação indireta com meus arranjos, pois estou trabalhando na adaptação desses mesmos três itens do Modelo *ALI* - Afeto, Alfabetização e Interatividade. A partir dos contrastes dos

¹⁷ *Copying, the simplest form of transcription, was an important learning experience: the very young Mozart would copy whatever Leopold suggest, and later in his life, he transcribed Haendel's Messiah and Bach's fugues. It seems that Schubert copied Beethoven's Second Symphony, and Beethoven copied a few Mozart's string quartets, parts of Don Giovanni, The Magic Flute, and the Requiem, and transcribed for himself a vocal fugue from the Messiah. Brahms copied Schubert's lieder. Copying, like transcription, implies some sort of identification with the copied or transcribed text, and also an act of generosity. Walter Benjamin said that there is a "kind of saintly vocation in the sheer act of copying" and that "the power of a text is different when it is read from when it is copied out. ... Copying is to be the next being copied." I think that the act of copying by Schubert, Beethoven, Brahms, and many others can be seen as inhabited by the same emotions* (BERIO, 2006, p. 35).

itens *ALI* expostos com os exemplos de outros jogos, as discussões sobre os meus arranjos podem ganhar em termos comparativos.

Como *gamer*, utilizo e exponho os fatos para cada item do *ALI*, e como músico busco fazer o mesmo, mas através da musicologia tradicional utilizada. Para a alfabetização *gamer* preciso trazer relações narrativas presentes nos jogos dos meus arranjos e também em outros *games*, sejam essas relações por contrastes ou similaridades. As descrições narrativas sugerem diversos afetos midiáticos e musicais, inevitavelmente trabalhados a partir da alfabetização e da interatividade midiática e musical. O que decidi trazer para o texto são apenas os pontos mais objetivos dos elementos narrativos situados no universo dos *games*. Como exemplo, para o entendimento do que a personagem *Aerith* representa em *Final Fantasy VII* (1997) eu trouxe o máximo de relações que auxiliem na percepção da diegese em que ela está inserida. Os elementos narrativos, diretos ou indiretos, fazem parte da construção da personagem no *game*, e das relações entre afetividades e interatividade que resultaram no arranjo. Se o enfoque fica muito na alfabetização musical, apenas, (em termos de análise ludomusicológica/musicológica) em detrimento dos demais itens presentes nos jogos (afetividade e interatividade), a convergência dos três pontos do Modelo *ALI* pode se perder na exposição e discussão dos fatos.

O que escrevo sobre as narrativas dos jogos têm a intenção de fomentar o conhecimento sobre os meus afetos diegéticos. Intenciono também explicar as decisões tomadas que resultaram nas construções narrativas dos jogos, em minha experiência como jogador, e também no desenvolvimento dos arranjos. Como esses afetos vão sendo descritos a partir de meu ponto de vista como músico/jogador, e das narrativas dos jogos, entendo que as relações entre a alfabetização (musical e *gamer*) e a interatividade são automaticamente incluídas na discussão. São necessárias para se avançar nas narrativas, e para que possam ser descritas. Dessa forma, entendo que meus arranjos emergem desses relacionamentos.

A escolha do repertório de *games*, nesse contexto, oferece uma oportunidade de experimentar o trabalho deste material no ambiente acadêmico das práticas interpretativas (piano), mas com a característica de

serem obras originalmente criadas por compositores que, até o momento, não integram o cânone da música de concerto.

Espero que esta pesquisa se torne relevante ao ampliar as discussões no campo das práticas interpretativas através de um repertório desenvolvido, escrito e performado pelo próprio intérprete. É diretamente relacionável ao universo da mídia *gamer*, e discutido por referências teóricas de áreas diversas.

1.5: Perguntas de pesquisa

– O modelo ludomusicológico *ALI* (ELFEREN, 2016) pode ser readaptado para a discussão analítica de arranjos autorais de músicas de jogos digitais, gerando novos elos entre ludomusicologia e a musicologia tradicional?

– Como os contextos narrativos midiáticos nos quais as músicas são apresentadas, e os elementos narrativos das obras ocidentais de concerto intertextualizadas, influenciam os processos interpretativos e textuais (partituras) do performer/intérprete na presente pesquisa?

1.6: Hipóteses

– O modelo ludomusicológico *ALI* (ELFEREN, 2016) pode ser readaptado, de acordo com a proposta da presente pesquisa, para a discussão analítica de arranjos autorais de músicas de jogos digitais, gerando novos elos entre ludomusicologia e a musicologia tradicional.

– A reformulação do Modelo *ALI*, de acordo com a proposta da presente pesquisa, possibilita que o músico *gamer* dialogue analiticamente com músicos não *gamers* a partir das relações entre a narratividade de um jogo e a narratividade de arranjos de músicas de jogos digitais.

– Assim como os *games* comunicam ideias através de uma narrativa interativa, um arranjo musical (de música de *video game*) pode comunicar narrativas dos universos com os quais está relacionado.

– As afetividades narrativas musicais e/ou midiáticas surgem após, e durante, as interatividades e alfabetizações intrínsecas aos universos da música e dos *games*, contribuindo para o desenvolvimento de arranjos musicais como os propostos na presente pesquisa.

1.7: Justificativas

– A presente pesquisa contribui para a geração de novos elos entre a ludomusicologia e a musicologia tradicional, ampliando o entendimento do que é considerado como música de caráter erudito ou de caráter popular. O presente escopo contribui para dissolver tais barreiras.

– A presente pesquisa contribui para que o performer/intérprete assuma a sua voz musical ativa (DOMENICI, 2012) em contextos musicológicos tradicionais, ludomusicológicos e interdisciplinares, ao trabalhar um diálogo entre a área de música e outras áreas do conhecimento humano.

– A presente pesquisa contribui para que o performer/intérprete assuma a sua voz musical ativa (DOMENICI, 2012) de modo a realizar na atualidade uma conduta musical similar à de músicos eruditos do período romântico, de acordo com um repertório (*gamer*) inserido na cultura contemporânea.

– O performer pode fazer uso de uma construção intertextual entoando sua fala como presença ativa no âmbito das práticas interpretativas musicais, ao se apropriar das obras, como as propostas nesta tese, relacionadas ao universo dos *games*. Os desafios provenientes das decisões interpretativas nos arranjos derivam da relação musical intertextual com a obra de compositores eruditos, e com os elementos narrativos dos jogos. Nesse sentido, busco relacionar o trabalho de sonoridades pianísticas com impressões pessoais manifestas como expressão musical, pautadas em narratividades que

representem elementos da natureza, características dos personagens, e afetos, bem como a elementos expressivos que caracterizem obras musicais de compositores tradicionais.

1.8: Estrutura do projeto de pesquisa

As áreas de pesquisa em música abarcadas na revisão de literatura contemplam textos sobre práticas interpretativas, dialogismo, intertextualidade e influência (KLEIN, 2004) (STRAUS, 1990); publicações sobre texto, escrita, narratividade e ludomusicologia.

A pesquisa busca também incentivar discussões e programas de concertos que incluam obras escritas e interpretadas por performers, e músicas relacionadas a universos como os dos *games*.

Intencio deixar bem esclarecidas as relações entre a escrita e interpretação das partituras com o detalhamento dos enredos dos jogos, discutidos neste escopo. Inicialmente, considere também as intenções musicais direcionadas pelos compositores, posteriormente redirecionadas de acordo com as minhas próprias metas. Tais considerações ajudam a embasar as intenções musicais propostas, assim como também é usual que performers entendam o contexto histórico e poético das obras escolhidas para um programa de recital. Como exemplo, cito *Gaspard de la Nuit*, de Ravel, a *Suite Bergamasque*, de Debussy, dentre outras obras. Entendo que a contextualização do repertório contribui para o despertar afetivo do intérprete, bem como para estreitar relações favoráveis nas suas interpretações. Essa complexidade de relacionamentos é ao mesmo tempo lúdica e compenetrada, espelhando diversos traços de infância e maturação. Segundo Schäfer,

qualquer estudo na área de videogames é um desafio. Mesmo fazendo parte de nossas vidas há décadas, essa mídia de entretenimento sempre foi vista como brinquedo de criança e apenas hoje ela ganha contornos mais sérios. A música, por outro lado, que é uma forma de arte, sempre refletiu modismos e características da sociedade de cada época. Agora, com a evolução tecnológica dos séculos XX e XXI, o impacto dela tem se expandido em várias áreas e uma delas é a de videogames (SCHÄFER, 2011, p.111).

A persistência de ideias retrógradadas sobre os jogos digitais, incluindo visões negativas ou até mesmo debochadas, reflete o desconhecimento do que tem sido criado nessa indústria. Nessa modalidade, a música integra o contexto narrativo de um enredo, e é um fator fundamental para a imersão do espectador/jogador. É comum que pessoas não-jogadoras estigmatizem os *games* como algo fútil, violento. Assim como qualquer manifestação humana, os jogos digitais, a música, e outras coisas, estão sujeitas a serem criadas e/ou interpretadas de maneira positiva ou negativa para a humanidade. Como exemplo, músicas podem apresentar contextos violentos, como nas óperas, no *Le Gibet* de Ravel (Bertrand), nas lesões físicas e psicológicas derivadas de práticas insalubres de performers. Podem também estar embasadas em pornografia e incitação ao uso de armas. Se o foco estiver puramente na relação com a violência por si mesma, talvez não haja muitas contribuições humanistas nesses trabalhos. Todavia, se forem interpretadas simbolicamente, esses contextos controversos podem receber um tratamento humanizante, e serem redirecionados positivamente, mesmo que seja para serem contestados. A fonte de inspiração de uma obra musical pode não ser tão interessante a princípio, embora possa ser a alavanca geradora de uma obra genial. Entendo os *games* de maneira similar. O contexto de um jogo digital pode ser fútil, violento, ou o que for, mas se a música ou outros elementos que o integrem possuem qualidade por si mesmos concordo com a ideia de que sejam valorizados de maneira autônoma.

Em minha pesquisa, trabalho as músicas de *games* como repertório de concerto. Exploro vivências musicais da atualidade, dentre outras já praticadas e ainda pouco contempladas nos ambientes acadêmicos de música. Esse repertório pode ser, e tem sido apresentado por solistas e orquestras através de composições estruturadas como músicas ocidentais de concerto, e que agregam também relações similares ao conhecimento proveniente dos cânones, numa produção derivada de uma indústria relativamente situada nos domínios do entretenimento. Faz-se necessário problematizar a questão da relatividade entre os dois campos, o erudito e o popular. Os *games* apresentam naturezas diversas, desde jogos mais voltados para o entretenimento, como *games* de corrida, luta, aventura, etc, até os chamados *serious games*.

Segundo Murray (2003), nas décadas de 1970 e 1980 as pessoas viam os videogames como algo diabólico, porque eles adicionaram interatividade ao encantamento sensorial da visão, do som e do movimento. Muitos condenaram a estimulação fácil dos jogos, achavam que eram viciantes e que poderiam representar o abandono dos livros. Porém, essa visão “apocalíptica” não se confirmou e atualmente os videogames estão ganhando cada vez mais relevância no universo audiovisual (SCHÄFER *apud* MURRAY, 2011, p.112).

Essa relevância pode ser observada na expansão temática de desenvolvimentos presente nos *games*, onde os desenvolvedores ainda criam jogos para entreter, brincar, mas também jogos envolvendo temáticas adultas. Há desde *games* de enigmas¹⁸ (*puzzles*), estratégia¹⁹, conflitos psicológicos²⁰, filosóficos²¹, até jogos eróticos²².

Entendo que os arranjos que escrevi podem ser considerados de várias maneiras quanto às categorias musicais, ou melhor dizendo, quanto às dicotomias estilísticas na música. Podem ser entendidas como sérias e eruditas devido à complexidade de execução técnica e interpretação. Todavia, também podem ser entendidos como obras de caráter lúdico, quando relacionadas a uma visão menos atualizada do universo dos jogos digitais. Podem ainda ser entendidos como obras da música popular, por não corresponderem exatamente aos cânones tradicionais da música de concerto.

Considero também que os *games*, cujas músicas utilizo na pesquisa, *Final Fantasy VII* (1997) e *Castlevania: Symphony of the Night* (1997), pertencem a mais de uma categoria, apesar de apresentarem enredos de temática adulta. A diferença entre o brinquedo e o objeto sério, ou entre a arte e o entretenimento, talvez decorra mais na percepção daqueles que projetam uma condição ou outra nas mídias, do que se observa nas mídias em si. O entendimento dos conteúdos expostos na diegese dos *games* depende do quanto o jogador está informado sobre os assuntos e objetos narrativos ali

¹⁸ Como o game *Gorogoa* (2017), e os jogos da franquia *The Room*.

¹⁹ Como os jogos da franquia *SimCity* (1989 - 2014), um simulador de construção e gerenciamento de uma cidade virtual; ou o game *COVID-The Outbreak* (2020), um simulador de estratégias políticas e sanitárias no combate à pandemia do coronavírus.

²⁰ Como nos jogos terror das franquias *Silent Hill*, *Outlast*.

²¹ Como no game de mistério/enigmas *Simulacrum – Chapter One* (2020); ou no RPG *Final Fantasy VII* (1997-2020)

²² Como o game *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (1986), ou o RPG de temática pornô gay *Robin Morningwood Adventure* (2022).

utilizados. A percepção do sentido narrativo desses enredos pode variar quando se joga hoje uma vez, e novamente no futuro.

De acordo com Anne Carryberry, a diferença entre os *serious games* os jogos de entretenimento é *“o foco em um resultado de aprendizado específico e intencional para alcançar mudanças de performance e comportamento sérias, mensuráveis e continuadas”* (CARRYBERRY, 2008). Para os autores Salen e Zimmerman (2004) um jogo é um sistema em que *“os jogadores se engajam num conflito artificial, definido por regras, cujo resultado é quantificável”*. Embora um *game* seja programado e definido por regras pré-estabelecidas, a imersão do jogador pode ser lida pela visão sociológica do termo, apontando a presença da incerteza nos jogos ao afirmar que se trata de algo *“cheio de imprevisibilidade”* (ALBORNOZ, 2009). Há também a definição de jogo como, *“um sistema em que o(s) tomador(es) de decisão (se) engaja(m) na atividade de um desafio artificial, definido por regras e de que a superação desse é a meta, e cujo resultado é objetivamente quantificável e incerto”* (ARAÚJO; STEIN; ROMÃO, 2012, p. 226).

Numa performance musical há similaridades com os elementos presentes nas definições de jogo, como a incerteza, a ideia de regras pré-definidas, de música considerada séria ou de entretenimento, concordâncias e conflitos em maneiras como se lida com repertórios de práticas musicais diversas. Busco incentivar a ideia de resgate do espírito criativo dos performers/intérpretes. Em minha pesquisa, a partir de minha própria vivência musical, faço uso de uma voz musical dialógica enquanto performer/intérprete, entoando escrita, interpretação e discussão teórica como presenças ativas no universo da música.

2: Cap. 1 – SOBRE TEXTO E INTERTEXTUALIDADE

2.1: Sobre os conceitos de texto e narrativa

Aprecio a ideia de se entender partituras como textos musicais, muitas vezes evidenciando elementos de intertextualidade, e sugerindo narrativas. A música pode ser codificada textualmente através de uma partitura. Segundo Klein, (2004, p. 24) ela pode apresentar atributos narrativos, independentemente do compositor tê-los intencionado, e *“um ouvinte pode querer ouvir a música como uma narração, independentemente da intenção do compositor”*.

Quando uma música, assim como um texto literário, narra um conteúdo baseado numa tradição (ou remetendo a um conjunto de tradições) este material é entendido pelas pessoas como música, texto (partitura). Apresento a ideia de narratividade como o sequenciamento lógico trabalhado num conjunto de sons, partituras, textos (literários), oralidades, tradições, que façam sentido na percepção de um enredo (literário, musical ou *gamer*) pelo indivíduo.

Em sua tese intitulada como *Do Texto ao Som: Relações de Influência na Música para Piano de Vieira Brandão* (2017), Mauren Liebich Frey Rodrigues faz a seguinte consideração sobre narrativa:

A ideia de que a música tem a capacidade de narrar ou de incorporar uma narrativa, ou que pode ainda receber a imposição de uma narrativa sobre seus elementos composicionais, diz respeito não somente a um aspecto intrínseco da estrutura temporal, mas a uma necessidade humana básica de compreender a sucessão e coerência temporal. Utilizando diferentes tipos de metalinguagens, analistas da semiótica têm demonstrado que é impossível resistir totalmente à atribuição de qualidades narrativas à composição musical. Assim, analistas vêm se esmerando quanto ao grau de imaginação manifesta na linguagem metafórica e na busca por uma alternativa à imprecisão da análise comum. Paradoxalmente, ideias de narrativa costumam entranhar a análise musical tradicional e frequentemente surge uma questão: “Para onde vai esta frase?” ou “O que acontece a seguir?”. Este tipo de encaminhamento parte da aceitação tácita da hierarquização dos eventos musicais e da sua coerência narrativa (RODRIGUES, 2017, p. 59).

Concordando com Rodrigues, considero que a música apresenta relações com a ideia de narratividade, de modo a dar sentido à performance e à escuta. Um texto musical contém elementos que sugerem as intenções sonoras de um compositor. Pode conter ideias que sugiram a comunicação de andamentos, emoções, timbres específicos e dedilhados.

Segundo Klein (2004, p. 25), “o impulso de narrativizar a música é uma motivação para encontrar a lógica expressiva dentro da composição individual e do repertório que a suporta”²³. O texto musical aponta ideias subjetivas para cada elemento proposto, sugerindo narratividades. Significa que o texto musical de uma partitura pode ser interpretado pelo músico, relativizando pontos de vista de outros intérpretes. Trata-se da diversidade interpretativa gerada por outros seres humanos, que trazem consigo a carga de diversas experiências que os influenciarão antes, durante e após a leitura. Klein aponta também as divergências quanto à narratividade musical ao considerar que,

as objeções à concepção de música como narrativa tendem a se concentrar em dois argumentos: a música é incapaz de representar os atores e as ações consideradas necessárias para a narrativa, e/ou a música falha em projetar um narrador, que pode contar a história no pretérito. Ambos os argumentos repousam sobre uma oposição mimesis/diegesis que tem sido central para a poética ocidental desde Platão. Embora a história desses dois termos seja complexa e suas aplicações na teoria literária ainda hoje estejam longe de serem estáveis, podemos tomar a diferença entre mostrar (mimesis) e contar (diegesis) para significar. Sob essas definições, música, junto com drama e dança, é uma arte mimética. Uma pequena ironia nos argumentos contra a música como narrativa é que, por um lado, a capacidade limitada da música para representar ações e atores seja uma falha da mimesis, mas, por outro lado, a incapacidade da música de projetar um narrador é uma falha da diegesis. Assim, a música existe em um reino de sombra entre a mimesis e a diegesis²⁴ (KLEIN, 2004, p. 24 – Tradução do autor).

²³ *The impulse to narrativize music is a motivation to find the expressive logic within both the individual composition and the repertoire that supports it.*

²⁴ *Objections to the conception of music as narrative tend to focus on two arguments: music is incapable of representing the actors and actions deemed necessary for narrative, and/or music fails to project a narrator, who can tell the tale in the past tense. Both arguments rest on a mimesis/diegesis opposition that has been central to western poetics since Plato. Though the history of these two terms is complex, and their use in literary theory far from stable even today, we can take them to mean the difference between showing (mimesis) and telling (diegesis). Under these definitions, music, along with drama and dance, is a mimetic art. A small irony in arguments against music as narrative is that on the one hand music's limited capacity to represent actions and actors is a failure of mimesis, yet on the other hand music's inability to project a narrator is a failure of diegesis. Thus music exists in a shadow realm between mimesis and diegesis (KLEIN, 2004, p. 24).*

Considerando as palavras de Klein, trabalho os aspectos narrativos de meus arranjos descrevendo meus afetos sobre elementos presentes nas narrativas das mídias (os dois *games*), relevantes à tese pela relação simbólica com a intertextualidade musical dos arranjos. O autor Jonathan Culler (1999, p. 85), em seu livro *Teoria Literária, uma Introdução*, escreve que a narratologia é a teoria das estruturas da narrativa, baseada em estudos literários, "*em noções de enredo, de diferentes tipos de narradores, de técnicas narrativas*". A narrativa é tanto um assunto acadêmico como também é parte da natureza humana de se contar histórias.

Em minha pesquisa sou um narrador musical quando desenvolvo as partituras e interpretação dos arranjos. Sou também um narrador *gamer* quando descrevo meus afetos quanto aos enredos dos jogos. Decorre de um fluxo paradoxalmente consciente e inconsciente, como aponta Culler (1999, p. 85) ao sugerir a narrativa como um impulso naturalmente humano de se contar histórias.

Entendo que narrar é o ato de transmitir uma ideia, e pode também ser reforçada pela intertextualidade. A ideia será passível de compreensão e replicação por parte do expectador, através da fala, escrita e/ou representação artística. Assim defino narrativa em minha tese, e me apoio nas ideias de Klein ao escrever que,

como leitores nós trazemos textos para os nossos atos interpretativos de outros textos, e nesse caso não é menos verdadeiro para a música como para a literatura. Uma poética para a narrativa na música, portanto, deve se preocupar com a intertextualidade em formas que vão desde as limitações da influência documentada até as possibilidades ilimitadas do texto aberto. A forma como nos posicionamos em relação à intertextualidade afeta as histórias que contamos sobre as histórias que ouvimos²⁵ (KLEIN, 2004, p. 28 – Tradução do autor).

A relação com a narrativa, estabelecida pelo aprendiz, é gerada por aquilo que se tem de experiência previamente vivida, seja uma experiência textual, oral/aural, musical, ou de que natureza for. Os ecos de tradições coletivas e

²⁵ *As readers we bring texts to our interpretive acts of other texts, and this case is no less true for music as for literature. A poetics for narrative in music, therefore, must concern itself with intertextuality in forms that range from the limitations of documented influence to the boundless possibilities of the open text. How we position ourselves with respect to intertextuality effects the stories we tell about the stories we hear* (KLEIN, 2004, p. 28).

experiências pessoais absorvidas por um indivíduo favorecem que uma narrativa textual seja compreendida por outras pessoas.

Em seu livro *Introdução aos Estudos da Narrativa* (2011), Reales e Rogério escrevem sobre o conceito de narrativa, discutindo sobre estrutura textual e comunicação de ideias. Narrar acompanha a humanidade desde a idade da pedra, seja por oralidade/auralidade²⁶, pelas artes²⁷, ou por alguma tradição escrita²⁸. Esteticamente, as artes também apresentam narrações que relacionam imagens, sonoridades, palavras, gestos, o que torna a narrativa literária apenas uma dentre várias possibilidades de narração. Em meus arranjos apresento uma das possibilidades de se narrar um contexto, descrevendo musicalmente relações e significados provindos de meus afetos a partir das interações musicais e *gamers*.

Reales e Rogério (2011) concordam que a estrutura de um texto beneficia a ideia de que esse esqueleto de palavras tenha algo a simbolizar, expor, sugerir, evidenciar, ocultar, ou seja, algo a narrar através da escrita, da leitura, da oralidade. Para que um símbolo faça sentido ele deve estar conectado a alguma tradição.

Num paralelo com a área de música é possível contar histórias e estórias através da interpretação. Segundo Klein (2004, p. 28), interpretamos uma obra musical sob influências tanto da busca de um sentido quanto da atribuição de significado. Podemos avaliar uma interpretação como uma poética que afirma o texto musical, e nos oferece um meio pelo qual percebemos os signos.

A interpretação musical narra estórias e histórias através do som. Por exemplo, interpretar obras musicais seculares pode ser entendido como narrar histórias e/ou estórias de determinado momento histórico, ou de situações imagéticas propostas musicalmente. Interpretar uma música é apresentar um sentido lógico em que a trama das sonoridades apresenta símbolos notacionais – textuais – e/ou apenas sonoros. No contexto de uma obra musical secular é preciso que a interpretação intencionada como historicamente informada sugira

²⁶ Como as tradições orais dos antigos Incas. Povo que, até onde se sabe, não desenvolveu a escrita, embora isso não os tenha impedido de se organizarem e prosperarem por longo tempo.

²⁷ Como ocorre desde tempos remotos em que, por exemplo, os antigos mayas, moches, astecas, keméticos, egípcios, tibetanos, hindus, e várias outras culturas ancestrais do mundo narram estórias e/ou histórias através de relevos gravados em rochas, pinturas gravadas em tumbas, esculturas que ilustram os símbolos de suas crenças e ciências, etc.

²⁸ A escrita considerada como a mais antiga conhecida é a chamada de cuneiforme, datada de cerca de 5500 anos atrás e relacionada aos antigos habitantes do oriente médio, como os povos acádios e sumérios.

aproximações históricas através de uma narratividade sonora. Para isso, deve estar baseada em tradições compreendidas e aceitas como mecanismo de sentido lógico que contribua para que essa música seja compreendida como semelhante às interpretações possivelmente feitas na época em que as obras foram compostas. Interpretações musicais narram tradições relacionadas ao que se entende por estilos, andamentos, ornamentações. Ou, pelo que se entende por considerações históricas, as interpretações podem também ser relacionadas a situações vividas pelos compositores em suas estruturas familiar, política, religiosa, financeira. Os parâmetros para criar ou reproduzir contextos narrativos de uma música podem ser, por exemplo, através de estudos de textos musicológicos, gravações antigas (históricas), oralidades ou arquivos textuais contendo relatos de pessoas relacionáveis aos compositores e às obras.

Como se observa nos *games*, em outras artes, e mídias, a sonoridade musical contribui para o desenvolvimento de uma narrativa. Músicos participam da composição, performance e gravação de trilhas musicais ou ambientações sonoras, sonoplastias. São sonoridades gravadas ou apresentadas ao vivo dentro dos contextos em que essas músicas estejam inseridas. Por exemplo, na dança, nos primórdios do cinema com os filmes mudos, no cinema contemporâneo, nos documentários, na ópera, nos jogos digitais, na poesia e no teatro desde a antiguidade, dentre outras possibilidades. A música como parte integrante de uma obra produzida a partir da junção de diversas outras artes pode enfatizar a narração apresentada. Independentemente de ser utilizada num contexto contributivo para narrar sonoramente o enredo de um *game*, uma ópera, um musical, um *ballet*, a música pode se tornar narrativamente autônoma. Ela transmite uma mensagem a partir das tradições relacionadas às sonoridades utilizadas. É intenção de seus criadores que essas músicas, como sonoridades organizadas, façam algum sentido para o expectador e para a coletividade de pessoas que interajam com essas produções. Como exemplo cito a suite *Daphnis et Cholé (ballet)*, de Ravel, tratada pelo compositor como uma “*sinfonia coreográfica*”. Outros exemplos são as execuções isoladas de peças dos *ballets* de Tchaikovsky, de árias de ópera apresentadas em recitais e *shows*, separadamente de uma produção operística. São também exemplos, as obras musicais compostas para *games* e

filmes, apresentadas por músicos ao vivo, em público, e gravações. Até mesmo toques de celular criados a partir de áudios de efeitos sonoros, trechos de trilhas musicais de filmes e *games*, ou trechos de obras musicais diversas (ocidentais de concerto, ou providas de outras tradições) servem de exemplos de narratividade musical/sonora.

Em mídias como *games* e filmes as músicas/sonoridades contribuem como um dos elementos presentes no contexto da obra que faz uso da música/som como parte da proposta de arte e/ou entretenimento. Em meus arranjos intenciono o oposto. Trabalho a ideia de que o foco de inspiração é musical, enquanto as narrativas dos *games* me servem de guia. A música está no enfoque e a mídia é o plano de fundo, mas cumprindo um papel importante na relação artística como um todo. Nos *games*, sirvo-me da inspiração midiática: as paisagens criadas em computação gráfica, os humores e emoções comunicados em cenas cinematográficas, gestos, palavras, ou outros elementos que componham a narração de mensagens através de personagens, lugares e contextos de enredo. Então, busco possíveis referências sonoras/musicais em fontes tradicionais de concerto com as quais relaciono texturas sonoras, elementos rítmicos, humores, climas, etc.

Considero que desenvolvo os meus arranjos em relações intertextuais, como as presentes na literatura e na ciência. Por exemplo, o próprio processo de escrita, na ciência moderna, é um processo de construção narrativa intertextual de uma ideia que faça sentido da maneira mais clara possível ao receptor da mensagem. Enquanto um sistema confiável toma por base fatos através de textos, com muitas palavras e pensamentos escritos pelo autor, embora embasado nas palavras e pensamentos de outros autores citados para um embasamento mais claro das ideias.

2.1.1: Sobre o conceito de escrita

Na música, o performer pode alterar os elementos narrativos previamente sugeridos por um autor. Pode também modificá-los pela ressignificação textual, ou pela improvisação. Em paralelo, o jogador de um *game* está imerso numa construção computadorizada, gráfica e sonora. E o performer de uma partitura está expressando aos expectadores a interpretação de seus afetos pessoais

significados a partir daquilo que interpretou. Assim, o intérprete/performer projeta e constrói as obras musicais aludindo a paisagens, personagens, climas, texturas, e o que mais decidir. Essa é uma das maneiras de se estabelecer uma relação interativa entre músicos performers/intérpretes e compositores. As interações entre ambos, entre possibilidades musicais, e entre as convergências de situações sobre regras do que se escreve e/ou lê têm uma estreita relação entre as alfabetizações musicais (filosóficas) e as afetividades pessoais. Considero a possibilidade de outros músicos realizarem interpretações diferentes das que faço em meus arranjos.

Assim como ocorre em textos de palavras escritas, do mundo antigo ou atual, os textos musicais das partituras também possuem significados não apenas sonoros, mas também imagéticos, sentimentais, simbólicos. São expressos através das etapas da composição, performance e/ou audição. O músico também narra um assunto musical quando compõe, arranja, transcreve, toca e ouve. Algo é comunicado numa performance.

As gravações musicais expressam uma oralidade/auralidade, que sugere mais um mecanismo narrativo passível de ser utilizado como influência de processos criativos. Um exemplo na música é que gravações de performances musicais podem ser utilizadas para imitar a expressividade gravada, ou mesmo para se escrever o que ouve a partir da própria percepção e intenção. Os textos de palavras, e as partituras, podem ser aprendidos, interpretados, reescritos e reconfigurados estruturalmente. O mesmo pode ocorrer pelo processo de ouvido, de captação oral/aural da mensagem narrada. Podem também despontar sob as influências de mídias diversas, como a dos *video games*.

A gravação, no aspecto literário apresentado por Higounet (2003) pode também ser simbolizada como um intertexto das tradições escritas no mundo, pois sintetiza a ideia de transmitir uma mensagem, ao mesmo tempo em que se arquiva o evento audiovisual, ou apenas áudio ou visual. Mesmo nas gravações as narrativas continuam passíveis de reconfiguração e/ou transformação por mecanismos que as antecedem e as influenciaram. Transformar uma ideia em gravação, escrita ou mídia, congela a narrativa num estado de algo possivelmente interpretável. Mesmo assim, textos são lidos e interpretados de diversas formas. Na música, é regra que um performer

execute a mesma partitura de maneira diferente de outros performers, por mais que um compositor pretenda conduzir a musicalidade dos outros, ainda que a ideia seja o silêncio²⁹. O próprio performer também executará a mesma partitura de maneira diferente, a cada execução. Cada músico percebe algo que lhe transmita um sentido peculiar, dependendo de como opta por lidar com a narrativa da partitura, não havendo exatamente o mesmo significado para outra pessoa que leia, ou toque, o mesmo material. O mesmo acontece para as narrativas textuais de palavras e das mídias (*games*).

O indivíduo que cumpre o papel de compor, tocar, ou assistir uma performance necessita de sua própria bagagem pessoal para que a narração de algo, em relação ao papel que ocupará, faça sentido. Ao longo da história da música é comum que, por vezes, compositores optem por narrar algo através do uso de passagens que remetam a citações de obras compostas por outros. Ocorre como uma homenagem à pessoa referenciada (nem sempre explicitamente), ou como imitação, paródia, ou outros tipos de cruzamentos textuais, assunto que será aprofundado mais adiante na tese.

Marcio Renato Pinheiro da Silva, em seu artigo *Leitura, Texto, Intertextualidade, Paródia* (2008) diz que Kristeva menciona a intersubjetividade para referir-se,

à relação entre autor e leitor (ou emissor e receptor, enunciador e enunciatário, destinador e destinatário, codificador e decodificador etc.). Para ela, essa relação faz parte de um eixo horizontal, ao qual se junta um vertical (intertextualidade), referente à relação entre um texto e os demais (intertextos), sejam eles contemporâneos ou anteriores ao texto que, com eles, dialoga (SILVA, 2003, p. 214).

O filósofo e pedagogo Martin Buber (1992) escreve que a intersubjetividade é a maneira como as pessoas se relacionam entre si, através do diálogo e interações entre sujeitos e objetos. Silva (2003) discute as ideias de Kristeva sobre a intertextualidade considerando que uma obra pode tanto ser citada de maneira evidente como transformada de maneira pouco aparente,

²⁹ Na *internet*, por exemplo, há diversas versões possíveis para os 4'33'' para piano, de John Cage. Como nessa versão com um gatinho "solista": <https://www.youtube.com/watch?v=ej4_OlhPaY0&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=17>; e nessa outra versão, com integrantes de uma banda de *death metal*, ambas versões excluindo a presença do piano: <<https://www.youtube.com/watch?v=KBfq1HdXS1Q&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=16>>.

ou praticamente irreconhecível, a partir da intertextualidade. O diálogo entre textos é também um diálogo entre sujeitos, e entre sujeitos e objetos.

No artigo *Influence: Plagiarism and Inspiration* (1980), o autor Charles Rosen escreve sobre diversas influências notacionais na música de compositores tradicionais de concerto. Rosen demonstra que se trata de uma prática bastante comum, inclusive entre compositores consagrados, que um autor referencie outros em sua própria obra a partir da imitação de técnicas composicionais diversas, sequências de estruturas harmônicas, contrapontísticas e melódicas. Rosen sugere que a influência acontece quando os autores homenageiam-se ao utilizarem citações, adaptações provenientes de obras de autores anteriores. Inspiram-se em padrões estruturais de um texto, imitando-os de alguma maneira ou se apropriando de outros elementos das obras. No caso de obras musicais essas estruturas podem ser as características harmônicas, melódicas, contrapontísticas, rítmicas, transformando o material original num trabalho autoral (p. 89, p. 93, p. 96). Isso revela uma tendência comum entre músicos de várias épocas quanto a referenciar algo. Na tese faço uso do conceito de influência em concordância com as ideias de Rosen (1980), e a ideia de articulação é a maneira como trato e organizo tais influências. A influência é uma inspiração, uma homenagem aos compositores das obras musicais e aos desenvolvedores dos *games* que referencio em meu trabalho.

A influência por intertextualidade pode trazer novos enfoques de leitura, interpretação e escuta, não apenas para a nova obra que desponta baseada no pretérito. Pode também influenciar a relação do indivíduo com a obra que engatilha as relações de influência. Nesse sentido, segundo Straus (1990),

quando uma obra assimila e transforma totalmente sua predecessora, ela pode reorientar nossas concepções normais de cronologia e influência: uma nova obra suficientemente poderosa pode nos levar a reinterpretar a antiga. Nesse sentido, a nova obra influencia a antiga. A obra mais antiga pode até mesmo vir a soar como se estivesse imitando sua descendente, fazendo apenas parcialmente o que sua descendente faz completamente³⁰ (STRAUS, 1990, p. 134 – Tradução do autor).

³⁰ *When a work fully assimilates and transforms its predecessor, it can reorient our normal conceptions of chronology and influence: a sufficiently powerful new work can cause us to reinterpret the older one. In this sense, the new work influences the old one. The older work can even come to sound as though it is imitating its descendant, doing only partially what its descendant does fully* (STRAUS, 1990, p. 134).

Na tese, ao relacionar minhas partituras com elementos estruturais de obras musicais compostas por outros, raramente a intenção é sugerir uma lembrança diretamente relacionada à obra que inspira o intertexto. Através de citações intertextuais indiretas utilizo elementos que reforçam a ideia de humores, andamentos. Ou estruturas mais notacionais, como ritmos e contrapontos auxiliam na construção de elementos improvisativos de maneira similar a obras de Chopin, Brahms, ou alguma outra pessoa que componha. Mais adiante na tese, cada exemplo intertextual será apresentado no capítulo das análises de cada arranjo (Cap. 3).

Em obras de compositores eruditos, há também vários casos de cruzamentos textuais em que a intenção é literal, expor a narrativa original e dialogar com ela. Compositores como Almeida Prado, Villa-Lobos, Gounod, Liszt, Chopin, Bach, Haendel, Tchaikovsky, dentre outros, fizeram isso em algum momento. O caráter intertextual com a música ocidental de concerto será ficcional. Logo, narrarei minhas próprias intenções musicais como autor dos arranjos, ao invés de inseri-los por completo em fôrmas estruturais das notações musicais de algum compositor específico. O diálogo de referências com partituras e gravações diversas contribui para a inclusão de fatos/narrativas compostos em outras épocas. Contudo, narrados no contexto da minha realidade musical, em arranjos autorais. Isso contribui para enfatizar a importância das obras citadas como realização humana, passível de uso como citação artística, filosófica e científica, e não como obras de uma seita fundamentalista composta por seres unguidos e inatingíveis artisticamente. Reales e Rogério (2011) discutem algo similar através das narrativas literárias, pois,

são textos de caráter ficcional que contam uma história de uma determinada maneira, ou seja, de acordo com certas práticas artísticas, e que se oferecem à interpretação daqueles que as lerão de acordo com sua época. As narrativas literárias não têm o compromisso de refletir a realidade. Elas criam uma “realidade” através da organização dos fatos dentro do enredo, por meio de estratégias narrativas que garantem a coerência interna da obra e de acordo com as tendências literárias de cada época, chegando, muitas vezes, a provocar uma profunda renovação estética (REALES, ROGÉRIO, 2011, p. 12).

Concordando com Reales e Rogério, na presente tese, os arranjos autorais não correspondem às músicas originais em si, mas à uma alusão a determinadas características das obras, e que auxiliam o direcionamento de sugestões de intenções musicais. As obras homenageadas por influência (citação) passam a incorporar alguns elementos estruturais da narrativa correspondente às próprias verdades dos materiais originais. Assim, referencio e homenageio obras de outros compositores com as quais dialogo, explicitando as fontes primordiais. As relações de influências vêm como meio de discernir a importância de obras que fizeram parte de minha formação como algo atingível musicalmente e textualmente (partituras). São aplicáveis como inspiração na composição e interpretação intertextuais dos arranjos. Era algo comum como prática adotada pelos próprios compositores, logo, se tornam referências de possibilidade musical em potencial a quem opte por fazer algo similar.

Nas partituras de meus arranjos escrevo elementos notacionais como ritmos, notas, andamentos, dinâmicas, agógicas, dedilhados. Evoco a junção desses elementos para apresentar meus pontos de vista pessoais em relação às minhas próprias intenções como performer/intérprete. É uma escrita a favor da interpretação/performance e para a interpretação/performance. Cuido também da salubridade no desenvolvimento de dedilhados. Apresento a discussão a partir de meu próprio ponto de vista como autor das partituras, sendo criador de meu próprio material. Não intenciono que outros intérpretes/performers percebam e executem exatamente como intencionei minhas partituras, e nem que elas sejam usadas apenas como textos a serem lidos, mas também a possivelmente serem transformadas por outros músicos de acordo com suas próprias experiências e intenções.

A influência de um artista sobre outro pode assumir uma grande variedade de formas, de plágio, empréstimo e considerações de todos os meios para a imitação e, eventualmente, para a forma mais profunda e quase invisível como vimos com Platão e La Fontaine³¹ (ROSEN, 1980, p. 88 – Tradução do autor).

³¹ *The influence of one artist upon another can take a wide variety of forms, from plagiarism, borrowing, and quotation all the way to imitation and eventually to the profound but almost invisible form we have seen with Plato and La Fontaine* (ROSEN, 1980, p. 88).

De acordo com Rosen, nem sempre as fontes da influência numa obra estão explícitas. Quando são muito aparentes podem significar plágio. Quando estão ocultas de alguma maneira, podem ser um meio de tornar o intertexto uma forma de significar o novo texto numa relação subjetiva com a obra original.

Segundo Barthes, na publicação chamada *O Rumor da Língua* (1989), o texto não é um engessamento de ideias, mas uma ponte que conecta aqueles que acessam o pensamento escrito e/ou lido. A pluralidade do texto depende do que o autor chama de “*pluralidade estereográfica dos significantes que o tecem*”, ou seja, um intérprete que imergirá no universo textual com o qual interage a partir das palavras de um autor que tece os significados. Cada palavra tece em sua mente um objeto, um ser vivo, um elemento da natureza. São identificados parcialmente em relação aos sentidos que o autor atribui em seu próprio trabalho, contribuindo para a relatividade dos significados que uma escrita e/ou leitura possam trazer. Aquilo que compuser a textualidade, sejam “*citações, referências, ecos, linguagens culturais*” antigas ou contemporâneas, terão significados relativos de acordo com a percepção individual de quem acesse, de acordo com Barthes, sua ampla estereofonia de sentidos (p. 59-60).

Ao me inspirar em obras de compositores tradicionais de concerto tenho a intenção de utilizar elementos notacionais específicos, como o lirismo melódico, ritmos, impressionismos. Intenciono que os arranjos soem de maneira relativamente similar a obras musicais desses compositores. Dialogo com esse repertório porque minha formação musical detém principalmente a influência da música erudita. Ao detalhar meus afetos com os elementos narrativos dos *games* exponho os caminhos que me conduziram às referências intertextuais citadas. Intenciono também discutir os significados filosóficos e ludomusicológicos de minha relação com os materiais aqui apresentados, suscetíveis a discussões do tipo. Aprecio a ideia de que isso contribui para que os signos do material que desenvolvi despertem novas possibilidades de significados, incentivando a manifestação afetiva.

No livro *Conceito de Texto* (1984), Umberto Eco discute a relação entre a escrita e a leitura de um signo, na atribuição de significados a serem interpretados (p. 4 e p. 25). Barthes (1989, p. 62-63) discursa de maneira semelhante colocando o leitor como participante ativo num jogo (lúdico) textual

que é construído a partir da leitura. O texto "*decanta a obra de seu consumo e a recupera como jogo, tarefa, produção, prática*", ou seja, o texto precisa servir à tarefa de diminuir a distância entre "*escrita e leitura*" significando a projeção do intérprete na obra. Barthes escreve também que a execução da obra tem sido legada aos críticos, favorecendo a ideia de consumo discutida por ele, e resultando no tédio da modernidade que tende a impedir a autonomia do intérprete (BARTHES, 1989, p. 62-63). Segundo Barthes um texto precisa ser vivenciado, e não (apenas) consumido. Será vivenciado quando for lido por um intérprete que entenda e/ou atribua signos à linguagem, assim como acontece no mundo da música.

Barthes e Eco apresentam ideias concordantes ao se referirem aos significados textuais que geralmente são pré-determinados na modernidade, definido por Barthes como *ilegibilidade textual*. A ironia ocorre quanto à ideia de que o intérprete não exatamente lê o texto, mas apenas o assiste como um espectador passivo. Na música o performer contemporâneo segue um rumo similar, tendendo a apenas reproduzir os escritos de acordo com os ditames de críticas pré-estabelecidas, embora a voz musical do performer tenha sido assunto de discussões.

2.1.2: Voz do performer/intérprete

Em minha tese, sou compositor, intérprete e também performer de meus arranjos, assumindo a presença ativa de minha voz musical, em vários aspectos. Deixo claras também as minhas intenções quanto a outros músicos atribuírem outros significados ao uso do material que tenho desenvolvido.

Em seu artigo *A Voz do Performer na Música e na Pesquisa*, Catarina Domenici (2012a) evoca as representações e conflitos de poder relacionados a compositores que escrevem suas partituras, e aos performers que as executam. Segundo a autora, reduzir a voz do compositor à estrutura da música significa que a notação musical (estrutura) se torna a própria voz. Logo, é uma voz isenta de seu "*elemento acústico*", negando a oralidade/auralidade. A ideia de oralidade contribui para o aprendizado da música pronunciada numa corrente interativa de pessoas.

A ideia de auralidade representa o aspecto receptivo daquele que ouve a fala, a pronúncia. Ao longo da história da música ocidental de concerto, houve períodos em que, ser performer/intérprete, implicava na ideia de também se pronunciar a própria voz através da composição, improvisação e alteração de elementos notacionais das partituras dos compositores. No movimento modernista surgem compositores questionando essas posturas, e inserindo novas regras de alfabetização musical do que passou a ser ensinado como correto ou errado, de acordo com as suas próprias afetividades artísticas. A partir de então as interatividades musicais entre performers/intérpretes, e as composições que executam, passaram a ser direcionadas dessa maneira.

Segundo Straus (1990, p. 126-127), no pós-modernismo do século XX o modernismo é questionado pelo fato dos compositores tenderem a rejeitar determinados princípios básicos de seus fundamentos primordiais, como por exemplo: a ideia confrontável de autonomia pura; a ideia de desenvolvimento de estruturas ou significados inevitavelmente em diálogo com elementos do passado; a ânsia por originalidade e as evidências de relações significantes com outras obras musicais; A relatividade conceitual entre as artes "erudita" e "popular". Na verdade, as tentativas de mudanças paradigmáticas reabriram as portas para se referenciar o passado, *"mudando o foco da estrutura abstrata da obra de arte para o ato de interpretação em si e para a noção de intertextualidade"*. As evidências também mostraram que a negação de determinadas características do período romântico, na verdade, contribuiu para reforçá-las no movimento modernista, em relação à *"estrutura formal, elitismo e autonomia (que) estão intimamente relacionadas às noções românticas de organicismo, gênio, obra-prima e 'arte pela arte' "*.

Em períodos anteriores, compreender ou até mesmo dar sentido a um texto (musical) era trabalho onde autor e intérprete co-atuavam. Na pluralidade evocada, um texto era finalizado como objeto físico, mas apenas consumado como obra ao ser lido (e performado/interpretado). Todavia, outrora, ler e escrever eram privilégios de classes sociais mais favorecidas financeiramente.

Barthes faz uma comparação das relações literárias com a música. Ele, como também aponta Domenici (2012a), sugere então que os textos musicais passaram também a não mais serem interpretados. Deixaram de estar ligados à ideia de co-autoria por parte de quem os interpreta ou toca, assim como a

textualidade literária, pois coube aos críticos a função de atribuir os significados.

No caso da música, as performances musicais que antecederam ao movimento modernista tendiam a ser mais interativas quanto à liberdade entre o intérprete e a partitura. Os intérpretes geralmente dispunham de mais liberdade ao performar, embora tenha havido “excessos”. Nessa instância, geraram sentimento de deturpação, ou desrespeito às obras compostas, contribuindo para fortalecer os novos padrões de alfabetização performática e de leitura.

No *video game* a liberdade interpretativa dos signos pode decorrer de como o jogador comanda o personagem, de como decide se movimentar nos cenários, interagir com os elementos gráficos, com outros personagens. Geralmente a interatividade interfere inclusive nas conduções musicais/sonoras do *game*. Na música, a maneira como o performer define as regras do jogo textual (partituras e musicologias) é também uma forma de interação com a obra. A imersão do performer na proposta de interpretar uma composição, e a imersão de um compositor no propósito de compreender os veículos humanos e sônicos para a realização de uma obra, também são formas de interatividade. Mesmo assim, diferente do *video game*, na música o intérprete/performer cria o processo de condução narrativa da obra durante a execução. Pode repensar timbres, dinâmicas, agógicas. No *game* o personagem conduzido pelo jogador/expectador está imerso no universo do jogo. As paisagens já estão prontas, as cores, os climas, objetos, humores, mas as decisões interativas cabem ao jogador. Nos *games* a interatividade conecta jogador/expectador com um enredo criado pelos desenvolvedores. Acontece algo similar nas correspondentes hierárquicas literárias e musicais. Num paralelo relacional, são hierarquias estabelecidas por desenvolvedores e performers.

Na hierarquia de meu trabalho sou autor, e manifesto alguns de meus afetos pessoais na construção dos arranjos. Esses afetos são frutos de interpretações experimentadas, gravadas apresentadas em público, e são sugestões. Durante a construção e/ou performance de meus arranjos costumo improvisar, e constantemente reestruturar a escrita quando considero que soe interessante. Observo isso como algo comum na história da música (erudita), e passível de ser reexpressado.

Segundo Silva (2003, p. 212) há interações constantes entre leitores e textos. Podemos fazer um paralelo com o mundo da música, entre intérpretes e partituras. São tantas as possibilidades de atribuição de sentidos para uma mesma partitura que torna-se incoerente sugerir isenção à atribuição de significado afetivo. No caso literário, Silva aponta certa contradição entre o autor que intenciona produzir um texto que diga algo por si mesmo, mas que requer uma voz externa. Ao concordar com Silva, intenciono apontar meios para discutir o assunto através de parâmetros na própria música, e em outras áreas do conhecimento.

Podemos observar as mesmas hierarquias entre autoria e leitura ocorrendo na música, pois segundo Domenici (2012a),

podemos inferir que o estilo do compositor emerge da interação entre a sua voz e a voz do intérprete, onde ambas são igualmente influenciadas, moldadas e inspiradas pelos aspectos epistemológico, social, material e ecológico da experiência (DOMENICI, 2012a, p. 174).

Pelas palavras da autora entendo que o estilo do compositor emerge da maneira como ele sintetiza o processo de instauração das tradições que caracterizam as performances. As características musicais das performances são essenciais à identificação e/ou instauração de tradições que correspondam a determinados estilos almejados. Na colaboração há uma interação em que as vozes se afinam, se casam e buscam um eixo apoiado no trabalho da obra, no objeto como foco entre as partes envolvidas que pesquisam os rumos, o que se perde no monologismo. No fim, o compositor tem o intérprete como sócio ativo da construção e entendimento de sua própria obra.

Já o performer pode explorar suas competências na busca pela realização de ideias provenientes do universo musical do outro, alavancando suas possibilidades de ação como pesquisador/colaborador sonoro de novos conceitos e técnicas instrumentais/vocais, e/ou notacionais. A formação e personalidade (alfabetização e afetividade) de cada parte interferem nos resultados (interatividade), e nas diversas outras condições envolvidas citadas por Domenici (2012a). Ao ler, ao performar, ao ouvir, o receptor estará inevitavelmente se conectando com as suas memórias afetivas, ou seja, com as suas referências adquiridas ao longo da vida. Esses referenciais podem vir

tanto para o compositor que escreve a partitura como para o receptor que a interpreta. Decorre de influências que se intercalam com as intenções, sonoridades, emoções relacionadas às experiências com outras obras, fora da partitura, mas que, de alguma forma, são ou possam ser relacionáveis com a mesma.

2.1.2: Sobre intertextualidade, relações de influência e dialogismo

Segundo Straus (1990, p. 16), elementos conflitantes numa obra musical podem ser compreendidos organicamente através do conceito de intertextualidade. Cada texto contém em si mesmo uma "*variedade de vozes*" reconhecíveis emanadas anteriormente, mas a partir de uma nova atribuição de significados. A originalidade vem da maneira como o autor organiza as "vozes" do texto. Assim, é possível entendermos o trabalho de compositores com um "*espírito de admiração e homenagem*" por seus predecessores, gerando coerência musical através do conflito entre o novo que surge, influenciado pelo passado. Os limites desse alcance concebível aos pretéritos de influência fazem parte do conflito apontado por Straus.

A intertextualidade constitui um dos grandes temas cujo estudo têm se dedicado, sob perspectivas teóricas distintas, tanto os especialistas da linguística textual como os de outras disciplinas. Particularmente, com discussões mais centradas na teoria literária, onde o conceito teve origem. A crítica literária francesa Julia Kristeva se baseou no postulado dialógico bakhtiniano ao introduzir o conceito na década de 60. Segundo ela, a intertextualidade é um fenômeno em que cada texto se constitui de uma sucessão de textos já escritos, ou ainda a serem escritos. O texto é gerado a partir de um "*mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de outro texto. Em lugar da noção de intersubjetividade, instala-se a de intertextualidade*" (KRISTEVA, 1974, p. 64).

Tarcísio Gomes Filho, em sua tese "*A prática intertextual em peças para piano de Almeida Prado: elementos de análise para a construção da performance*" (2010), compara obras de Almeida Prado com obras de outros compositores de concerto pelo viés da intertextualidade para embasar a interpretação das obras do compositor brasileiro. Gomes Filho postula que o

estudo sobre a intertextualidade na música, relacionado às teorias literárias, *“pode ser atestada pela presença de uma citação direta, uma simples alusão, ou até mesmo uma apropriação de um estilo composicional, ou seja, compor seguindo a maneira de um determinado compositor”* (FILHO, 2010, p. 37). Nesse caso o texto não é entendido apenas pela *“manipulação dos conteúdos semânticos e morfológicos, mas também todo um processo cognitivo e toda uma interação sociocultural”* (FILHO, 2010, p. 28-29). Isso significa que, a partir das ideias de Kristeva, o texto pode ser visto como uma espécie de mosaico de escritos, de metamorfoses de ideias provindas de textos anteriores.

De acordo com Kristeva e Rosen, o texto surge a partir da interação entre o trabalho do autor que congrega os códigos, e do leitor que os decodifica. No universo da música podemos comparar o mesmo na relação entre compositores e intérpretes. Dessa maneira acontece o diálogo entre ideias que se afirmam, se compreendem, se desentendem e/ou se reformulam a partir de correntes textuais previamente acessadas por ambos os lados, autores e intérpretes.

Na música, Klein (2004) escreve que,

os códigos são fluidos e combinatórios, permitindo uma gama de interpretações conforme o ouvinte apreende a interação dos signos. Finalmente, as oposições abundam na música como em todos os sistemas de signos, e procurá-los para apoiar uma interpretação pode rapidamente evoluir de uma busca séria pelos fundamentos dos significados para um entretenimento menos sério de um jogo de salão. Seria um erro na luz do precedente afirmar que uma oposição dentro do contexto de uma cultura sempre se correlaciona com um único significado. Seria um erro também concluir que, uma vez que encontramos uma oposição que suporta um significado na música, temos de alguma forma provado uma interpretação. Percebendo que um código convencional correlaciona uma oposição musical com um significado extra-musical parece tornar imperativa uma descoberta do que exatamente esses códigos sejam, como eles se desenvolvem, e como eles mudam³² (KLEIN, 2004, p. 28 – Tradução do autor).

³² *Codes are fluid and combinatorial, allowing for a range of interpretation as the listener apprehends the interaction of signs. Finally, oppositions abound in music as in all sign systems, and seeking them in support of an interpretation can quickly devolve from serious pursuit of the foundations of meaning to the less serious entertainment of a parlor game. It would be a mistake in light of the foregoing to claim that an opposition within a cultural context always correlates to a single meaning. It would be a mistake as well to conclude that since we find an opposition in the music that supports a meaning, we have somehow proved an interpretation. Realizing that a conventional code correlates a musical opposition to an extra-musical meaning would seem to make imperative a discovery of just what these codes are, how they develop, and how they change.*

O ouvinte aprende a combinar os signos, interpretando-os com fluidez. As oposições contribuem para evidenciar os contrastes interpretativos da interação musical, enriquecendo a obra para o intérprete. A transformação das ideias decorre por diálogos textuais, onde são originadas e trabalhadas com o passar do tempo. Cada transformação evidencia novas possibilidades interpretativas a partir da citação, da referência, do diálogo. Os autores Ira Shor e Paulo Freire escrevem na obra intitulada *Pedagogia da Libertação: Diálogos sobre uma educação transformadora* (1987), que,

o diálogo deve ser entendido como algo que faz parte da própria natureza histórica de seres humanos (...) O diálogo é um momento onde os seres humanos se encontram para refletir sobre suas realidades, como eles a fazem e a refazem (SHOR; FREIRE, 1987, pg. 98-99).

O intertexto é um diálogo entre textos. Tem reflexos no universo da música e também dos *games*. Como exemplo, há *games* inspirados em textos de contos, como os de Allan Poe, em filmes, quadrinhos, e em outros jogos digitais mais antigos. O diálogo faz com que o presente esteja constantemente influenciado pelo passado, e o futuro pelo passado e pelo presente. Contribui para a ideia de que a realidade continuamente se transforma a partir da ação humana.

As ideias apresentadas por Kristeva (1974), Silva (2003), Rosen (1980), Shor e Freire (1987), também encontram suas origens em ecos dialógicos, pois foram também trabalhadas por Bakhtin. Segundo Bakhtin, o dialogismo nem sempre ocorre de maneira proposital e obedecendo a uma ordem lógica, uma regra específica. Decorre do diálogo com obras já concluídas e necessita de um objeto comunicativo (textual) que conduza a ação entre os sujeitos. As atribuições de sentidos podem então ser comunicadas através da língua, ou de alguma linguagem, embora não sejam elas por si mesmas. Os sentidos dialógicos são os signos que um texto, ou linguagem, transmitem, de acordo com os pensadores relacionados (BAKHTIN, 2003, p.346).

Conduzindo o discurso de Bakhtin ao âmbito das práticas musicais, concordo com o autor quanto à ideia de que quando não há intenções musicais não há música, e que são as intenções que fazem o dialogismo musical ocorrer, quando é o caso. A intenção musical implica no diálogo com alguma

tradição que a influencie. A relação dialógica numa intenção musical pressupõe sonoridade, mas não existe no sistema fenomenológico do som por si mesmo. Os enunciados na comunicação verbal, ou seja, as intenções comunicativas, quando justapostas no plano do sentido (do significado) estabelecem um dialogismo. Assim, Bakhtin oferece uma definição ao termo dialogismo, como sendo uma justaposição de sentidos pelos quais duas ou mais ideias são unidas para gerar outra ideia, podendo ocorrer de maneira intencional ou não. Fiorin (2011) escreve que,

segundo Bakhtin, a língua, em sua totalidade concreta, viva, em seu uso real, tem a propriedade de ser dialógica. Essas relações dialógicas não se circunscrevem ao quadro estreito do diálogo face a face, que é apenas uma forma composicional, em que elas ocorrem. Ao contrário, todos os enunciados no processo de comunicação, independentemente de sua dimensão, são dialógicos. Neles, existe uma dialogização interna da palavra, que é perpassada sempre pela palavra do outro, é sempre e inevitavelmente também a palavra do outro. Isso quer dizer que o enunciador, para constituir um discurso, leva em conta o discurso de outrem, que está presente no seu. Por isso, todo discurso é inevitavelmente ocupado, atravessado, pelo discurso alheio. O dialogismo são as relações de sentido que se estabelecem entre dois enunciados (FIORIN, 2011, p. 15).

Em meu entendimento sobre as considerações de Fiorin, o dialogismo contribui para gerar elos entre pensamentos diversos. Em minha tese referencio este conceito pela relação entre os diálogos narrativos e intertextuais que resultam no desenvolvimento dos arranjos musicais. E também pela geração de elos entre as possibilidades de se entender meus arranjos como música “popular” ou “erudita”, estreitando os laços.

Domenici (2012a, 2012b) discursa sobre a relação entre vozes musicais de compositores e performers a partir do postulado bakhtiniano, considerando a “*entonação da voz*” como elemento identitário essencial (p. 173-172). Pela “entonação” avalia-se uma vivência sonora influenciada por condições relevantes à apreciação e entendimento da ocasião. Por meio do texto de Domenici busco reforçar o relacionamento do dialogismo de Bakhtin com a intertextualidade musical. Entendo que tal ideia pode também ser aplicada entre desenvolvedores de *games* e as relações entre as suas produções e a maneira como os jogadores as interpretam.

No universo da música, segundo Domenici (2012a), “*tomar um texto musical apenas pelos parâmetros fixos da notação sem consideração ao seu elemento acústico, social e expressivo é o equivalente a desconsiderar a voz*” (p. 172). Uma voz que desconsidera o ato de ser ativamente ouvida se emudece enquanto entonação, e se ativa apenas como reflexo. Na VGM³³ muitas faixas musicais presentes nos jogos foram programadas digitalmente. As características digitais das ferramentas utilizadas como timbres, articulações, orquestrações, expressividade (ou sua ausência), representam intenções composicionais concordantes com as possibilidades de resposta dos recursos presentes nessas tecnologias. A entonação como meio peculiar de projeção da voz enquanto presença ativa, evocada por Domenici, encontra ressonâncias na voz de performers da VGM que geram sua própria estrutura musical (escrita ou em gravações, MIDI) de maneira não exatamente uniforme à versão original da obra *gamer*, mas de acordo com o que intertextualizam, selecionam.

Compositores que trabalham em músicas para *games* fazem uso das características de recursos digitais como meio de composição e performance. Em cada época isso se difere como resultante musical de acordo com o potencial tecnológico da ferramenta utilizada, aliado às competências e intenções do compositor. Isso não quer dizer que um intérprete performer que se inspire em tocar músicas de compositores de *video games* tenha que também tocar as suas próprias versões buscando imitar sonoramente os primórdios das tecnologias MIDI, como uma lei de resultante expressiva absoluta. Pode também se apropriar do material original propondo novas expressividades, e é isso o que tenho desenvolvido em meus arranjos. Recrio as músicas originais a partir das minhas próprias alfabetizações musicais e midiáticas, e também através de minhas próprias afetividades. Nessa relação interativa de sujeitos com sujeitos, e sujeitos com objetos (compositores e/ou intérpretes – e partituras – e musicologias), parto de eventos focados na performance para interagir a partir do produto sonoro/musical. Acontece por partituras ou de ouvido, ao mesmo tempo em que posso evocar artisticamente

³³ Sigla em inglês para *Video Game Music*.

aos universos dos enredos, cenários, enigmas e animações presentes num *gameplay*³⁴.

Bakhtin (2003, p. 349-350) sugere que assim são as coisas criadas pela transformação de fontes preexistentes. A água surge a partir do diálogo entre hidrogênio e oxigênio, gerando H₂O; o texto surge a partir do diálogo entre ideias e palavras; músicas nascem a partir de sons e intenções musicais; um *game* acontece quando se une a interação de um jogador/expectador e programação computacional; uma receita culinária surge a partir da junção bem sucedida dos ingredientes. Cada coisa que se descobre no mundo e no universo dá margem para o surgimento de novas relações científicas, artísticas, filosóficas, espirituais. De acordo com o lugar onde estamos, a cultura na qual estivermos estabelecidos, se estamos dentro ou fora do próprio planeta que habitamos, nossas palavras e frases passam a ter determinado sentido. Bakhtin propõe que as vozes dialógicas despontam constantemente e das mais diversas maneiras no pensamento humano.

2.1.3: Algumas classificações intertextuais

Há várias classificações relacionadas ao fenômeno da intertextualidade (FILHO, 2010, p. 18-35). As vozes dialógicas intertextuais ecoam em diferentes manifestações literárias, também refletidas em aspectos musicais, e que possam se entrelaçar nas ações dos indivíduos.

Koch, Bentes e Cavalcante (2007) também apontam que a intertextualidade é um fenômeno amplo. Dentre as classificações, a denominada intertextualidade estilística é a que mais se aplica aos meus arranjos. Sobre a intertextualidade estilística, a partir das ideias de Koch, Bentes e Cavalcante (2007), Filho (2010) afirma que,

ocorre quando se repete um determinado estilo para homenagear um autor ou um compositor, ou ainda para caricaturá-lo. É o caso das obras feitas “à *maneira de...*”. Os meios comumente utilizados neste tipo de intertextualidade são a estilização, a paródia e o pastiche (FILHO, 2010, p. 23).

³⁴ *Gameplay* é um termo geralmente usado pelos *gamers* para se referirem a textos e vídeos que descrevem passo a passo uma narrativa, revelando aos jogadores interessados as maneiras de se jogar. O termo também pode ser traduzido como jogabilidade.

A intertextualidade estilística inova ao trazer um novo texto à tona, embora sejam mantidas características da condução narrativa do texto estilizado de maneira a repetir, imitar ou parodiar o material utilizado, o que também ocorre no caso da música. São exemplos: a *Ave Maria* de Gounod, inspirada pelo *Prelúdio nº1, BWV 846*, de Bach; o primeiro movimento da *Sonata op 27, nº 2*, utilizado na cena de abertura do jogo *Echo Night: Beyond*³⁵ (2004), apresentando, dentre outras coisas, uma linha melódica cantada por uma soprano.

O intertexto explícito também se aplica aos meus arranjos, pois acontece quando o texto de onde se origina a intertextualidade é referido no conteúdo do novo texto. Intertexto explícito é o que se observa nas citações acadêmicas, traduções, resumos, referências, resenhas (KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2010. p. 28). Na música acontece em obras como arranjos, transcrições, fantasias sobre uma obra musical composta por outra pessoa. No caso da fantasia, o músico diz, com as próprias intenções musicais, o que sente a partir de um tema composto por outrem.

³⁵ Link da introdução do jogo *Echo Night: Beyond* (2004):
<<https://www.youtube.com/watch?v=pHEulD0zPbE&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=18>>.

3: Cap. 2 - CONSIDERAÇÕES SOBRE LUDOMUSICOLOGIA, E A ADAPTAÇÃO DO MODELO ALI COMO FERRAMENTA ANALÍTICA NO DESENVOLVIMENTO DOS ARRANJOS AUTORAIS

Como praticante de jogos digitais, venho há longo tempo desenvolvendo, editando e gravando vários arranjos autorais extraídos do repertório dessa mídia. Na esfera acadêmica, trabalhos sobre os *video games* começaram a surgir nas últimas décadas do século XX. Pesquisadores das áreas de antropologia e estudos culturais tem se voltado para a investigação desse fenômeno cultural da atualidade. Trabalhos recentes versam, principalmente, sobre questões de multimídia e hipertextualidade (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 14). Na área da música encontramos estudos sobre a relação entre *games* e cinema, e também estudos no recente campo da ludomusicologia.

A ludomusicologia é útil à minha pesquisa não só por tratar do estudo de músicas dos jogos digitais, mas também como ferramenta de busca por meios de análise musical contributiva na ênfase das relações com os jogos, ou seja, com a experiência *gamer* como parte da construção de significado musical/narrativo. Trata-se de uma análise não tradicional em termos musicológicos. De acordo com Fernández-Córtéz,

os primeiros trabalhos investigando a música de videogame também podem ser enquadrados nesse contexto de busca pela independência acadêmica; desde o início, eles declararam necessário desenvolver ferramentas específicas para o estudo de uma nova forma de expressão sonora, uma vez que não pode ser explicada apenas pela análise de notação musical escrita ou de sua reprodução fonográfica³⁶ (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 14 – Tradução do autor).

Mais adiante o autor acrescenta que,

como parte de um meio complexo e multidimensional, a música de videogame requer uma abordagem que utilize fontes, materiais e metodologias diferentes daquelas utilizadas em outros tipos de análise

³⁶ *The first works investigating video game music can also be framed within this context of searching for academic independence; from the start, they declared it necessary to develop specific tools for the study of a new form of sonic expression, one that cannot be explained solely through the analysis of written musical notation or its phonographic reproduction* (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 14).

musical. O áudio num videogame nem sempre é linear e, em muitos casos, precisa se adaptar à reação do jogador. Devido ao seu imediatismo, interatividade e jogabilidade, a música de videogame é essencialmente percebida como um evento em tempo real, que uma partitura tradicional só poderia representar de maneira relativa. Por isso, ao analisar composições musicais feitas para videogames, o pesquisador não pode se limitar a estudar a estrutura, os conteúdos harmônicos ou contrapontísticos ou a instrumentação. Eles têm que abordar aspectos específicos do meio, como os papéis que a música desempenha na imersão, na narrativa do jogo ou na relação entre a música e os movimentos do jogador - que é tratado no *design* cinestésico - ou as possibilidades e restrições de tecnologia disponível, dentre outros. Analisar a música de um videogame significa, portanto, desenvolver novas abordagens metodológicas e trabalhar com fontes inusitadas para a atividade típica de um musicólogo³⁷ (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 25 – Tradução do autor).

Fernández-Cortés aponta que as músicas de jogos digitais funcionam de acordo com a narratividade interativa do *game*. Tendo tido a oportunidade de vivenciar vários tipos de jogabilidades, narrativas, musicalidades, composições gráficas (visuais) e de programação no universo dos jogos digitais, saliento a importância de considerar o universo dos *video games* em sua grande amplitude, e que, em contínua expansão, apresenta-se cada vez mais em inúmeras vertentes, influências e possibilidades de desenvolvimento e interatividade. Tal amplitude tem gerado diversos produtos autônomos originalmente presentes nos jogos, e/ou de alguma forma relacionável com eles, como no caso de inúmeros trabalhos desenvolvidos por músicos mundo afora a partir da influência dessas mídias. No presente estudo discuto as partituras de meus arranjos e a expressividade interpretativa, que são diretamente relacionadas aos elementos dos enredos dos jogos, e que foram significativos para mim. Resultam na síntese de sonoridades musicais e significados presentes nos enredos que utilizo como ferramenta de construção musical e análise estrutural das músicas. Desse modo, a relação com a

³⁷ *As part of a complex and multidimensional medium, video game music requires an approach that uses sources, materials, and methodologies different from those used in other kinds of musical analysis. The audio in a video game is not always linear, and in many cases it has to adapt to the player's reaction. Due to its immediacy, interactivity, and playability, video game music is essentially perceived as a real-time event, which a traditional score could only blurrily represent. For this reason, when analyzing musical compositions made for video games, the researcher cannot limit themselves to studying structure, harmonic or contrapuntal contents, or instrumentation. They have to address specific aspects of the medium, like the roles that music plays in immersion, in the game narrative, or in the relationship between the music and the player's movements — which is dealt with in kinesthetic design — or the affordances and constraints of available technology, among others. Analyzing the music of a video game therefore means developing new methodological approaches and working with sources that are unusual for the typical activity of a musicologist* (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 25).

interatividade em tempo real durante um *gameplay*, assim como o tempo real de uma performance, geram um ambiente imersivo num universo utópico *gamer* e musical, interpretado pelos signos expressivos referenciados através do mundo dos jogos e da música. Logo, pretendo que minha experiência *gamer* no presente texto, minhas relações com personagens, com ambientações musicais e demais características narrativas sejam utilizados como parte das ferramentas analíticas do repertório e do uso de influências intertextuais de obras da música de concerto.

Nesse enfoque, utilizo uma adaptação do modelo denominado *ALI* (afeto, alfabetização, interação), desenvolvido por Isabella van Elferen, professora da *Kingston University* (Londres). O modelo preconiza valorizar a relação do músico *gamer* entre a imersão no jogo digital e a significação de elementos sonoros/musicais. Aborda as possibilidades analíticas para as músicas/sonoridades a partir do universo interativo de um jogo. É mais enfático em casos de jogos que apresentem jogabilidades intrinsecamente musicais, onde a própria música é a jogabilidade ou parte essencial dela.

O modelo, denominado *ALI*, (Afeto, Alfabetização e Interação) propõe três conceitos de trabalho sobrepostos: afeto musical, alfabetização midiática e interação, que atuam em conjunto no processo de significação e identificação da música de videogame. Como componente psicológico, o afeto está relacionado à memória, emoção e identificação. Esse modelo chama a atenção para as importantes conexões emocionais que os jogadores de videogame criam por meio da música. É uma imersão afetiva que gera significados subjetivos e imprevisíveis, mas pode ser guiada pelo segundo elemento do modelo, a alfabetização midiática, que é entendida como o conhecimento prévio de certos tropos e convenções musicais que o jogador assimilou, mais ou menos subconscientemente, por meio de outras fontes audiovisuais. Por exemplo, ouvir o som de um violoncelo com motivos dissonantes na parte grave pode ser interpretado como um prenúncio de morte, pois o instrumentista já ouviu esse gesto sonoro muitas vezes em situação semelhante em um filme de terror³⁸ (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 27-28 – Tradução do autor).

³⁸ *The model, called ALI (affect, literacy, interaction), proposes three superimposed working concepts: musical affect, media literacy, and interaction, which work together in the process of meaning and identification of video game music. As a psychological component, affect is related to memory, emotion, and identification. This model calls attention to the important emotional connections that video game players create through music. It is an affective immersion that generates subjective and unpredictable meanings, but it can be guided by the model's second element, media literacy, which is understood as previous knowledge of certain tropes and musical conventions that the player has assimilated more or less subconsciously through other audiovisual media. For example, hearing the sound of a cello with dissonant motifs in the lower part of its range can be interpreted as a foreshadowing of death,*

O enfoque do modelo é musical, todavia instrumentalizado por ferramentas que abrangem relações igualmente importantes com o *game* como parte fundamental da análise. Na construção dos arranjos autorais, direciono minhas próprias narratividades sonoras inspiradas nos jogos, e em obras de compositores eruditos. As significações afetivas e alfabetizantes do Modelo *ALI* favorecem as conexões que faço entre elementos narrativos do jogo, cuja música esteja sendo utilizada por mim, e características estruturais das partituras. Mesmo havendo as tradições midiáticas apontadas por Fernández-Cortés, relacionáveis musicalmente a trabalhos cinematográficos ou a outras mídias, entendo que a imprevisibilidade afetiva decorre da individualidade do jogador. As resultantes musicais/narrativas estudadas em meu trabalho estão intimamente relacionadas aos meus próprios afetos gerados pelos elementos narrativos dos jogos. Como exemplo, cito a relação com as impressões de humores, sensações, e elementos da natureza no arranjo *Aerith*. A densidade sonora apresentada na reexposição do tema reflete meus afetos com as cenas de batalha e morte envolvendo a música da personagem e o antagonista *Sephiroth*, que a assassina. Sou também afetado pelos significados das consequências da morte de *Aerith* na narrativa do jogo.

A alfabetização midiática se refere à interação, à experiência singular de se jogar um videogame e de interpretar os sentidos atribuídos às sonoridades a partir de clichês musicais/sonoros inspirados principalmente no cinema e na TV. Nesse sentido, entendo que a alfabetização midiática, doravante referida como AMID do modelo, contribui para apontar a significação dos papéis de uma música/sonoridade num *gameplay*, seu papel narrativo. Como exemplo, a música *Requiem for the Gods*, executada no local denominado por *Royal Chapel*, no jogo *Castlevania: Symphony of the Night* (Konami, 1997), é utilizada como *looping* nesse templo cristão localizado no interior do castelo do antagonista, o vampiro *Dracula*. Na introdução da música, são apresentados os elementos vocais com a função de simular ecos na igreja. Em seguida, um coro acompanhado por percussão, cordas e órgão evoca um espírito solene e apropriado à obscuridade da *Royal Chapel*. A escrita contrapontística, breves passagens em *canon*, e a instrumentação utilizada evocam uma atmosfera

because the player has often heard this sonic gesture in a similar situation in a horror movie (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 27-28).

barroca, mas também similar a trabalhos musicais de *gothic metal*. Ao ouvir a música *Requiem for the Gods*, meu estado afetivo remete a uma associação com o significado midiático dos elementos de enredo no *game*. Este estado é fortalecido com as intertextualidades reconhecidas das obras de Bach e Busoni, a serem exemplificadas na parte em que analiso o arranjo. Nesta relação, busco trabalhar a dramaticidade significada por minha experiência ao jogar *Castlevania*, de maneira a realizar musicalmente os afetos correspondentes à alfabetização midiática - AMID - adquirida, e à possibilidade de expandir musicalmente os afetos significados durante o *gameplay*, através do desenvolvimento dos arranjos.

O terceiro conceito no Modelo *ALI* de van Elferen é a interação musical em videogames, que ocorre tanto com situações performativas, em que a jogabilidade é baseada no controle do jogador sobre elementos musicais – por exemplo, em jogos de ritmo que emulam a interpretação de um tema musical – e com aqueles em que o jogador pode controlar a música diegética do jogo, como desligar o rádio que o personagem está ouvindo no carro. A interação musical também ocorre em situações em que a música extradiegética ajuda a guiar o jogador pelo espaço. A análise da maneira pela qual os três elementos – afeto musical, alfabetização midiática e interação – convergem no *design* de som de um videogame permite um conhecimento preciso da mecânica da imersão musical e, além disso, fornece uma conexão interessante entre dados obtidos empiricamente e reflexão teórica³⁹ (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 28 – Tradução do autor).

Em meu entendimento, a relação musical/sonora diegética apontada por Fernández-Cortez se refere ao tema de um personagem, ou tema de um cenário, ou outro elemento de natureza similar. Já a música/sonoridade extradiegética se refere às ocorrências causadas por algum tipo de interação do jogador, sejam elas músicas acionadas e influenciadas pela interação com um personagem músico, pela interatividade do jogador com algum instrumento musical presente nos cenários, ou pela narrativa intrinsecamente musical que

³⁹ *The third concept in van Elferen's ALI model is musical interaction in video games, which occurs both with performative situations, in which the gameplay is based on the player's control of musical elements — for example, in rhythm games that emulate interpretation of a musical theme — and with those in which the player can control the diegetic music in the game, such as turning off the radio that the character is listening to in their car. Musical interaction also occurs in situations in which extradiegetic music helps guide the player through the space. The analysis of the way in which the three elements — musical affect, media literacy, and interaction — converge in the sound design of a video game permits precise knowledge of the mechanics of musical immersion, and furthermore provides an interesting connection between empirically obtained data and theoretical reflection* (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 28).

um game possa apresentar. Este é o caso de jogos como *Guitar Hero* (REDOCTANE; ACTIVISION, 2005-2010) e *Rock Band* (ELECTRONIC ARTS, 2007-2015), por exemplo.



Figura 1 – Nas imagens à esquerda, cenas do game *Guitar Hero*. No topo à esquerda vemos um evento da série de concertos mundialmente conhecida como *Video Games Live*⁴⁰. Na foto, um jogador utiliza uma guitarra customizada (visto nos telões laterais) para jogar o game no palco, solando durante um concerto ao vivo com orquestra. Observe que no telão central é transmitida a imagem do game, em tempo real, com os comandos a serem executados na guitarra pelo jogador, como se fosse uma partitura. Abaixo, na figura, duas guitarras customizadas para jogar. Nas imagens da direita, cenas do game *Rock Band*, com dois gamers competindo enquanto executam comandos numa bateria customizada.

Nessas duas franquias a própria música é a jogabilidade, e o jogador precisa aprender (AMID) como funciona a mecânica para adaptar-se aos comandos necessários aos cumprimentos das demandas musicais. A interação com a música/sonoridade em si é a jogabilidade, ou seja, é parte fundamental da diegese musical/sonora. O jogador precisa aprender a “tocar” instrumentos

⁴⁰ Site do evento: <<https://www.videogameslive.com/>>.

musicais virtualmente, customizados para as funcionalidades dos jogos. Ao jogar, os *gamers* cumprem as tarefas corretamente ou não, de acordo com as suas desenvolvuras no uso dos comandos programados para o desenvolvimento narrativo. Os resultados das sonoridades são pré-programados para reagirem de acordo com as ações do *gamer* no instrumento emulado. Para o jogador, não há uma mecânica de jogo para a realização de expressividades musicais, como agógicas e variações de tempo. A jogabilidade diz respeito apenas ao erro ou acerto no uso da mecânica. Se acertar os comandos no momento correto a música soará de determinada maneira (certo), e se errar soará de outro jeito (errado).

Há também exemplos de simulações de músicos, personagens tocando nos jogos em performances gravadas ou “ao vivo”, no contexto do *game*. O jogador poderá apenas assistir e/ou interagir com músicos virtuais, estejam esses avatares presentes numa realidade semelhante à nossa atual, estejam numa representação de tempos passados ou futuros da humanidade. Podem também estar presentes na construção de universos e realidades próprias, estranhas e bastante peculiares, espelhados nas sonoridades utilizadas. No jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA, 2011), por exemplo, o jogador pode visitar tavernas em que músicos (denominados *bards*) cantores e instrumentistas podem ser abordados para tocarem músicas à escolha do jogador. As músicas do jogo foram criadas pelo compositor norte-americano Jeremy Soule.

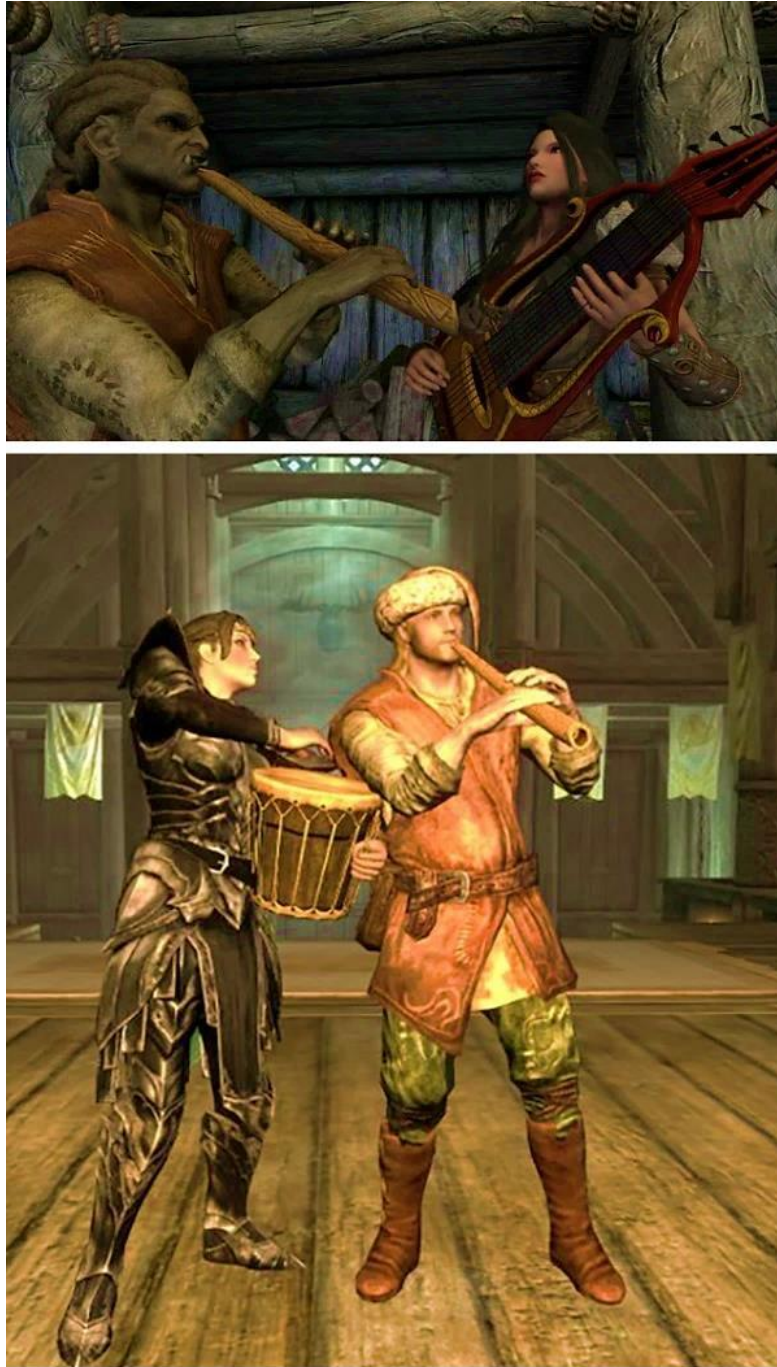


Figura 2 – Músicos (*bards*) no game *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) – também identificado como *TESV: Skyrim*.

Em jogos como *TESV: Skyrim* a posição e/ou movimentação do jogador no cenário interfere diretamente no modo como esse áudio será percebido. Essa é uma das maneiras pelas quais o áudio em *games* contribui para dar uma dimensão espacial ao lugar em que se encontra o personagem. Em *TESV: Skyrim* isso pode ser notado através das músicas/sons produzidas pelos *bards*, e também em outras situações interativas do jogador no universo do *game*.

Em outro exemplo, na franquia *The Sims* (ELECTRONIC ARTS, 2000-2014) o jogador pode comprar aparelhos de som de diferentes modelos que podem ser ligados ou desligados por algum personagem controlável do cenário. Esses aparelhos tocam músicas diversas categorizadas por diferentes estações de rádios virtuais. Há também instrumentos musicais que podem ser comprados, como diferentes modelos de pianos e violões. Os *games* da franquia apresentam músicas de diversos compositores, de variados estilos e épocas, desde músicas eruditas até músicas *pop*, *rock*, *jazz* e outras.



Figura 3 – Cenas do game *The Sims*. O jogador pode atribuir uma carreira musical aos personagens que customiza, dentre vários outros trabalhos disponíveis.

Os personagens controláveis da franquia *The Sims* podem “aprender” a tocar e também seguirem carreiras artísticas, dentre diversas outras possíveis. Na medida em que “aprendem” um instrumento eles evoluem nos pontos de suas habilidades artísticas, podendo tocar músicas cada vez mais elaboradas. Se deixarem de praticar por determinado tempo eles vão perdendo esses pontos. Um personagem iniciante nas habilidades artísticas tocará mal o

instrumento, e poderá gerar reações negativas em outros personagens que estejam no mesmo cômodo em que o músico estiver tocando. Já um personagem em nível avançado tenderá a ser apreciado por outros personagens que estejam próximos. No *game*, essas reações também são pontuadas e dizem respeito às condições de relacionamento entre cada personagem. Dependendo das pontuações adquiridas, resultantes das interações entre personagens, eles podem se tornar ou deixarem de ser amigos, inimigos, ou parceiros afetivos que namoram e até se casam.

Como elemento interativo, ao compor um arranjo, procuro acionar a minha experiência com o jogo. Jogar significa associar a experiência interativa com os elementos diegéticos, sejam eles gráficos (visuais), musicais/sonoros ou o próprio desenrolar do enredo. Considero também criar aberturas para formas de interatividades essencialmente musicais que outros músicos possivelmente interessados em meus arranjos possam valorizar e interagir. Nas partituras crio momentos de *cadenzas* livres, por exemplo, e adiciono indicações textuais referentes à minha interpretação pessoal em relação às narrativas dos jogos, e que podem ser ressignificadas por outros músicos. A imprevisibilidade dentro do universo dos *games* é similar ao universo musical quanto à ideia de que uma música tocada por uma mesma pessoa em momentos diversos jamais será a mesma música, assim como um mesmo jogo jogado por uma mesma pessoa em situações diversas gerará decisões e ações diferentes. Pode, inclusive, alterar o sentido narrativo, embora a estrutura diegética se mantenha ancorada em um mesmo contexto geral⁴¹. Essa ideia pode ser simulada de diversas maneiras na condução de uma música, ao se intencionar controlar ou alterar a música que propõe uma diegética sonora relacionada ao *game*, e que tenha sido escrita pelo compositor ou arranjador. Tal interação também pode ocorrer ao se utilizar um arranjo adicionando elementos dos efeitos sonoros do jogo, algo bastante comum em gravações de

⁴¹ Exceto nos casos em que os jogadores utilizam *mods* e hackeamentos que permitem a exploração de áreas “proibidas” pela própria narrativa, mas que podem ser acessadas de outras maneiras. Essas áreas são pontos limites presentes nos cenários, que ao serem acessadas podem expor os “limites existenciais” de objetos, paisagens e construções que, a partir de um determinado ponto simplesmente desaparecem, por não terem uma continuidade programada no sistema computacional do *game*. Isso decorre da ideia de que os programadores, inicialmente, não esperam que os jogadores tenham acesso a esses locais, mas que apenas os observem. Não são feitos para a interação direta, mas como cenários e objetos de fundo, personagens figurantes, e coisas do tipo. Desse modo, *gameplays* caracterizados por *mods* e reprogramações de hackeamento seriam uma espécie de *gameplay* “bugado”, por assim dizer, por sujeitarem características diegéticas dos jogos a exposições não intencionadas pelos desenvolvedores.

performers tocando temas de *Super Mario Bros* (NINTENDO, 1983) e *The Legend of Zelda* (NINTENDO, 1986), por exemplo.

Ao compreender o funcionamento das estruturas musicais/sonoras durante um *gameplay*, o músico pode fazer uso de elementos sonoros que favoreçam a relação com a interatividade. A maneira como o *gamer* conduz suas ações no jogo pode dar acesso a determinados cenários, músicas/sonoridades, partes do enredo, possibilidades de finalizações diferentes, só para citar algumas relações. Ao trabalhar as ideias propostas na presente tese, o Modelo *ALI* torna-se útil como ferramenta analítica, embora necessite ser reconfigurado para os propósitos intencionados.

O Modelo *ALI*, desenvolvido por Isabela van Elferen e discutido por ela no texto *Analysing game musical immersion: the ALI model* (2016), colabora no entendimento das interseções do músico (*gamer*) com o jogo de temática (e jogabilidade) musical nas relações sonoras a partir da afetividade, a alfabetização midiática e a interatividade. Resulta na sigla *ALI*, em inglês.

O modelo permite investigações dessas três áreas distintas no envolvimento do jogo, principalmente jogos de temática musical, mas também oferece espaço para a sua integração: o envolvimento do jogador é provavelmente mais intenso onde as três áreas da estrutura se sobrepõem⁴² (KAMP; SUMMERS; SWEENEY, 2016, p. 3 – Tradução do autor).



Figura 4 – Convergências dos três itens relacionados ao Modelo ALI.

Segundo Elferen (2016), “afeto musical (*Affect*), alfabetização (*midiática e musical – Literacy*) e interação musical (*gamer – Interaction*) convergem na

⁴² *The ALI model enables investigations of the separate areas of musical game involvement, but also offers room for their integration: player involvement is likely to be most intense where the three areas of the framework overlap* (KAMP; SUMMERS; SWEENEY, 2016, p. 3).

*música do jogo*⁴³ (p. 34). Em meu entendimento, a alfetização proposta pela autora é necessariamente uma alfabetização midiática e musical, mas musical no contexto da jogabilidade. Elferen propõe que, para o jogador se alfabetizar midiaticamente é necessário reconhecer as relações entre as músicas/sonoridades do *game* e as músicas/sonoridades tradicionalmente trabalhadas em outras mídias, como TV e cinema. Ou o *gamer* precisa tornar-se apto a compreender os significados atribuídos a um jogo, que não necessariamente se utilize de clichês predominantes em outras interações midiáticas. Elferen considera que seu modelo analítico *ALI* seja uma ferramenta útil quando aplicada aos estudos musicais dos *games* em si. Considera também que seja principalmente útil para se analisar *games* cuja jogabilidade seja a própria música, em jogos onde esteja estabelecida uma relação direta do jogador com o cumprimento de demandas musicais/sonoras que resultem no desenrolar narrativo. Já em minha proposta utilizo os conceitos do Modelo *ALI* adaptando-os para uma função ampliada nas relações entre música e jogo.

O Modelo *ALI* evidencia a importância do som e da música para a experiência do jogador. Cada um dos três elementos da tríade se relaciona de alguma maneira com os outros dois, promovendo interseções. Para o uso padrão do modelo a autora defende que a alfabetização provém de uma interação “*com e através da música*”, segundo ela,

a interação musical em videogames estabelece uma conexão direta entre as ações do jogador e a trilha sonora do jogo, podendo assumir diversas formas concretas. A performatividade musical interativa é mais evidente em jogos musicais, como *Rock Band* (2007-2015) e *DJ Hero* (2009), jogos em que o objetivo do jogador é tocar músicas por meio de interfaces hápticas em forma de instrumentos musicais. Outros tipos de interação musical em videogames incluem a interação com conteúdo musical em *Brütal Legend* (2009), um jogo no qual o jogador se envolve com o repertório da música *metal*, bem como com o capital subcultural pertencente a esse gênero; criar música interativamente em *Wii Music* (2008), em que o jogador pode tocar um instrumento “*by proxy*” através da metáfora cinética do movimento da interface do jogo; e jogabilidade interativa baseada na música em jogos como *Patapon* (2007), em que o jogador deve tocar o *Nintendo DS* como um tambor para mover a jogabilidade ao som de um exército de vozes estridentes escaneando “*pata-pata-pata-pon!*” Recentemente, um tipo

⁴³ *The ALI model: musical affect, musical literacy and musical interaction converge in game music* (ELFEREN, 2016, p. 34).

indiscutivelmente ainda mais direto de interação musical surgiu nos chamados brinquedos de áudio adaptativos, nos quais os jogadores criam ambientes sonoros interagindo com interfaces de tela sensível ao toque. Como muitas vezes carecem de elementos de competição ou de um objetivo (narrativa) direto, esses jogos passaram a ser chamados de brinquedos e não de jogos. *Remembering* (2013), por exemplo, é descrito por seus criadores como "uma exploração poética conduzida pelo som" na qual os músicos interagem com seus próprios instintos e memórias musicais. Em vez de uma jogabilidade orientada para o objetivo, *Remembering* oferece um "lugar misterioso e vazio cheio de sons que o convidam a usar a sua própria imaginação". Tais jogos, com efeito, fazem de cada jogador um compositor⁴⁴ (ELFEREN, 2016, p. 37-38 – Tradução do autor).

Para analisar as músicas dos jogos, através do uso do esquema de Elferen, é necessário que os protocolos analíticos sejam aplicados a *games* com características similares às descritas por ela. Tomando o modelo da autora como referência, a Interatividade torna-se o eixo de configuração para o novo modelo que proponho. Através da Interação, expandida para análises musicais *gamers* e também musicológicas tradicionais, centralizo as demais relações estabelecidas com os outros itens (Alfabetização e Afetividade). Logo, em minha tese, proponho que a relação entre cada item do Modelo *Joystick Piano* decorra da interatividade ("I"), como mostra a Figura 5:

⁴⁴ *Musical interaction is interaction with and through music. It may take place in music-making, composing and DJ-ing; in dance and sports; in music-driven games such as singing games and musical chairs; and in music games like karaoke and "Name that tune/TV theme". Musical interaction in video games establishes a direct connection between player actions and game soundtrack, and can take a range of different concrete shapes. Interactive musical performativity is most evident in music games such as Rock Band (2007-2015) and DJ Hero (2009), games in which the player's goal is to play music by way of haptic interfaces shaped like musical instruments. Other types of musical interaction in video games include the interaction with musical content in Brütal Legend (2009), a game in which the player engages with the repertoire of metal music as well as the subcultural capital pertaining to that genre; interactively creating music in Wii Music (2008), in which the player can play an instrument "by proxy" through the kinetic metaphor of game interface movement; and music-driven interactive gameplay in games such as Patapon (2007), in which the player is to play the Nintendo DS like a drum to move gameplay forward by the sound of an army of squeaky voices scanning "pata-pata-pata-pon!". Recently an arguably even more direct type of musical interaction has emerged in so-called adaptive audio toys, in which players create ambient soundscapes by interacting with touchscreen interfaces. As they often lack competition elements or a straightforward goal these games have come to be referred to as toys rather than as games. Remembering (2013), for instance, is described by its designers as "a poetic exploration driven by sound" in which players interact with their own musical instincts and memories. Instead of goal-oriented gameplay, Remembering provides an "empty mysterious place filled with sounds that invite you to use your own imagination". Such games, in effect, make every player a composer (ELFEREN, 2016, p. 37-38).*

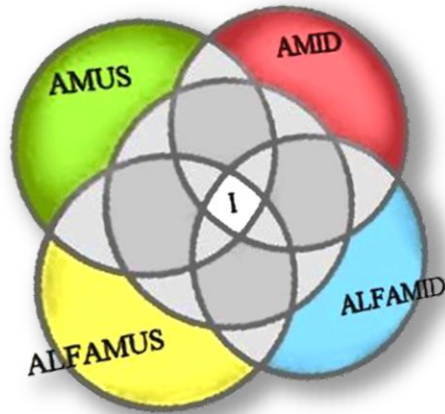


Figura 5 – Esquema que apresenta a convergência entre alfabetizações e afetividades, musicais e midiáticas, a partir da interatividade.

Ao desdobrar a interatividade como fator *gamer* e também musical agrego as alfabetizações e afetividades, através das experiências adquiridas ao longo dos anos como músico (pianista) e como jogador. Associo cada elemento de forma contributiva na promoção do desenvolvimento dos arranjos, resultando no seguinte esquema, denominado por mim como Modelo *Joystick Piano* (Figura 6):

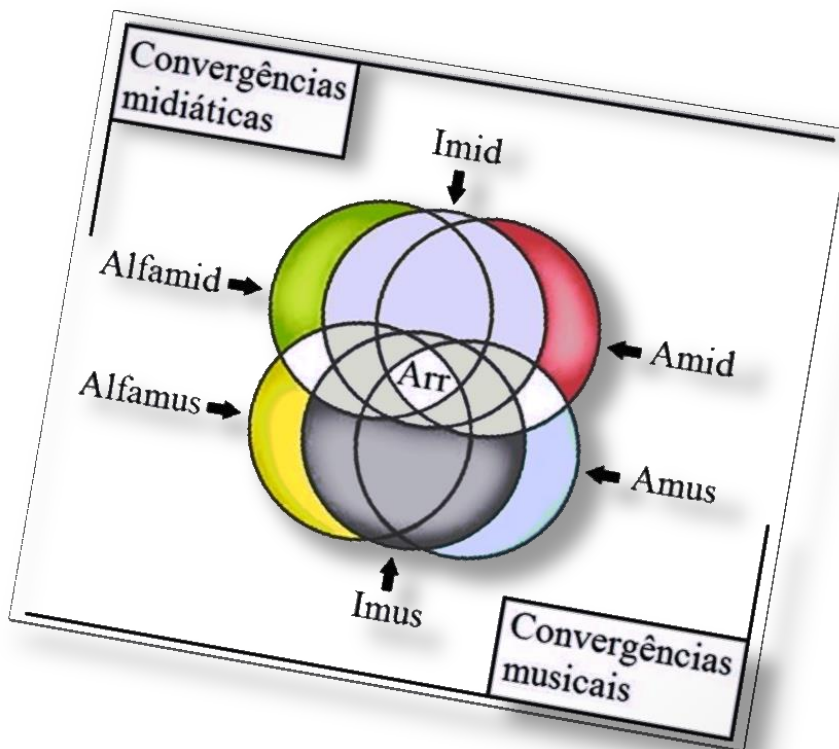


Figura 6 – Proponho o Modelo *Joystick Piano* a partir de uma reconfiguração do Modelo ALI. Cada círculo converge em todos os demais, partindo das resultantes interativas midiáticas e musicais. Resulta em seis convergências utilizadas para o desenvolvimento dos arranjos (“Arr”, ao centro).

Trabalho e analiso as músicas de jogos digitais fora do ambiente dos *games*, mas evidencio as influências diretas das relações narrativas no desenvolvimento das partituras e das sugestões interpretativas. Ao reformular o Modelo *ALI* trabalhei cada item proposto por Elferen da seguinte maneira: A *AMUS* (Afetividade Musical) tem uma dupla função ao estar relacionada aos afetos musicais dos jogos e dos intertextos das músicas de concerto; a *AMID* (Afetividade Midiática) provém da maneira como relaciono as músicas/sonoridades com elementos narrativos dos jogos; a *ALFAMID* (Alfabetização Midiática) decorre da minha experiência com a jogabilidade, e de como decodifico determinados clichês (ou ausência de clichês) musicais/sonoros a serem interpretados nas relações de influência intertextual com as músicas de concerto; a *ALFAMUS* (Alfabetização Musical) provém da maneira como utilizo elementos de minha formação musical (pianística) na escrita e interpretação dos arranjos, além das discussões promovendo elos entre a ludomusicologia e a musicologia tradicional. Os itens do modelo reformulado convergem no “I” da Interatividade, que neste caso também passa a ter uma dupla significação, *gamer* e musical (*IMUS* e *IMID*). Ambas as interatividades resultam em (e a partir de) processos narrativos randômicos, embora diegéticos, intrínsecos a cada uma delas, já que são interpretativos em seus universos da música e dos jogos. As interatividades nos *games* são radômicas por gerarem diversas decisões que serão únicas a cada partida, e a interatividade no universo da música também é randômico no sentido das decisões que geram diversas possibilidades de composições para um mesmo tema, forma musical, arranjos, e também para as interpretações em performances. A interatividade *gamer* decorre no sentido de que a minha experiência como jogador me possibilita estabelecer as relações narrativas e musicais/sonoras dos *games* em si, recodificando-as como arranjos musicais. Musical no sentido de que há também a interatividade intertextual através de minhas influências da música de concerto. Todos os itens do modelo que proponho se relacionam entre si, engatilhados pelas interatividades musical e *gamer*, assim como cada item do Modelo *ALI* também está intimamente conectado aos demais.

A relação entre a música de *games* e os músicos vem se expandido dentro e fora do universo virtual dos jogos digitais, favorecendo a atuação de

compositores, arranjadores e performers/intérpretes de vários instrumentos, formações, estilos e procedências geográficas. Verifico que tem sido desafiador obter o reconhecimento acadêmico para estudos sobre as músicas de videogames. Em contraste, os trabalhos afins em campos como o da comunicação audiovisual e da sociologia da música têm tido melhor receptividade. No caso das músicas, o conteúdo sonoro dos *games* evoca a musicalidade/sonoridade intencionada como parte da diegese do jogo de forma análoga aos gráficos (visualidades) e às programações computacionais que sugerem fenômenos da natureza, menus e inventários, só para citar alguns exemplos. Nem sempre esse repertório irá corresponder ao que geralmente se costuma elencar nos ambientes acadêmicos de música como fatores que sejam consideráveis de qualificação para uma obra musical ocidental de concerto quanto à aplicação de harmonias, contrapontos, características tímbricas e notacionais de orquestrações. Independentemente de relações estabelecidas na análise do repertório convencional, as músicas de jogos digitais costumam configurar-se pela programação de respostas geradas a partir das decisões e imersão do jogador. Nessa configuração, o conteúdo musical carrega também os efeitos sônicos (ou ausência deles) a cada momento no desenrolar de diversas ações.

Na grande maioria dos videogames, os elementos sônicos estão presentes em situações mais críticas e indicam, por exemplo, se determinados pontos foram alcançados por meio de uma ação, se as coisas que foram coletadas são as corretas ou se o personagem que está sendo controlado tem muitos inimigos à espreita. Desta forma, um *glissando* ou *slide* ascendente ou descendente geralmente significa o aumento ou perda de energia do personagem ao longo do jogo, e o som agudo de um pequeno sino ou glockenspiel é comumente associado à recompensa alcançada por coletar um objeto. A associação de sons ou gestos musicais com as ações ou situações de um jogo não é arbitrária; tal associação responde a um processo de codificação sonora que foi gerado ao longo do século XX, e teve origem nas primeiras máquinas de *pinball* e outros predecessores mecânicos e eletromecânicos que incorporaram o som como parte da configuração de seus parâmetros estéticos. Embora seja evidente que hoje, graças à tecnologia, muito mais informações podem ser comunicadas através do som – por exemplo, espacialização, frequências mais precisas, mudanças de timbre ou efeitos de processamento digital de sinais – a função de fornecer informações básicas ao jogador por meio de certos recursos sonoros, como

sugere Karen Collins, continuam sendo um fator importante nos videogames atuais⁴⁵ (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 22 – Tradução do autor).

De maneira geral, os elementos sônicos inseridos no *game* contribuem no contexto geral do jogo, embora possam também estar associados a níveis mais elevados de elaboração de elementos contrapontísticos, harmônicos, melódicos, e rítmicos. Eventualmente, a música/som é apenas uma ambientação com dinâmicas e agógicas correspondentes às ações do jogador em tempo real num *gameplay*, e funciona através de diferentes recursos técnicos no uso do áudio.

Vários elementos definem um *video game*, e segundo Fernández-Cortés,

é necessário começar a entender as dependências e correlações que são geradas entre os videogames e outras produções culturais, como produtos impressos (livros, quadrinhos, jogos de tabuleiro) ou mídias audiovisuais (filmes ou séries de televisão). A situação é especialmente clara quando se trata de videogames que pertencem à mesma franquia, mas também pode ser analisado naqueles que são uma adaptação direta de outras mídias, e mesmo naqueles que compartilham as qualidades estéticas ou temáticas de um determinado gênero. As relações que se estabelecem entre os videogames e outros produtos culturais contribuem para a criação de um complexo processo de convergência unificada e coordenada. O jogador-consumidor, conhecendo um determinado produto, pode facilmente identificar e interpretar os tropos e elementos que aparecem em um meio diferente⁴⁶ (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 18 – Tradução do autor).

⁴⁵ *In the vast majority of video games, sonic elements are present in the most critical moments and indicate, for example, if certain points have been achieved through an action, if the things that have been collected are the right ones, or if the character being controlled has many enemies lying in wait. In this fashion, an ascending or descending glissando or slide usually signifies the increase in or loss of energy of the character throughout the game, and the high-pitched sound of a small bell or glockenspiel is commonly associated with the reward achieved for collecting an object. The association of musical sounds or gestures with the actions or situations in a game are not arbitrary; such an association responds to a process of sonic codification that was generated throughout the twentieth century, and it originated in the first pinball machines and other mechanical and electromechanical predecessors that incorporated sound as part of the configuration of their aesthetic parameters. Although it is evident that today, thanks to technology, much more information can be communicated through sound — for example, spatialization, more precise frequencies, changes in timbre, or digital signal processing effects — the function of providing basic information to the player through certain sound features, as Karen Collins suggests, continues to be an important factor in today's video games* (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 22).

⁴⁶ *To understand the elements of a video game, it is necessary to begin by understanding the dependencies and correlations that are generated between video games and other cultural productions such as printed products (books, comics, board games) or audiovisual media (movies or television series). The situation is especially clear when it comes to video games that belong to the same franchise, but it can also be analyzed in those that are a direct adaptation of other media, and even in those that share the aesthetic or thematic qualities of a particular genre. The relationships that are forged between video games and other cultural products contribute to the creation of a complex process of unified and coordinated convergence. The player-consumer, being familiar with a particular product, can easily identify and interpret the tropes and elements that appear in a different médium* (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 18).

Os diferentes elementos presentes num jogo trazem os significados necessários ao jogador para que este tenha uma experiência imersiva. Como exemplo do que Fernández-Cortéz escreve sobre as relações entre mídias e outros produtos culturais, cito que há diversos *games* inspirados no personagem *Batman*, originado no universo dos quadrinhos, e que também inspirou a produção de filmes. Meu arranjo *Flowers, Batman and Clown Attack*⁴⁷ foi inspirado em algumas dessas relações, embora não seja parte do enfoque na presente pesquisa um detalhamento a respeito deste ou outro arranjo autoral específico. Os jogos do *Batman* costumam trazer características narrativas que os quadrinhos e filmes abordam, como o uso de roupas, a presença de personagens diversos, uso de objetos, uso de músicas, de sonoridades diversas, e de outras coisas associados ao enredo original de *Batman*. Como exemplo, em *The Adventures of Batman and Robin*⁴⁸ (KONAMI, 1995) as músicas são inspiradas em características melódicas, harmônicas e tímbricas da trilha musical do filme *Batman* (WARNERBROS, 1989), apresentando relações intertextuais com a obra de Danny Elfman para o filme. No *game*, os efeitos sonoros e música foram creditados a Jun Funahashi, Masanari Iwata, Masahiko Kimura, Kayo Fujitani, Harumi Ueko, Masahiro Ikariko, e Kazuhiko Uehara. O *design* gráfico (visual) do jogo se assemelha ao da série *Batman: TAS*, e à estética sombria do filme de 1989, dirigido por Tim Burton.

Como meio de se enfatizar e comparar diferenças considero importante citar exemplos de jogos não essencialmente musicais, como *games* do *Batman* e outros. Essencialmente musicais são jogos como *Guitar Hero* (REDOCTANE; ACTIVISION, 2005-2010) e *Rock Band* (ELECTRONIC Arts, 2007-2015). Mesmo quando o jogo não apresenta uma jogabilidade essencialmente musical, geralmente as interações resultam diretamente e constantemente nas transformações das músicas/sonoridades através das contínuas ações do jogador. Como exemplo, os jogos cujas músicas transformei em arranjos se encontram nessa categoria de *games* não essencialmente musicais. Mesmo assim essas músicas desempenham papel fundamental na construção de climas e significados diversos na diegese. A música em jogos do tipo não é a

⁴⁷ Link para a gravação do arranjo *Flowers, Batman and Clown Attack* (Danny Elfman/Jairo Thiersch, arr.): <https://www.youtube.com/watch?v=AMo_6dvonDk>.

⁴⁸ Joguei a versão para *Super Nintendo* (SNES), do jogo *The Adventures of Batman and Robin* (1995).

jogabilidade em si, mas é engatilhada a partir das ações do jogador, participando da construção narrativa e atribuições afetivas.

Outros exemplos são jogos como os da franquia *Dead Space* (ELECTRONIC ARTS, 2008-2013), *Silent Hill* (KONAMI, 1999-2012) e *Tomb Raider* (EIDOS; SQUARE ENIX, 1996-2018). Nesses games a música/sonoridade pode surgir ou ser alterada subitamente na presença de um personagem (inimigo), na descoberta de um local secreto, um ambiente importante, ou um item.

Dead Space 2 (2011) teve sua trilha musical composta por Jason Graves. Analisando o jogo sob uma perspectiva padrão do Modelo *ALI*, Elferen considera que,

o design de som de Dead Space 2 mistura timbres orquestrais e digitais. Ambos em níveis diegéticos e não diegéticos, essa mistura de timbres justapõe a natureza dos personagens do jogo. Enquanto os inimigos são o resultado da tecnologia senciente do mal, que é representada sonoramente pelos timbres "maquínicos" de ruído branco e de distorção digital, os heróis humanos são conotados como o epítome de tudo o que é bom, corajoso e natural, que é representado musicalmente pelo timbre "natural" de uma orquestra completa. Enfatizando esta distinção entre sons "maquínicos" e "humanos", o digital parte da paisagem sonora do horror que consiste em zumbidos atonais e não lineares sem propriedades como harmonia, melodia ou ritmo (Donnelly, 2005, 44-51, 99ff.; Summers, 2011). Esses sons "inumanos" contrastam nitidamente com a agradável eufonia da melodia tonal e da harmonia que dominam as seções orquestrais⁴⁹ (ELFEREN, 2016, p. 40 – Tradução do autor).

Em jogos como *Dead Space 2* (ELECTRONIC ARTS, 2011) espera-se que o jogador interprete as músicas/sonoridades apontadas por Elferen a partir de uma tradição midiática que informa sobre o que deve ser interpretado como "bem", "mal", heróico ou temeroso.

⁴⁹ *The sound design of Dead Space 2 blends orchestral and digital timbres. Both "on diegetic and on non-diegetic levels, this mixture of timbres juxtaposes the nature of the gameplay characters. While the enemies are the result of evil sentient technology, which is represented sonically by the "machinic" timbres of white noise and digital distortion, the human heroes are connoted as the epitome of all that is good, brave and natural, which is represented musically by the "natural" timbre of a full orchestra. Emphasizing this distinction between "machinic" and "human" sounds, the digital part of the horror soundscape consists of atonal, nonlinear drones lacking such properties as harmony, melody or rhythm (Donnelly, 2005, 44-51, 99ff.; Summers, 2011). These "inhuman" sounds contrast sharply with the pleasant euphony of tonal melody and harmony dominating the orchestral sections (ELFEREN, 2016, p. 40).*

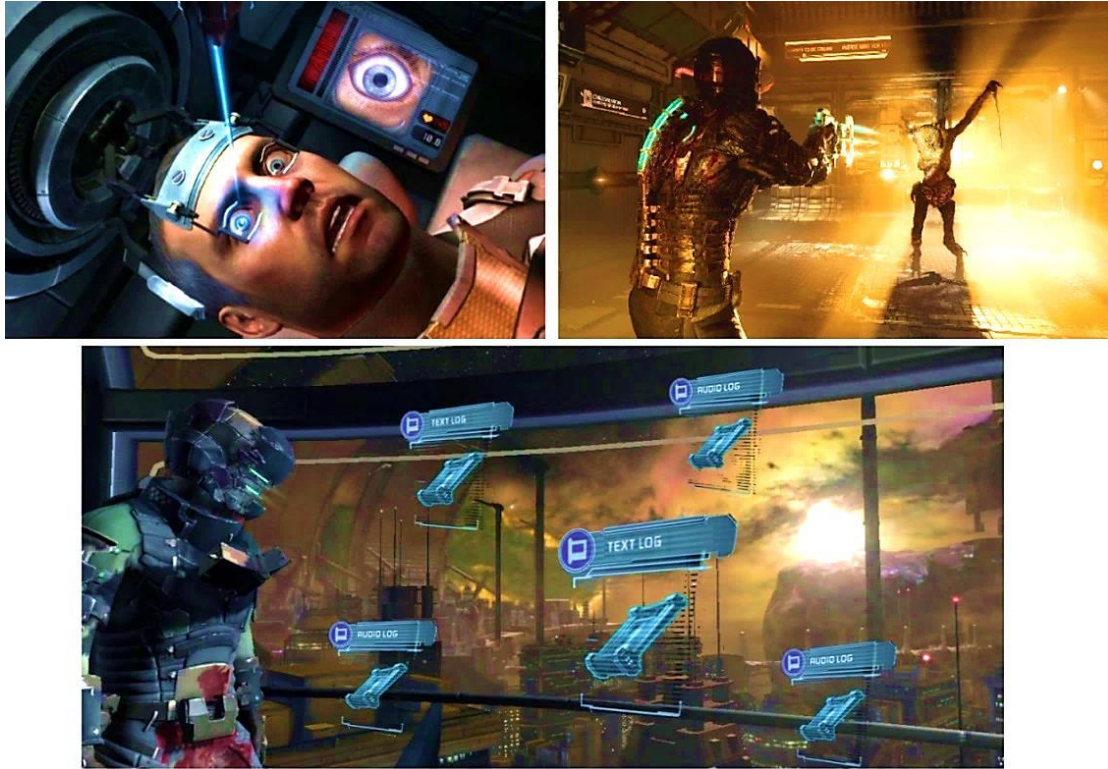


Figura 7 – Cenas do game Dead Space. Um momento cinematográfico, acima à esquerda. Um enfrentamento em tempo real com um monstro, acima à direita. E abaixo o jogador interagindo com textos que podem ser selecionados para a leitura, e com áudios para serem ouvidos, contendo informações da narrativa.

Segundo Elferen, as músicas/sons em *Dead Space 2* (ELECTRONIC ARTS, 2011) colaboram como veículos de informação sobre a natureza e/ou índole de personagens. Os contextos tonais e o uso de timbres naturais, representam, no *game*, indícios culturalmente agradáveis. Como exemplo, quando as músicas/sons apresentam um caráter calmo, heróico. Em oposição, o incômodo é representado através de ruídos e dissonâncias maquinárias. Por exemplo, quando as músicas/sons apresentam um caráter tenso, aterrorizante. Quando um personagem inimigo surge, a música sofre alterações. No caso de derrota do personagem, a música é encerrada; tudo isso se intercala com sons ambientes complementares aos cenários visitados pelo jogador. Entendo que esse tipo de programação provém dos recursos tecnológicos do que se conhece como áudio dinâmico, dinamizando as ocorrências musicais/sonoras de acordo com as ações do jogador. Outra tecnologia de áudio relativamente similar é o áudio interativo, ou sonoplastia. Nesse caso, sonoridades como as de passos, abertura de portas, saltos, quedas e lançamento de objetos, por exemplo, costumam receber sons que caracterizem de alguma maneira tais ocorrências.

Silent Hill (KONAMI, 1999-2024), também identificado pela sigla *SH*, é uma franquia de jogos de terror. As trilhas foram compostas pelo japonês Akira Yamaoka nos *games* lançados até então. No áudio dinâmico dos jogos de *SH*, por exemplo, a música se altera quando o jogador se aproxima de um monstro a partir de determinada distância. Vai alterando-se também na medida em que o jogador utiliza determinados objetos.

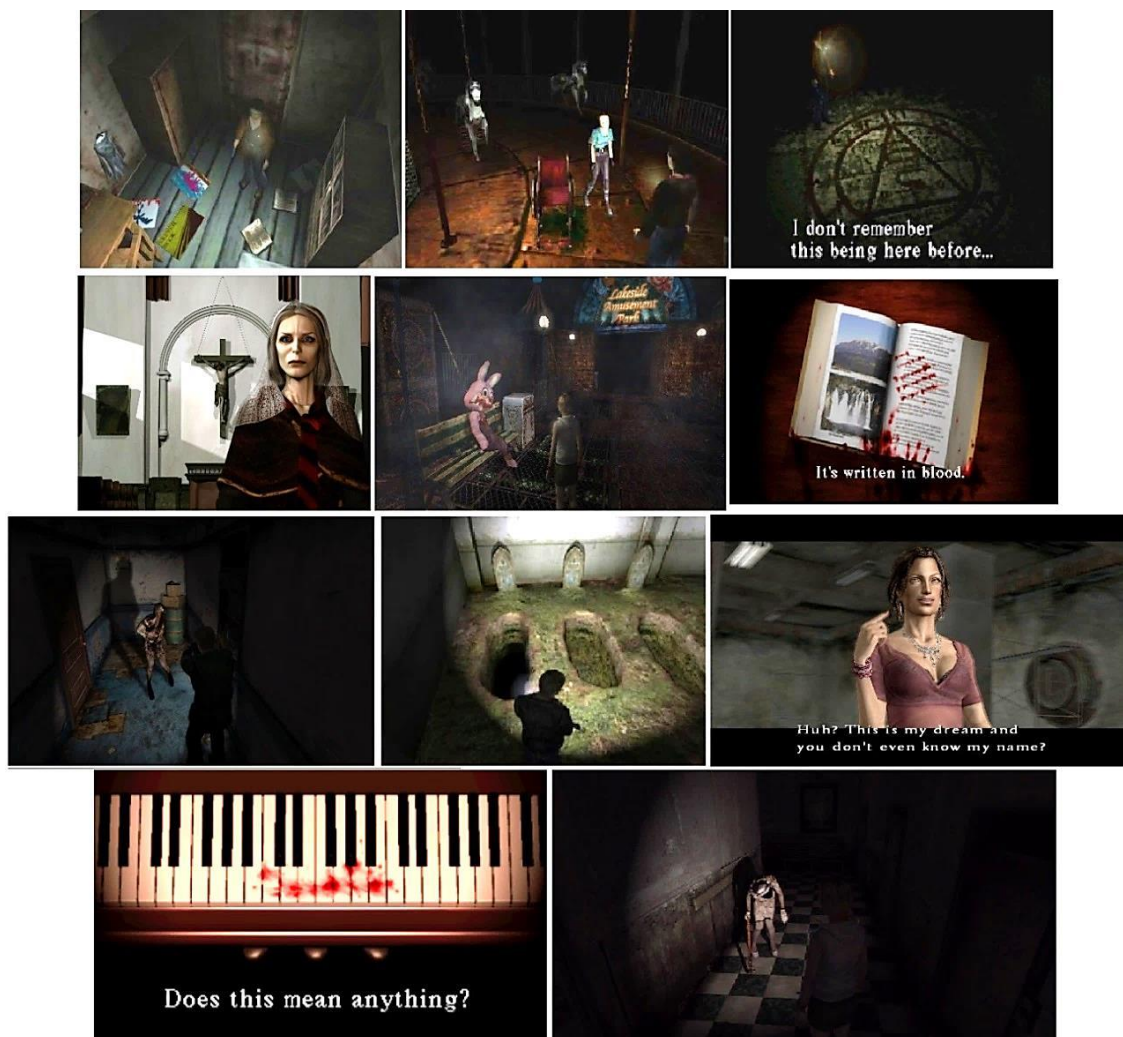


Figura 8 – Cenas de games da franquia *Silent Hill*, um jogo classificado como terror psicológico, condição que influencia tanto os aspectos gráficos (visuais) como os musicais/sonoros. Na imagem do canto superior esquerdo o personagem *Harry Mason* (*Silent Hill 1*, 1999) está no quarto, inicialmente silencioso, de uma criança que alude à sua própria filha, perdida na cidade. O local é uma espécie de realidade paralela mórbida. Logo atrás dele há uma porta com diversos baixo-relevos onde ele encaixa cinco objetos rituais para prosseguir. Ao colocar um item na porta é acionada uma ambientação musical. Cada novo item adicionado, dentre os cinco necessários, adiciona um novo elemento musical/sonoro cada vez mais forte e tenso, sugerindo a intensidade do perigo adiante.

Em *SH*, se o jogador se afastar de uma criatura até determinado ponto, ou se destruí-la, a música se encerra num curto *fade out*. O *fade out*, em meu entendimento, contribui para sugerir uma sincronia com a vida que se esvai. Do

mesmo modo, a adição súbita de uma sonoridade a partir da proximidade com seres ameaçadores pode sugerir também perigo súbito e assustador, agressividade ou letargia, a depender do grau de tensão musical/sonora. O entendimento de recursos sônicos como esses correspondem à alfabetização midiática/musical proposta por Elferen. Os jogos de *Silent Hill* emitem sons ruidosos de estática característicos para cenas em que o jogador, equipado com um rádio defeituoso, se encontra em situação de perigo iminente. Quanto mais próximo o jogador estiver dos monstros mais ruidosos serão os ruídos, e vice-versa. É também peculiar aos *games* da franquia que o jogador encontre uma lanterna, cujas ações relacionadas ao objeto também interferem na narrativa. Há a opção de desligamento dos equipamentos, provocando diferentes possibilidades na interação com os monstros.



Figura 9 – Cenas dos jogos *Silent Hill 1* (1999) acima, e *Silent Hill 2* (2001) abaixo. Acima, o protagonista Harry Mason demonstra um estramento com o fato de que o rádio, aparentemente estragado, está subitamente emitindo ruídos, sem que alguém tenha intervindo no aparelho. Abaixo, o rádio encontrado pelo personagem James Sunderland junto a outros objetos, no segundo jogo da franquia, como visto e configurado em seu inventário. Em *Silent Hill 1*

Harry pode apenas ligar ou desligar o aparelho, e em Silent Hill 2 James pode também ajustar o volume. O jogador tem a liberdade de deixar o rádio ligado ou desligado. Quando ligado, o ruído avisa sobre a presença de monstros por perto, todavia os ruídos atraem os monstros na direção do personagem, o mesmo acontece para o uso da lanterna no sentido de atrair as criaturas através da luz, embora esta não emita ruídos. Com o rádio desligado o jogador tem mais chances de passar despercebido pelos monstros, embora se torne mais vulnerável quanto a poder prever suas presenças através da emissão de estática. Com a lanterna desligada o jogador tem chances similares quanto a não ser notado pelas criaturas, mas terá dificuldade para se guiar pelos cenários escuros, e também não poderá encontrar itens.

Em *Silent Hill* algo similar a *Dead Space* ocorre quanto à ideia de se gerar indentificações tímbricas na presença de personagens e inimigos. Uma diferença entre *Dead Space* e *Silent Hill* é que a franquia *SH* está incluída no gênero conhecido como terror psicológico, e *Dead Space* no gênero *survival horror*. Geralmente, em jogos de terror psicológico os confrontos com inimigos e monstros não são o foco, mesmo que ocorram. O enfoque com os monstros e inimigos costuma ser o fator psicológico que eles evocam de acordo com a diegese. As criaturas de *Silent Hill* apresentam características subjetivas relacionáveis a fatores psicológicos dos personagens e dos enredos, uma espécie de materialização desses fatores, sejam elas gráficas (visualidade) ou sonoras. Já nos jogos *survival horror* o *gameplay* será repleto de enfiamentos viscerais, como ocorre em *Dead Space*, *Resident Evil* e outros do gênero. Em *Silent Hill*, e em *games* de terror psicológico, os enredos, índoles e motivações que direcionam as ações diegéticas dos personagens não costumam ser apresentadas de maneira totalmente clara ao jogador, que pode gerar diversas possibilidades de interpretação. Em *games* de terror, e outros, como os citados, diferentes rumos no *gameplay* resultam em diversas possibilidades de finalizações. Entendo que as músicas geralmente associadas aos protagonistas e demais personagens humanos que surjam em *Silent Hill* tendem a também colaborar com a subjetividade dos enredos, ilustrando sonoramente aspectos depressivos, ansiosos, às vezes perseverantes, mas predominantemente melancólicos. Alguns personagens de *SH* são anti-heróis, lidando com questões psicológicas perturbadoras em realidades predominantemente mórbidas, surreais e apocalípticas. Na presença de monstros e criaturas bizarras as músicas/sonoridades se alteram de modo a gerar tensão através do uso de dissonâncias e ruídos, e igualmente colaborando para a subjetividade interpretativa do enredo.

Outro exemplo: um jogo de aventura relativamente similar a filmes da franquia *Indiana Jones* (PARAMOUNT PICTURES, 1981-2008), o *game Tomb Raider 1* (EIDOS, 1996). A trilha musical foi composta pelo inglês Nathan McCree. A temática do jogo é inspirada em obras de ficção científica relacionadas ao que tem sido conhecido como “arqueologia proibida”, relacionando realizações e conhecimentos de civilizações do mundo antigo com visitas de seres extraterrestres. No jogo, *Lara Croft* pode encontrar locais secretos que ativam um arpejo dissonante⁵⁰ indicativo de que um *secret* foi revelado. Nesse caso a dissonância é utilizada positivamente, pois o jogador encontrará nesses locais diversos itens que o ajudam no enfrentamento dos desafios necessários ao progresso narrativo. Se o jogador não encontrar os *secrets* não ouvirá a música/sonoridade relacionada, em nenhuma outra ocasião. Quando o *gamer* revela um *secret* o breve elemento musical descrito é ouvido. Assim, o jogador identifica a resultante de sua ação, às vezes interferindo no contexto geral do enredo do jogo, caso revele todos os *secrets*, ou caso os perca de vista.

Em uma exibição de filme, os componentes sonoros são imutáveis e, como resultado, são sempre ouvidos da mesma maneira toda vez que o filme é repetido. Mas o elemento interativo nos videogames faz com que todos os sons, incluindo os musicais, possam variar dependendo diretamente das decisões e ações adotadas pelo jogador, que se torna um cocriador muitas vezes involuntário da paisagem sonora do jogo. A complexidade dessa abordagem aumenta no caso de jogos *multiplayer*, onde as fontes sonoras se ramificam proporcionalmente ao número de jogadores que participam da sessão de jogo. Isso gera a criação de vários sons em tempo real. Além disso, em muitos videogames, o jogador pode decidir por adaptar a experiência acústica ao seu gosto pessoal: desligar a música, alterar o volume dos efeitos sonoros ou do diálogo e, em alguns jogos, personalizar a música⁵¹ (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 29-30 – Tradução do autor).

⁵⁰ Link para o efeito sonoro dos segredos, em *Tomb Raider* (1996):
<https://www.youtube.com/watch?v=9oPIxp1_f-Y&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=10>.

⁵¹ *In a film screening, the sound components are immutable, and as a result they are always heard in the same way every time the film is repeated. But the interactive element in video games means that all sounds, including musical ones, can vary depending directly on the decisions and actions adopted by the player, who thus becomes an often-involuntary cocreator of the game's soundscape. The complexity of this approach increases in the case of multiplayer games, where the sound sources branch out in proportion to the number of players that are participating in the game session. This generates the creation of multiple sounds in real time. In many video games, moreover, the player can decide to adapt the acoustic experience to their personal tastes: turning off the music, changing the volume of the sound effects or dialogue, and in some games personalizing the music* (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 29-30).

O *gamer*, ao controlar o fluxo da narrativa musical de um jogo se torna um cocriador do jogo, que é um produto que necessita dessa ação externa para se manifestar. Por analogia, o músico (*gamer*) pode estender essa significação narrativa para a sua própria performance, tanto no que diz respeito aos elementos relacionados musicalmente/sonoramente através do jogo, como no espelhamento da diegese do *game* através das intenções musicais. Isso o torna também um cocriador das sonoridades que pretende conduzir em seu próprio universo musical, inspirado no jogo e nas relações musicais evocadas pelas influências de sua formação como músico, e por seu apreço por determinado estilo ou cena musical. Obviamente, em filmes de *Tomb Raider* ou quaisquer outros filmes inspirados em *games*, as músicas/sonoridades não sofrem alterações sob influência do expectador, como explica Fernández-Cortéz na citação, e o mesmo acontece nos demais produtos culturais em relação aos jogos do *Batman*, e outros.

Em outra situação, a personagem *Lara Croft* precisa encontrar as engrenagens perdidas para avançar pelas ruínas incas estilizadas no local chamado *Lost Valley*. Ao encontrar as engrenagens será acionada também uma faixa musical de corno, indicando a importância dos itens para o progresso narrativo⁵². Algumas músicas do jogo lembram o impressionismo francês de Debussy, como por exemplo, quanto ao uso de escalas pentatônicas na música tema⁵³, e no uso de harmonias que evocam um sentimento de mistério⁵⁴, por vezes grandiosidade⁵⁵, em relação às ruínas visitadas. Considero também que muitas vezes esses afetos de sensações possam se misturar ou se confundir, dependendo dos diferentes momentos e situações em que as faixas musicais/sonoras são acionadas. Há também situações em que a trilha apresenta apenas ambientações rítmicas e ruidosas como as que se ouve

⁵² Link para a música (corno) de *Tomb Raider* (1996):
<<https://www.youtube.com/watch?v=IZeg1fO6u0Y&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=11>>.

⁵³ Link para a música tema de *Tomb Raider* (1996):
<<https://www.youtube.com/watch?v=Aq3E7lbTvoA&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=12>>.

⁵⁴ Link para uma música que exemplifica o sentimento de mistério em meus afetos com o *game Tomb Raider* (1996):
<<https://www.youtube.com/watch?v=AHcu1eLmFlw&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=14>>.

⁵⁵ Link para uma música de *Tomb Raider* (1996) que exemplifica o sentimento de grandiosidade em meus afetos:
<https://www.youtube.com/watch?v=Rkbo_u0pCh4&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=13>.

enquanto Lara visita as cavernas⁵⁶ repletas de ruínas estilizadas que remetem aos ancestrais andinos peruanos, no início do jogo.



Figura 10 – Cenas de Tomb Raider 1 (1996). A personagem Lara Croft descobrindo o primeiro secret do jogo. Assim que o jogador consegue fazer com que Lara acesse as galerias escondidas de um secret, ouve-se os arpejos indicativos de que o segredo foi revelado. Propositamente, os lugares que guardam os secrets costumam ser difíceis de serem identificados e acessados, exigindo que o jogador adquira o hábito de observar cuidadosamente os cenários, reparando nos detalhes que escondem esses e outros segredos. Ao unir o comando de pressionar o botão referente ao ato de Lara olhar, mais os botões que comandam os movimento da personagem, o jogador pode gerenciar a cabeça dela enquanto está parada. Assim, pode investigar os cenários através da observação. No secret da imagem, por exemplo, Lara precisa alcançar a beira da entrada marcada com o círculo vermelho (marcação do autor), que é muito alta para que ela alcance simplesmente pulando (pressionando o botão de pulo). Para revelar o secret, o jogador precisa descobrir que a rocha inclinada diante da entrada do local pode ser usada como meio de se impulsionar a ação do salto que Lara executa. Se Lara pular no momento correto enquanto desliza pela pedra ela consegue se agarrar (pressionando o botão de ação enquanto pula) na beira da entrada da galeria, subir (pressionando o botão direcional que comanda “para cima”) e ingressar no local para pegar os itens (pressionando botão de ação para recolher os objetos). Cada uma das ações descritas necessita da ação do jogador através da execução dos comandos que correspondam a cada movimento. Praticamente todas as ações de Lara, e outros personagens, possuem uma sonoridade correspondente. Isso ocorre para o salto, para o deslizamento sobre a rocha inclinada, para o ato de Lara agarrar-se à beira da entrada da galeria, para seus passos, para momentos em que o jogador caminhe (botão de caminhar lentamente) ou corra com a personagem fazendo-a esbarrar na parede.

⁵⁶ Link para a ambientação citada em Tomb Raider (1996):
<<https://www.youtube.com/watch?v=sy5iZgzoBD8&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=15>>.

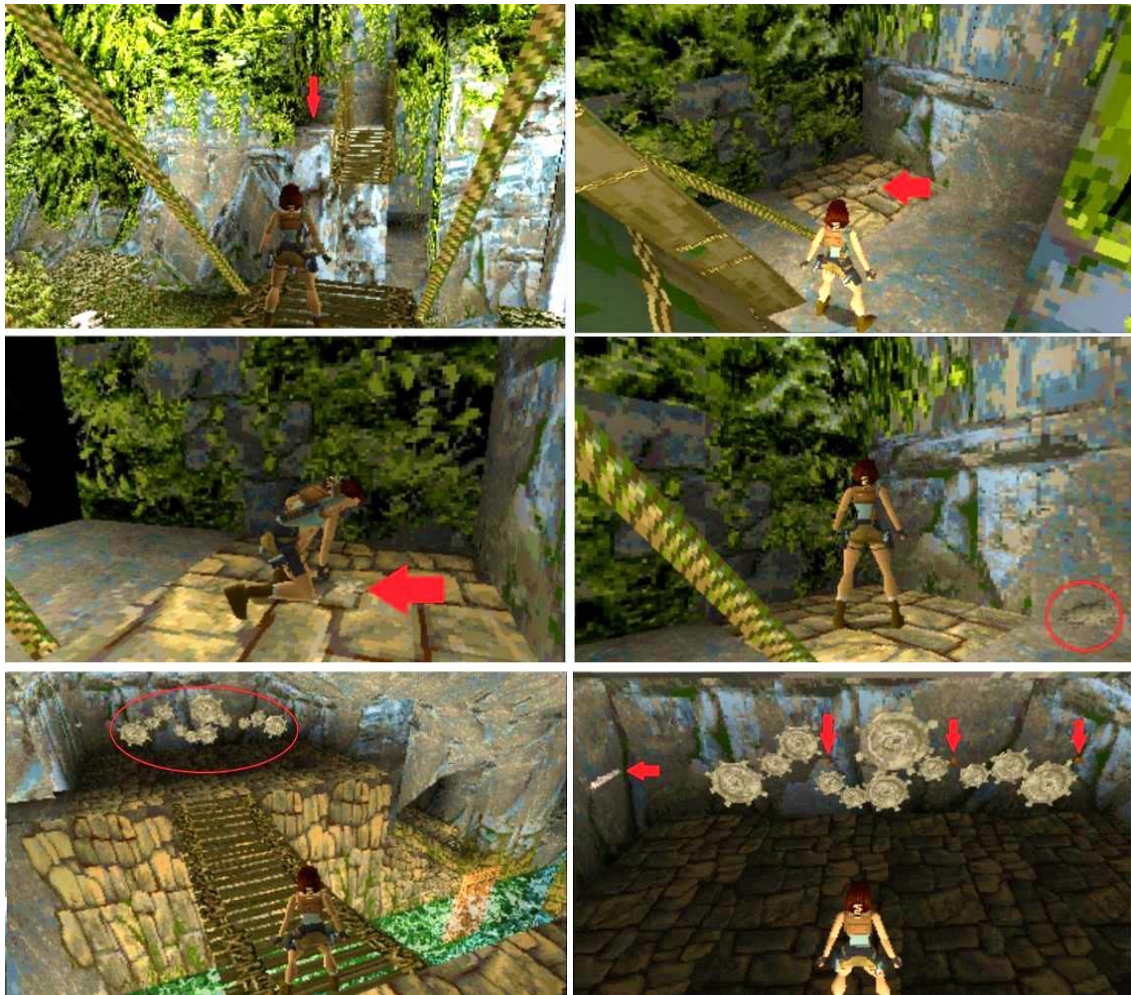


Figura 11 – Cenas de Tomb Raider 1 (1996). A personagem Lara Croft avançando na direção de uma das três engrenagens gigantes, necessárias para se progredir no jogo. Ao chegar à ponte quebrada da cena, no canto superior esquerdo da figura, o jogador ouve uma faixa musical em côro de vozes sintetizadas. Isso sugere que algo importante poderá ser descoberto nessa direção. Lara precisa realizar um arriscado salto até à outra parte da ponte. Se cair, ela pode fragilizar sua condição de saúde ou morrer. No local indicado pelas setas e círculo (marcação do autor) nas quatro cenas superiores encontra-se uma das três engrenagens. Essas engrenagens são difíceis de serem identificadas, por se assemelharem graficamente com as cores do cenário. Logo que Lara pega o objeto ouve-se uma curta faixa musical em côro de vozes sintetizadas, indicando a importância do item. Após encontrar cada uma das três engrenagens elas devem ser encaixadas nos pontos indicados pelas setas na última cena da figura. Em seguida, Lara deve acionar a alavanca no canto esquerdo. Feito isso, ouve-se outra faixa musical, indicando novamente que algo importante aconteceu. Agindo corretamente, o jogador terá acesso a uma passagem secreta sob uma cachoeira, cujas águas são desviadas após o uso da alavanca, dando acesso ao local fictício no game chamado de Tomb of Qualopec.

Segundo Elferen, a afetividade nos videogames converge com a alfabetização midiática necessária à desenvoltura do jogador através da interatividade fundamental à experiência.

A música do jogo potencializa e exige a interação no jogo, pois um *game* precisa ser jogado para que sua trilha sonora seja ouvida. Como a música improvisada, a própria presença da música do *game* requer interação: o som da música depende da maneira como o jogador se move pelas várias fases do jogo (no caso, considerando jogos que contemplem a ideia de estarem

subdivididos por fases, estágios). Assim, jogar *games* equivale simplesmente a interagir com a música. A interação musical é um importante contribuinte para a imersão no jogo, devido a essa conexão direta entre as ações do jogador e a trilha sonora. O fluxo da interação musical no jogo, por sua vez, pode levar a investimentos afetivos altamente pessoais: o círculo mágico da música não inclui apenas harmonia e ritmo, mas também memória e emoção. Nos termos do Modelo *ALI* isto é onde, no jogo, o afeto musical e a interação musical se sobrepõem⁵⁷ (ELFEREN, 2016, p. 39 – Tradução do autor).

De acordo com a autora, os símbolos atribuídos pelo jogador convergem com a ideia de que há uma tradição, uma cultura desenvolvida em produtos de mídias como o cinema e a TV, que inspiram e influenciam produções de jogos digitais. Essas simbologias atribuídas pelo jogador são descritas pela autora como clichês. Contudo, são chavões num aspecto positivo, onde o jogador pode prever, nesses casos, o que poderá acontecer com base no que absorveu culturalmente dessas tradições midiáticas áudio-visuais.

Independentemente das propostas iniciais de Elferen quanto à aplicação do Modelo *ALI* para analisar principalmente os *games* de temáticas essencialmente musicais, *considero* e proponho a ampliação do modelo. Aprecio as funções e resultantes analíticas relacionadas aos termos do modelo de Elferen, buscando expandi-los. Como músico compositor, arranjador, pianista intérprete/performer, e *gamer*, compreendo a possibilidade de adaptar a convergência dos conceitos de Afetividade em AMUS e AMID, de Alfabetização Midiática (*literacy*) em ALFAMUS e ALFAMID, e de Interatividade em IMUS e IMID. O fator das Interatividades é o ponto central onde os demais itens convergem numa fusão musical/*gamer*, de modo a serem úteis às análises dos arranjos musicais que compus. Com esse enfoque discutirei o desenvolvimento de meus arranjos a partir da relação com as afetividades geradas na interatividade com os jogos, também intrinsecamente relacionadas às alfabetizações discutidas. Os estados afetivos resultaram na produção de partituras que dialogam intertextualmente com obras ocidentais de

⁵⁷ *Game music enhances and demands game interaction, as a game needs to be played for its soundtrack to be heard. Like improvised music, game music's very presence requires interaction: the sound of game music is dependent upon the way in which a player moves through the various stages of the game. Playing games, thus, quite simply, equals interacting with music. Musical interaction is an important contributor to gaming immersion because of this direct connection between player actions and game soundtrack. The flow of game musical interaction, in turn, can lead to highly personal affective investments: the magic circle of music does not only include harmony and rhythm, but also memory and emotion. In terms of the ALI model, this is where game musical affect and game musical interaction overlap* (ELFEREN, 2016, p. 39).

concerto, e é nesse enfoque que convergem os termos afeto e interatividade com as ALFAMUS/ALFAMID. As alfabetizações, ALFAMUS e ALFAMID tornam-se então ferramentas do aprendizado da jogabilidade e musicalidade dos jogos, mas também do desenvolvimento das partituras dos arranjos e das indicações em palavras e frases que apontam possibilidades interpretativas.

O Modelo *ALI*, como proposto por Elferen, é útil ao músico *gamer* que faça pesquisas sobre músicas de jogos, e é a base fundamental ao desenvolvimento do Modelo *Joystick Piano*. Conhecer as aplicações do Modelo *ALI* ajuda os músicos que não são *gamers* a compreenderem as relações estabelecidas na presente tese. Todavia, a experiência pessoal de se dominar diferentes tipos de jogabilidades, e de se aventurar nas narrativas interativas dos *games*, é tão única como a ideia de se interpretar uma partitura e performar uma obra musical. Quem nunca jogou um jogo digital, ou que apenas assista gravações de inúmeros *gameplays* disponíveis na *internet*, ou que apenas leia textos e observe imagens com exemplos a respeito dos assuntos relacionados, limita as suas possibilidades como estudioso na compreensão das resultantes sonoras/musicais estudadas. É fundamental que o interessado no assunto também experiencie (como jogador) as ideias do modelo proposto por Elferen para melhor compreendê-lo. Quanto mais diversas forem essas experiências, com diferentes jogos de diversas temáticas, mais amplas poderão ser as possibilidades de compreensão de estudos relacionados. Um *gamer* aficionado pode levar anos, décadas, até adquirir a experiência e coordenações motoras necessárias para jogar e compreender as diferentes formas de jogabilidade, de interatividade, de possibilidades sonoras/musicais através das tecnologias de áudio, e as inúmeras influências que participam dos variados elementos científicos e artísticos presentes nos *games*. Há jogos bastante simples de se jogar, mas há também jogos extremamente complexos de se compreender a diegese, de se dominar os comandos, as relações estabelecidas entre visualidades, sonoridades e narratividades. Mesmo as relações culturais de tradição midiática que indicam alguma previsibilidade musical/sonora e/ou gráfica (visual) nos jogos levam tempo até serem aprendidas e praticadas. Quanto mais um estudioso músico experimentar a diversidade no universo dos *video games* mais amplas serão as suas possibilidades de entendimento, desenvolvimento de pesquisas e criação de

artes relacionadas. Caso contrário, defendo que o interessado até possa compreender o que tem sido estudado a respeito, mas numa gama de possibilidades que tenderá a ser mais parcial e intuitiva.

Em minha proposta de adaptação do Modelo *ALI* detalho os elementos narrativos mais relevantes para as diversas relações experienciadas no comando de personagens, como *Aerith* de *Final Fantasy VII* (1997), e a visitação de localidades nos cenários, como a *Royal Chapel* de *Castlevania: SOTN* (1997), onde se ouve a música *Requiem for the Gods*. Minhas afetividades (*Affect*) contribuem para direcionar os rumos de minhas notações musicais – *ALFAMUS* e *ALFAMID (literacy)* –, e assim as desenvolvo, unidas ao que percebo nas narrativas e possibilidades de intertextualidade com obras da música de concerto.

O diferencial que proponho é uma adaptação do modelo para analisar a construção e desenvolvimento dos arranjos autorais discutidos no presente estudo, e não exclusivamente como meio de analisar músicas de *games* apenas no universo dos jogos, como entendo que propõe a ideia original de Elferen. Em minha proposta, ao convergir os três itens apontados no Modelo *ALI*, gero obras musicais (para piano) que provêm de minhas experiências pessoais como músico pianista performer, intérprete e compositor, influenciadas diretamente por minhas experiências como jogador.

Tim Summers, no artigo *Analysing video game music: sources, methods and a case study* (2016, p. 8), aponta situações polêmicas e incômodas a musicólogos tradicionais acostumados ao uso de partituras como “a encarnação definitiva de uma ‘obra’ musical”, o que não pode ser aplicado no caso de estudos sobre a música de jogos digitais, como o que proponho. Como um exemplo desse fato, muitos *games* têm suas músicas construídas diretamente em programas de criação musical (*MIDI* e afins), sem que necessariamente sejam criadas partituras das músicas. Summers acrescenta também que “podemos nos perder quando, na ausência da partitura de uma fonte sonora fixa, nossas ferramentas familiares de trabalho não são úteis para nós” (SUMMERS, 2016, p. 8). Em meu entendimento sobre estudos da ludomusicologia, muito do que se discute no campo são assuntos que os *gamers*, sejam eles músicos ou não, já experienciam na prática há muitos anos como jogadores, ou mesmo que intuitivamente no que tange às ideias. Mesmo

assim, sob as perspectivas de musicologias tradicionais, estudos ludomusicológicos podem ser recebidos como uma estranha novidade, como aponta Summers. Fernández-Cortés concorda com Summers, escrevendo que,

fatores como interação física com o som, jogabilidade, competição ou alfabetização (*literacy*) audiovisual e musical (*musical media literacy*) ou as complexas relações entre mecânica de jogo e noções tradicionais de diegese, mostraram as deficiências dos métodos da musicologia tradicional e da análise sistemática ao abordar o estudo de expressões musicais como nos jogos digitais, que não podem ser explicadas apenas através de um comentário ou exegese da partitura⁵⁸ (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2018, p. 3 – Tradução do autor).

Os desenvolvedores de jogos programam simulações de espaços “físicos” e objetos que os “ocupam” no ambiente da realidade virtual. Eles optam por algum tipo de abordagem computacional no gerenciamento gráfico (a parte visual do jogo) – “físico”. Como exemplo, cito simulações de leis e fenômenos naturais do mundo real, ocupação de espaços virtuais, transformações de objetos e personagens que podem se fragmentar, se dividir, aumentar ou diminuir de tamanho, quebrar, terem características elásticas, líquidas, gasosas, etc.. Os programadores podem agregar músicas/sonoridades aos itens e às ações que correspondam a determinada situação gerada pelo *gamer*. Para o jogador, as opções idealizadas pelos desenvolvedores, cientistas e artistas que trabalham num jogo se tornam a jogabilidade, ou seja, a relação do jogador no domínio das mecânicas de jogo, do entendimento das respostas computacionais gráficas e/ou apenas musicais/sonoras, como nos *audio games*⁵⁹. A experiência decorre da interação, diretamente dependente da ação do jogador. Entendo a mecânica dos jogos como a relação objetiva entre a jogabilidade e as respostas de programação quanto à “física” que rege a realidade virtual concebida no desenvolvimento do *game*. As respostas de programação geram o que o jogador experiencia como simulação de fenômenos físicos, que são os gráficos, as músicas/sonoridades, as afinidades

⁵⁸ *Factores como la interacción física con el sonido, la jugabilidad (playability), la competencia o alfabetización audiovisual y musical (musical media literacy) o las complejas relaciones entre las mecánicas de juego y las nociones tradicionales de diégesis, han mostrado las carencias de los métodos de la musicología tradicional y del análisis sistemático a la hora de abordar el estudio de expresiones musicales como los videojuegos que no pueden ser explicadas únicamente a través de un comentario o exégesis de la partitura* (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2018, p. 3).

⁵⁹ *Audio games* são jogos isentos de gráficos, compostos apenas por sonoridades/músicas que possibilitem a relação do jogador com a jogabilidade.

entre as visualidades do *game* e as relações sônicas. Os reflexos do jogador, ao reagir a cada situação, contribuem para incitarem os seus afetos. Em jogos *multiplayer* as relações entre as características computacionais e as respostas dos *gamers* necessitam também de uma abordagem correspondente ao número de pessoas que estejam jogando. Cada jogador poderá manifestar determinada reação e afetividade dependendo das relações entre as características dos jogos e seus processos de Alfabetização Midiática.

No modelo de Elferen (2016),

o afeto pode ser definido como o investimento pessoal numa determinada situação por meio da memória, emoção e identificação. O afeto tem sido um foco crescente de pesquisa em artes e humanidades desde a "virada afetiva" na teoria crítica, que teve suas raízes na monografia de Brian Massumi, de 2002, *Parables for the Virtual*. Massumi descreve o afeto como uma dimensão performativa de intensidade, um "evento de expressão" emergente que é causado pela percepção sensual, ancorado na subjetividade corporificada e engendra uma "participação no virtual" (MASSUMU, 2002: 26-27, 35). O efeito é um aspecto vital e inevitável de qualquer experiência musical: ouvir música não pode deixar de provocar emoções, conotações ou identificações. A performatividade afetiva da música ocorre em níveis que tendem a ultrapassar a percepção consciente: sempre que ouvimos música – mesmo desatentamente – nossos afetos serão agitados e sutilmente dobrados ao longo dos vetores da conotação musical. Quando a música acompanha os filmes, essas conotações fornecem comentários inconscientemente percebidos para eventos visuais ou interativos, e a música de videogame tem sido frequentemente comparada à música de filme a esse respeito (por exemplo, COLLINS. 2008: 127-28; WHALEN. 2007). A pesquisa empírica mostrou que a música fornece conexões emocionais vitais ao videogame: sem som, os jogadores expressam falta de envolvimento, mesmo em desenvolvimentos dramáticos de jogabilidade, como luta e morte⁶⁰ (JORGENSEN, 2008: 171-74) (ELFEREN, 2016, p. 34 -35 – Tradução do autor).

⁶⁰ *Affect can be defined as the personal investment in a given situation through memory, emotion, and identification. Affect has been an increasing focus of research in arts and humanities since the "affective turn" in critical theory, which had its roots in Brian Massumi's 2002 monograph Parables for the Virtual. Massumi describes affect as a performative dimension of intensity, an emergent "expression event" that is caused by sensual perception, anchored in embodied subjectivity and engenders a "participation in the virtual" (MASSUMU, 2002: 26-27, 35). Effect is a vital and inevitable aspect of any musical experience: listening to music cannot but stir emotions, connotations or identifications. Music's affective performativity takes place at levels that tend to surpass conscious perception: Whenever we hear music – even inattentively – our affects will be stirred and subtly bent along the vectors of musical connotation. When music accompanies films, these connotations provide unconsciously perceived commentaries to visual or interactive events, and video game music has often been compared to film music in this respect (e.g. COLLINS. 2008: 127-28; WHALEN. 2007). Empirical research has shown that music provides vital emotional connections to video gaming: without sound, players express a lack of involvement even in dramatic gameplay developments such as fighting and death (JORGENSEN, 2008: 171-74) (ELFEREN, 2016, p. 34-35).*

Trabalho meus afetos através de minhas experiências com as impressões sensoriais na produção dos arranjos a partir de meu investimento pessoal através da memória, emoção e escrita, tanto em aspectos *gamers* como musicais e científicos. A memória *gamer* provém das inúmeras experiências narrativas, sonoridades e jogabilidades com diversos jogos, e que relaciono com as propostas intertextuais de músicas ocidentais de concerto, de acordo com minhas intenções musicais. Esses intertextos abrangem as minhas memórias afetivas e técnicas com o meu desenvolvimento pianístico ao longo dos anos. Meu investimento emocional provém de relações similares. Instigam-me a gerar variantes por meio das partituras e sugestões interpretativas que possam alterar parcialmente as obras originalmente presentes nos jogos. Busco instigar novas sensações ao ouvinte que já teve acesso a gravações dessas músicas, sejam elas nas versões originais ou arranjadas e interpretadas por outros músicos. Nessa abordagem, me identifico com a ideia de se gerar musicalmente universos diegéticos paralelos àquilo que me fôra influenciado nas experiências com os *games*. Entendo que estou criando minha participação na virtualidade, o que inclui a virtualidade já inerente aos jogos digitais, reconfigurando-os sonicamente para a musicalidade interpretativa/performática do mundo real. Os efeitos tanto musical/sonoro em si como interativo nos *games* me provocam emocionalmente de modo a desenvolver simbologias com as quais me identifique, São signos expondo aspectos musicais e *gamers*, expandindo para discussões como as apresentadas no detalhamento narrativo dos jogos (vide apêndices). As conotações sônicas são geradas tanto pelas relações de influência intertextual como pelas relações com elementos narrativos dos jogos, que são codificados musicalmente/sonoramente. Quando uso os termos “sônico” ou “musical/sonoro” levo em conta a ideia de que expresso tanto o desenvolvimento de aspectos notacionais como interpretativos dos arranjos (composição/interpretação). Nos jogos, as músicas/sonoridades podem cumprir papéis como os de informar, emocionar, assustar o jogador, narrando a diegese juntamente com o que mais estiver envolvido. Por exemplo, os gráficos, cenários, personagens, simulações de elementos da natureza, etc.. Concordo com a ideia de que um *game* totalmente sem música/som é um produto que tenderá a pecar no envolvimento do *gamer*, exceto por alguma

rara excessão. E um arranjo de música de jogos digitais composto por um músico que desconsidere alguma relação com as narrativas dos jogos poderá parecer desconexo para os jogadores. Um músico arranjador obviamente pode criar suas próprias versões musicais a partir de uma inspiração inicial de obras do repertório *gamer*, mas concordo que o arranjo, fantasia, ou seja lá o que se componha, terá uma relação com o jogo apenas se essa for relevante ao músico. Claro que, obviamente, não intenciono defender ou postular obrigatoriedades nesse sentido, e nem leis composicionais aos músicos (*gamers*). Todavia, entendo que seja comum aos *gamers* esperarem por resultantes musicais/sonoras que referenciem, de alguma maneira, características provenientes de uma cultura embasada dialogicamente num universo de jogos digitais, e não apenas musical.

Segundo Elferen (2016),

o afeto musical é um fator determinante na atribuição de significados pessoais e coletivos à música. Porque os significados musicais – como as emoções com as quais estão entrelaçados – estão longe de serem fixos, objetivos ou universais, a imersão musical afetiva parece ser altamente subjetiva e, portanto, imprevisível. Tal imprevisibilidade, no entanto, é indesejável. O áudio do jogo precisa evocar emoções previsíveis para que possa ajudar a avaliar situações de jogo: situações perigosas, por exemplo, devem ser imediatamente identificadas como tal e, portanto, devem ser sonoramente anunciadas por uma música reconhecível e assustadora. Para garantir sua relativa previsibilidade, o afeto musical do jogo é guiado pelo componente *ALI* da alfabetização (*Literacy*)⁶¹ (ELFEREN, 2016, p. 35 – Tradução do autor).

A autora discute e propõe o afeto a partir da referência midiática do mundo dos jogos digitais e das influências que o universo dos *games* adquiriu através de relações culturais/tradicionais midiáticas similares às do cinema e TV. Os jogos digitais costumam exercer grande atração entre os praticantes. As várias influências que abrangem os diferentes tipos de jogos é vasta, e englobam diversas ciências e artes. Um jogo pode evocar temporalidades

⁶¹ *Musical affect is a determining factor in the attribution of personal and collective meanings to music. Because musical meanings – like the emotions with which they are entwined – are far from fixed, objective or universal, affective musical immersion would seem to be highly subjective and therefore unpredictable. Such unpredictability, however, is undesirable. Game audio needs to evoke predictable emotions so that it can help assess gameplay situations: dangerous situations, for instance, have to be immediately identifiable as such, and should therefore be sonically announced by recognizably frightening music. To ensure its relative predicability, game musical affect is guided by the ALI component of literacy* (ELFEREN, 2016, p. 35).

passadas, presentes e/ou futuras, realidades de universos paralelos, narrativas com temáticas que possam ser consideradas infantis e/ou adultas. As músicas/sonoridades incluídas podem também ser das mais diversas, favorecendo o amplo alcance em número de pessoas que despertem afinidades com os jogos digitais. Os afetos podem ser variados, provocados pelas infinitas possibilidades artísticas utilizáveis (musicais/sonoras e/ou gráficas – visuais), ou pelas ciências computacionais envolvidas (como programação, gamificação, *design*). Tal atração é exercida numa ampla gama de setores artísticos e científicos envolvidos na produção de jogos, cativando os *gamers* de diversas maneiras. No caso da música/sonoridade, enfoque da presente pesquisa, Elferen relaciona afeto e alfabetização a partir da ideia de que o *gamer* precisa ser capaz de discernir elementos musicais/sonoros do jogo, úteis como meio de previsibilidade. Esses elementos podem ser gráficos (visuais), ou mesmo musicais/sonoros, desenvolvidos para contribuir em sua relação com a experiência narrativa num *gameplay*. Segundo ela a previsibilidade acontece a partir de semelhanças entre mídias mais antigas (cinema e TV, por exemplo) que podem influenciar as tendências narrativas, gráficas e musicais/sonoras dos jogos. Tal discernimento para essa previsibilidade faz parte da alfabetização midiática do jogador, ou seja, é necessário compreender os tropos e convenções narrativas que se apresentam das mais diversas maneiras num jogo, geralmente sob as influências citadas. Elas acontecem por imagens, sons ou algum outro tipo de programação. Paradoxalmente, o *gamer*, ao conhecer determinadas funções das músicas/sonoridades pode prever determinadas situações, que inclusive podem até mesmo surpreendê-lo com o surgimento de alguma nova música/sonoridade súbita sugerindo humores e/ou sensações opostas às predominantes em determinado momento. O *gamer* pode estar apto a prever a possibilidade de um susto, embora nem sempre seja garantido que ocorra na assertividade de sua previsão. A atribuição ou mudança de significados nos jogos acontece através de vários elementos presentes no *gameplay*. Importante considerar que esses fatores podem ser musicais/sonoros ou visuais. A partir dessa relação alfabetizada, relacionável com outras mídias, o jogador pode manifestar as mais íntimas e diversificadas emoções. Todavia, pode também cair em armadilhas de padrões nem sempre correspondentes

aos clichês esperados. Comumente, o áudio instiga sensações e emoções mais previsíveis, mas há *games* que podem confundir (propositalmente), como os da franquia *Silent Hill* (KONAMI, 1999-2012), apresentando sonoridades que sugiram presenças estranhas ao jogo, mas que demandam uma interação visceral. Isso pode ocorrer tanto com sonoridades criadas sem elementos gráficos (visuais) correspondentes, ou vice-versa.

Considerando o ponto fundamental que diferencia o universo dos *games* das demais mídias de influência, a questão da interatividade é o ponto nevrálgico na atração exercida sobre o jogador. No sentido de ser crucial, o elemento da previsibilidade precisa também abarcar a ideia da possibilidade de ação, mas não sua obrigatoriedade. Há jogos que fazem desse livre-arbítrio um ponto de excessão à regra da previsibilidade comentada por Elferen. Neles, não se pode esperar que o jogador reaja a uma sonoridade com alguma ação correspondente a determinado clichê. Comportamento similar pode ocorrer também em eventos narrativos de filmes e vídeos, como em obras surreais, e que são passivamente experienciadas pelo expectador. Na situação do *game*, porém, o jogador/expectador tem que agir pela interação com a jogabilidade. Logo, o *gamer* pode ser considerado como uma espécie de narrador oculto, pois direciona o enredo ao manipular as características diegéticas/extradiegéticas. O *gamer* pode, por exemplo, decidir redirecionar a narrativa para uma diegese paralela localizada em sua mente, produto da sua imaginação. Pode optar por não prosseguir num corredor, ao ouvir como um aviso as alterações do ambiente sonoro. Caso prossiga, poderá se confrontar com algum inimigo, ou mesmo decidir pelo caminho inverso do corredor invertendo o sentido esperado e finalizando o jogo se assim desejar. Pode até mesmo optar por ficar infinitamente estacionado para ouvir uma música que considere agradável; ou ainda, optar por passear calmamente e pacificamente pelos cenários, como fazem muitos jogadores do polêmico *Grand Theft Auto* (ROCKSTAR, 1997-2021) – mais conhecido como *GTA*, por exemplo. Dentre as várias alternativas, a decisão é do jogador. Isso significa que nem sempre o *gamer* precisa concordar com os rumos narrativos programados pelos desenvolvedores, pois no momento do jogo podem criar sua própria narrativa. Quando o jogador entende o grau de tensão na sonoridade do *game*, e que pelos padrões de previsibilidade sugeridos por Elferen apontariam para

possíveis confrontos ou situações de risco caso prossiga, o *gamer* pode simplesmente passar o tempo perambulando e observando os cenários. Pode passar o tempo apenas observando os itens do inventário, objetos dos cenários, decidindo assim pela narrativa e até mesmo pelo encerramento do jogo.

A interatividade nos *games* pode desobrigar o jogador da obediência aos rumos narrativos, aos padrões de expectativas dos desenvolvedores – e analogamente, o mesmo ocorre no universo da música (erudita). Essa interatividade faz do jogador um co-criador da narrativa, com influência no ambiente sonoro e nas atribuições de significados durante um *gameplay* – e no universo da música (de concerto) ocorre o mesmo com os intérpretes/performers. A interatividade e o poder de decisão, ainda que limitado, formam as características mais atrativas, e que diferenciam a mídia dos jogos digitais das demais mídias, como TV e cinema. Podemos observar a mesma relação para uma comparação entre músicas gravadas e performances ao vivo. A interatividade do músico numa performance ao vivo gera uma narrativa única, que será executada apenas naquele momento, e caso seja gravada será instaurada apenas naquela gravação. Um jogador faz o mesmo quando joga, mas quando grava sua atuação adquire-se então um vídeo, um *gameplay* arquivado da narrativa única gerada no momento da prática. O *gameplay* gravado deixa de ser um jogo para torna-se um vídeo, um filme.

Já nos casos de jogos mais padronizados e previsíveis, espera-se que o nível de ALFAMID sirva para interpretar e/ou decidir, se um enredo macabro, orquestrado no registro grave dos contrabaixos e *cellos* tocando dissonâncias lentas em *crescendo*, sugere momentos de alerta, tensão ou cuidado. Isso ocorre por considerar-se que haja uma tradição midiática (cinema e TV) bastante reforçada por clichês quanto às sensações de perigo iminente. A música traduz um alerta ao jogador quanto ao que está por ocorrer. A previsão de perigo e confronto poderá ser assertiva na medida em que o *gamer* decidir co-criar uma narrativa. Esta decisão influencia diretamente o conteúdo sonoro. Por exemplo, os mesmos instrumentos musicais tocando lentamente uma melodia em tom menor podem suscitar outras emoções, tais como tristeza ou solenidade.

Em outro exemplo, o tema das aves *chocobos*⁶² na franquia *Final Fantasy* (SQUARE, 1987-2020) sugere que os momentos de interação com esses personagens animais transcorram de forma bem humorada e divertida. Já o tema das salas de baú em jogos da franquia *Resident Evil* (CAPCOM, 1996-2021) sugere que o local é seguro e que o jogador pode tranquilizar-se enquanto salva⁶³ o jogo e organiza os itens que encontrou. Ao sair do ambiente, o jogador deverá recalibrar suas emoções ao ouvir os trechos musicais correspondentes a cenários inseguros e situações aterrorizantes. Se optar por silenciar o áudio (música e/ou efeitos sonoros), zerando os volumes correspondentes, perderá as relações emocionais e virtualmente dimensionais propiciadas pelos sons e/ou músicas. Assim, gerará então novas formas de identidades na relação com o silêncio da música, dos efeitos sonoros, ou de ambas as coisas. Se optar por excluir as músicas o jogador depara-se apenas com efeitos sonoros de passos, ruídos, fenômenos da natureza e afins. São relações virtualmente dimensionais no que se refere às programações de áudio *stereo*, áudio interativo e/ou áudio 3D. Estas percepções e identificações sonoras ajudam o jogador a se localizar nos cenários. Através dos sons o jogador pode reconhecer a localização de personagens inimigos, suas movimentações, sua distância, mudança de localização bem como sua presença ou ausência. Ou seja, as tecnologias sonoras servem para estabelecer relações emocionais enquanto sensações atribuídas às músicas e/ou silêncios. Elas são programações essenciais no universo do jogo. Ao contrário do cinema e da TV, *games* expõem relações mutáveis, nesse sentido, segundo Fernández-Cortés,

na exibição de um filme, os componentes sonoros são imutáveis e, como resultado, são sempre ouvidos da mesma maneira cada vez que o filme é repetido. Mas o elemento interativo nos *games* permite que todos os sons, incluindo os musicais, possam variar dependendo diretamente das decisões e ações adotadas pelo jogador, que assim se torna muitas vezes um co-criador involuntário da paisagem sonora do jogo. A complexidade dessa abordagem

⁶² Os *chocobos* são uma espécie de aves gigantes, criadas por fazendeiros ou encontradas nos campos e planícies. Podem servir como animais de montaria nos jogos da franquia *Final Fantasy*.

⁶³ O recurso de salvar um jogo, um *gameplay*, é bastante comum nos jogos digitais. Permite ao jogador gravar sua atual condição no desenvolvimento narrativo arquivando, dentre outras coisas, o tempo de jogo, o local em que se encontra o personagem no momento, os itens obtidos, as decisões tomadas e suas consequências. Possibilita ao jogador desligar o console, computador ou celular e recomeçar o *gameplay* a partir do ponto em que parou na última vez que jogou, ou também reiniciar o *game* após a morte do personagem que comanda.

aumenta no caso de jogos *multiplayer*, onde as fontes sonoras se ramificam proporcionalmente ao número de jogadores que estão participando da sessão. Isso gera a criação de múltiplos sons em tempo real. Além disso, em muitos videogames, o jogador pode decidir por adaptar a experiência acústica ao seu gosto pessoal: desligar a música, mudar o volume dos efeitos sonoros ou dos diálogos e, em alguns jogos, a personalização da música. Por exemplo, em *Grand Theft Auto V*, ou *GTA V* (Rockstar North, 2013), assim como em jogos anteriores da série, os carros possuem várias estações de rádio diferentes que transmitem diferentes gêneros musicais. O jogador pode selecionar as estações que deseja ouvir, ou personalizar sua audição com uma lista de reprodução que inclua suas obras musicais favoritas, e por isso intervém diretamente na diegese sonora⁶⁴ (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 29-30 – Tradução do autor).

A maioria dos *games* das últimas gerações inclui um *menu* de configuração de volumes para os efeitos sonoros, diálogos, ambientações e/ou músicas. Através de escolhas o *gamer* pode criar possibilidades que tornam esses recursos inseparáveis das narrativas e da interatividade que esses jogos oferecem. Em outras palavras, segundo Elferen (2016), essa alfabetização midiática “*é a fluência em ouvir e interpretar música (...) através do fato de nossa frequente exposição a elas e, conseqüentemente, de nossa capacidade de interpretar as suas comunicações*” (p. 36). Acrescento que a possibilidade de interação, fator ausente no cinema e na TV, também integra o processo de ALFAMID. Nos *games*, as músicas/sonoridades entendidas a partir dos processos de ALFAMID, ajudam a identificar os gêneros tais como terror, aventura, suspense, romance, etc.

A concordância de tropos e convenções bem conhecidos ajuda o público a interpretar o tipo de filme, programa de televisão ou videogame com o qual eles são apresentados - poucos espectadores de filmes de terror interpretarão os motivos do violoncelo mencionados como uma indicação de

⁶⁴ *In a film screening, the sound components are immutable, and as a result they are always heard in the same way every time the film is repeated. But the interactive element in video games means that all sounds, including musical ones, can vary depending directly on the decisions and actions adopted by the player, who thus becomes an often-involuntary cocreator of the game's soundscape. The complexity of this approach increases in the case of multiplayer games, where the sound sources branch out in proportion to the number of players that are participating in the game session. This generates the creation of multiple sounds in real time. In many video games, moreover, the player can decide to adapt the acoustic experience to their personal tastes: turning off the music, changing the volume of the sound effects or dialogue, and in some games personalizing the music. For example, in Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013), as in previous games in the series, cars have several different radio stations that broadcast different musical genres. The player can select the station they want to listen to, or personalize their listening with a playlist that includes their favorite musical works, and therefore they intervene directly in the sonic diegesis* (FERNÁNDEZ-CORTÉS, 2021, p. 29-30).

que o protagonista deve ser identificado como um músico clássico com uma queda pelo século XIX⁶⁵ (ELFEREN, 2016, p. 36 – Tradução do autor).

Nos *games*, a ALFAMID padrão está geralmente influenciada (intertextualizada) na relação cultural de mídias pré-existentes, como os já tão citados cinema e TV. Todavia, no universo dos jogos digitais, esse aprendizado é processado através da interatividade. Como por exemplo, se haverá música ou silêncio, ou se a música corresponderá ou não a algum grau de previsibilidade, tendo por base a manipulação de padrões musicais. Na maior parte dos *games* oferecidos por líderes da indústria, os clichês musicais são as ferramentas mais frequentemente utilizadas na identificação, o que reforça a assimilação dos *gamers*.

As lutas contra chefes, por exemplo, costumam ser acompanhadas por trilhas orquestrais dissonantes, de ritmo acelerado e pesado, com percussão sincopada que os jogadores reconhecem em cenas emocionantes em filmes heróicos de ação: o jogador reconhece o idioma e suas conotações de ação, o que o ajuda a perceber que ele deveria entrar em ação. A cena final após uma luta de chefe, por outro lado, tende a ser marcada com uma música de cadência lenta, orientada por cordas, reminiscentes de cenas finais de vários filmes: comunicando assim ao jogador que a luta acabou. A capacidade de reconhecimento do exemplo da batalha contra o chefe ilustra que a composição do jogo não depende apenas de alfabetização musical não relacionada ao jogo, mas também desenvolveu sua própria alfabetização específica do jogo⁶⁶ (ELFEREN, 2016, p. 36-37 – Tradução do autor).

Concordo que, em geral, os *games* obedecem às regras explanadas por Elferen na citação sobre as músicas de batalhas e enfrentamentos contra os chefes. Como exemplo, em *Final Fantasy VII* (1997) há inúmeras batalhas contra inimigos corriqueiros que obedecem a regras similares às descritas por Elferen, assim como também nas batalhas contra a maioria dos chefes. Entretanto, a música tocada na cena do assassinato de *Aerith* por *Sephiroth*

⁶⁵ *The concurrence of well-known tropes and conventions helps audiences interpret the type of film, television show or video game with which they are presented – not many horror film viewers will interpret the aforementioned cello motifs as an indication that the protagonist is to be identified as a classical musician with a penchant for the nineteenth century* (ELFEREN, 2016, p. 36).

⁶⁶ *Boss fight, for instance, are often accompanied by the high-tempo, brass-heavy, dissonant orchestral scores with syncopated percussion that players recognize from exciting scenes in heroic action movies: the player recognizes the idiom and its action connotations, which helps her realize that she should spring into action. The closing cutscene after a boss fight, conversely, tends to be scored with slowly cadencing, string orientated music, reminiscent of the end scenes in such films: thus communicating to the player that the fight is now over. The recognizability of the boss fight example illustrates that game composing does not only depend on non-game musical literacies, but has also developed its own, game-specific literacy* (ELFEREN, 2016, p. 36-37).

em *Final Fantasy VII* (1997), continua a ser tocada durante a batalha que ocorre logo após sua morte. Logo, o tema serve tanto para a personagem como para a batalha, situação não prevista por Elferen (2016). Sob as perspectivas dos clichês midiáticos Elferen afirma que as trilhas de *games* costumam ser pouco originais ainda que complexas, uma vez que a ALFAMID do jogador deve ser facilitada. Em meu entendimento, noto que os processos de ALFAMID baseados nos clichês musicais/sonoros mencionados pela autora geralmente prevalecem, mas são menos frequentes em jogos fora dos padrões *mainstream* de grandes empresas, como se observa, por exemplo, em diversos *games indie* surrealistas, e em alguns jogos de terror psicológico, como em determinados momentos de *games* da franquia *Silent Hill* (KONAMI, 1999-2012). Há jogos que promovem outros tipos de ALFAMID quanto ao aspecto visual, musical/sonoro, ou da jogabilidade.

Como exemplo de jogo surrealista com características próprias/idiossincráticas menciono *Self Portrait (Interior)*⁶⁷, V. 1.2 (DIMODA, 2017). O *game*, em primeira pessoa⁶⁸, é um passeio do jogador ao interior de um corpo caído numa paisagem surreal. Atrás do pescoço há uma escada que dá acesso à parte superior, onde há um coqueiro, como se o corpo fosse uma ilha num lugar deserto e estranho. O jogador ouve ruídos e uma voz ao fundo que lhe sussurra frases diversas em sua mente. O corpo olha fixamente para o jogador ao caminhar, enquanto a voz o convida para entrar na boca. Se o jogador opta por passear ao redor do corpo, ou subir nele, ouvirá novas frases. Ao decidir entrar pela boca o jogador caminha pelo esôfago rumo ao estômago. No estômago há um píer sobre o ácido estomacal, um verme gigante flutuando, e um cocô de ouro reluzente que o personagem pode comer enquanto ouve um barulho de biscoito. Se cair no ácido estomacal o jogador fica paralisado por um tempo enquanto afunda lentamente e ouve novas frases e ruídos de barriga roncando.

⁶⁷ Link do jogo *Self Portrait (Interior)* V. 1.2 (2017?), para baixar (disponível gratuitamente pelos desenvolvedores na internet): <<https://theotrian.itch.io/self-portrait-interior>>. Link do gameplay no YouTube: <<https://www.youtube.com/watch?v=4WzllmOOTVg&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=9>>.

⁶⁸ Dizemos que um jogo é em “primeira pessoa” quando o jogador não tem a visão de um personagem sendo controlado, tendo controle dos movimentos apenas a partir da visão da tela que projete a narrativa. Isso favorece a ideia de que “eu” sou o personagem. Há também jogos do tipo em que apenas as mãos de um personagem são vistas, ou também o restante de teu corpo a partir da ideia de que o observador é o próprio jogador. Já os jogos em “terceira pessoa” são a grande maioria que dominam o universo dos *games*, com personagens vistos e controlados pelo *gamer*, e que podem ser denominados como “ele(s)”, “ela(s)”. Em jogos do tipo é comum que o jogador possa ver a cabeça e rosto do personagem quando passa diante de um espelho, caso exista algum no jogo.

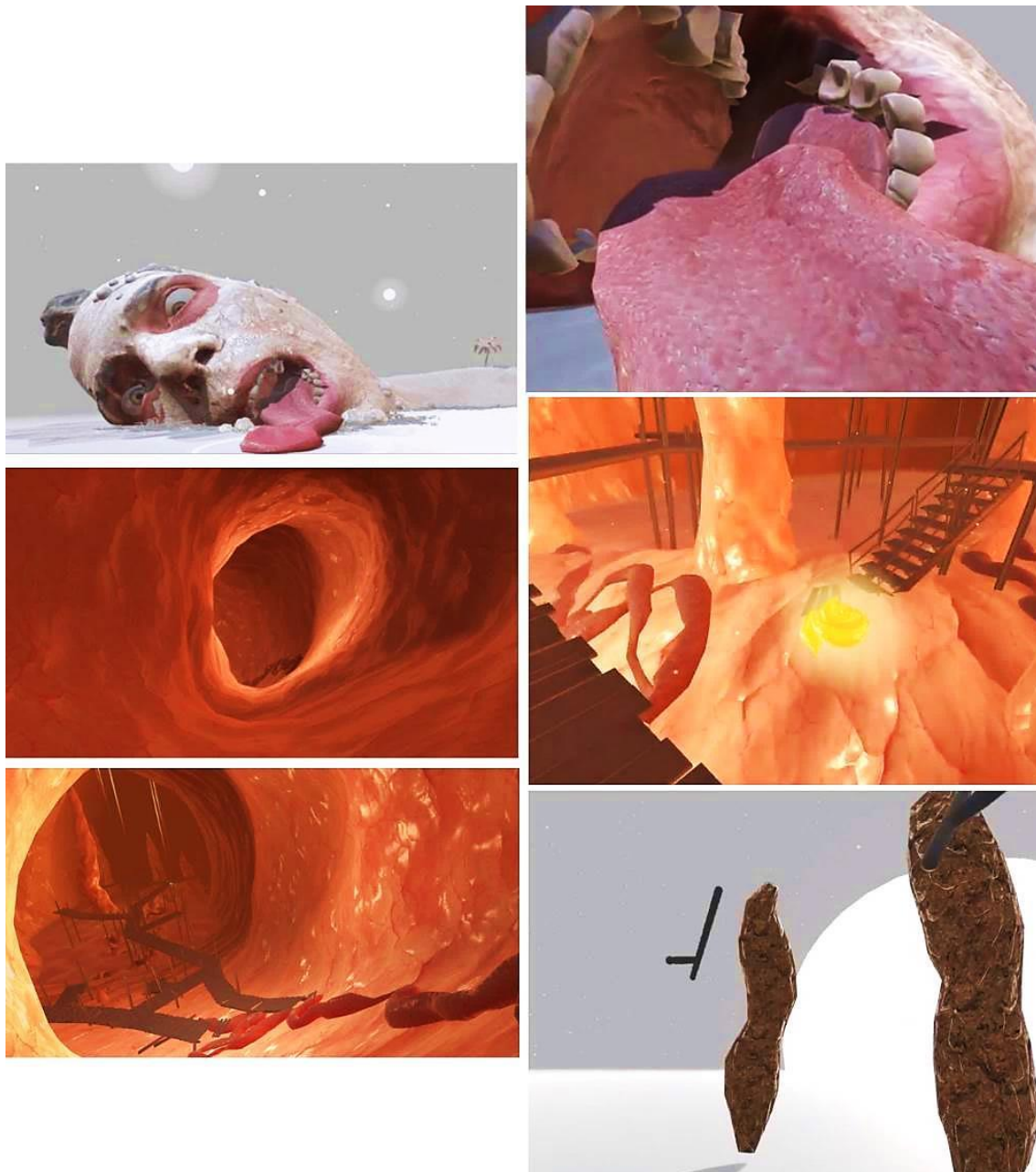


Figura 12 – Cenas do jogo surrealista Self Portrait (Interior), v. 1.2.

A lentidão paralisante ao afundar no líquido estomacal pode fazer com que o jogador pense que o jogo apresenta problemas de programação⁶⁹, mas logo após ouve novas vozes que surgem pouco a pouco conversando ao fundo enquanto a tela se apaga. No comando do jogo, o *gamer* desperta subitamente em outro lugar, repleto de fezes que o cercam por todos os lados e o agridem sem motivo aparente com golpes de cacete, como se fossem militares. O jogador ouve então um intenso e constante zumbido. Há um semicírculo

⁶⁹ Associado a situações do tipo, o verbo “bugar” (do inglês *bug*) tornou-se um termo recente, relacionado a condições computacionais inesperadas e/ou defeituosas, como em *games*, aparelhos celulares e computadores.

luminoso no horizonte, semelhante a um sol ou a uma explosão, e que se torna cada vez maior e mais brilhante, ao mesmo tempo em que o zumbido torna-se cada vez mais agudo. Repentinamente, após o clarão, o jogador se vê novamente encarando o corpo pelo lado de fora, como no início. Trata-se de uma narrativa pouco convencional e circular, com sonoridade/musicalidade não baseada em clichês.

Tanto a narrativa quanto o ambiente musical de *Self Portrait (Interior)*, V. 1.2 (DIMODA, 2017) mostram que nem sempre os clichês imperam nos *games*, embora geralmente estejam presentes em jogos de grandes empresas do ramo. Em minha escuta entendo que o que se ouve no *game* é parte de sua “musicalidade” característica, concordando “musicalmente” com o surrealismo apresentado, e que não deixa espaço para as previsibilidades de uma ALFAMID padrão.

Outro exemplo de jogo com música/sonoridades e narrativa de influência surrealista é *Plug & Play*⁷⁰ (FREI; RICKERNBACH, 2015). No *game*, o jogador comanda cabos e tomadas elétricas que assumem a forma humana, bem como dedos gigantes situados em ambientes totalmente brancos ou pretos.

⁷⁰ *Plug & Play*, link do gameplay no YouTube:
<<https://www.youtube.com/watch?v=T97ySeRTlto&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchckXT9huzvQ&index=8>>.

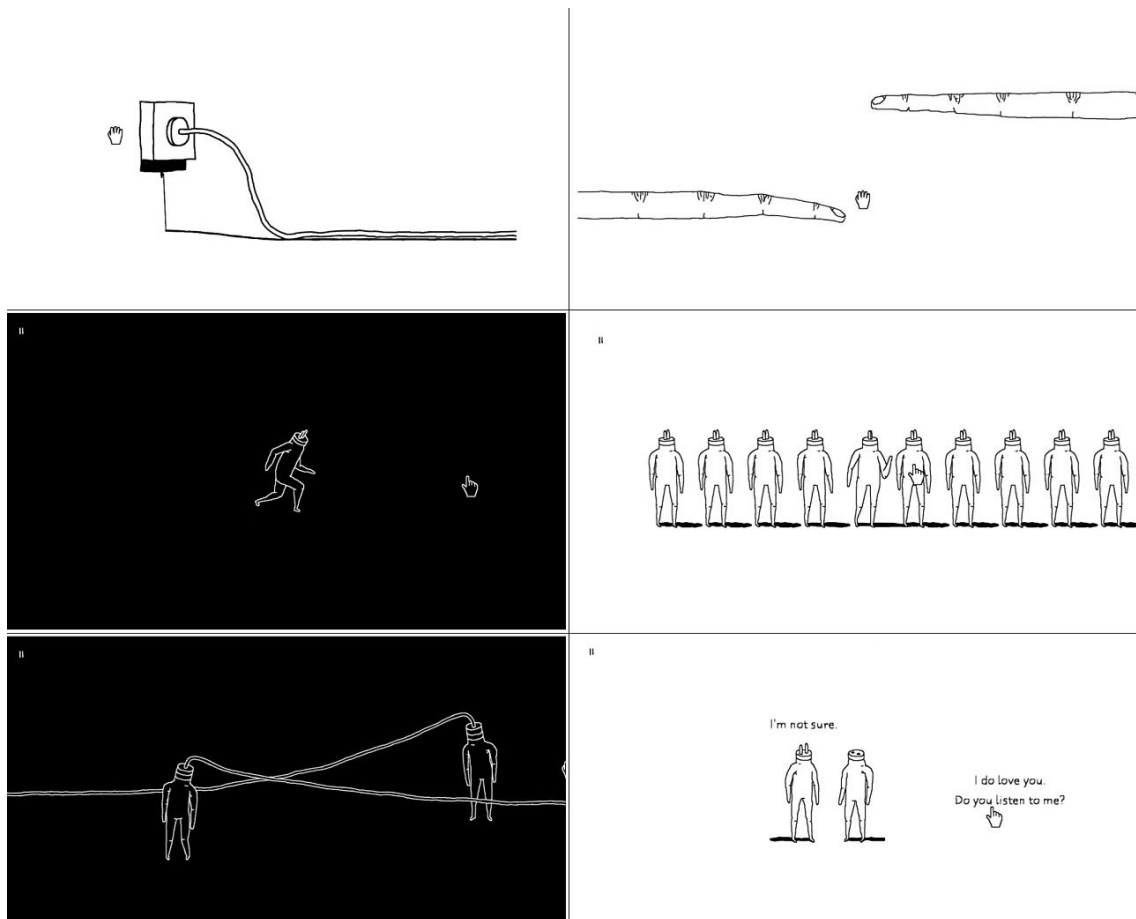
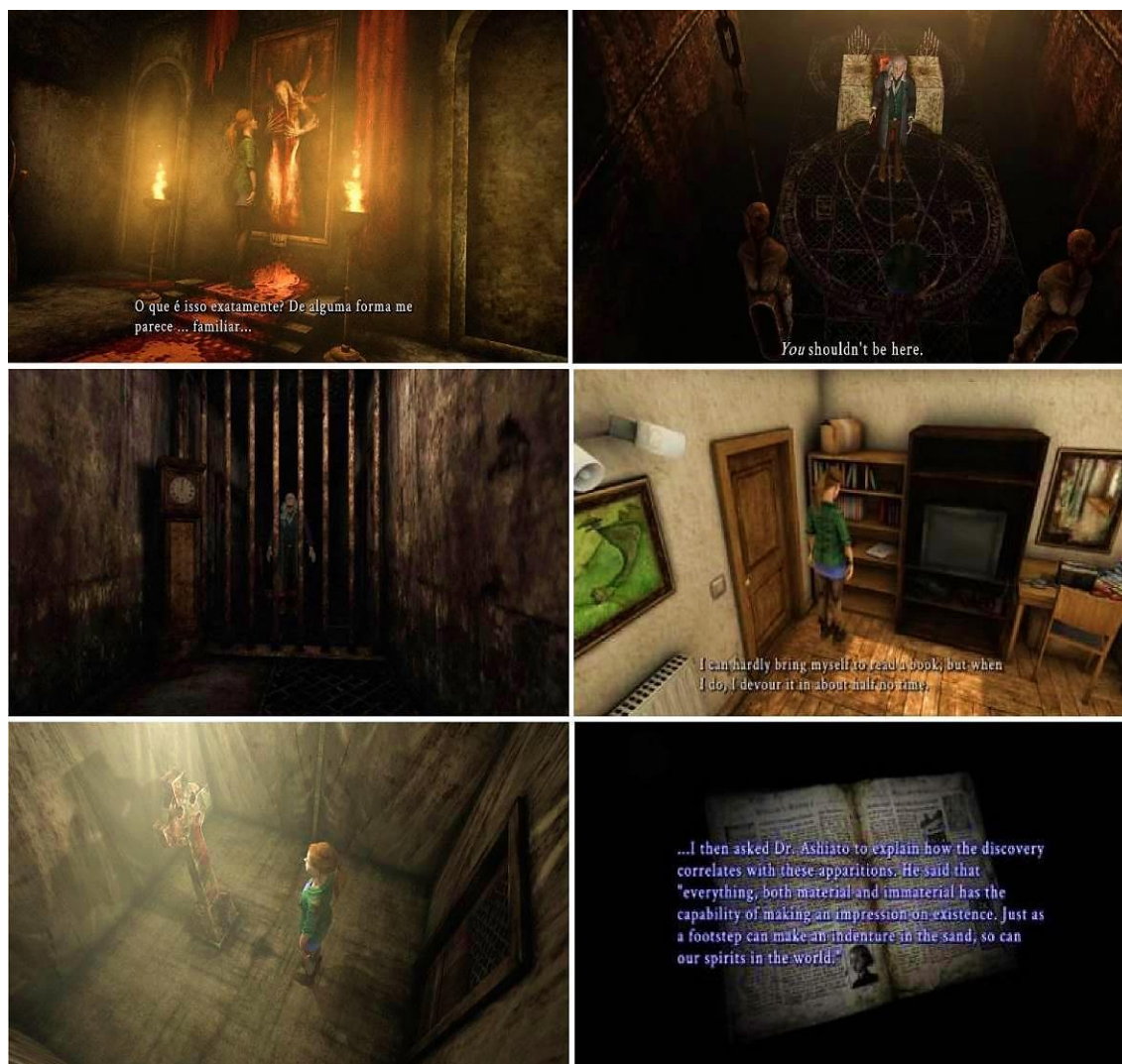


Figura 13 – Cenas do jogo surrealista *Plug & Play* (2015).

Em *Plug & Play*, os efeitos sonoros das ações do jogador correspondem a simulações de sons reais de movimentos e de objetos. Ao fundo, podem ser ouvidos também, sons de ventanias, pássaros, sons típicos da noite tais como grilos, e um câro lírico cantando logo após o ligamento da primeira tomada, no início do jogo. No conjunto, os elementos musicais não se relacionam aos gráficos (visualidades), não formam elos ou clichês. Entendo que os ambientes sonoros se configuram como “cenários” do jogo. São “cenários” musicais/sonoros “desenhados” pelo ouvido do jogador, e reforçados pelo fundo neutro em que as ações se desenrolam. Em certa altura, surgem dedos extensos contendo várias falanges, semelhantes a serpentes, e que são ativados pelo *gamer*. Depois, o câro é silenciado. Em *Plug & Play*, o nível de interatividade com a música/sonoridade bem como sua relação com a narrativa aponta para um alto grau de aleatoriedade.

Outro exemplo de jogo menos previsível se chama *Simulacrum: Chapter One*⁷¹ (PRYMORDIUM, 2019). Inspirado na atmosfera obscura da série *Silent Hill*, o jogo *Simulacrum* evoca elementos gráficos e narrativos ocultistas, além de várias sonoridades, músicas e ambientações típicas da franquia *SH*.



vicerais para prosseguir na narrativa, o que não acontece. Apesar dos inúmeros elementos característicos da franquia *Silent Hill*, em especial uma grande semelhança com gráficos e sonoridades de *Silent Hill 2* (KONAMI, 2001), *Simulacrum* não apresenta situações de batalhas. Mesmo assim, num dado momento, a protagonista Abigail precisa fugir do anjo caído que se materializa a partir de sua própria imagem exposta num quadro. Exceto por esse momento, o jogo transcorre como uma experiência de exploração de cenários e resolução de enigmas num ambiente mórbido, apocalíptico e infernal. Ao final, a narrativa cede lugar a uma mensagem filosófica e humanizante.

Jogos como os de temáticas surrealistas, psicodélicas⁷², e de terror (psicológico) podem fugir à regra dos clichês visuais e musicais/sonoros, ao apresentar uma ALFAMID própria para o desenvolvimento da narrativa através da interatividade. Nesses casos, as relações de influência herdadas de outros *games* podem ser usadas não como diegese previsiva, mas para que eventos se tornem inesperados e surpreendentes pela adição de novos lances de jogabilidade e direções narrativas. Em meu entendimento, pelo menos até hoje esse tipo de *game* ainda não encontrou aceitação no mesmo nível dos jogos com características mais previsíveis tais como os estudados por Elferen nas relações entre os itens do Modelo *ALI*.

⁷² Simuladores de efeitos de drogas alucinógenas e psicotrópicas, como LSD, maconha, chá de cogumelo e afins.

4: Cap. 3 - ANÁLISES DE ARTICULAÇÕES E INFLUÊNCIAS NOS ARRANJOS AUTORAIS

4.1: Aerith (ou Aeris) – Nobuo Uematsu/Jairo Batista Thiersch, arr.

4.1.1: Considerações sobre Final Fantasy VII (1997)⁷³

Aerith é uma personagem jogável de *FFVII* (1997). Tem um papel fundamental na narrativa do jogo, e sua música-tema se tornou o arranjo que escrevi. Ela habita um planeta chamado Gaia, que passa por diversas crises políticas e ambientais, reside nas favelas da metrópole de *Midgar*, é órfã e filha adotiva, vende flores pelas ruas e tem um passado misterioso. *Aerith* pode ser interpretada de diversas maneiras nas tramas do *game*. Várias foram também as possibilidades de relações narrativas-musicais para a construção do arranjo. Priorizei algumas dessas possibilidades, embora a descrição detalhada da narrativa do *game* (vide apêndices) possa contribuir para a exposição aprofundada de minhas afetividades com o *game*, e para que outros músicos estabeleçam novas relações, além de situá-la no amplo contexto diegético do extenso jogo *FFVII* (1997). O universo do *game*, e a própria personagem em si, são ricos em simbolismos, e em ecoar diversas referências literárias, religiosas e musicais.

Aerith é uma personagem destinada a morrer tragicamente. Não há como salvá-la. Sua presença no jogo, e seu falecimento, é motivo de inúmeras discussões entre *gamers* e acadêmicos. Na *internet* podemos encontrar vários arranjos feitos a partir da música-tema da personagem, e sob os mais diversos tipos de influências musicais.

Em meu entendimento sobre *Aerith*, ela pode ser compreendida a partir de vários afetos simbolizáveis musicalmente/sonoramente, mesmo que aparentemente conflitantes, como doçura e agressividade, melancolia e alegria, suavidade e força, vida e morte. Ao longo da narrativa ela se torna intimamente ligada ao antagonista de nome *Sephiroth*, seu assassino. O elemento água em sua cena de morte me fez considerar importante a citações de obras musicais

⁷³ Vide descrições detalhadas das narrativas dos jogos, nos apêndices.

eruditas que aludam tecnicamente a efeitos elementais do tipo, como em obras do impressionismo. O meteoro no final do jogo também me fez relacionar elementos musicais desenvolvidos a partir da reexposição do arranjo.

A música de *Aerith* recebeu o nome de *Aerith's Theme*. A faixa *Flowers Blooming in the Church*⁷⁴ é derivada do mesmo tema, uma variação. Há outras faixas relacionadas, presentes em várias mídias provindas da diegese de *Final Fantasy VII* (1997), como no jogo *Final Fantasy VII: Crisis Core* (2007), e no filme de animação *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005).

É fato que a composição de Uematsu emociona aos jogadores e músicos. Gamers e músicos atribuem sentimentos emocionados à música, principalmente pela relação com a morte da personagem no jogo. No texto intitulado *History of game music*, a autora Melanie Fritsch escreve que,

foi em 1987 que surgiu o primeiro compositor japonês de videogame que também tornou-se bastante popular entre o público ocidental, embora não tão famoso como no Japão: o músico autodidata Nobuo Uematsu, com a sua música para a franquia *Final Fantasy*. Ele compôs a música para "o que tem sido chamado de um dos mais memoráveis momentos nos games; milhões de jogadores choraram com as melodias suaves de Uematsu, e o 'tema de Aerith' foi arraigado na consciência geral do jogo"⁷⁵. A fórmula para o sucesso de Uematsu foi combinar estilos orientais e ocidentais de música instrumental (considerando as diversas compostas para o *game*), e essa fórmula realmente funcionou⁷⁶ (FRITSCH, p. 19-20).

No contexto narrativo de *FFVII* a trilha associada à personagem *Aerith* também me emocionou. Entretanto, passei a considerar a possibilidade de criar uma nova versão para a música de Uematsu, mais influenciada por obras de compositores da música de concerto, como Chopin, Rachmaninoff e outros, a serem exemplificados ao longo do texto. Com isso pretendo intensificar os aspectos emotivos da música do compositor japonês, partindo de meus afetos pessoais com a narrativa do jogo e com as obras de concerto selecionadas.

⁷⁴ Link para a faixa a faixa *Flowers Blooming in the Church*: <<https://www.youtube.com/watch?v=f5TqdKUBIC0&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=21>>.

⁷⁵ Fonte: Chris e Scherzo em <www.squareenixmusic.com/composers/uematsu/biography/shtml>. Acessado em 12/03/2023.

⁷⁶ *It was in 1987 when the first Japanese video game composer appeared who also became quite popular among western audiences, even though not as famous as in Japan: the self-taught musician Nobuo Uematsu with his music for the Final Fantasy series. He composed the music for "what has been called one of the most memorable moments in gaming; millions of players wept to Uematsu's gentle melodies and 'Aerith's theme' was ingrained into the general gaming consciousness". Uematsu's formula for success was combining eastern and western styles of instrumental music, and this formula truly worked* (FRITSCH, p. 19-20).

A personagem recebeu o nome de *Aerith* na versão ocidental de *Final Fantasy VII* (1997), e *Aeris*⁷⁷ no oriente. A esse respeito vemos o seguinte na página *Final Fantasy Fandom*:

Aerith é um anagrama de *Earth*, que significa terra em inglês (...). No lançamento original em inglês de *Final Fantasy VII*, o nome de *Aerith* foi transliterado como *Aeris* pela SCEA (sigla usada para a *Sony Computer Entertainment of America*). Isso decorre devido à natureza do alfabeto *katakana*. O nome em kana é e アリス, "e-a-ri-su". Como o alfabeto japonês não tem um som "th", ス (su) é frequentemente usado como um substituto de melhor ajuste para o som ao soletrar palavras. Se um trabalho está sendo traduzido com um contexto relativamente mínimo, pode ser difícil identificar esses casos se a palavra pretendida não for imediatamente óbvia (FINAL FANTASY FANDOM, sem data)⁷⁸.

Inicialmente, optei pelo uso do nome *Aeris* no arranjo, ao invés de *Aerith*, e finalmente escolhi o nome *Aerith*. Comecei a desenvolver o arranjo, a princípio como *Aeris*, durante o mestrado, e a versão mais recente, *Aerith*, é a que utilizarei na tese. No jogo *Final Fantasy VII* (1997) a música *Aerith's Theme* se refere à personagem que recebe este mesmo nome, e a gravação original do trabalho de Uematsu está presente no *game*.

O *game* teve outras versões – expansões e continuidades – publicadas pelos desenvolvedores, como *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005), *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* (2006), *Before Crisis: Final Fantasy VII* (2007), *Crisis Core: Final Fantasy VII* (2007). As versões oficiais derivam da diegese original de *Final Fantasy VII* (1997). A última versão derivada da original foi lançada com o título de *Final Fantasy VII Remake* (2020). Apresenta variantes das músicas originais, novas sonoridades, novos seguimentos e alterações narrativas, e nova visualidade, mais de acordo com as tecnologias atuais e com as expectativas dos *gamers* de hoje.

⁷⁷ *Aeris* é, também, uma palavra que significa “ar”, em latim.

⁷⁸ (*Final Fantasy Fandom*. Acesso em 09/12/2022) <https://finalfantasy.fandom.com/pt-br/wiki/Aerith_Gainsborough#Nome>.

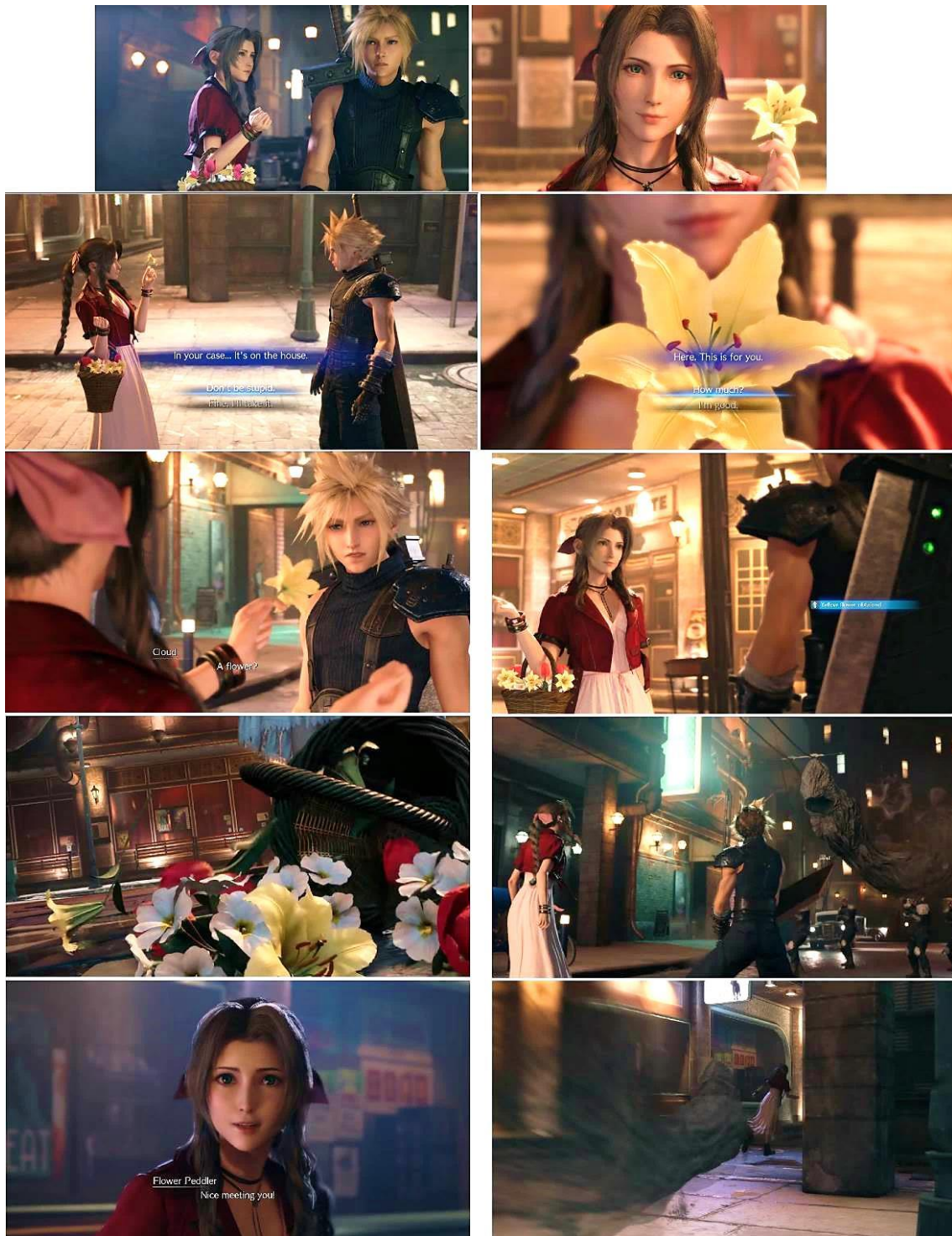


Figura 15 – Cenas com a primeira aparição de Aerith em Final Fantasy VII Remake (2020). A cena apresenta similaridades com a mesma cena relacionada no game de 1997, mas com novos elementos narrativos. A figura contém momentos em que ela oferece uma flor ao personagem Cloud.



Figura 16 – Comparações entre Aerith com a modelagem gráfica dos anos de 1997 e de 2020.

Em 2003 foi lançada pela *Square Enix*, empresa do jogo, uma série de arranjos intitulada *Piano Collections: Final Fantasy VII*⁷⁹, incluindo uma versão da música *Aerith's Theme*. O álbum foi arranjado pelo pianista japonês Shiro Hamagushi⁸⁰ e gravado pelo pianista Seiji Honda⁸¹.

⁷⁹ Partitura encontrada e disponível no *link*: <http://50.7.189.186/pwqrdnshvusherKMNAS82ls821baKK/may/1/Sheet-Music/Final%20Fantasy%20VII%20-%20Piano%20Collections.pdf>.

⁸⁰ Fonte: https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Piano_Collections:_Final_Fantasy_VII.

⁸¹ *Link* da gravação de *Aerith's Theme* (Uematsu/Hamagushi, arr.): <https://www.youtube.com/watch?v=wau9-mEW7Jo&list=PLg3DWEoOznw1O6vWUQxmchctkXT9huzvQ&index=2>.



Figura 17 – Piano Collections: Final Fantasy VII (2003), com arranjos para piano escritos por Shiro Hamagushi a partir das obras originais compostas por Nobuo Uematsu. No canto inferior direito da figura vê-se o álbum de partituras, enquanto que no restante da figura vê-se a capa e contra-capa do CD contendo gravações das músicas pelo pianista Seiji Honda.

4.1.2: Análise do arranjo Aerith (Uematsu/Thiersch)

O arranjo de Hamagushi inspirou-me a desenvolver e a citar elementos musicais como intertexto em minha própria partitura. Utilizo também um arranjo

do pianista norte-americano Kyle Landry⁸², lançada em 2008, cuja interpretação encontra-se em um vídeo no seu canal do *Youtube*⁸³. Em meu arranjo utilizei vozes que dialogam com as estruturas temáticas da versão original de Uematsu e com estruturas notacionais escritas por Hamagushi e Landry. Em meu processo de escrita decidi intertextualizar as partituras dos outros dois arranjadores, e que também se relacionam com o trabalho original do compositor japonês. Aos poucos, fui transformando a notação musical da maneira que considere estar mais de acordo com os meus propósitos. Progressivamente, meu arranjo recebe uma identidade cada vez mais autoral, quando esta é a intenção. O arranjo foi inicialmente concebido e constituído de acordo com elementos intertextuais abarcando citações mais diretas e aparentes que sofreram variações/alterações ao longo do tempo.

Percebo haver semelhanças com o *Intermezzo* op. 118, nº 2, de Brahms, tanto na composição original de Uematsu como no arranjo de Hamagushi. Ao longo do texto mostrarei as similaridades apontadas, em exemplos. Na construção de meu arranjo busco também considerar elementos improvisativos (*cadenzas*) presentes em noturnos e baladas de Chopin, polirritmias presentes no 2º movimento do Concerto nº 3, op. 30, de Rachmaninoff, e elementos musicais que sugeriram impressões de água, como em obras de Ravel e Debussy.

Ligeti, ao afirmar sua admiração pelo virtuosismo instrumental, afirmou que Chopin foi o maior compositor para piano. Segundo o compositor húngaro, Chopin reuniu o poder de combinar a sensação tátil e a imagem sonora, como se ele já compusesse com a sensação tátil do teclado. Em meus arranjos busco também relacionar a sensação tátil de maneira anatomicamente salubre, favorecendo o processo de leitura e de execução das obras.

Em minhas composições também considero fundamental a relação sonora com elementos da natureza, tais como a água ou o impacto de um meteoro. Como exemplo, cito a personagem *Aerith* deixada em um lago ao falecer, ao mesmo tempo em que um meteoro está entrando em rota de colisão com o planeta da narrativa de *Final Fantasy VII* (1997). Os impactos do corpo

⁸² Partitura de Landry disponível em: <https://www.musicnotes.com/sheetmusic/mtd.asp?ppn=MN0206526&ca=0&cmpid=art_kyle_landry&utm_source=art_kyle_landry&utm_medium=campaign>.

⁸³ *Aerith's Theme* por Kyle Landry (2008): <<https://www.youtube.com/watch?v=Ya9aIYzhWTM>>.

celeste nas cenas finais do jogo inspiraram-me na indicação de dinâmicas fortes, que sugiram ataques às notas da região gravíssima do piano, como será discutido e exemplificado mais adiante no texto. Impressões aquáticas no arranjo foram influenciadas pelos momentos finais de *Aerith* no lago onde ela ora para curar o planeta, em seguida é assassinada por *Sephiroth*, e depois “sepultada” em suas águas por *Cloud*. Também relaciono a água com a mitologia nórdica referente ao oceano que rodeia o reino de Midgard (vide descrição detalhada das narrativas nos Apêndices), com as similaridades de *Midgar* com a descrição da Atlântida de Platão (vide Apêndices), e por intertextos com músicas de concerto. A escolha das músicas de concerto ocorre por serem majoritariamente constituídas de obras que estudei. Obras que já toquei em situações de apresentações públicas, provas e concursos de piano, enfatizando a relação interativa (IMUS). Busquei elencar elementos relacionáveis às obras eruditas observando escalas, arpejos, cromatismos, contrapontos e características formais presentes nas estruturas de suas partituras.

Inicialmente, o arranjo de Hamagushi inspirou-me na criação de meu próprio arranjo da música de Uematsu. Percebo que Hamagushi optou por uma notação musical mais próxima da escrita convencional de melodia acompanhada, fazendo com que a obra tenha uma abordagem estrutural pianística relativamente mais próxima do áudio original (MIDI) composto por Uematsu, como mostra o Exemplo 1:

Andante cantabile

The musical score consists of three systems of two staves each. The first system is marked *p* and features a melodic line in the right hand with a long slur over measures 3 and 4. The second system is marked *mp* and shows a more active bass line with chords. The third system is marked *p* and continues the melodic and harmonic development.

Exemplo 1 – Aerith, início do arranjo de Shiro Hamagushi (c. 1-12).

Landry apresenta em seu arranjo outra versão da construção textual para a mesma passagem. Aparentemente inspirou-se também pelas influências notacionais de Hamagushi. Todavia, Landry desenvolve elementos que caracterizam uma tendência mais improvisativa (marcados em vermelho), como mostra o Exemplo 2:

Andante cantabile ♩ = 70

Exemplo 2 – Aerith, início do arranjo de Kyle Landry (c. 01-13). Destaque para as tendências improvisativas, marcadas em vermelho.

Meu arranjo possui influências dos arranjos de ambos os pianistas, Hamagushi (Ex. 1) e Landry (Ex. 2). Como sucede no início do arranjo de Hamagushi aproximei-me ao máximo das estruturas utilizadas por Uematsu na versão original da música. Todavia, adicionei novas vozes e variações de elementos similares aos utilizados por Hamagushi na mão esquerda, a partir do compasso 9 de meu arranjo (Ex. 3):

Serena, Misteriosa (♩ = 70) Estrutura original

Com nostalgia
pp

Nova direção para a voz inferior.

Variações

Exemplo 3 – Aerith, início do meu arranjo (c. 1-10).

Como se observa no Exemplo 3, a Seção A apresenta o tema (c. 1-10). As notas do tema evidenciam um jogo melódico constituído por arpejos e escalas ascendentes e descendentes. Trabalhei a ideia de acrescentar novos elementos notacionais, como ocorre no arranjo de Landry, para gerar nuances condizentes com as influências que me inspiram. A partir do compasso 6 vario a voz inferior da pauta superior, propondo um novo diálogo com a melodia e o acompanhamento. Utilizo essa voz, próxima à linha melódica, em diálogo contrapontístico com as notas da melodia principal. Nesse trecho (Ex. 3, c. 1-10) as vozes em contraponto são caracterizadas por movimentos contrários (c. 5), ou por movimentos paralelos (c. 6). Trabalhei a relação entre múltiplas vozes durante a obra que escrevi, a partir do trabalho contrapontístico e harmônico, gerando também inversões que aludem à linha temática, como mostra o Exemplo 4 (c. 11-13):

The image shows a musical score for 'Aerith' in G major. The score is divided into two systems. The first system (measures 11-14) features a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with accompaniment. Red circles highlight specific melodic phrases in both staves, with red arrows pointing to them from the labels 'Cromatismo' (Chromaticism) and 'Inversões do tema' (Theme Inversions). The second system (measures 15-18) continues the melody and accompaniment, with dynamics markings 'p' and 'pp'.

Exemplo 4 – Aerith, início do meu arranjo (c. 11-14).

A música de Uematsu está escrita na tonalidade de Ré maior, como visto no Exemplo 1. Esta é a partitura considerada oficial (Ex. 1), por ter sido lançada pela empresa do jogo em 2003, a *Square Enix*, arranjada por Shiro Hamagushi. Podemos também perceber a tonalidade ouvindo o áudio original da música. Não está oficialmente disponível uma partitura que corresponda à trilha musical do *game* de 1997, apresentando as estruturas musicais exatamente como foram concebidas por Uematsu. O mesmo procedimento foi adotado durante o desenvolvimento dos demais arranjos autorais discutidos na presente tese. Todos foram trabalhados de ouvido a partir das gravações das versões originais das músicas, como apresentadas nas mídias afins, e/ou também por relações de intertextualidade com arranjos já gravados ou escritos por outros músicos. Mantive a partitura do arranjo na tonalidade original, dividida em 2 Partes, 76 Compassos organizados/dispostos nas Seções A-B-C-A'-B'-C', conforme mostra a Tabela 1:

<i>Aerith</i>						
<i>Parte</i>	<i>1</i>			<i>2</i>		
<i>Seção</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>A'</i>	<i>B'</i>	<i>C'</i>
<i>Compassos</i>	<i>1 - 10</i>	<i>11 - 22</i>	<i>23 - 35</i>	<i>36 - 45</i>	<i>46 - 57</i>	<i>58 - 74</i>
<i>Número de compassos</i>	<i>10</i>	<i>12</i>	<i>12</i>	<i>9</i>	<i>11</i>	<i>16</i>
<i>Tonalidade</i>	<i>Ré maior</i>					

Tabela 1 – Arranjo Aerith, apresentando 2 Partes, 6 Seções, 74 Compassos. Todo o arranjo está na tonalidade de Ré maior.

Na versão utilizada em minha dissertação de mestrado sugeri uma indicação de andamento *Andante*, como no Exemplo 5, a seguir:

The image shows a handwritten musical score for the piece 'Aerith'. It consists of two systems of staves. The first system has a treble clef staff with a key signature of two sharps (F# and C#) and a 4/4 time signature. The tempo marking 'Andante' is written above the first measure. The piece name 'Aerith - FF VII' is written above the second measure. The arranger's name 'Nostalgia Vematrix arr. Jairo Brito' is written above the third measure. The first system ends with a double bar line. The second system continues the piece with various musical notations, including triplets and slurs.

Exemplo 5 – O arranjo da música Aerith na versão presente em minha dissertação de mestrado (c. 1-11). Recebeu o nome de Aerith e está manuscrita (SILVA, 2018, p. 135).

Nos Exemplos 5 e 6 (a partir do c. 5), note as diferenças contrapontísticas, harmônicas e rítmicas, em relação à versão utilizada na presente tese (Ex. 6):

The image shows a handwritten musical score for the piece 'Serena, Misteriosa'. It consists of two systems of staves. The first system has a treble clef staff with a key signature of two sharps (F# and C#) and a 4/4 time signature. The tempo marking 'Com nostalgia op' is written above the first measure. The piece name 'Serena, Misteriosa' is written above the first measure. The first system ends with a double bar line. The second system continues the piece with various musical notations, including triplets and slurs. A red arrow points to the start of the second system with the annotation 'Tonalismo a partir do compasso 7'.

Exemplo 6 – Aerith, início do meu arranjo (c. 1-10).

Considero a indicação *Serena, Misteriosa* (Ex. 6) mais adequada à relação com a personagem na narrativa do *game*, ao invés de *Andante*, assim como a indicação *Com nostalgia*. *Serena, Misteriosa*, no feminino, foi inspirado pelos traços de personalidade de *Aerith*, além de seu passado obscuro. *Com nostalgia* tem como base a ideia de relação com um passado distante, como os tempos de aurora da civilização dos antigos *Cetras*, que antecederam às crises pós-*JENOVA* no mundo pré-apocalíptico de *Final Fantasy VII* (1997)⁸⁴.

As alterações no uso das terminologias em lugares inéditos da partitura surgiram após sugestões da banca de meu recital final de doutorado⁸⁵. Na ocasião, incluí os dois arranjos autorais discutidos na tese. Considerarei os argumentos do Prof^o. Dr^o. Oiliam Lanna, membro da banca examinadora, sobre o uso de termos comuns à música de concerto, que podem ser substituídos por termos mais adequados à relação *gamer*. Faço isso de modo a contribuir para que um possível intérprete tenha mais referências de minhas intenções musicais pessoais. Mesmo assim, prezo pela ideia de que em minha concepção de escrita das partituras faço sugestões, e não imposições aos performers. Considero então a inclusão de termos que possam também contribuir para expressar uma relação mais direta com as narrativas das mídias, de acordo com os afetos de minha experiência pessoal. Experimentei, na prática e por completo, as mídias aqui abordadas, cujas narrativas descrevi de acordo com os meus entendimentos e impressões, e cujas músicas transformei em arranjos.

As Seções A-B-C sugerem climas intimistas e suaves, apresentando materiais que serão desenvolvidos nas Seções A'-B'-C'. Apontam assim um caráter expressivo mais intenso e forte durante a reexposição dos elementos anteriormente expostos. Embora o sistema tonal prevaleça na identidade original da obra, o tema contém elementos modais decorrentes do uso das harmonias em relação à melodia sendo pronunciada do compasso 1 ao 6 (Ex.

⁸⁴ Vide considerações detalhadas dos enredos dos *games* nos apêndices.

⁸⁵ *Link* com os comentários da banca, no final da *playlist* (postagem não listada do *Youtube*) utilizada como recital de doutorado:
<https://www.youtube.com/watch?v=vxzZecmA9WQ&list=PLg3DWEoOznwLpZEXG13RWJnnXf39ZP_0D&index=9>. Ps.: Devido a diversos transtornos ocasionados pela pandemia de Covid-19 muitos recitais acadêmicos passaram a ser realizados através de gravações. Envio também o *link* (vídeo não listado do *Youtube*) de minha qualificação:
<https://www.youtube.com/watch?v=7noFfWX2iM4&list=PLg3DWEoOznwLpZEXG13RWJnnXf39ZP_0D&index=10>, e o *link* (vídeo público) de minha defesa de doutorado:
<<https://www.youtube.com/watch?v=k99JqNSuLl8&list=PLg3DWEoOznwKtKKX9i6L2VmeP7ofBEbzC&index=2>>.

6), na Seção A. No primeiro compasso a estrutura notacional evoca a tonalidade de Ré maior, embora do compasso 2 ao 6 exponha um empréstimo modal devido ao uso do acorde de Lá menor (c. 2, 4 e 6). Assim, a partir do compasso 7, a harmonia recebe um acorde de Sib maior, onde se iniciam os encadeamentos harmônicos que caracterizam a obra como uma música tonal. A partir da nota Sib (terceiro tempo do compasso 7, tônica, voz inferior da pauta superior) caminho até a nota Sol, antecipada pelas notas Lá (quarto tempo do compasso), e pelas notas Sib e Mi (c. 8) utilizadas como transição à nota Sol do compasso 9 numa harmonia de Sol menor com 6ª (IV⁶, ou Gm⁶). Na pauta inferior do compasso 8 a nota Lá gera uma dissonância que se resolve com a nota Sol executada no acorde. Prevalece Ré Maior (I, ou D) como a harmonia principal (c. 9). A nota Sol contribui para intensificar o efeito de suspensão harmônica que se resolverá na nota Fá# (pauta inferior, 3º tempo). Dissonâncias de transição similares se repetem ao longo do meu arranjo *Aerith*, e as considero importantes para intensificar a dramaticidade. Os intervalos-chave em graus conjuntos que provocam dissonâncias similares são constituídos por 2ªs maiores e menores. Transições e padrões parecidos são apresentados ao longo da obra, como nos compassos: 7 ao 11, 23, 25, 28⁸⁶, 31, 33, 44 ao 47, 56 ao 60, 62 ao 65, 68, 70, 72, 73.

O tema original de Uematsu em *Aerith* pode ser relacionável às direções rítmicas e polifônicas do *Intermezzo* op. 118, nº 2 (c. 1-16), de Brahms, como mostra o Exemplo 7:

⁸⁶ Na mão direita observa-se a suspensão do acorde de Lá maior a partir do acorde de Sol maior, que se resolve (em Lá maior) na nota Dó#. Prevalece então a harmonia de Lá maior no compasso. Nesse caso a suspensão harmônica foi criada pelo próprio compositor da obra original, a partir da melodia. Utilizei recursos similares, de suspensões melódicas e harmônicas, como parte do desenvolvimento do arranjo como um todo.

Andante teneramente.

Exemplo 7 – Intermezzo op. 118 n.º 2, de Brahms (c. 1-16).

Como visto no Exemplo 7, os ritmos e melodias do compositor alemão podem ser implicitamente relacionados ao trabalho de Uematsu em *Aerith*, pois o tema do compositor japonês inicia-se com variações ascendentes e descendentes dos arpejos de Ré maior e Lá menor. A partitura de Hamagushi também apresenta passagens similares à obra de Brahms, o que será mostrado e discutido ao longo do texto. Em meu arranjo, aproximo-me de elementos da escrita do compositor alemão ao valorizar a ideia de vozes que dialogam em contraponto na estrutura harmônica/tonal, sugerindo um pianismo com efeito orquestral.

Em meu arranjo, a Seção B (c. 11-22) funciona como uma ponte ou transição para o Desenvolvimento, desde a *anacruse* no 3º tempo do compasso 10, como mostra o Exemplo 8:

Exemplo 8 – Aerith, meu arranjo. Ponte para o desenvolvimento (c. 11-21).

Na voz superior da pauta inferior (c. 11-13) faço uma inversão antecipada da linha melódica da pauta de cima, estabelecendo diálogos de perguntas e respostas entre as vozes. Na pauta superior (c. 11-13) as vozes que surgem abaixo da linha melódica principal foram escritas para intensificar a dramaticidade através do cromatismo (tercina no c. 11) e de dissonâncias harmônicas como as citadas anteriormente⁸⁷. Neste caso a consideração sobre a dissonância surge a partir da nota Sol presente no 4º tempo do compasso 10. O Sol é uma *anacruse* ao compasso 11 e se resolve na nota Fá#, na 3ª voz da pauta superior (c. 11). Os cromatismos adicionados também servem para intensificar as possibilidades de expressividade dramática.

Na pauta superior, dos compassos 15 ao 18, escrevi os acordes em mínimas com as notas centrais caminhando melodicamente por intervalos de 2ª. Elemento este que também colabora para distinguir o meu arranjo da obra

⁸⁷ “Os intervalos-chave em graus conjuntos que provocam dissonâncias similares são constituídos por segundas maiores e menores. Transições e padrões parecidos são apresentados ao longo da obra, como nos compassos: 7 ao 11, 23, 25, 28, 31, 33, 44 ao 47, 56 ao 60, 62 ao 65, 68, 70, 72, 73” (SILVA, como visto nas p. 161 e 162, retomo o argumento).

original de Uematsu, e dos arranjos de Landry e Hamagushi, como mostra o Exemplo 9:

Intervalos de 2ºs

Movimento inverso

Exemplo 9 – Aerith, meu arranjo (c. 15-18). Ponte para o desenvolvimento.

Na pauta inferior (Ex. 10, c. 16, 18 e 20) inverte o movimento ascendente das notas das colcheias:

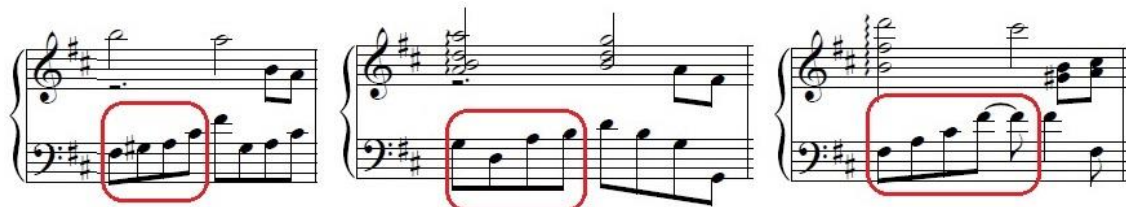
ppp pp

Exemplo 10 – Aerith, meu arranjo. Ponte para o desenvolvimento (c. 16, 18 e 20).

Na obra original de Uematsu (áudio em MIDI presente no *game*: c. 16, referente à minutagem do áudio original, de 51seg até 45seg; c. 18, de 57seg até 1min; c. 20 de 1min4seg até 1min7seg) o movimento das notas nessas colcheias é ascendente, como também se observa no arranjo de Hamagushi no Exemplo 11 (c. 16, 18 e 20), com o mesmo trecho já mostrado no Exemplo 10:

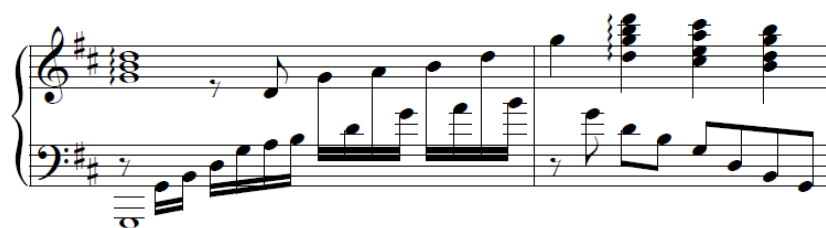
Exemplo 11 – Aerith, arranjo de Hamagushi. Ponte para o desenvolvimento (c. 16, 18 e 20).

Na versão de Landry mostrada no Exemplo 12 (c. 16, 18 e 20) ele propõe algo similar à versão de Hamagushi (Ex. 11), alterando os direcionamentos melódicos na pauta inferior e as harmonias na pauta superior:



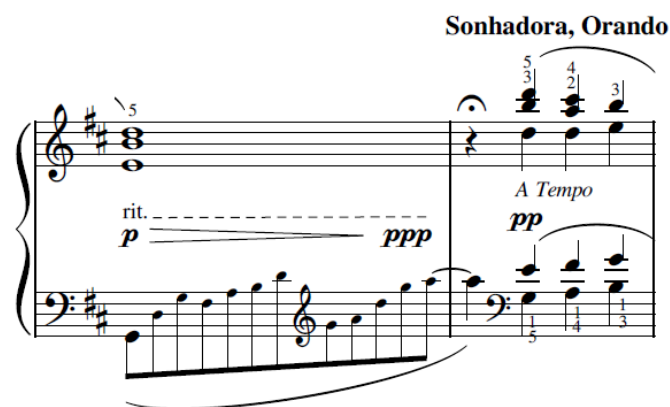
Exemplo 12 – Aerith, arranjo de Landry. Ponte para o desenvolvimento (c. 16, 18 e 20).

Landry, em seu arranjo (c. 21), altera a voz no final da passagem *crescendo* junto à adição de notas a partir de registros graves no Exemplo 13:



Exemplo 13 – Aerith, arranjo de Landry. Ponte para o desenvolvimento (c. 21 e 22).

Em meu arranjo (Ex. 14) proponho uma *cadenza* para o mesmo compasso citado do arranjo de Landry (Ex. 13), finalizando a Seção B:



Exemplo 14 – Aerith, meu arranjo, ponte para o desenvolvimento (c. 21 e 22).

Nem sempre executo este trecho (Ex. 14) especificamente como está escrito (o mesmo para a *cadenza* do Ex. 15). Principalmente nas passagens

que incluem *cadenzas* costumam improvisar durante a performance, o que ressalta a influência romântica em meus arranjos.

Meu arranjo *Aerith* tem raízes principalmente em influências da música de Chopin. A Parte 1 (c. 1-35) inclui as Seções A (c. 1-10), B (c. 11-22) e C (c. 23-35). A Parte 2 (c. 36-74) inclui as Seções A' (c. 36-45), B' (c. 46-57) e C' (c. 58-74). As Seções da Parte 1 foram concebidas por inspiração das sonoridades delicadas geralmente atribuídas à música do compositor polonês, o que influencia boa parte da construção sonora de minha interpretação. Para o arranjo, Chopin me inspira principalmente pelas sonoridades improvisativas e suaves. Entretanto, também são arrebatadas para os fortes (*f*), e incluem *cadenzas*. Isso costuma ser observado em seus noturnos, como nos Exemplos 17 e 19, e baladas (Ex. 21). Na *cadenza* do Exemplo 15 (transição da mão direita para a mão esquerda, do c. 44 para o c. 45) utilizo as mesmas notas para a mesma passagem no arranjo de Hamagushi, mas com nova abordagem, e novo direcionamento harmônico na pauta inferior e na *anacruse* para o compasso 45:

Exemplo 15 – Aerith, cadenza no arranjo autoral (c. 43-45).

O *Sib* na mão esquerda do compasso 44 (Ex. 15) representa musicalmente a punhalada recebida pela personagem quando falece. O signo é reforçado pela indicação “*Punhalada, dor de morte*”.

A *cadenza* do compasso 49, em meu arranjo (Exemplo 16), é uma ponte para variar o fluxo na reexposição do tema. A reexposição tem início com um *crescendo* que vai de *pp* até *fff*, em relação ao que foi apresentado na exposição com sonoridades mais suaves.

Exemplo 16 – Aerith, arranjo autoral (c. 49 e 50), cadenza.

Ao interpretá-la inspiro-me na *cadenza* do Exemplo 17, que exemplifica um trecho do Noturno op. 15, nº 2, de Chopin. A *cadenza* é usada pelo compositor com um caráter improvisativo num momento em que o fluxo musical transita por variações do material apresentado:

Exemplo 17 – Cadenza na exposição do Noturno op.15 nº 2, de Chopin (c. 11 e 12).

O Exemplo 18 mostra outra *cadenza* em meu arranjo:

Exemplo 18 – Aerith, cadenza no arranjo autoral (c. 56 e 57).

A *cadenza* do Exemplo 18 segue um princípio similar ao do Exemplo 15. Elas servem de ponte para uma nova seção, embora num formato mais extenso e em movimento ascendente. Algo relativamente parecido acontece

também durante a reexposição do Noturno op. 15, nº 2, de Chopin (Ex. 19), embora Chopin opte por manter a mesma direção descendente da *cadenza* do Exemplo 17. Exemplo 19 a seguir:

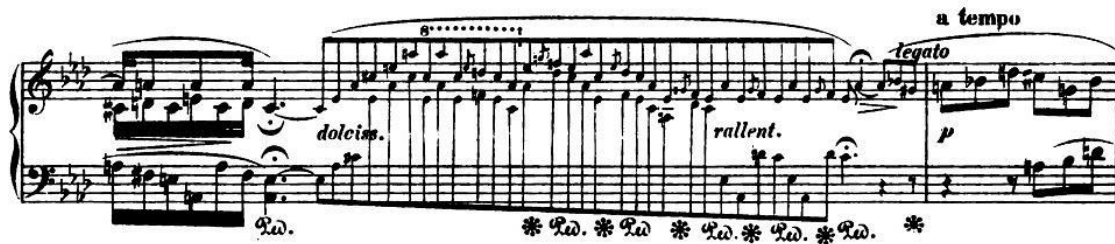
Exemplo 19 – *Cadenza na reexposição do Noturno op.15 nº 2, de Chopin (c. 50-52).*

Chopin também utiliza contraponto e cromatismo nos trechos citados de seu noturno. A grande quantidade de notas pode fazer com que os pianistas resolvam tecnicamente a passagem tocando num tempo *rubato* que favoreça uma execução mais salubre e clara. Aprecio a mesma ideia para a *cadenza* do compasso 56 de meu arranjo (Ex. 18).

No Exemplo 20 penso os mesmos princípios de influência para o Exemplo 15, em relação à primeira *cadenza* do noturno de Chopin no Exemplo 17:

Exemplo 20 - *Aerith, cadenza no arranjo autoral (c. 68-70).*

A *cadenza* do Exemplo 20 é a sugestão de um arpejo de Re maior com 9º, em movimento ascendente. Dissolve-se em harmonias que dialogam entre si por cromatismo descendente. O Exemplo 21 mostra um efeito relativamente similar no trecho da Balada op. 52, de Chopin:

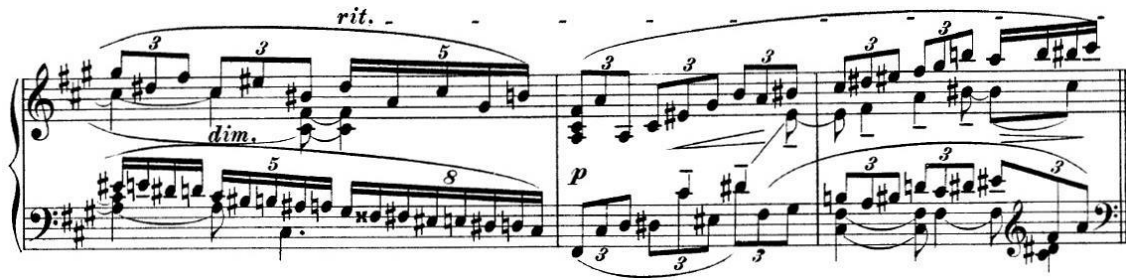


Exemplo 21 – Cadenza na Balada, op.52, de Chopin. (c. 134 e 135).

Chopin também direciona melodicamente a harmonia que ascende em La maior e se dissolve em arpejos num movimento descendente, com harmonias de La maior e La com 5º aumentada. As variações entre esses dois arpejos provocam dissonâncias entre as mudanças de harmonias, e que surgem com as notas Fá e Mi, Ré e Dó# durante o movimento descendente do arpejo da *cadenza*. A *cadenza* da Balada desenvolve um desenho rítmico semelhante também à que escrevi nos compassos 52 e 53 de meu arranjo (Ex. 22). Evoca o uso do 5º aumentado no acorde, sendo a harmonia base de Lá maior na obra de Chopin, e de Sol maior em minha partitura:



Exemplo 22 – Aerith, cadenza no arranjo autoral (c. 51-54).



Exemplo 25 – Polirritmias no Concerto nº 3, op.30, 2º movimento, de Rachmaninoff (c. 35-37). Entrelaçamento de vozes.



Exemplo 26 – Polirritmias em uma mesma mão no Concerto nº 3, op.30, 2º movimento, de Rachmaninoff (c. 97 e 98). Melodias em acordes e entrelaçamento de vozes.

O uso dessas polirritmias e cromatismos favorece o contraponto intencionado e suas resultantes harmônicas. Contribuem para um efeito mais improvisativo.

A escrita de Rachmaninoff me inspira também na aplicação dos registros gravíssimos do piano e melodias em acordes. Busco entrelaçar as notas que compõem os acordes de modo a gerar vozes entrelaçadas melodicamente. Utilizo a região gravíssima para potencializar as agógicas e dinâmicas (Ex. 27):

39

p

pp

Impactante, ardente

f

mf *f* *p*

41

cresc.

f

mf

ff *mf* *fff*

Exemplo 27 – Aerith, meu arranjo. Melodia em acordes. Entrelaçamento de vozes. Uso da região gravíssima do piano (c. 39-42).

As melodias em acordes, do compositor russo, nos Exemplos 28 e 29, me influenciam no desenvolvimento das ideias trabalhadas no Exemplo 27:

a tempo, più mosso

f

ff

2 5 1 4 2 5 1 4 2 5 1 4

4 1 4 2 5 1 4 2 5 1 4 2

3

3

3

1 2 3 4 5 1

Exemplo 28 – Rachmaninoff, Concerto nº 3, op. 30, 2º movimento (c. 83-86). Melodias em acordes. Exploração da região gravíssima do piano.

The image shows a musical score for Rachmaninoff's Concerto No. 3, Op. 30, 1st movement, measures 121-123. The score is in G major and 4/4 time. It features a piano accompaniment with dense chords and arpeggiated figures. The tempo markings are 'Allargando.' and 'a tempo'. Dynamics include 'f', 'cresc.', and 'ff'. The piece concludes with a fermata over a final chord.

Exemplo 29 – Rachmaninoff, *Concerto n° 3, op. 30, 1º movimento* (c. 121-123). *Melodias em acordes e entrelaçamento de vozes. Exploração da região gravíssima do piano.*

Também na Seção C (c. 23-35) desenvolvi um trabalho similar às ideias que inspiraram a construção musical em passagens como a do Exemplo 27. A Seção C tem início a partir da *anacruse* do segundo tempo do compasso 22 (Ex. 30):

Sonhadora, Orando

The musical score is presented in three systems. The first system, starting at measure 23, shows a vocal line in the upper staff and a piano accompaniment in the lower staff. The piano part features intricate fingerings and slurs. The second system, starting at measure 27, continues the piano accompaniment with the instruction "Sempre legato". The third system, starting at measure 31, features a vocal line in the upper staff and a piano accompaniment in the lower staff, with dynamic markings "pp" and "p".

Exemplo 30 – Aerith, meu arranjo. Ponte para o desenvolvimento (c. 22-35).

Na Seção C mantive o clima calmo e *piano* das seções anteriores. Trabalhei vozes que dialogam em contraponto, criando um contracanto com a melodia principal. Nos compassos 22 (*anacruse*) e 23 (Ex. 31) escrevi a voz inferior da pauta superior num movimento inverso e sincrônico com as demais vozes da pauta inferior (Ex. 31):

Sonhadora, Orando

Exemplo 31 – Aerith, meu arranjo. Ponte para o desenvolvimento (c. 22 e 23).

Na passagem do Exemplo 31 busco ressaltar as dissonâncias e suspensões harmônicas (nota Mi no 1º tempo do c. 23, que se resolve harmonicamente na nota Fá# no 3º tempo. Há padrões similares nos c. 24 e 25, do c. 27 ao 30, e do c. 31 ao 34).

Na versão apresentada na dissertação de mestrado, o compasso 31 da versão citada, com *anacruse* do c. 30, foi adicionado por mim (Ex. 32), pois não há nem na obra original de Uematsu nem nos outros dois arranjos referenciados:

Exemplo 32 – Aerith, meu arranjo. Desenvolvimento, incluindo o compasso adicional no sistema inferior (em vermelho). O Exemplo 32 mostra a versão que foi citada em minha dissertação de mestrado (c. 28-37) (SILVA, 2018, p. 136).

Inicialmente considerei o compasso 31 da versão apresentada na dissertação (Ex. 32) como sendo um intensificador da carga emocional do arranjo. Na harmonia ouve-se as notas do acorde de Si menor com 6º (VI⁶/IV#,

ou Bm6/G#), e baixo em Sol# (acorde de 6^o, na escala de Ré maior). No compasso 32 (Ex. 32), proponho então a harmonia de Sol menor com 6^o (IV⁶, ou Gm6), que intensifica o efeito emotivo da passagem a partir do cromatismo descendente da tônica do acorde anterior (nota Si) em direção à nota Sib (3^o grau do acorde de 4^a menor - Sol menor - IV), presente no compasso 32. Considerando a partitura de meu arranjo como referência em relação ao áudio original de Uematsu, ele utiliza as harmonias de Lá maior (V) no trecho correspondente aos compassos 27 e 28 na versão de meu arranjo; Sol maior (IV, ou G) na passagem correspondente ao compasso 29; e Mi menor (II, ou Em) no trecho correspondente ao compasso 30. Dos compassos 30 ao 32 converti as harmonias de acordo com as intenções descritas, além de adicionar o compasso 31.

Na versão de meu arranjo utilizada na presente tese reconsiderarei o adicionamento do compasso 31, o uso das harmonias propostas, além de adicionar novos elementos ao compasso 33 (marcações em vermelho no Ex. 32). Na tese, optei por retirar o compasso 31. Mantive uma estrutura melódica e harmônica mais próxima da versão original de Uematsu para a mesma passagem (Ex. 33):

Exemplo 33 – Aerith, meu arranjo. Desenvolvimento, com exclusão do compasso adicional (c. 31, presente na versão citada no Exemplo 32, referente à minha dissertação de mestrado), e manutenção de intenções musicais harmônicas mais próximas da versão original de Uematsu (c. 26, referente à minutagem de 1min25seg até 1min45seg da gravação original do compositor japonês).

Na versão de Uematsu para os compassos 27 e 28 (gravação original da música a partir de 1min28seg até 1min34seg) prevalece a harmonia do acorde de Lá maior (V, ou A) (Ex. 33).

Mais adiante (c. 65-67 da versão utilizada na tese, a partir da *anacruse* do c. 65 para o c. 66) manteve a estrutura proposta nos compassos referentes à mesma passagem na versão apresentada em minha dissertação de mestrado (c. 67-69 da versão utilizada na dissertação). Valorizo, assim, o uso do acorde de 4ª menor (IV, ou Gm) (no Ex. 51, c. 67), como mostra o Exemplo 34:

Exemplo 34 – Aerith, meu arranjo discutido na tese (c. 64-67). Desenvolvimento, adição do compasso 66 (com anacruse do c. 65) em relação à mesma passagem para a versão original de Uematsu.

O acorde de 4^o (IV, ou Gm) na tonalidade menor intensifica o caráter dramático do trecho (no caso, o acorde de Sol em relação a Ré). Podemos notar efeitos semelhantes em diversas obras de compositores eruditos, como se observa em passagens dos exemplos a seguir (Ex. 35 ao 40). Para encerrar a sua *Fantasia*, Op. 17, o compositor Robert Schumann utiliza o acorde de Fá menor para resolvê-lo em Dó maior (IV, ou Fm, que se resolve em I, ou C, Ex. 35):

Exemplo 35 – *Fantasia* Op. 17, de Robert Schumann, 3^o movimento (c. 138-141). Compassos finais da obra.

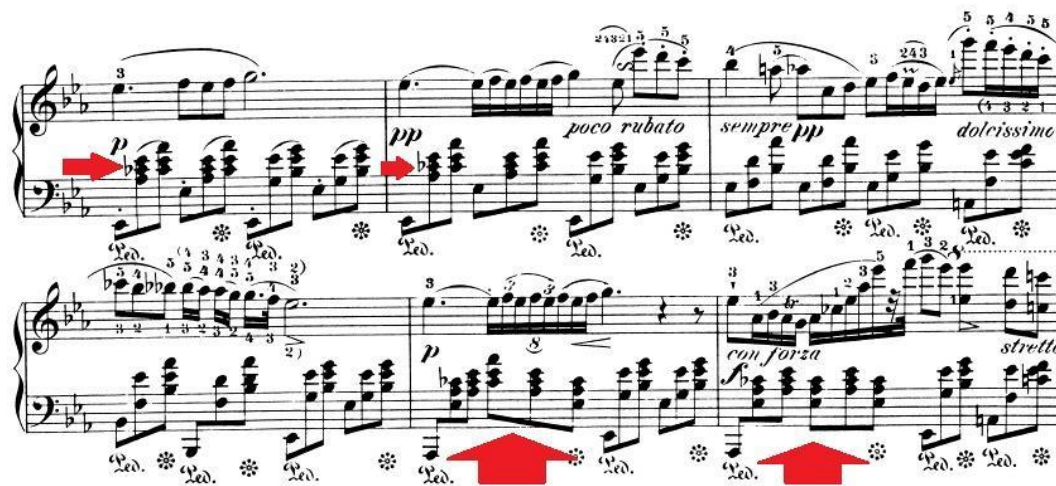
Chopin, na tonalidade de Sib menor, utiliza o 4^o grau bemolizado como parte de um movimento de bordadura Fá-Solb-Fá, e que cria, como efeito, uma sonoridade aumentada. Ele entrelaça as notas do acorde melodicamente, e o resolve no acorde de Sib maior, como mostra o Exemplo 36:



Exemplo 36 – Noturno, Op.9, nº 1, de Chopin (c. 84-86). Compassos finais da obra.

Chopin utiliza a quinta aumentada no acorde da tônica (seta vermelha no Ex. 36), e finaliza a peça em modo maior. O 5º grau aumentado, nesse caso, gera um efeito relativamente similar ao que causaria um acorde de quarta menor, uma vez que a nota Solb também corresponde ao 3º grau do acorde de Mib menor (acorde de 4º grau na tonalidade correspondente à da peça de Chopin).

No Noturno, op. 9, nº 2 (Ex. 37), observa-se efeitos similares ao Exemplo 36. Contudo, Chopin utiliza efeitos de troca de modo sobre a subdominante, na tonalidade de Mib maior:



Exemplo 37 – Noturno Op.9 nº 2, de Chopin (c. 25-30).

Obras de Scriabin e Ravel também servem de exemplos para escritas com padrões similares (Ex. 38, 39 e 40):



Exemplo 38 – Estudo, Op.8, n° 12, de Scriabin (c. 18-20).



Exemplo 39 – Compasos iniciais de Ondine, da obra Gaspard de la Nuit, de Ravel (c. 11-16).

Exemplo 40 – Compassos finais de *Ondine*, da obra *Gaspard de la Nuit*, de Ravel (c. 80-83).

No Exemplo 40 note que os arpejos do acorde de Fá# menor com 6^o, que é o 4^o da tonalidade da peça (em Dó# maior), antecipa os arpejos do acorde da tônica (I, ou C#), acrescido com o 5^o aumentado. Acorde de 5^o aumentado caracterizam diversos momentos na estrutura harmônica desta obra de Ravel, criando ao mesmo tempo uma atmosfera misteriosa, mágica, e emocionalmente intensa. Considero que tais características expressivas aconteçam tanto pela relação do aumento do 5^o como também pela aproximação harmônica gerada na possível relação do 5^o aumentado com um acorde com o 3^o menor de seu acorde de 4^o. Valorizo intenções similares no trabalho harmônico do arranjo *Aerith*, como mostrei nas estruturas discutidas (Ex. 34). Intenciono utilizar o acorde de 4^o menor no compasso 67 de meu arranjo (Ex. 34). Como visto dos Exemplos 35 ao 40, é um recurso bastante recorrente também em obras de compositores do romantismo e do início do século XX.

Seguindo a análise de meu arranjo, logo após a Seção C (c. 23-35) vem a Seção A' (c. 36-45) apresentando a reexposição do tema com variações, como mostra o Exemplo 41:

The image displays a musical score for piano and bass, divided into four systems. The first system (measures 36-38) is marked 'Com fluidez' and 'pp', with 'ppp' dynamics in the bass. The second system (measures 39-40) features 'p' in the treble and 'pp' in the bass, followed by 'Impactante, ardente' and 'f' dynamics. The third system (measures 41-42) includes 'cresc.' and 'f' dynamics in the treble, and 'mf' and 'ff' in the bass. The fourth system (measures 43-45) is marked 'Conflituoso' and 'mp', with 'Punhalada, dor de morte' and 'fff' dynamics in the bass, and 'pp' and 'p' in the treble. The score includes numerous fingering numbers and articulation marks.

Exemplo 41 – Aerith, meu arranjo. Passagem da Seção A' (c. 36-45).

Na Seção A' (c. 36-45) tem início uma recapitulação variada dos materiais apresentados nas seções da Parte 1 (c. 1-35), e que serão variados nas

seções da Parte 2 (c. 36-74). Na Seção A', a estrutura notacional do tema foi reelaborada a partir da influência do arranjo de Landry como será mostrado no exemplo a seguir (Ex. 42). Em meu arranjo há uma reexposição do tema na pauta superior (c. 36). As demais vozes nesta mesma pauta servem de contracanto com a melodia principal, exceto os arpejos em semicolcheias. O contracanto acontece através de imitações das dissonâncias citadas anteriormente como presentes em diversos momentos do arranjo, agora sendo resolvidas harmonicamente dentro do próprio compasso (c. 36, 37, e 39 ao 44). Em passagem correspondente ao arranjo de Landry, que em meu arranjo ocorre a partir do início da Seção A' (c. 36), ele utiliza os arpejos para a mão esquerda em movimentos descendentes (Ex. 42):

Exemplo 42 – Aerith, arranjo de Landry (c. 36-39), reexposição.

Landry (Ex. 42) gera mais movimento musical em relação ao arranjo de Hamagushi (Ex. 43, a seguir) para a reexposição do tema. O Exemplo 43 mostra o arranjo de Hamagushi para a mesma passagem na música de Uematsu, a reexposição:



Exemplo 43 – Aerith , arranjo de Hamagushi (c. 36-42), reexposição.

A passagem mostrada (Ex. 43) insufla um efeito expressivo menos movido do que a do Exemplo 42, no arranjo de Landry. Deriva do encurtamento rítmico escrito por Landry para a mão esquerda, e do diálogo musical com o acréscimo de novas notas à reexposição da obra. Influenciei-me pelo arranjo de Landry como base para a minha escrita da reexposição do tema. Entretanto, proponho diferenças, e trabalho a sonoridade de maneira próxima às intenções musicais que observo na obra de compositores como Ravel (Ex. 39 e 40). Os arpejos de Landry para a mão esquerda (Ex. 42) foram possivelmente inspirados no movimento inverso dos arpejos que Uematsu utiliza em seu *Prelude*⁸⁹ (Ex. 44). Ouve-se o *Prelude* durante a apresentação dos créditos no jogo *Final Fantasy VII* (1997), antecedendo a tela do menu inicial:



Exemplo 44 – Exemplos de arpejos utilizados por Uematsu no início de seu Prelude (c. 1-4). Os arpejos são a principal característica identitária da peça.

⁸⁹ Link para a gravação original do *Prelude*, de Uematsu: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y3cX-8k4vh4&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzvQ&index=22>>.



Figura 18 – Tela de apresentação dos créditos iniciais no jogo *Final Fantasy VII* (1997), momento em que se ouve o *Prelude* de Uematsu.

Landry sugere que a reexposição em seu arranjo seja interpretada a partir de sonoridades mais fortes. Aos poucos ele varia os arpejos de Uematsu até transformá-los em relações mais autorais ao longo da seção. A partir da apropriação e transformação de elementos utilizados por Uematsu, Hamagushi e Landry, desenvolvi a progressão dos arpejos de maneira a evocar uma influência mais impressionista. Em meu arranjo, busco sugerir impressões de água e ondulações com os arpejos e de impacto com os baixos. No *game* não há grandes ondulações na superfície da água durante a cena de morte de *Aerith*. A cena contempla o calmo ambiente aquático visto tanto por cima como embaixo d'água. Relaciono os impactos com os baixos em semibreves com os impactos provocados pelo conflito do meteoro com o *Lifestream*, no final do *game*⁹⁰. A personagem *Aerith* está presente durante praticamente todo o jogo, mesmo “espiritualmente” após o seu falecimento, e também nos momentos finais do meteoro. *Aerith*, junto aos demais personagens comandados pelo jogador, busca meios de impedir que o personagem *Sephiroth* invoque o meteoro e o faça colidir com o planeta, ajudando-o nas intenções que ele crê

⁹⁰ Vide descrições detalhadas das narrativas dos jogos, nos apêndices.

serem as corretas em sua jornada⁹¹. Procuo então criar uma narrativa paralela através da música de meu arranjo, mas diretamente conectável à narrativa de *Final Fantasy VII* (1997). Relaciono de maneira pessoal os universos elementais da natureza presentes na diegese do jogo com sonoridades de obras ocidentais de concerto.

Ao escrever o arranjo *Aerith* reinterpretei as estruturas de inspiração escritas por Uematsu, Hamagushu e Landry, com base nas obras de concerto. Para a reexposição do arranjo o compositor Ravel foi um dentre os que têm me inspirado nesse sentido. Relaciono sonoridades da música do compositor francês com uma reestruturação notacional de elementos apresentados por Landry. Na reexposição de seu arranjo, Landry interpreta sua própria escrita de maneira mais próxima de uma sonoridade *forte*. Reescrevo o trecho reestruturando aspectos harmônicos e contrapontísticos que, para mim, são relevantes ao trecho. Intenciono que soem como impressões de água através da sonoridade pianística.

Em *Ondine*, na obra *Gaspard de la Nuit*, Ravel utiliza acordes, arpejos, escalas e harmonias para sugerir impressões de água à musicalidade. Geralmente as estruturas dos efeitos aquáticos na obra estão indicadas por sonoridades *PP*, *PPP*. É uma obra inspirada nos poemas de Aloysius Bertrand. A narratividade apresenta várias referências a elementos da natureza, inclusive ao elemento água, referente ao primeiro poema, e que conseqüentemente se refere à primeira peça da obra de Ravel.

Na reexposição do arranjo de Landry ele movimenta mais a mão esquerda em relação à exposição. Em sua interpretação a música cresce no diálogo musical com o acréscimo de novas notas à reexposição da obra. A partir da relação com Ravel propus uma interpretação próxima à dos arpejos de *Ondine*, quanto à relação aquática, como sugere o Exemplo 45:

⁹¹ Vide narrativas detalhadas nos Apêndices.

Cédez légèrement

p

ppp

2^{da}

Exemplo 45 – *Ondine*, da obra *Gaspard de la Nuit*, de Ravel (c. 21-24). Exemplos de arpejos que aludem a impressões de água.

Na reexposição de meu arranjo (Ex. 46) proponho efeitos de ondas aquáticas na estrutura da pauta inferior. Na Seção A' (c. 36-35) sugiro uma referência musical ao elemento água, relacionando a sonoridade do arranjo com a narrativa do *game* no momento em que *Aerith* é assassinada por *Sephiroth* (Ex. 46, e Figuras 19, 20 e 43):

36 *Com fluidez*
pp
ppp

39 *p*
pp
Impactante, ardente
f
mf — *f* — *p*

41 *cresc.*
f
mf
ff *mf* *ff*

43 *mp*
ff
Conflituoso
pp *p*
Punhalada, dor de morte

Exemplo 46 – Aerith, meu arranjo, Seção A' (c. 36-45).



Figura 19 – Cenas de Final Fantasy VII (1997) em que a personagem Aerith é assassinada por Sephiroth, logo após o protagonista Cloud reencontrá-la enquanto ela orava para salvar o planeta. No momento da punhalada a música Aerith's Theme é executada.

Aerith, ao ser golpeada, deixa cair a esfera verde ocultada em seus cabelos. Essa esfera é uma *Materia*⁹² que se desprende do laço no topo de sua trança, cai e se perde no lago. Em seguida seu corpo é deixado nessas mesmas águas pelo personagem Cloud, para que afunde:

⁹² Vide narrativas detalhadas nos Apêndices.



Figura 20 – Cenas de Final Fantasy VII (1997). Morte e “sepultamento” de Aerith nas águas do lago da Forgotten City.

Após *Aerith* ser assassinada o jogador comanda os demais personagens controláveis numa batalha contra *Sephiroth*, que modifica seu corpo e assume outra forma. A música tema de *Aerith* continua sendo executada durante a luta, o que torna a música não apenas o tema da personagem assassinada, mas também da batalha contra *Sephiroth* no momento. Se vencer, o jogador assiste à cena em que o corpo de *Aerith* será deixado por *Cloud* no lago da *Forgotten City* até desaparecer, enquanto a música-tema da personagem permanece sendo ouvida pelo jogador.

Desenvolvi então, na reexposição de meu arranjo, os arpejos em movimentos descendentes e ascendentes, na mão esquerda (Ex. 41). Proponho novas sonoridades relacionáveis à dramaticidade das cenas descritas. Considero também que as novas intenções musicais trabalhadas favorecem a relação narrativa com o enfiamento dos personagens durante a batalha após a morte de *Aerith*, enriquecendo as relações com meus afetos, com as interatividades e com as alfabetizações musicais e midiáticas.

Os elementos musicais (Ex. 41) também mostram registros mais extensos no uso do teclado, e também agógicas e dinâmicas mais expansivas. Ravel amplia a sonoridade dos efeitos aquáticos ao longo da peça *Ondine* (Ex. 50). Inicialmente varia a partir do *P*, *PP*, *PPP* até culminar na densidade sonora dos *fff*, como ocorre mais adiante na obra, variando arpejos e escalas que dialogam com as linhas melódicas. Embora os desenhos melódicos sejam diferentes entre meu arranjo e a peça de Ravel, eu me inspiro nas intenções musicais do compositor francês (Ex. 47):

Un peu plus lent

Exemplo 47 – *Gaspard de la Nuit*, de Ravel (c. 67 e 68), passagens em fortíssimo.

Em meu arranjo, a influência intertextual da peça de Ravel é indireta, nesse caso, pois não decidi imitar uma passagem específica de *Ondine*, mas apenas me inspirar na sonoridade que ele sugere em sua música, com passagens rápidas de escalas e arpejos tocados em *PP*, *PPP*. Para isso, observei que a escrita de Landry poderia ser redirecionada com o intuito musical pretendido por mim, além de gerar outros elementos numa reabordagem mais conflituosa da música para as sonoridades Parte 2 (c. 36-74) em relação à Parte 1.

Na pauta superior do compasso 38 de meu arranjo (Ex. 48) os acordes reforçam as impressões de água a partir de suas notas centrais:

Exemplo 48 – *Aerith*, meu arranjo (c. 38), reexposição.

Trabalhei, também, um efeito similar ao utilizado por Debussy na primeira peça de seu caderno *Images I, Reflets dans L'eau* (c. 16 e 17) (Ex. 49):

Exemplo 49 – Debussy, acordes em *Reflets dans L'eau* (*Images I*) (c. 16-18).

As notas de meu arranjo no c. 38 (Ex. 48) estão dispostas em intervalos de 4º ou 5º grau, em relação às notas superior ou inferior de cada acorde. Intenciono um efeito similar ao que Debussy utiliza em *Reflets dans L'eau* (Ex. 49). O compositor francês preencheu os acordes com notas da escala pentatônica, bastante utilizada por ele em suas composições. Se isolarmos essas notas do restante do acorde teremos a escala referida.

No compasso 39 preencho ritmicamente a passagem do compasso na voz inferior da mão direita, para intensificar o *crescendo* até o *f* presente no compasso 40 (Ex. 50):

Exemplo 50 – *Aerith*, meu arranjo (c. 39 e 40), reexposição.

A partir do *forte* do compasso 40 continuo *crescendo* até o compasso 44, onde considero estar o ponto culminante da obra, em *fff* (Ex. 51):

Exemplo 51 – Aerith, meu arranjo (c. 43 e 44), reexposição.

Significo o Sib, marcado em vermelho na pauta inferior (Ex. 51) como a punhalada sofrida pela personagem. A cena alterna a presença de Aerith como residente, e atuante, tanto no mundo material dos vivos como também no mundo espiritual dos mortos⁹³. No arranjo, o símbolo da punhalada atribuído por mim está também presente num momento em que o movimento sonoro da peça evoca mudanças entre uma musicalidade mais *P* e *dolce*, e outra mais *f*, intensa e emocional.

Em seguida vem a Seção B' (c. 46-57). Nessa seção também inspirei-me nas partituras das obras já citadas de Hamagushi e Brahms. No exemplo seguinte (Ex. 52) observamos elementos rítmicos semelhantes aos da segunda parte do *Intermezzo, op. 118, n° 2*, de Brahms:

Exemplo 52 – Início da segunda parte do *Intermezzo op. 118 n° 2*, de Brahms (c. 50-57).

⁹³ Vide descrições detalhadas das narrativas dos jogos, nos apêndices.

O material do compositor alemão se assemelha ritmicamente à estrutura do arranjo de Hamagushi para a Seção B' (c. 46-57) de seu próprio arranjo. Entretanto, tais ritmos não estão presentes na obra original de Uematsu (áudio original referente à passagem citada, de 2min32seg até 2min56seg⁹⁴), como mostra o Exemplo 53:

Exemplo 53 – Reexposição do arranjo de Hamagushi para a música Aerith (c. 36-48). O trecho do exemplo se refere à passagem do áudio original de Uematsu em 2min32seg até 2min56seg.

Hamagushi (Ex. 53) usa elementos similares aos da obra de Brahms a partir da reexposição do tema em seu arranjo. Usa tercinas na pauta inferior e gera polirritmias que impulsionam a condução musical da obra para um caráter mais dramático.

⁹⁴ Link para a gravação original de *Aerith's Theme*, de Uematsu:
<<https://www.youtube.com/watch?v=NcIZ742mNL0&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ>>.

Em outra passagem similar na obra de Brahms (Ex. 54), o compositor alemão cresce em dinâmica aos poucos, na medida em que surgem mais vozes, adensando o conjunto sonoro da música:

The image displays three systems of musical notation for piano. The first system begins with a tempo marking of 'Tempo I.' and includes dynamic markings 'rit.' and 'espress.' along with the instruction 'tre corde'. The second system features a forte 'f' dynamic. The third system concludes with a 'p' dynamic and the instruction 'dolce pp'. The score includes various musical notations such as slurs, accents, and fingering numbers (1, 2, 3, 4, 5) for both hands.

Exemplo 54 – Variação da segunda parte do Intermezzo, op. 118, nº 2, de Brahms (c. 64-77).

Em minha versão da obra de Uematsu (Ex. 41) trabalhei a condução da reexposição temática alterando os rumos melódicos e rítmicos das tercinas apresentadas por Hamagushi (Ex. 53). Troco os arpejos das tercinas por semicolcheias na mão esquerda (Ex. 41), para valorizar novas possibilidades interpretativas e dramáticas da música. Os arpejos que escrevi foram influenciados pelos que Landry utilizou em seu arranjo (Ex. 42). A partir do compasso 46 de meu arranjo, na Seção B', considero o uso das tercinas na pauta inferior (Ex. 55, a seguir). Escrevi variações para o diálogo entre as vozes de ambas as pautas. São recursos similares aos utilizadas por Brahms em seu *Intermezzo, op. 118, nº 2* (Ex. 54). A seguir, o exemplo da passagem em meu arranjo influenciada pela obra de Brahms (Ex. 55):

The image displays a piano score for measures 46 through 54. The score is written for both the right and left hands on a grand staff. It includes various musical notations such as slurs, ties, and dynamic markings. Fingerings are indicated by numbers 1-5 above or below notes. Measure numbers 46, 49, 51, and 53 are clearly marked at the beginning of their respective systems. Dynamic markings include *mf*, *f*, *p*, *pp*, and *Aéreo pp*. There are also some performance instructions like 'Aéreo' and 'pp'.

Exemplo 55 – Continuação da reexposição do arranjo autoral para a música Aerith (46-54).

Obviamente, a obra de Brahms é diferente da minha, assim como as demais apresentadas como influência para meus arranjos. Contudo, dependendo das intenções musicais, pode haver mais, ou menos,

similaridades entre elas. Rosen (1980) afirma que mesmo quando há uma relação entre obras diferentes, mas que gera um novo trabalho, esta relação pode não ser tão evidente, embora possa ser reconhecida pelo autor que transforma uma obra em uma nova obra (p. 88). Rosen também escreve que o próprio Brahms “era um mestre da alusão, e geralmente pretendia que suas referências fossem ouvidas (‘Qualquer asno pode ver isso’, ele supostamente teria dito quando uma delas foi reconhecida)”⁹⁵ (p. 93).

A obra original de Uematsu não contempla variações similares às apresentadas por Hamagushi ou Landry. Hamagushi e Landry construíram seus arranjos valorizando uma técnica pianística condizente com uma tradução de elementos orquestrais compostos por Uematsu. De acordo com as suas próprias intenções musicais, Hamagushi e Landry optam por sustentar a harmonia das notas longas do áudio original de Uematsu (em MIDI). Para isso utilizaram arpejos para o acompanhamento da mão esquerda, e transcreveram as notas longas para uma linguagem mais pianística. Realizo um trabalho similar em meu arranjo (Ex. 55).

Uemastu compôs a peça *Aerith's Theme* como um *looping*, algo muito comum nos *games*. Para variar na repetição, Hamagushi e Landry trabalharam elementos comuns da música de concerto, no sentido de variar a exposição durante a reexposição. Relações com a música de Brahms podem ser estabelecidas de maneira mais direta no arranjo de Hamagushi, assim como em meu próprio arranjo. Considero isso ao comparar os arranjos dos outros dois pianistas arranjadores com a versão original da música de Uematsu. Independentemente da possível relação estabelecida pelas influências de Hamagushi há também elementos composicionais que eu trabalhei, relacionáveis, principalmente, com as minhas influências pela música de Chopin, Rachmaninoff e Ravel.

Na Seção B' (c. 46-57) de meu arranjo está a reexposição da ponte para o desenvolvimento, com variações (com *anacruse* no quarto tempo do c. 45). Vario os elementos da voz inferior da pauta superior, e também os elementos musicais da pauta inferior. Ambos os elementos acompanham a linha melódica

⁹⁵ Brahms was a master of allusion, and he generally intended his references to be heard (“Any ass can see that,” he is supposed to have said when one of them was recognized) (ROSEN, 1980, p.93).

que se repete na Seção B'. Desenvolvo esta seção a partir de cromatismos, polirritmias, *cadenzas*, incluindo uma *cadenza* mais extensa no compasso 56:

Exemplo 56 – Aerith, meu arranjo (c. 56 e 57), reexposição, *cadenza*.

Considero que esta *cadenza* (c. 56) intensifica o aspecto emocional da passagem e da obra. É composta por arpejos de harmonias que se elevam cromaticamente a partir do acorde de 4º menor (Sol menor [IV, ou Gm] em relação à tonalidade de Ré maior [I, ou D]). As alterações harmônicas da passagem ocorrem com o caminhar cromático e ascendente, iniciado na primeira nota Ré marcada em verde (Ex. 56). E em seguida no acorde de Sol menor (IV, ou Gm), nos primeiros 2 grupos de tercinas (incluindo quatro tercinas conectadas a cada grupo na pauta inferior). Depois, as notas Mi \flat elevam o cromatismo a partir do terceiro grupo de tercinas (incluindo cinco tercinas na pauta superior). No final (c. 56) há três quiálteras de dois, elevando cromaticamente a harmonia anterior (transitando por Mi \flat) a partir da nota Mi bequadro, que caminhará até a nota Fá bequadro do compasso 57. Neste compasso (c. 57) está a finalização da Seção B' (c. 46-57).

A Seção C' (c. 58-74) contém a reexposição do desenvolvimento, com variações e *anacruse* a partir do segundo tempo do compasso 57. Considero que o cromatismo citado no parágrafo anterior se resolve após caminhar da nota Fá bequadro até a nota Fá#, da harmonia de Ré maior (I, ou D) presente no compasso 58, reafirmando o acorde da tônica enquanto caminha para o final da obra.

No artigo intitulado “a *intertextualidade musical como fenômeno: um estudo sobre a influência da música de Chopin nas 12 Valsas de Esquina de Francisco Mignone*”, os autores Barbosa e Barrenechea afirmam que “o estudo da

influência em música aponta para o pressuposto teórico de que a obra deve ser apreendida como um espaço formal relacional” (BARBOSA; BARRENECHEA, p. 39, 2005). Assim, percebo que, enquanto Hamagushi trabalha o material de maneira a valorizar mais a estrutura melódica composta por Uematsu, Landry faz algo semelhante. Contudo, ele trabalha também elementos improvisativos que geram texturas sonoras pianísticas, sem necessariamente terem uma relação mais direta com um trabalho contrapontístico e harmônico, como costuma ocorrer na música de concerto. Uma das diferenças que trabalho em *Aerith* e demais arranjos autorais é uma relação contrapontística e harmônica, com o intuito de enfatizar a influência de minha formação como músico erudito. Ocorre algo similar em obras de compositores brasileiros como Ernesto Nazaré, Villa-Lobos, Francisco Mignone e outros.

Mestre de reconhecido mérito nacionalista, compositor e pianista, Francisco Mignone, graças à tradicional formação musical dos conservatórios de música no Brasil, não poderia deixar de ter sofrido influência dos grandes compositores de tradição européia, dentre eles Chopin (BARBOSA; BARRENECHEA, p. 40, 2005).

Na escrita de meus arranjos, devido à minha formação musical, também deixo-me influenciar por obras que estudei. São músicas de Chopin, Rachmaninoff, Debussy, Ravel, Bach, Busoni, Mozart, Beethoven e outros. Barbosa e Barrenechea (2005) propõem uma observação dos *“elementos musicais relevantes ou característicos da escrita de Chopin, bem como os aspectos sonoro-expressivos da dinâmica musical desta escrita”* (p. 41). Segundo os autores (2005), a passagem em seu texto tem o intuito de demonstrar quais são as influências Chopinianas na obra de Mignone. Em minha tese identifico os elementos musicais relacionáveis entre os meus arranjos e obras desses compositores, assim como relações com a reconstrução musical a partir de outros arranjos das músicas dos *games*, como no caso da obra *Aerith*.

No artigo *Influence: Plagiarism and Inspiration* (1980), o autor Charles Rosen afirma que,

a influência de um artista sobre outro pode assumir uma grande variedade de formas, de plágio, empréstimo e cotação de todos os caminhos para a

imitação e, eventualmente, para a forma mais profunda e quase invisível (...) ⁹⁶ (ROSEN, 1980, p.88 – Tradução do autor).

Rosen compara obras de compositores como Beethoven, Mozart, Haendel e outros, demonstrando influências explícitas e implícitas. O autor considera também as influências em obras literárias de Platão e La Fontaine, para demonstrar tais relações entre autores não apenas musicais, mas que, assim como nas artes literárias ⁹⁷ citadas, ocorrem também no universo musical.

4.2: *Requiem for the Gods* – Michiru Yamane/Jairo Batista Thiersch, arr.

4.2.1: *Considerações sobre Castlevania: Symphony of the Night (1997)* ⁹⁸

O *game* é inspirado em estórias sobrenaturais de vampiros, focado no conde *Dracula* e seu castelo surreal. O protagonista *Alucard*, que também é um vampiro, precisa encontrar e derrotar o conde.

Assim como em *FFVII* e em diversos outros *games*, *CSOTN* também é um jogo cujo enredo pode ser interpretado de maneiras diversas. Apresenta várias simbologias mitológicas, religiosas, literárias, musicais, e que contribuem para as relações musicais estabelecidas na análise, e no detalhamento da discussão afetiva dos enredos, nos Apêndices.

As músicas do jogo apresentam várias influências do repertório erudito e popular. Influenciada pelo repertório popular, as músicas do jogo foram desenvolvidas por Yamane principalmente a partir de ecos do *rock*, *jazz* e *metal*. Do ponto de vista do repertório erudito, as influências sugerem elementos de músicas barrocas, clássicas e românticas, contribuindo para a relação entre as narrativas dos *games* e obras musicais desses períodos.

A música original do arranjo que escrevi é executada na localidade do castelo, intitulada como *Royal Chapel*. O lugar é um templo cristão, e sua música-tema tornou-se um dos arranjos aqui discutidos. A versão original da

⁹⁶ *The influence of one artist upon another can take a wide variety of forms, from plagiarism, borrowing, and quotation all the way to imitation and eventually to the profound but almost invisible form we have seen with Plato and La Fontaine* (ROSEN, 1980, p.88).

⁹⁷ Não é interesse do autor discutir esses aspectos da literatura na tese, citando o caso apenas como meio de exemplificação, como utilizado por Rosen em seu artigo (1980).

⁹⁸ Vide descrições detalhadas das narrativas dos jogos, nos apêndices.

música apresenta diversas influências da música erudita (sacra) e também popular.

A *Royal Chapel* possui uma atmosfera solene, lúgubre, heróica e majestosa, assim como a música original que se ouve no local (*Requiem for the Gods*). Fiz as citações com obras de concerto que considereei mais apropriadas a esses afetos.

4.2.2: Análise do arranjo *Requiem for the Gods* (Yamane/Thiersch)

A música *Requiem for the Gods* foi originalmente composta pela compositora japonesa Michiru Yamane, e está na tonalidade de Ré menor. No jogo *Castlevania: Symphony of the Night* (1997) a obra é tocada em *looping* quando o jogador visita a *Royal Chapel*⁹⁹.



Figura 21 – *Castlevania: Symphony of the Night* (1997). Alucard entrando na *Royal Chapel*, momento em que a faixa *Requiem for the Gods* é iniciada, em *looping*.

⁹⁹ *Link* do áudio executado no *game* para a música *Requiem for the Gods*: <<https://www.youtube.com/watch?v=wrU4m2icT7g&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzvQ&index=4>>. *Link* para o vídeo de *Requiem for the Gods*, acompanhado da partitura do arranjo: <<https://www.youtube.com/watch?v=icHMno5b8-g&list=PLg3DWEoOznwIq1SWgx7LFE-l-HQG0Y7KT&index=4>>.

Sobre *Requiem for the Gods*, Lemos (2018) aponta impressões direcionadas por seus afetos pessoais ao escrever que,

o coral, embora pareça voz, é sintetizado, e, ainda assim, o efeito sonoro (chamado *reverb*), bem longo, causa a impressão de que as vozes estão eterizadas. Isso simula um tipo de acústica própria de igrejas, porque dá a impressão de que o espaço onde a voz se projeta é amplo. Além disso, o uso de órgão também é frequente em igrejas, da mesma forma que o sino. O tom fúnebre, ou melancólico, parece se assemelhar com as músicas de *Réquiens*, como o *Introitus de Requiem Mass in D minor* (K. 626) composto por Wolfgang Amadeus Mozart (LEMOS, 2018, p. 176).

A música original de Yamane abrange uma estrutura orquestral sintetizada que inclui vozes murmurantes, coro, percussão, cordas e órgão. O efeito de *reverb* contribui para a uma ampla sensação espacial do local, como escreve Lemos. Em minha escuta percebi influências principalmente dos estilos barroco, clássico e do metal gótico (*crossover*). *Requiem for the Gods* é uma música de caráter dramático, similar a obras dos estilos citados, a serem exemplificadas ao longo do texto. Apresenta vozes dialogando através de polifonias e elementos rítmicos. Lemos realiza em sua tese relações de contemporaneidade musical, em relação ao barroco, relações gráficas (a visualidade do jogo) em relação ao gótico, ambas presentes no *game*, e que são relevantes à discussão sobre as influências que percebo e cito. Ela escreve que,

para compreendermos, então, as relações de contemporaneidade temporal aqui envolvidas, relembramos que *Castlevania SoTN* se passa em 1792, (ano em que) o primeiro livro (de romance) gótico, *The Castle of Otranto*, de Horace Walpole, foi escrito, (em) 1764, e pontuamos, neste momento, que Bach foi um compositor do período barroco, que durou entre os séculos XVII e XVIII. Assim sendo, o jogo se passa no universo contemporâneo à música barroca, o que justifica a escolha do estilo de composição para o videogame. Além disso, a escolha de um *Réquiem* para o cenário da capela é pontual (LEMOS, 2018, p. 176).

Lemos, ao descrever suas afetividades, aproxima as relações de influência elencadas por ela em sua interpretação narrativa do *game* através da temporalidade. Considera que a música *Requiem for the Gods* é uma faixa caracterizada por um humor mais intimista quanto às outras faixas musicais do

game. Segundo a autora, isso indicaria um momento de jogo em que o *gamer* necessitaria exercitar a sua paciência para vencer os desafios do local, e que,

é possível que a música auxilie a jogabilidade reduzindo o nível de ansiedade do jogador; dessa forma ele poderá lidar com os desafios de maneira mais ponderada. Mesmo assim, é notável o clima mórbido da composição, e isso pode, em contrapartida, aumentar a ansiedade do jogador em terminar a etapa (LEMOS, 2018, p. 177).

O paradoxo emocional na experiência interativa do jogador, como descrito por Lemos, em seus afetos pessoais, exemplificam múltiplas funções e possibilidades interativas associáveis à música de Yamane para a presença do jogador na *Royal Chapel*, e também às músicas/sonoridades dos *games* como um todo. Independentemente de ser ou não musicista, Lemos pode interpretar as músicas/sonoridades do jogo com base em suas próprias referências e atribuições de sentidos. Do mesmo modo um *gamer* interpreta as artes e ciências de um jogo independente de ser um profissional das áreas convergentes aos seus afetos pessoais. Em meus afetos, concordo com Lemos quanto às sensações descritas por ela, embora o clima solene e sacro da composição, que pode também ser entendido como mórbido, me instigava a ouvir várias vezes a música. Minha relação com as músicas de Yamane e Uematsu é principalmente por considerá-las belas. Em minhas experiências como jogador de *CSOTN*, fazia com que *Alucard*, sob meu comando, permanecesse na *Royal Chapel* por bastante tempo. Assim, ouvia várias vezes o *Requiem for the Gods*, e admirava a arte em computação gráfica.

Além de características polifônicas na música de Yamane, relacionáveis ao estilo musical barroco, há também uma ênfase estilística na instrumentação. Referem-se às sonoridades de cordas e órgão, características principalmente da música barroca. Considero as relações estilísticas devido, também, ao final da música apresentar a ausência do intervalo de 3ª no último acorde, como se observa em obras de Bach, Scarlatti e Mozart (Ex. 57 ao 59):



Exemplo 57 – Sinfonia a 3 vozes nº 4, em Ré menor, de Bach (c. 20-23), últimos compassos.

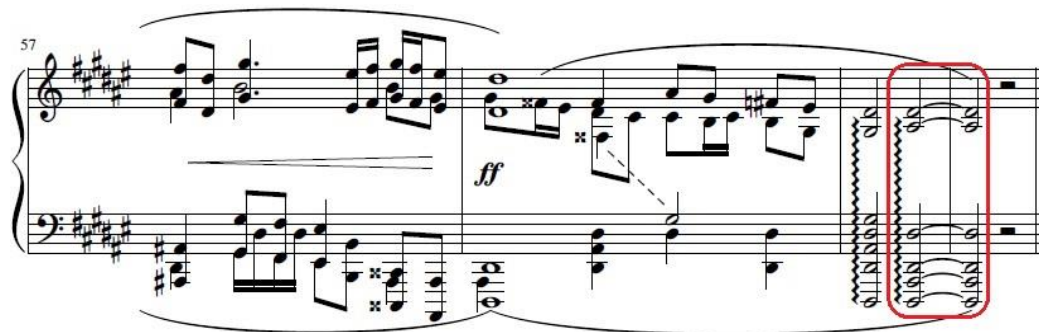


Exemplo 58 – Sonata K 141, em Ré menor, de Scarlatti (c. 153-158), últimos compassos.



Exemplo 59 – Mozart/Czerny, arr.. Compassos finais do Kyrie Eleison (c. 49-52), peça final do Requiem de Mozart, no arranjo de Czerny para piano a 4 mãos. Czerny mantém a estrutura original do acorde final, como na obra original de Mozart.

Decidi manter a estrutura original de Yamane para o acorde final do arranjo, contemplando a ausência do intervalo de 3^a no final (Ex. 60):



Exemplo 60 – *Requiem for the Gods*, meu arranjo (c. 57-60). Acorde final sem o uso do intervalo de 3^a.

A música de Yamane pode ser também relacionável a obras musicais *crossover* do *metal*, como no *gothic metal*, por exemplo. O metal gótico geralmente mescla características musicais do *Heavy Metal* com a música ocidental de concerto. Com esse fim, utilizam vocais líricos, orquestras e timbres típicos da música erudita. Podemos ouvir exemplos com padrões similares em obras da banda alemã *Lacrimosa*, influenciada por vários estilos através de uma estética *dark* que lhe é peculiar. É comum haver em obras de bandas de metal gótico a mistura de canto lírico com vocais guturais típicos do *Rock* “pesado” de vertentes do *Heavy Metal*, como o *Black Metal* e *Death Metal*.

As três faixas de nome *Fassade*¹⁰⁰, lançadas pela banda *Lacrimosa* no álbum *Fassade* (2001) servem de exemplo para o *Gothic Metal*. Essas três faixas apresentam influências claras da música ocidental de concerto, por exemplo, através de timbres, instrumentações e uso do canto lírico. Em minha escuta, há elementos relacionáveis à obra de Yamane nas três músicas da banda *Lacrimosa*, identificadas como: *Fassades - Satz 1* (de 00seg até 09min14seg), *Fassades - Satz 2* (de 09min14seg até 14min41seg), e *Fassades - Satz 3* (de 14min41seg até 22min24seg).

Em *Fassade - Satz 1* (de 00seg até 09min14seg) a banda introduz a faixa com notas longas executadas por cordas (de 00seg até 29seg), assim como Yamane introduz o *Requiem for the Gods* com notas longas executadas por órgão. A banda usa também percussão (a partir de 59seg), para marcar os

¹⁰⁰ *Link* para a gravação das faixas de nome *Fassade* (2001). A partir do texto da descrição do vídeo é possível acessar cada faixa individualmente: <https://www.youtube.com/watch?v=1DYRdVGWEjQ&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=7>.

tempos no decorrer da música de maneira similar à percussão utilizada por Yamane.

Na faixa *Fassade - Satz 2* (de 09min14seg até 14min41seg) a banda faz uso de dueto vocal lírico feminino no início da música (soprano e contralto) utilizando uma estrutura rítmica relacionável aos fraseados do coro de vozes (soprano, contralto e tenor) sintetizadas na música da compositora japonesa. Isso ocorre principalmente a partir de 11min11seg até 11min40seg. Nessa mesma faixa a banda novamente utiliza a percussão, presente nas 3 faixas chamadas *Fassades*. A faixa *Fassade - Satz 2* tem uma parte central com solo instrumental de trompete que se dissolve nos naipes das madeiras (de 11min40seg até 12min09seg). A música de Yamane também contempla um solo instrumental, embora seja através da sonoridade do órgão (de 01min21seg até 01min41seg)¹⁰¹. As direções rítmicas e melódicas são diferentes das de Yamane, logo cito o exemplo das gravações apenas pelo fato do fluxo da linha vocal ser alternado pelo solo instrumental, como também acontece na música de Yamane. Em *Fassade - Satz 2* há também um ritmo *ostinato* dos contrabaixos marcando os tempos (de 12min32seg até 13min54seg).

É comum o uso de *ostinatos* na música de Yamane, observados na exposição e reexposição, e em meu arranjo da obra traduzi esses *ostinatos* pianisticamente (Ex. 61 e 62):



Exemplo 61 – *Requiem for the Gods*, meu arranjo (c. 34 e 35). Imitação pianística para os *ostinatos* rítmicos criados por Yamane para a percussão durante a exposição do tema.

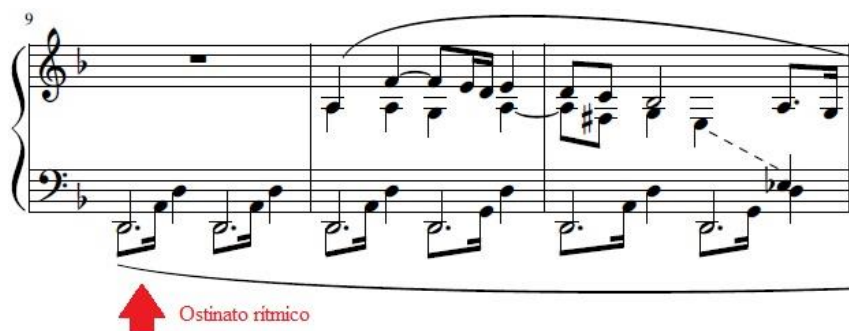
¹⁰¹ [Link](https://www.youtube.com/watch?v=wrU4m2icT7g&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzvQ&index=3) da gravação de *Requiem for the Gods*: <https://www.youtube.com/watch?v=wrU4m2icT7g&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzvQ&index=3>. [Link](https://www.youtube.com/watch?v=icHMno5b8-g&list=PLg3DWEoOznwIq1SWgx7LFE-l-HQG0Y7KT&index=4) para o vídeo de *Requiem for the Gods*, acompanhado da partitura do arranjo: <https://www.youtube.com/watch?v=icHMno5b8-g&list=PLg3DWEoOznwIq1SWgx7LFE-l-HQG0Y7KT&index=4>.

Exemplo 62 – *Requiem for the Gods*, meu arranjo (c. 42-45). Imitação pianística para os ostinatos rítmicos criados por Yamane para as cordas durante a reexposição do tema.

Considerando o uso dos *ostinatos* como parte fundamental da identidade da obra de Yamane, e também das faixas *Fassades*, decidi criar versões mais simples dessa estrutura no início de meu arranjo. O intuito foi fazer com que os *ostinatos* de Yamane soem como um desenvolvimento da parte inicial em meu arranjo autoral (Parte 1, c. 2-16) (Ex. 63 e 64):

Exemplo 63 – *Requiem for the Gods* (c. 02-04). Ostinatos rítmicos criados por mim no início da Seção A, em meu arranjo.

Busquei imitar os *ostinatos* rítmicos dos contrabaixos (Ex. 63) marcando os tempos na faixa *Fassade - Satz 2* da banda *Lacrimosa* (de 12min32seg até 13min54seg na gravação das faixas da banda alemã).



Exemplo 64 – Requiem for the Gods (c. 09-11). Ostinatos rítmicos criados por mim no início do arranjo.

Na faixa *Fassade - Satz 3* (de 14min41seg até 22min24seg) a banda *Lacrimosa* introduz novamente a percussão marcando os tempos de maneira relativamente similar à utilizada por Yamane na exposição do tema de *Requiem for the Gods* (*Fassade - Satz 3*, de 14min56seg até 17min25seg). Mais adiante na gravação (*Fassade - Satz 3*, de 18min03seg até 19min32seg) a banda utiliza uma estrutura de diálogo em *ostinatos*, entre a percussão e a guitarra distorcida, soando similarmente à reexposição do tema de Yamane. Na faixa da banda, a guitarra soa como os elementos percussivos em *Requiem for the Gods*. A concepção musical da banda *Lacrimosa* para o uso dos *ostinatos* rítmicos e suas variações relativamente similares às criadas por Yamane me inspiraram na ideia de traduzir pianisticamente os *ostinatos* de Yamane para percussão e cordas. Optei por traduzi-los através do uso de notas, exemplificando mais adiante no texto de modo a discutir o arranjo de maneira mais linear.

Em *Castlevania: Symphony of the Night* (1997) e na banda *Lacrimosa*, prevalece uma estética *dark*, numa ambientação visual e sonora/musical. Algumas similaridades musicais entre a música de Yamane e as faixas *Fassade* são o uso de uma introdução em notas longas, *ostinatos* na percussão, guitarra e cordas, presença de solo instrumental, canto lírico dialogando em contraponto, e o uso da tonalidade em Ré menor.

A estética visual da banda, para a relação com as suas músicas, é também parecida com *CSOTN*. A estética do grupo flerta também com simbologias religiosas. Similarmente, em *CSOTN* isso acontece na relação com a narrativa, principalmente pelo fato de ser uma estória de vampiros que

referencia a religiosidade cristã como elemento narrativo¹⁰². Na banda *Lacrimosa* a estética *dark* pode ser observada também pela visualidade dos músicos, clipes, e *designs* dos álbuns, como mostra a Figura 54:

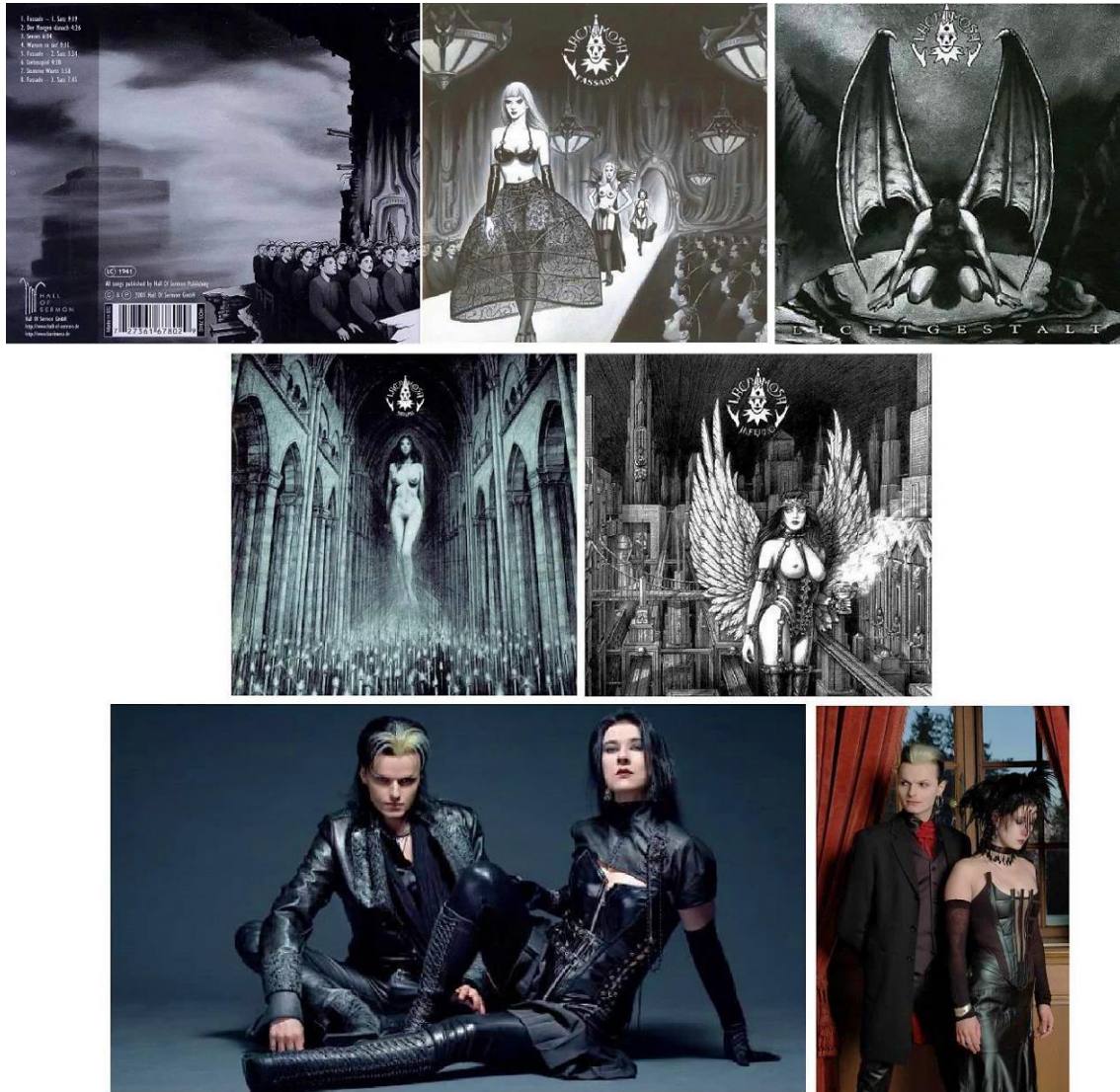


Figura 22 – Visualidades da banda alemã de metal gótico *Lacrimosa*, em iconografias de discos e vestimentas dos músicos solistas. Os vocalistas e tecladistas Tilo Wolff e Anne Nurmi formam o duo vocal predominante na banda. Em seus trabalhos eles costumam incluir orquestras sinfônicas.

Relaciono o tema da música de Yamane com elementos já citados das faixas *Fassades* da banda *Lacrimosa*. Relaciono também com elementos presentes no *Introitus*, *Lacrimosa* e *Kyrie* do *Requiem* de Mozart, e outros momentos da obra do compositor austríaco. Em meu arranjo há também relações rítmicas com o Prelúdio e Fuga nº 6, vol. 2, BWV 851, em Ré menor, e do Prelúdio e Fuga nº 22, vol. 1, BWV 867, em Si bemol menor, do Cravo Bem-

¹⁰² Vide descrições detalhadas das narrativas dos jogos, nos apêndices.

Temperado de Bach; com arranjos de Busoni para obras de Bach, como a *Chaconne* (da *Partita*, BWV 1004, para violino) e Toccata e Fuga, BWV 565, em Ré menor. Relaciono também com ritmos e climas do 3º movimento da Sonata, op. 35 (“Marcha Fúnebre”), de Chopin. As relações são exemplificadas ao longo do texto.

Considero que as maiores influências na escrita desse arranjo foram os arranjos de Busoni para as obras de Bach, a saber, a *Chaconne* (da *Partita* para violino, BWV 1004) e Toccata e Fuga, BWV 565, ambas em Ré menor. Busoni inspira-me não apenas por ideias musicais, mas por suas influências de pensamento filosóficas, principalmente platonistas. Goran Filipec, em seu texto intitulado como *À l’occasion du 150 anniversaire de la naissance de Ferruccio Busoni : un prophète entre la composition et la transcription* (2017), relata que em suas transcrições e arranjos, “ao contrário do que se possa pensar, ele (Busoni) tentava trazer à tona a essência da obra. Como meio pelo qual ajustou as ideias do compositor à sua personalidade e ao seu pianismo, fez parte do seu estudo da obra¹⁰³” (FILIPPEC, 2017). Em *Requiem for the Gods* e demais arranjos autorais busco fazer algo similar. Em meu trabalho para *Requiem for the Gods* a referência ao pianista, arranjador e compositor italiano é direta, devido à sua relação com as obras polifônicas barrocas.

Esquematizo a forma da obra a partir de meus afetos pessoais, gerados no entendimento da narrativa do jogo. E também a partir das relações de influência percebidas na estrutura original da música da compositora japonesa. Minhas experiências práticas com os elementos da narrativa num *gameplay* de *Castlevania: Symphony of the Night* (1997) favorecem a ideia de que corroboro com a busca pela essência da obra como um todo mais amplo. Considero o desenvolvimento dos arranjos não apenas pelo ponto de vista musical, mas como parte de uma arte mais abrangente, da qual a música dialoga com outros elementos artísticos e computacionais no *game*. Meu trabalho, então, tem sido o de pesquisar e gerar novos processos de autonomia para as músicas arranjadas e analisadas. Como músico, o foco na produção dos arranjos é musical, mas considerando a narrativa do jogo como elemento fundamental na construção e atribuição de significados. Como resultante, o pano de fundo são

¹⁰³ (...) *Contrairement à ce que l’on pourrait penser, il essayait de faire ressortir l’essence de l’oeuvre. Comme un moyen avec lequel il ajustait les idées du compositeur à sa personnalité et à son pianisme, cela faisait partie de son étude de l’oeuvre* (FILIPPEC, 2017 - artigo disponível na internet numa única e extensa página rolável).

os jogos, e não a música, invertendo assim as relações entre música/sonoridade e *video game*. Considero o valor dos estudos musicológicos tradicionais, e também ludomusicológicos, enfatizando minhas intenções de não competitividade negativa com o que já tenha se instaurado canonicamente na academia. Busco gerar elos de aproximação entre a musicologia tradicional e teorias criadas em tempos mais atuais.

No livro de Grigory Kogan, intitulado como *Busoni as pianist* (2010), o autor escreve que o pianista italiano se rebelou contra as imposições teóricas tradicionais de sua época, citando escritos do próprio compositor:

“Todo aquele que possui um dom que lhe permite alcançar resultados notáveis no campo de qualquer arte”, escreve ele em uma resenha do livro de Breithaupt Die natürliche Klaviertechnik, “atinge esse objetivo inventando sua própria teoria, uma teoria que valoriza suas habilidades individuais e desvaloriza suas deficiências. Assim, o artista usa instintivamente o princípio das diferenças entre pessoas. O teórico, ao contrário, cai no erro de pressupor a semelhança entre as pessoas, e tenta usar uma teoria derivada da observação das conquistas de um indivíduo, para toda a humanidade.” Simplificando, Busoni afirma o seguinte: existem tanto teorias quanto pessoas, mas é o mesmo que dizer que não há teoria. Busoni ridiculariza os “legisladores” que acreditam no “incrível número de situações análogas” que permitem o uso do mesmo “dispositivo de trabalhos artesanais”. “Mas eu penso assim sobre a música: que todo caso deve ser um caso novo, ‘uma exceção’”. “O criador”, ele escreve em outro lugar, “não deve assumir nenhuma lei tradicional na crença cega, o que o faria ver sua própria criatividade procurar, desde o início, como uma exceção contrastante com aquela lei. Para seu caso particular ele deve procurar e formular uma lei individual adequada”, pois “aquele que segue... leis, deixa de ser um criador”¹⁰⁴ (KOGAN, 2010, p. 93 – Tradução do autor).

Busoni radicaliza a ideia de personalidade, já que algumas regras são necessárias a serem seguidas para haver relações compreensíveis aos

¹⁰⁴ “Everyone, who possesses a gift, which allows him to achieve outstanding results in the field of any art,” he writes in a review of Breithaupt’s *Die natürliche Klaviertechnik*, “achieves this goal by inventing his own theory, a theory which gives value to his individual abilities, and devaluates his shortcomings. Thus the artist instinctively uses the principle of differences between people. The theoretician, instead, falls into the error of presupposing similarity between people, and attempts to use a theory derived from observing the achievements of one person, to all humanity.” Simply put, Busoni states the following: there are as many theories as there are people, but that is the same as saying there is no theory. Busoni ridicules “lawgivers” who believe in the “amazing number of analogous situations” that allow the use of the same “craftsmanlike devices”; “But I think in this way about music: that every case should be a new case, ‘an exception.’” “The creator,” he writes elsewhere, “should take over no traditional law in blind belief, which would make him view his own creative endeavor, from the outset, as an exception contrasting with that law. For his individual case he should seek out and formulate a fitting individual law,” for “he who follows ...laws, ceases to be a creator” (KOGAN, 2010, p. 93).

músicos e expectadores. Até mesmo o fato de se questionar padrões teóricos pressupõe um novo rumo teórico para o nascimento da nova abordagem. A própria escrita de uma partitura e suas relações de influência por meio de emulações sonoras, como as do órgão ou outros instrumentos, pressupõe aplicações teóricas diversas. O diálogo teórico é necessário. Resumindo, entendo que Busoni defende a busca pela individuação musical, mas seguindo processos práticos de escrita e interpretação, como se percebe em seus textos literários e em suas músicas. Ele defende a partir da liberdade interpretativa da obra, e de modo que ela seja materializada como pensamento filosófico espelhado musicalmente. Para Busoni, a música pode também ser reescrita a partir de uma nova concepção apontada pelo intérprete, ressignificando a narratividade da obra. Ele concebe uma ideia filosófica de individuação artística e a materializa, sugerindo que sua postura pessoal oferece resultados musicais numa visão humanista e platonista. Kogan enfatiza que as falas de Busoni expressam a busca por uma identidade musical. Ele concebe a ideia de criação, para o músico, não apenas no âmbito da leitura e/ou da repetição teórica. Busoni despontava um sentimento antinatural quanto aos músicos buscarem mais obedecer às imposições de regras teóricas do que em manifestarem uma busca interna que resulte em novas concepções e obras. Segundo Kogan,

o compositor (Busoni) se rebelou contra “forçar” a música em quaisquer esquemas predeterminados impostos externamente – sejam eles arquitetônicos ou programáticos; mas a rejeição de esquemas a priori não equivalia à rejeição da forma. “*Por ‘liberdade de forma’ nunca quis dizer sem forma*”, ele se irritou em uma de suas “*cartas abertas*”; ele exigia, em outra carta aberta, apenas que a forma de uma composição fosse determinada por seu conteúdo, que “*cada ideia molde a sua própria forma para si mesma*”. “*Todo motivo – assim me parece – contém, como uma semente, seu germe de vida dentro de si*”, ele escreve em um terceiro lugar, “*...em cada motivo jaz o embrião de sua forma totalmente desenvolvida; cada um deve se desdobrar de maneira diferente, mas cada um obedientemente segue a lei da harmonia eterna. Esta forma é imperecível, embora cada ser seja diferente de todos os outros*”¹⁰⁵ (KOGAN, 2010, p. 85 – Tradução do autor).

¹⁰⁵ *The composer rebelled against “forcing” the music into any predetermined, externally imposed schemes – be they architectonic or programmatic; but rejection of a priori schemes did not equal rejection of form. “By ‘freedom of form’ I never meant formlessness,” he fumed in one of his “open letters”; he demanded, in another open letter, only that the form of a composition be determined by its content, that “every idea fashions its own form for itself.” “Every motive — so it seems to me — contains, like a seed, its life-germ within itself,” he writes in a third place, “...in each motive, there lies the embryo of its fully developed form; each one must unfold itself differently, yet*

Em minha concepção da construção dos arranjos, percebo como natural a abrangência musical com a interação na realidade virtual dos jogos digitais elencados. Também, a inclusão das relações de influência intertextual no desenvolvimento das partituras. Em minha concepção é natural elencar as narrativas dos *games* como parte essencial da atribuição de identidade à obra original, do mesmo modo que é natural a Busoni elencar as relações organísticas traduzidas por ele pianisticamente a partir do desenvolvimento de um arranjo para a Toccata e Fuga, em Ré menor, de Bach. A sonoridade organística faz parte da narrativa que ele considerava importante traduzir para intérpretes e ouvintes. As opções estruturais das músicas, como as tonais, formais e rítmicas, estão diretamente relacionadas a meus afetos pessoais para com os elementos narrativos que me motivaram. O espectador é convidado a experienciar músicas reestruturadas para serem apreciadas fora dos ambientes interativos dos *games*, mas diretamente relacionadas a eles no processo de escrita e interpretação. Sinto uma fluência natural na transposição de enfoques musical/*gamer* nesse processo de estudo. Meu arranjo para a música *Requiem for the Gods*, assim como para a música *Aerith*, resultaram de relações mais diretas com elementos narrativos dos jogos, o que trouxe maiores modificações em relação às suas versões originais, e em relação à reestruturação dos outros arranjos estudados na presente tese.

Meu arranjo para a música *Requiem for the Gods* tem 3 partes distintas e 60 compassos. Contemplo a tonalidade original, em Ré menor, na Parte 1 (c. 1-25), criei uma parte central, em Sol menor (Parte 2, c. 26-32), e uma terceira parte (c. 33-60) em Ré# menor, como mostra a tabela:

each obediently follows the law of eternal harmony. This form is imperishable, though each be unlike every other." (KOGAN, 2010, p. 85).

<i>Requiem for the Gods</i>					
<i>Parte</i>	<i>1</i>		<i>2</i>	<i>3</i>	
<i>Seção</i>	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>A'</i>	<i>B'</i>
<i>Compassos</i>	<i>1 - 16</i>	<i>17 - 25</i>	<i>26 - 32</i>	<i>33 - 49</i>	<i>50 - 60</i>
<i>Número de compassos</i>	<i>16</i>	<i>9</i>	<i>7</i>	<i>17</i>	<i>11</i>
<i>Tonalidade</i>	<i>Ré menor</i>	<i>Fá maior</i>	<i>Sol menor</i>	<i>Ré# menor</i>	<i>Fá# maior</i>

Tabela 2 – Arranjo *Requiem for the Gods*, apresentando 3 Partes, 5 Seções, 60 Compassos. Cada seção apresenta uma tonalidade: Seção A, em Ré menor, Seção B, em Fá maior, Seção C, em Sol menor, Seção A', em Ré# menor, Seção B', em Fá# maior¹⁰⁶.

A Parte 1 (c. 1-25) apresenta uma versão mais intimista da música de Yamane. A Parte 2 (c. 26-32) foi composta como ponte para a Parte 3 (c. 33-60). Na terceira parte escrevi uma repetição variada da primeira, transpondo para a tonalidade de Ré# menor. Elevei a música em meio tom, simbolizando a ascensão de *Alucard* pelas extensas escadarias do templo¹⁰⁷. Relaciono também os desafios técnicos da Parte 3 (c. 33-60) com a *via crucis*, num momento em que o intérprete terá que lidar com a presença de múltiplas vozes polifônicas e harmônicas, cumprindo diversas funções até o final da obra.

Aprecio a ideia de trazer elementos simbólicos à música que contribuam para a escrita e interpretação. O compositor russo Alexander Scriabin exemplifica bem essa postura em sua obra. Ele costumava relacionar simbologias mitológicas, filosóficas e místicas com o desenvolvimento de sonoridades e padrões de escrita. Em Scriabin notamos a simbologia logo a partir dos títulos de algumas obras, como em *Prometeus: O Poema do Fogo*, ou como a inacabada *Mysterium*, também identificando simbolicamente suas configurações musicais.

¹⁰⁶ Termina em Ré# menor.

¹⁰⁷ Vide descrição detalhada da narrativa nos Apêndices.

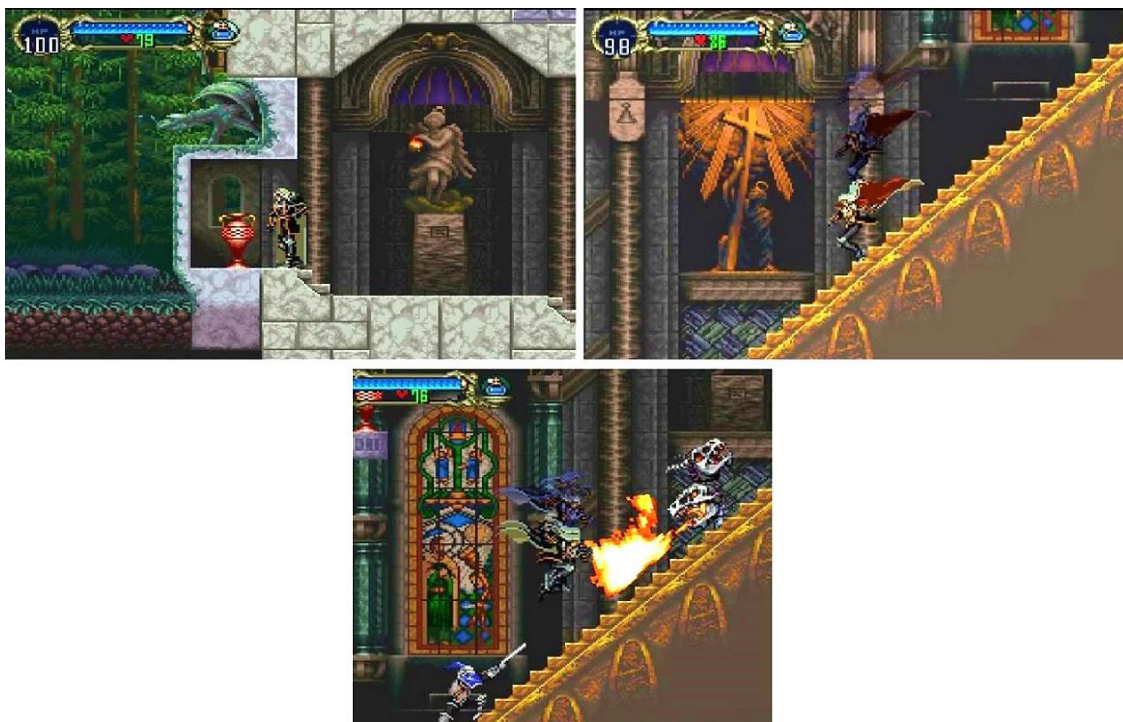


Figura 23 – *Castlevania S.O.T.N.* (1997), cenas de Alucard na *Royal Chapel*. Os vasos podem ser quebrados, e muitas vezes revelam itens escondidos. As chamas de velas, como a segurada pela escultura do anjo (cena do canto superior esquerdo) se transformam em corações, identificados no game como itens mágicos. Ao coletar os corações Alucard os recebe como números (pontos) de MP, com os quais pratica as magias. Na cena inferior ele enfrenta os inimigos “Corner Guard” e “Bone Pillar”.

A simbologia da ascensão pela escadaria, ou mesmo as tensões dos enfrentamentos em batalhas me influenciam na construção e organização do arranjo. Simbolizo musicalmente e pessoalmente a ideia da ascensão, a partir das escadarias da *Royal Chapel*. Ao ascender meio tom, considero simbolicamente que a música do arranjo está subindo os degraus da *Royal Chapel* pela interação do performer. Enquanto avança, o vampiro herói *Alucard* pode observar cenas da *via crucis* nos vitrais e esculturas, enquanto enfrenta diversos personagens que se comportam de maneira hostil, como soldados, demônios, sacerdotes, padres, pecadores que se confessam¹⁰⁸, e outros. Outra referência simbólica é o monstro *Pillar Bone*, presente no final do primeiro lance de escadas. Diferente dos demais *Pillar Bones* este possui uma bola de espinhos presa nos chifres de seu crânio. Entendo esta bola como uma referência à coroa de espinhos atribuída a Jesus Cristo. Chegando por baixo da criatura, *Alucard* precisa enfrentá-la enquanto ela cospe fogo em sua direção. Os *Pillar Bones* atacam, embora não saiam do lugar. *Alucard* pode tentar saltar por cima da bola de espinhos, mas dificilmente o fará sem se ferir.

¹⁰⁸ Vide descrições detalhadas das narrativas, nos Apêndices (Figura 59).

Se *Alucard* destruir a criatura, a bola de espinhos se desprenderá. Rolará pelas escadarias abaixo em sua direção, caso esteja abaixo do monstro, e na direção das demais criaturas caso o protagonista não os tenha eliminado durante a subida.



Figura 24 – *Castlevania S.O.T.N.* (1997). Cenas de Alucard na Royal Chapel diante do monstro Pillar Bone que carrega uma bola de espinhos que coroa seus chifres.

Os elementos de enfrentamentos pelas escadarias torna a subida um processo tenso ao jogador. O vampiro herói *Alucard* necessita estar alerta quanto às intervenções agressivas dos seres que habitam o local. Entendo que contribuo para relacionar essas tensões musicalmente. Meu arranjo está dividido em três partes. As duas primeiras partes são tecnicamente mais tranquilas ao pianista. A Parte 3 (c. 33-60) é tecnicamente mais complexa e sonoramente mais densa. A Parte 3 de meu arranjo é a culminância da obra, a simulação pianística de um *tutti* orquestral. Minha ideia é realçar o efeito da obra original, concordando com António Pedro de Oliveira Cebola que, em sua tese intitulada como "*Bach-Busoni Chaconne: a arte da transcrição*" (2011),

afirma que “Busoni dramatiza e realça a ideia presente na obra original” (CEBOLA, 2011, p. 23).

No arranjo da *Chaconne* de Bach (que servirá de exemplo mais adiante no texto), Busoni traduz seus afetos pessoais em relação à obra original de Bach. Na Parte 3 de meu arranjo busquei trazer ao máximo para a sonoridade do piano os elementos originais da obra da compositora japonesa, mas de acordo com os meus afetos musicais. É também uma variação em relação à parte inicial (Parte 1, c. 1-25). Minha partitura apresenta então um primeiro momento (Parte 1, c. 1-25) que é uma variação da música original. Tem início com a indicação *Lento, Religioso*, em italiano, considerando a atmosfera musical/sonora, e mística, presente no jogo. Decidi que indicações textuais tradicionais de partituras canônicas do repertório erudito são adequadas ao arranjo. O próprio nome do jogo, *Castlevania: Symphony of the Night* [Castlevania: Sinfonia da Noite] (1997), sugere musicalidades tradicionais de concerto, como as diversas que Yamane compôs e podem ser ouvidas durante o *gameplay*.

As Partes 1 (c. 1-25) e 2 (c. 26-32), Seções A (c. 1-16), B (c. 17-25), e C (c. 26-32), apontam climas conflitantes. Há momentos suaves, introspectivos, tensos, sombrios, perseverantes. Em meu arranjo as Seções A e B são desenvolvidas nas Seções A' (c. 33-49) e B' (c. 50-60). A música original de Yamane está estruturalmente mais próxima da Parte 3, em minha versão da obra. A Parte 1 é uma desconstrução/desenvolvimento da obra original, e é apresentada como abertura do arranjo. Após a ponte presente na Parte 2, a Parte 3 (c. 33-60) segue com as suas respectivas Seções A' e B'. Nessas 2 seções o clima se altera para algo mais denso, forte, apocalíptico, com o ponto culminante do arranjo ocorrendo ao final da partitura (c. 58), como mostra o Exemplo 65:

Exemplo 65 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c.57-60). Ponto culminante da partitura nos últimos compassos.

Iniciei o arranjo considerando a ideia de *looping* no trabalho de Yamane para o *game*. Apresento a introdução no primeiro compasso da música, como mostra o Exemplo 66:



Exemplo 66 – *Requiem for the Gods*, meu arranjo (c. 1). Introdução.

Essa introdução é ouvida uma vez na trilha sonora da *Royal Chapel*, sempre que *Alucard* ingressa no local. Optei por não utilizar uma indicação de divisão de tempos no compasso, para deixar a passagem mais livre. O *looping* da música original foi programado para retornar a partir da entrada do tema, excluindo a introdução. A linha do baixo é tocada por uma sonoridade sintetizada de órgão de tubos. Simultaneamente, ouve-se vozes ecoando ao fundo sugerindo manifestações sobrenaturais, e/ou murmúrios de devotos. Os efeitos sonoros que ecoam na música original favorecem a imersão do jogador. Podem ser simbolizados como sons ouvidos de dentro de uma catedral. Na pauta inferior (c. 1) escrevi a linha correspondente ao órgão. Na pauta superior escrevi notas em harmônicos para serem tocadas o mais *PP* possível, imitando os murmúrios. Em minha escuta entendo que as sonoridades trabalhadas por Yamane sugerem que esses sussurros sombrios representam as mesmas vozes que cantam no coro da música tema do local. Penso em imitar a impressão de sussurros, no piano, a partir de uma sonoridade próxima aos harmônicos de violão. Dialogo ao fundo com os graves como se os murmúrios viessem de seres despertando ao som do órgão que introduz o *Requiem for the Gods*. Nessa relação, entendo que é como se Yamane intencionasse que a música tema do templo cristão fosse responsável pelo despertar dessas manifestações sonoras, através do uso de vozes sintetizadas. Durante o momento de ascensão, relacionado ao símbolo da escadaria (Parte 3, c. 33-60), repito a introdução no início da Seção A' (c. 33-49), em Ré# menor:

Exemplo 67 – Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 33). Reexposição da introdução na Parte 3.

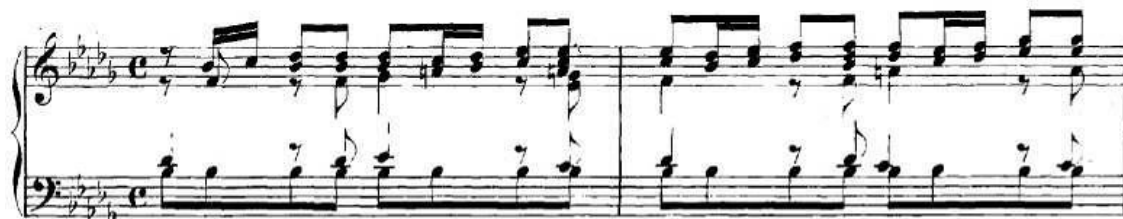
De volta à Parte 1 (c. 1-25), logo após a introdução (c. 4), modifico as estruturas melódicas da pauta superior, e as rítmicas da pauta inferior. Na pauta superior subtraio algumas notas da voz que dialoga com o tema. Estruturo a pauta inferior com um *ostinato* rítmico e uma nota pedal constante em Ré, como mostra o Exemplo 68:

Exemplo 68 – Requiem for the Gods, início do meu arranjo (c. 2-8).

Fui influenciado pelo uso de notas pedais na tônica, como nos Exemplos 69, 70 e 71, a seguir:

Exemplo 69 – Preludio e Fuga nº 6, vol. 1, BWV 851, em Ré menor (c. 1 e 2).

Bach utiliza a nota pedal em Ré nos baixos, até a metade do segundo compasso, enquanto sugere quatro mudanças de acordes que poderiam ser cifrados como I (*Dm*), IV⁶/I (*Gm6/D*), V⁷/I (*A7/D*), I (*Dm*). O pedal em Ré aumenta a tensão da passagem, mesmo quando tocada suavemente. As tercinas sugerem um caráter expressivamente movido, contribuindo para que o Prelúdio tenha um caráter próximo ao de uma *Toccatà*. A seguir, outro exemplo de nota pedal (Ex. 70):



Exemplo 70 – Preludio e Fuga nº 22, vol. 1, BWV 867, em Sib menor (c. 1 e 2).

O mesmo recurso de nota pedal, com repetições da tônica, é utilizado por Bach no início do Prelúdio e Fuga em Sib menor. Todavia, observo uma diferença significativa causada pelo caráter lento e pesadoso, passível de ser simbolizada como a caminhada do Cristo na *via crucis*, rumo ao calvário. Os *ostinatos* rítmicos criam um clima tenso, solene e fúnebre, e variam as alturas, como no final da peça. No exemplo a seguir (Ex. 71) variam entre as notas Fá e Sib:



Exemplo 71 – Preludio e Fuga nº 22, vol. 1, BWV 867, em Sib menor (c. 20-24). Compassos finais.

O Exemplo 71 mostra os dois compassos da pauta superior com uma nota pedal constante em Fá, que é o 5º grau da tonalidade da peça. Essa nota

pedal gera outros pontos de tensão ao variar a nota reiterada. Em cifras, as harmonias geradas a partir do penúltimo compasso são: I (*Bbm*), VI⁶ (*Ebm6*), I/V (*Bbm/F*), V⁷ (*F7*), I (*Bb*), I⁷ (*Bb7*), VI (*Ebm*), I (*Bb*). As sonoridades são similares às da obra de Yamane, e podem ser escritas como I/V (*D#m/A#*), VI⁶ (*G#m6*), V⁷ (*A#7*), I (*D#*), I⁷ (*D#7*), VI (*G#m*), I⁴ (*D#4*), I (*D#*, sem a 3^o). O Exemplo 72 mostra o trecho:

Exemplo 72 – Requiem for the Gods, meu arranjo. (c. 57-60).

Em meu arranjo reproduzo o que Yamane compôs, similar às harmonias geradas por Bach no final de seu Prelúdio, BWV 867, em Sib menor. Trata-se de uma finalização frequente em obras do barroco ou períodos posteriores dos séculos XVIII e XIX.

O Exemplo 73, a seguir, mostra as passagens finais do *Lacrimosa*, no *Requiem* de Mozart, arranjado para piano por Franz Liszt. A obra apresenta pontos de similaridades harmônicas com a peça de Yamane:

The image displays a musical score for piano, divided into two systems. The first system consists of a treble and bass staff. The bass staff features a piano accompaniment marked with a forte dynamic (*ff*) and includes a pedal section labeled 'Ped.'. Below the bass staff, an 'Ossia' section is provided. The second system continues the piano part, incorporating dynamic markings such as *dim.* (diminuendo) and *cresc.* (crescendo). The score concludes with the word 'Fine.' at the bottom right.

Exemplo 73 – Mozart/Liszt, *Lacrimosa do Requiem de Mozart*, no arranjo para piano escrito por Liszt (c. 24-29).

Através do arranjo de Liszt (Ex. 73) podemos ver como Mozart harmonizou o final da peça. A partir do quarto tempo, no segundo compasso da pauta superior, estão localizadas as seguintes harmonias: I (*Dm*), IV⁶ (*Gm6*), IV^{#o} (*G#dim*), V (*A*), I/V (*Dm/A*), V (*A*), I/V (*Dm/A*), V⁴ (*A4*), V (*A*), I (*Dm*), I⁷ (*D7*), IV (*Gm*), I (*D*). Comparando alguns pontos de chegada das harmonias podemos notar que são parecidas com os exemplos seguintes (Ex. 74 e 75):

Exemplo 74 - Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 21-24).

Exemplo 75 - Requiem for the Gods, meu arranjo (c. 54-60).

Mesmo que a peça de Mozart/Liszt mostre mais contraponto e transições entre as harmonias, há similaridades ao se comparar as estruturas dos compassos finais de *Lacrimosa* com as dos compassos finais do arranjo Yamane/Thiersch, como mostram os Exemplos 74 e 75. Nas passagens

desses exemplos (Ex. 74 e 75) há um retorno tenso ao acorde de tônica. Em meu arranjo esses retornos são culminantes na tônica de Ré menor (Parte 1, c. 15 e 25) e Ré# menor (Parte 3, c. 47 e 59). Ocorrem também na Parte 1, Seção B (c. 17-25) na metade do 1º e 2º tempos do compasso 22 (Ré maior), segunda metade do 3º tempo; no compasso 23 ocorre na metade do 1º tempo (Ré maior), metade do 2º tempo (Ré maior). Na Parte 3, Seção B' (c. 50-60): no compasso 24 acontece no 1º tempo (Ré menor); no compasso 25 ocorre no 1º tempo (Ré); no compasso 55 acontecem no 1º e 2º tempos (Ré maior), segunda metade do 3º tempo; no compasso 56 ocorrem na metade do 1º tempo (Ré maior), metade do 2º tempo (Ré maior); no compasso 57 acontecem no 1º tempo (Ré menor); no compasso 58 ocorrem no 1º tempo (Ré), 2º tempo (Ré maior), e no compasso 59 acontece no 3º tempo (Ré), que é o acorde final da música.

No *Lacrimosa* de Mozart/Liszt (Ex. 73, c. 24-29) há uma correspondência harmônica similar, principalmente quando os acordes surgem com o baixo no 5º grau. Há um direcionamento melódico que transita pelas harmonias de IV⁶ e de V⁷, podendo antes transitar por outras sonoridades.

Na passagem do Exemplo 76, a seguir, intensifico a tensão gerada pela nota pedal na tônica (em Ré). Vario o *ostinato* da pedalização que se repete por sobre os baixos com ritmos de mínimas nas notas Ré, nos primeiros e segundos tempos:

Exemplo 76 - Requiem for the Gods, meu arranjo. (c. 9-15).

Diferente do *ostinato* em semínimas para a notas pedais nos primeiros e segundos tempos (c. 9 ao 16), o *ostinato* com ritmo pontuado evoca uma sensação mais intensa de marcha fúnebre. Evoca também ao clima de solenidade, que ajuda a caracterizar um *requiem*. O terceiro movimento da Sonata nº 2, op. 35, de Chopin, exemplifica esse sentimento, como no Exemplo 77 (c. 1-10):

Marche funèbre.
Lento.

F. CHOPIN. Op. 35.

Exemplo 77 - Início do 3º movimento da Sonata nº 2, op. 35, de Chopin (c. 1-10).

Chopin utiliza duas configurações em *ostinato* para a sua Marcha Fúnebre, que são respectivamente o ritmo pontuado na pauta superior e as semínimas na pauta inferior. Em meu arranjo, inicio o tema com um *ostinato* de semínimas. Depois desenvolvo para o ritmo pontuado, na segunda metade da Seção A (c. 9-16), cooperando para o efeito solene e marcial da atmosfera pretendida.

Antes de Chopin, Bach, influenciado por tradições e obras mais antigas, já utilizava *ostinatos* de ritmo pontuado para intensificar o caráter solene, como em sua *Chaconne* da *Partita* nº 4, BWV 1004 (Ex. 78):

Exemplo 78 - Chaconne da Partita BWV 1004, em Ré menor, para violino, de Bach (c.7-15).

Em seu arranjo Busoni transcreve muitas das obras de Bach a partir de uma abordagem organística projetada na sonoridade do piano. Um dos motivos dessa escolha parece se relacionar à conformação dos acordes comparados à sonoridade do violino, na versão original da *Chaconne*. Ao dobrar a melodia em oitavas, Busoni busca incrementar os acordes que soam mais brilhantes na sonoridade do piano. Apesar das modificações do compositor e pianista italiano, a identidade original da obra de Bach se mantém, pois, segundo Cebola,

Busoni, ao transcrever esta obra para piano, permanece fiel à sua versão original, mantendo a estrutura e as ideias de J. S. Bach, ao mesmo tempo em que demonstra toda a sua criatividade e domínio da escrita e técnica pianística. Ao utilizar diversas técnicas – como exploração de diferentes timbres e articulações, escrita orquestral, sobreposição motivica, preenchimento harmónico – e explorando muitos dos recursos técnicos do piano, Busoni consegue enfatizar o carácter dramático e grandioso da *Chaconne* (CEBOLA, 2011, p. 20).

Além do efeito orquestral entendo que Busoni revela uma tendência organística em suas transcrições de Bach, em versões para piano, ao dobrar os registros em oitavas e preenchendo os acordes com mais notas (Ex. 79):



Exemplo 79 - Arranjo de Busoni para a *Chaconne*, da *Partita BWV 1004*, em Ré menor, para violino, de Bach (c. 7-15).

Nesse sentido, Cebola acrescenta que,

O tema inicial é apresentado quase inalterado. No entanto, Busoni escreve-o numa secção mais grave conferindo-lhe deste modo um carácter mais

pesado e um som mais profundo. Também de realçar o registo utilizado no quarto compasso nas notas dó# e ré da mão direita que, para além de reforçar todos os aspectos mencionados atrás, também sugere a sonoridade de um órgão – reproduzindo o registo sonoro da pedaleira (CEBOLA, 2011, p. 22).

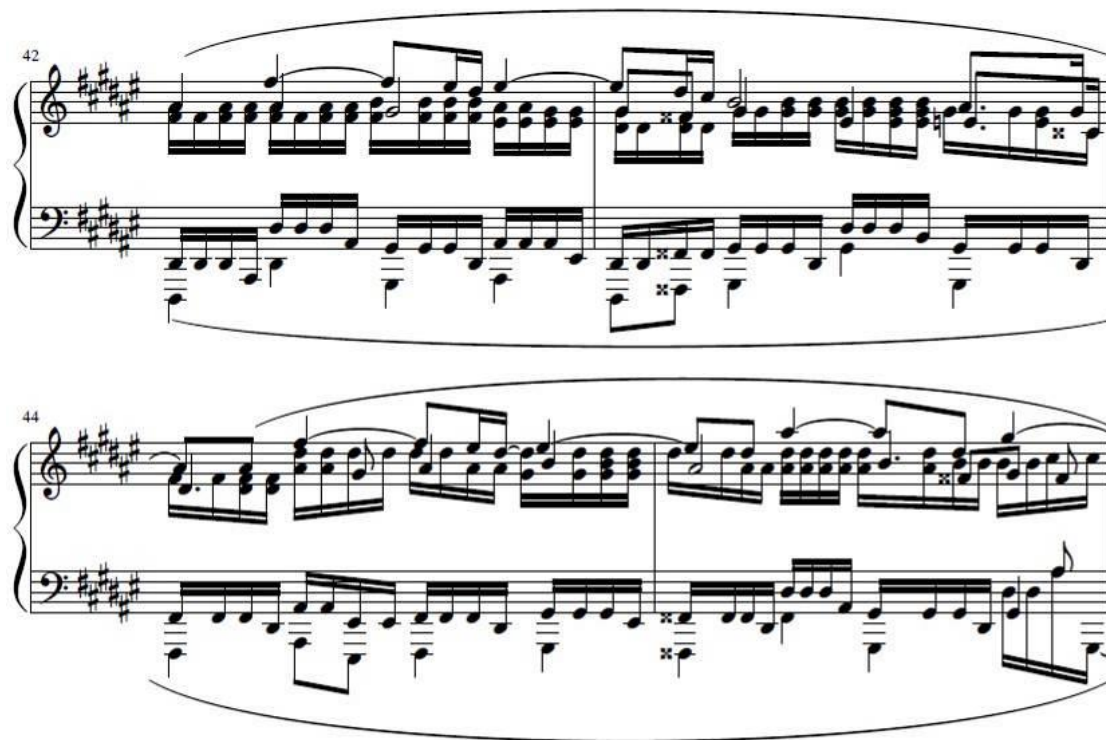
A descrição de Cebola para a passagem exemplificada da *Chaconne* me influenciou na identificação de similaridades de escrita organística, presentes também em meu arranjo (Ex. 80 e 81):

Andante maestoso, ma non troppo lento
Feierlich gemessen, doch nicht schleppend



Exemplo 80 - Arranjo de Busoni para a Chaconne, da Partita BWV 1004, em Ré menor, para violino, de Bach (c. 1-6).

Faço algo similar a partir dos elementos da mão esquerda, na reexposição de meu arranjo, de acordo com a rítmica original característica da obra de Yamane:



Exemplo 81 - Requiem for the Gods, meu arranjo. (c. 42-45).

Utilizo baixos inspirados em sons de órgão (Ex. 81), através da escrita e execução pianística na condução da voz inferior, na pauta inferior.

Agora, reconsidero e exemplifico relações com ritmos pontuados, como mostrados dos Exemplos 76 ao 79. Busco gerar uma abordagem mais referente a músicas solenes e sacras, que também caracterizam *Requiem for the Gods*, além das relações organísticas com a escrita e condução dos baixos. Nesse sentido, Mozart também utiliza *ostinatos* de ritmo pontuado em vários momentos de seu *Requiem*. Utilizo como exemplo (Ex. 82) um arranjo da obra, escrito por Karl Klindworth¹⁰⁹:



Exemplo 82 - Mozart/Klindworth, arr.. Introitus, do Requiem de Mozart (c. 27-30).

Além dos ritmos pontuados que caracterizam a passagem do *Introitus* (Ex. 82), note que os baixos oitavados, como trabalhados por Klindworth, também apresentam uma abordagem organística através da sonoridade do piano.

Podemos também notar uma abordagem organística em outra passagem do arranjo de Busoni para a *Chaconne* de Bach. A obra originalmente foi escrita para violino. Busoni acrescenta acordes enquanto transfere a melodia para os registros graves. Passa a ser abordada sonoramente como os pedais de baixos de um órgão:

¹⁰⁹ Klindworth (1830 – 1916) foi um compositor, pianista, violinista, maestro, professor e editor alemão. Estudou piano com Franz Liszt (BACHE, 1903).



Exemplo 83 - Arranjo de Busoni para a Chaconne, da Partita BWV 1004, em Ré menor, para violino, de Bach (c. 41-43).

No Exemplo 83, a mesma passagem na versão original de Bach, para violino, corresponde à melodia da pauta inferior no Exemplo 84:



Exemplo 84 - Chaconne da Partita BWV 1004, em Ré menor, para violino, de Bach (41-43).

Nota-se que a versão original se difere da transcrição quanto ao uso de alturas, embora as notas permaneçam as mesmas. As mudanças provocadas por Busoni não mudam a identidade da obra original do compositor alemão. A *Chaconne* permanece identificável nas conduções rítmicas e melódicas, e Busoni propõe as harmonias que ele utiliza em forma de acordes em sua transcrição. Filipec (2017), ao recorrer a Harold Schoenberg, lembra-nos que ele,

fala em sua obra das interpretações de Busoni que conseguiram trazer à tona esse lado essencial da música. As modificações textuais, inesperadamente, perderam assim importância: a notação, enfim, talvez fosse apenas o meio de preservar e restaurar a improvisação. Nos conceitos de Busoni, a interpretação tinha real soberania sobre a ideia original. Como variante sonora da obra, não poderia reproduzir nem aniquilar o original, que permanecia intocável, qualquer que fosse sua variante sonora. Mesmo a interpretação de uma peça é uma transcrição, e quaisquer que sejam as liberdades que ela inclua, ela nunca pode aniquilar o original: antes e depois de ter soado, uma obra musical permanece inalterada. Tanto temporal quanto atemporal, permite-nos em sua essência uma representação tangível do

conceito, de outra forma indescritível, da idealidade do tempo¹¹⁰ (FILIPEC, 2017 – Tradução do autor).

Concordando com as ideias expostas na citação de Filipec, cada exemplo citado como elemento de intertextualidade em meus arranjos não surge com a intenção de excluir ou aniquilar as obras originais. A proposta é a de homenageá-las como referência, e portanto, têm valor no que elas representam enquanto composições criadas (e/ou também intertextualizadas) nas versões originais. Tocar os arranjos é interpretá-los e performá-los, cujos sentidos musicais e notacionais estão constantemente sujeitos a alterações das mais diversas, dependendo do foco direcional do momento. No presente, são os que exponho na presente pesquisa, futuramente podem ser outros completamente diferentes. Em seus arranjos, Busoni expõe um espírito improvisativo bem organizado. Seus arranjos nos oferecem uma música original a partir de suas próprias concepções das obras numa abordagem pianística. Ao mesmo tempo podem provocar um sentimento de aproximação, por parte de seus ouvintes e intérpretes, em relação às versões originais das obras. Assim, elenquei arranjos de Busoni como parte fundamental de meus estudos, pois cito referências que para mim são relevantes em vários aspectos, sejam eles melódicos, rítmicos, orquestrais ou organísticos.

Há exemplos de escrita com características organísticas e solenes a partir de aproximações com concepções da música européia, e que influenciou a literatura pianística também na música brasileira. Cito um exemplo de Chiquinha Gonzaga, similar à estrutura de Busoni, Mozart/Klindworth e Chopin, como na Marcha Fúnebre da compositora carioca:

¹¹⁰ *Harold Schonberg parle dans son ouvrage des interprétations de Busoni qui parvenaient à faire ressortir ce côté essentiel de la musique. Les modifications textuelles, de manière inattendue, perdaient ainsi de l'importance : la notation, finalement, n'était peut-être que le moyen de conserver et de restituer l'improvisation. Dans les concepts de Busoni, l'interprétation avait une véritable souveraineté par rapport à l'idée originale. En tant que variante sonore de l'oeuvre, elle ne pouvait ni reproduire ni annihiler l'original, qui demeurait intouchable, quelle que soit sa variante sonore. Même l'interprétation d'une pièce est une transcription, et quelles que soient les libertés qu'elle inclut, elle ne peut jamais annihiler l'original: avant et après avoir retenti, une oeuvre musicale demeure inaltérée. À la fois temporelle et intemporelle, elle nous permet dans son essence une représentation tangible du concept de l'idéalité du temps, autrement insaisissable* (FILIPEC, 2017).



Exemplo 85 - Início da Marcha Fúnebre, de Chiquinha Gonzaga (c. 1-4).

Chiquinha Gonzaga inicia com o ritmo pontuado na linha dos baixos dobrados em oitavas (como pedais de órgão) e faz uso de uma dinâmica tensa ao variar entre *P* e *ff* súbitos, contribuindo para a geração de um clima mórbido. Mais adiante, ela também adiciona tercinas como elemento rítmico (Ex. 86):



Exemplo 86 - Marcha Fúnebre, de Chiquinha Gonzaga (c. 10-15).

O compositor Ernesto Nazaré também compôs uma obra intitulada como Marcha Fúnebre, com elementos musicais similares. Ele utiliza recursos semelhantes aos de Chopin e Chiquinha Gonzaga:

Exemplo 87 - Início da Marcha Fúnebre, de Ernesto Nazaré (c. 5-11).

Nazaré utiliza o ritmo pontuado e faz marcações em semínimas, na pauta inferior. A compositora e o compositor brasileiros podem ter se inspirado em alguma obra de caráter parecido. Chopin e Mozart provavelmente também se inspiraram em outras obras como meio de influência para as suas composições citadas. Uma diferença que aponto é que nas obras dos brasileiros eles também usam tercinas como elemento rítmico, dialogando com o ritmo pontuado, e contribuindo para o incremento de elementos dramáticos às suas obras. O tema da música de Yamane também apresenta similaridades com o início do *Introitus*, do *Requiem* de Mozart. Para o *Requiem* de Mozart utilizo também como exemplo (Ex. 88) o arranjo para piano escrito por Karl Klindworth:

Exemplo 88 - Mozart/Klindworth, arr.. Canon no Início do introitus, do Requiem de Mozart (1-7).

Mozart começa o *Introitus* com um *canon*. O tema começa no compasso 1. No compasso 2 a melodia dialoga com uma nova voz superior, e desdobra-se em novas notas que propiciam efeitos contrapontísticos/harmônicos diversos. Yamane aborda o *Requiem for the Gods* de maneira semelhante, embora já entrelace as vozes em *canon* desde o primeiro compasso, a partir da segunda nota do tema na voz superior. Em meu arranjo (Ex. 89), inspiro-me na estrutura original da compositora japonesa:

The image displays two systems of musical notation for piano accompaniment. The first system consists of two staves (treble and bass clef) in 4/4 time. The treble staff begins with a whole rest, followed by a melodic line starting on the second measure. The bass staff provides a harmonic accompaniment. A dynamic marking 'p' is present. The second system, starting at measure 5, shows a more complex contrapuntal texture with a melodic line in the upper voice and a bass line in the lower voice. The notation includes various rhythmic values and accidentals.

Exemplo 89 - Requiem for the Gods, início do meu arranjo (c. 2-8).

Após a introdução (c. 1) inicio meu arranjo em *canon* (a partir do c. 2), imitando a maneira como se ouve a estrutura melódica do tema no áudio original da obra. Na Parte 1, de meu arranjo (c. 1-16), busco destacar o *canon* do tema a partir da subtração de elementos harmônicos na pauta inferior, desconstruindo elementos musicais presentes na versão original. Entretanto, na Parte 3 (c. 33-60), intencionei aproximar a notação de meu arranjo com as intenções musicais de Yamane. Na reexposição (Seção A', c. 33-49) a melodia se desdobra mais densamente. O início do *Introitus* do *Requiem* de Mozart me influencia na busca por efeitos contrapontísticos/harmônicos, para que correspondam às minhas intenções musicais para as Partes 1 e 3, de meu arranjo. No exemplo seguinte (Ex. 90) mostro a passagem referida para a Parte 3:

Exemplo 90 - Requiem for the Gods, meu arranjo. Seção A' (c. 34-45).

Na Seção A' (c. 33-49), Parte 3, mantenho o *ostinato* nas vozes mais graves em ambas as pautas. Enquanto isso, a passagem em *canon* na pauta superior torna-se mais pronunciada. Na Parte 3, intenciono uma notação que

soe mais fiel à obra original. Para manter o caráter introdutório na Parte 1 (c. 1-25), optei por criar as Seções A (c. 1-16) e B (c.17-25) de maneira menos densa e dramática do que a Parte 3 (Seção A', c. 33-49, e Seção B', c. 50-60). O início da Seção A' (Ex. 90) apresenta maior densidade no uso de vozes, que dialogam numa abordagem orquestral. Essa abordagem se justifica pela relação com o áudio original de Yamane, e com as estruturas do *Requiem* de Mozart arranjados por Liszt e Klindworth (Ex. 73, 82 e 88) – *Lacrimosa* do *Requiem* de Mozart/Liszt (Ex. 73, c. 24-29), *Introitus* do *Requiem* de Mozart/Klindworth, (Ex. 82, c. 27-30, e Ex. 88, c. 1-7). O caráter musical de meu arranjo continua tenso como na Parte 1 (c. 1-25), embora mais dramático e com uma dinâmica crescente até o final da partitura. O *crescendo* que proponho acontece tanto pelo aumento do volume sonoro como pela quantidade de notas envolvidas na reexposição (Parte 3, c. 33-60).

Busoni faz algo similar em seu arranjo da *Chaconne*, na parte em Ré maior (c. 139-214). No caso, o arranjador expõe os elementos musicais da passagem de maneira mais intimista, para depois explorar mais amplamente o teclado do piano (Ex. 91 e 92):

The image shows a musical score for piano, titled "quasi Tromboni". The score is written for two staves, treble and bass clef. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 3/4. The tempo and mood markings are "ten. dolce" and "molto espress.". The score consists of several measures of music, with a melodic line in the right hand and a harmonic accompaniment in the left hand. The music is characterized by a somber and dramatic character, consistent with the "quasi Tromboni" instruction.

Exemplo 91 - Arranjo de Busoni para a *Chaconne*, da *Partita BWV 1004*, em Ré menor, para violino, de Bach (c. 139-144).

14 Le seguenti 16 battute poco a poco sempre più cresc. ed animando il tempo
 Die folgenden 16 Takte nach und nach immer stärker und belebter

sempre stacc. *poco marc.* *ten.*

Ped. ogni battuta. *poco marc.*
 Ped. su jedem Takt.

rinforzando

Exemplo 92 - Arranjo de Busoni para a Chaconne, da Partita BWV 1004, em Ré menor, para violino, de Bach (c. 167-175).

Como visto no Exemplo 91 observamos a exposição de um novo tema, em Ré maior, e o Exemplo 92 mostra uma de suas variações. Primeiramente é apresentado o novo tema com um caráter mais intimista, e tecnicamente mais simples de tocar (Ex. 91). Adiante, foi explorada uma notação tecnicamente mais complexa de ser performada, sugerindo um clima de bravura à variação do novo tema.

Seguindo um rumo similar ao de Busoni (Ex. 91 e 92), na Parte 1 de meu arranjo (c. 1-25) altero o material de Yamane para que soe mais intimista. Então, na Parte 3 (c. 33-60), as intenções estruturais rítmicas e melódicas, originalmente criadas por ela, são apresentadas como ponto culminante do arranjo. Proponho, na Parte 3 de meu arranjo, um momento de bravura e dramaticidade contrastante com o clima meditativo da Parte 1. A Parte 1 é um reflexo intimista da versão original de Yamane, trabalhada na Parte 3.

Cebola (2011) escreve sobre seus afetos pessoais em relação ao paradoxo notado na comparação de sensações dramáticas entre a versão original da *Chaconne* de Bach e o arranjo de Busoni. Cebola questiona as estruturas das intenções notacionais de ambas as versões:

Após a primeira fase de grande fascínio e de grande desejo de tocar a *Chaconne*, vem a fase em que se percebe o dramatismo presente nesta obra e nos começamos a questionar, “Será que todo este dramatismo vem do arranjo de Busoni ou será que o original de Bach tem tal intensidade?” (CEBOLA, 2011, p. 42).

O comentário de Cebola é útil como veículo de comparação entre as intenções de dramaticidade em *Requiem for the Gods*, como apresentadas por Yamane e por mim em meu arranjo. O ponto de vista do jogador é meu foco na discussão em relação à música original da compositora japonesa. Nesse enfoque considero meus afetos pessoais a partir da interatividade. Significo as notações musicais embasado-as na alfabetização tanto musical como também *gamer*, aplicando minhas experiências de *gameplay*, como jogador. A versão de Yamane considera a execução da música em *looping* durante o *gameplay* de *Castlevania: Symphony of the Night* (1997). Como jogador, ao visitar a *Royal Chapel*, aprecio a dramaticidade proporcionada pela estrutura original da música. Contudo, em meu arranjo, emulo o *looping*, abordando outros significados à ideia da repetição. Intenciono apresentar a variação estrutural para intensificar a dramaticidade já presente na versão original.

Cebola (2011) considera que, “o piano é um instrumento que permite a exploração de um vasto leque de sonoridades derivadas de diferentes tipos de ataque. Busoni ao transcrever a *Chaconne* de J. S. Bach explora muitas das possibilidades tímbricas do piano” (p. 37). Os ataques do intérprete para a Parte 1 (c.1-25) de meu arranjo são sugeridos notacionalmente por dinâmicas e estruturas rítmicas de maneira a soarem mais suaves em relação aos ataques mais densos e dramáticos da reexposição (Parte 3, c. 33-60). Entendo que, em meu arranjo, haveria a opção de apenas manter estruturas semelhantes às compostas por Yamane, emulando a repetição em *looping* de maneira mais fiel à versão original, com *ritornelo*. Todavia, estruturei o arranjo de maneira mais pessoal. Construí uma relação mais direta com as possibilidades analíticas do Modelo *ALI*, significando e ressignificando os símbolos abordados na relação com os três itens do modelo. Para intensificar o caráter dramático, já presente na versão original da obra, não vejo uma solução de “*tamanho único*”, como Kogan (2010) problematiza ao escrever sobre Busoni, mas deixo-me influenciar

por alguns padrões, como os discutidos nos exemplos de partituras, citados até então.

Busoni protesta contra soluções de tamanho único e exige a individualização da forma em cada composição, uma interpretação pessoal, e assim por diante. Ridicularizando a rotina que “reina nas aulas de piano de toda a Europa”, ele exorta “*todos os pianistas com sérias intenções*” a estudar por conta própria a natureza do piano e derivam suas próprias regras para tocar o instrumento. Ele presume – junto com Galston – que “*quase todo pianista tem seus próprios dedilhados pessoais*” e, à pergunta “*por que o dedilhado aqui não é mais confortável?*”, responde simplesmente dizendo que “*é mais confortável para mim*”, em vez de se referir a algumas “*leis*”. “*Evite a rotina!*”, ele proclama: “*Que cada começo seja como se nada tivesse existido antes! Não saiba nada, mas pense e sinta-se aprendendo ao ser capaz de fazer!*” ...“*Não há leis, mas há modelos e – geralmente – rotinas demais!*”¹¹¹ (KOGAN, 2010, p. 93 – Tradução do autor).

Kogan cita Busoni ao falar de dedilhados, referenciando a visão autônoma perante sua forma de escrever (arranjos e composições), estudar e performar ao piano. As obras do compositor e pianista italiano são estruturadas de acordo com demandas internas que espelham o surgimento das regras que ele mesmo elenca. Adoto uma postura similar, inspirando-me numa busca pessoal pelas soluções de minhas próprias questões composicionais e interpretativas. Logo, decidi escrever uma versão mais simples da obra de Yamane na Parte 1 (c. 1-25), considerando que a Parte 2 (c. 26-32) serve de ponte, apresentando variações do tema e das harmonias até então trabalhadas, para que o arranjo culmine na Parte 3 (c. 33-60).

Entendo que a minha interatividade musical e *gamer* provêm de meus afetos quanto aos meus processos de alfabetização. Cada versão da música (original de Yamane, e meu arranjo) sugere timbres através de estruturas diversas que conversam entre si nas realidades musical e *gamer*. A própria estrutura diegética do *gameplay* de *Castlevania: SOTN* (1997) faz com que o castelo possa ser apresentado, também, em duas versões. Na primeira versão

¹¹¹ *Building on this philosophy, Busoni protests against one-size-fits-all solutions, demands individualizing the form in each composition, a personal interpretation, and so on. Ridiculing the routine that “reigns in the piano classes of all Europe,” he urges “all pianists with serious intentions” to study for themselves the nature of the piano and derive their own rules for playing the instrument. He presumes — together with Galston — that “almost every pianist has his own personal fingerings,” and, to the question of “why isn’t the fingering here more comfortable?” answers simply by saying “it is more comfortable for me,” rather than referring to some “laws.” “Avoid routine!” he proclaims, “Let each beginning be as if none had been before! Know nothing, but rather think and feel and learn through being able to do!” ... “There are no laws, but there are models and — generally — much too much routine!”* (KOGAN, 2010, p. 93).

é apresentado em posição normal. Na segunda, o castelo ressurgue invertido, de ponta-cabeça, com novos desafios, novas cores, novas músicas e novas possibilidades de finalização. Esse retorno, a partir de uma espécie de universo paralelo, rememora e ressignifica momentos da primeira parte do *gameplay*, com o castelo em posição normal. Assim, percebo um *looping* não apenas nas músicas do jogo, mas também no próprio jogo em si, embora essa repetição aconteça não literalmente como nas músicas, mas por variações na posição do castelo e adição de novos elementos narrativos.

Castlevania é uma constante combinação de sacralidade e heresia cristãs. Os desenvolvedores do *game* utilizaram vários símbolos europeus do cristianismo, presentes em seus textos religiosos, suas artes sacras, altares e sonoridades musicais.



Figura 25 – *Castlevania S.O.T.N.* (1997). Alucard lidando com a agressividade de Richter, possuído pela magia do mago Shaft. Dentre seus ataques, Richter usa um chicote, e também uma invocação mágica que faz surgir vários crucifixos com a imagem do Cristo executado, que serve para atacar Alucard. Alucard também pode usar uma invocação mágica em forma de cruzes, lançado-as nos personagens inimigos. O herói vampiro, pode inclusive usar a magia da cruz contra Richter, caso esteja equipado com ela no momento do confronto. Então, ambos os personagens, Richter e o herói vampiro, poderiam atacar-se mutuamente com invocações mágicas representadas por símbolos cristãos, a partir da imagem de Jesus. A magia do mago Shaft é representada pela esfera verde (cena

superior direita, da Fig. 25), que precisa ser destruída por Alucard para libertar Richter do encanto que o antagoniza. Ao destruir a esfera verde o mago Shaft é revelado, e pode então ser derrotado.

O game pode apresentar novos desafios e finalizações diversas, dependendo de como o jogador decide explorar o castelo e interagir com determinados objetos e personagens. Se as decisões do jogador favorecerem que *Alucard* não revele o mago que controla *Richter*, ele conhecerá apenas metade do jogo. Assim, *Alucard* terá que eliminar *Richter* numa batalha que encerrará a narrativa, embora *Dracula* e seu castelo não sejam encontrados, e consequentemente não serão derrotados.



Figura 26 – *Castlevania S.O.T.N.* (1997). Alucard derrotando o mago, chamado Shaft, após revelar sua presença. Podemos ver a silhueta de Shaft, que surge como um espectro em posição de meditação e trajando uma roupa lilás. Na cena da imagem ele está logo acima de Alucard, em frente ao pilar direito da sala.

Se *Alucard* quebrar o encanto, ele conseguirá ver o mago e destruí-lo para então ter acesso à versão invertida do castelo. Na versão do castelo em ponta-cabeça *Alucard* consegue encontrar *Dracula*, e, ao derrotá-lo, o castelo se fragmenta até desaparecer.



Figura 27 – Castlevania S.O.T.N. (1997), Alucard na Royal Chapel, ou Anti-chapel, com o castelo invertido.

Na versão invertida do castelo os símbolos cristãos se invertem. Entretanto, há também imagens invertidas na primeira versão do castelo, e que podem ser conferidas em posição normal quando o lugar está de ponta-cabeça. Entendo isso como uma dica dos desenvolvedores do *game* para a possibilidade de inversão dos cenários.



Figura 28 – Castlevania S.O.T.N. (1997). Note a palavra RIP escrita de maneira invertida no topo da imagem. A palavra poderá ser lida na posição correta quando Alucard visita o castelo de ponta-cabeça.

Elementos narrativos como esses me influenciam numa concepção apocalíptica para o arranjo. Para que soe musicalmente dessa maneira avalio que as diferenças entre as Partes 1 (c. 1-25) e 3 (c. 33-60) de meu arranjo sugerem climas conflitantes, coerentes à intenção pretendida. Na *Royal Chapel* há um mural com uma imagem de esqueletos alados portando foices e ceifando a humanidade diante de construções semelhantes aos templos da antiguidade greco-romana, imagem que ilustra as relações apocalípticas no *game*:



Figura 29 – Castlevania S.O.T.N. (1997). Mural apocalíptico na Royal Chapel.

Ao conceber o arranjo como um *Requiem* “para os deuses”, como sugere a tradução do título da obra, relaciono a construção da partitura com elementos passíveis de serem representáveis com a ideia de superação humana. Com esse intuito, elevei a tonalidade original da música, em Ré menor, para o tom de Re# menor. Inicialmente, não pretendo aprofundar-me em tais discussões filosóficas¹¹², embora aprecie simbolizar a ideia de divindade como algo próximo a trabalhos como os do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, ou de Platão, na antiguidade grega clássica, influenciadas pelos antigos egípcios.

A palavra *Alucard* é o mesmo que *Dracula*, escrito de maneira inversa. Ele precisa revelar e enfrentar o próprio pai, *Dracula*, seu *alter ego* que habita a realidade paralela inversa em forma de castelo invertido. No enredo do jogo *Dracula* pode ser entendido então como uma divindade a ser superada, ou não. Através das ações do jogador que comanda o então semi-deus *Alucard*, seu filho herói vampiro e redentor da humanidade, os humanos podem então vingar-se desta divindade paterna demonizada.

Dracula e *Lisa*, uma humana, conceberam *Alucard*. Ao derrotar o vampiro pai, o protagonista *Alucard* liberta a humanidade do mal causado por seu *alter ego*, num castelo repleto de ilusões representadas por imagens de criaturas

¹¹² Vide descrições detalhadas das narrativas dos jogos, nos apêndices.

míticas e simbologias religiosas de várias culturas do mundo, principalmente cristã.

Requiem for the Gods, tal como pode ser ouvida na *Royal Chapel*, apresenta uma estrutura similar à de obras sacras. Partindo dessa interpretação, busco timbres inspirados pelas sonoridades tanto organísticas como orquestrais já presentes na versão original, e através da influência de arranjos de Busoni em obras de Bach (Ex. 93):

Exemplo 93 - Arranjo de Busoni para a Toccata e Fuga, BWV 565, em Ré menor, de Bach (c. 3-5).

A partir do segundo compasso (Ex. 93) Busoni explora o grave do piano (nota Ré) como aproximação à sonoridade dos pedais de baixos de um órgão. Os acordes amplos para os registros mais agudos também sugerem sonoridade organística no contexto da obra. Utilizo um recurso similar em meu arranjo para intensificar a expressividade na Parte 3 (c. 33-60). A partir de então faço uso de baixos oitavados, e de polifonias que coincidem na formação de vários acordes de sonoridade densa. Tais estruturas podem ser interpretadas tanto numa abordagem orquestral como também numa concepção organística, algo próximo às transcrições de Busoni citadas no presente estudo. Na Parte 3 de meu arranjo o trabalho polifônico torna-se mais complexo, pela quantidade de vozes envolvidas, intenções musicais possíveis, e pelos desafios técnicos.

Ao comparar a narrativa musical que proponho no arranjo com a narrativa do *gameplay*, relaciono os desafios de se desbravar o castelo em suas diferentes posições. Em posição normal, tende a ser mais tranquilo de se identificar os cenários numa versão mais simples da realidade, e mais adiante acontece a repetição inversa do castelo, acarretando numa versão mais complexa. Ao jogar com os cenários de ponta-cabeça o *gamer* já conhece os

lugares por onde passará, embora desconheça os desafios que precisará enfrentar com o surgimento de novos e mais poderosos inimigos. Em outras palavras, a interatividade do jogador na versão normal do castelo pode ser entendida como menos complexa do que na versão invertida, que é uma repetição variada.

Do mesmo modo, em meu arranjo, a interatividade do pianista na Parte 1 (c. 1-25) tenderá a ser menos complexa do que na Parte 3 (c. 33-60). O diferencial, no caso do arranjo, é que apresento a variação da estrutura original no início (Parte 1) da interatividade do pianista na relação com a execução da partitura, enquanto a versão original da música é apresentada no final (Parte 3). Crio então uma relação paralela à diegese do *game*, ao mesmo tempo em que inverte o significado com base na relação com as versões do castelo. Em ambas as partes do arranjo o pianista já conhecerá os temas, mesmo que propostos sobre o contexto de novas sonoridades. Já saberá por onde as melodias caminharão musicalmente, embora reestruturadas em novos desafios técnicos e abordagens notacionais. Paralelamente, em ambas as versões do castelo, o jogador também já conhecerá o mapa, embora precise revelar os novos desafios, interpretar as novas cores dos cenários e derrotar os novos inimigos.

As Seções B (c. 17-25) e B' (c. 50-60) de meu arranjo correspondem a uma versão da estrutura original para a mesma passagem. Neste momento temos uma modulação para a tonalidade relativa, em Fá maior, na Seção B, mas encerrando em Ré menor (c. 25), e em Fá# maior, na Seção B', e encerrando em Ré# menor (c. 60).



Exemplo 94 - Requiem for the Gods, meu arranjo. Trecho da Seção B (c. 16-19).

Na Seção B' (c. 50-60) a passagem está transposta para meio tom acima, assim como na Parte 3 (c. 33-60). As Seções B (c. 17-25) e B' (c. 50-60) remetem a passagens de calma (Seção B) e bravura (Seção B'). Contrastes similares estão presentes na Marcha Fúnebre de Chopin (Ex. 95 e 96):

The image shows a musical score for Example 95, which is the first part of the third movement of Chopin's Sonata No. 2, Op. 35. It features a piano (p) section in the left hand and a fortissimo (ff) section in the right hand. The score includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings.

Exemplo 95 - Parte A do 3º movimento da Sonata nº 2, op. 35, de Chopin (c. 21-25).

The image shows a musical score for Example 96, which is the second part of the third movement of Chopin's Sonata No. 2, Op. 35. It features a pianissimo (pp) section in the left hand and a fortissimo (ff) section in the right hand. The score includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings.

Exemplo 96 - Parte B do 3º movimento da Sonata nº 2, op. 35, de Chopin (c. 31-35).

A passagem da música de Chopin (Ex. 96) remete-me à Seção B (c. 17-25) de meu arranjo, pelo aspecto calmo e recordativo. O trecho em Ré maior da *Chaconne* de Bach/Busoni (Ex. 97) também espelha um pouco desse espírito em meus afetos:

The image shows a musical score for Example 97, which is an arrangement by Busoni of the Chaconne from Bach's Partita BWV 1004 in D minor for violin. The score is in G major and features a 'quasi Tromboni' section. It includes dynamic markings such as 'ten. dolce' and 'molto espessa'.

Exemplo 97 - Arranjo de Busoni para a Chaconne, da Partita BWV 1004, em Ré menor, para violino, de Bach (c. 139-144).

O início da Seção B' (c. 50), de meu arranjo (Ex. 98), mostra outra característica possível para o mesmo trecho da Parte 1 (Seção B, c. 17-25), agora na Parte 3 (Seção B', c. 50-60):

Exemplo 98 - Requiem for the Gods, meu arranjo. Seção B' (c. 50 e 51).

Como pode ser observado, a passagem em Réb maior contida na Marcha Fúnebre de Chopin (Ex. 95, c. 23 ao 25) apresenta um caráter similar à passagem de meu arranjo (Ex. 98). Nessa passagem da obra de Chopin (Ex. 95) os pontos detectados como influência apontam para o caráter de majestade e bravura na passagem mais forte e culminante da Seção (c. 23 ao 25). Para uma relação intertextual mais direta inspirei-me no arranjo de Busoni para a *Toccat e Fuga, BWV 565*, de Bach (Ex. 99). Bach/Busoni me influenciaram principalmente no uso das oitavas na pauta inferior. O trecho mostrado no Exemplo 99 expõe uma voz central com diversos intervalos intercalados com outros de 4º e 5º graus numa voz oitavada paralela que pronuncia uma melodia:

Exemplo 99 - Arranjo de Busoni para a Toccat e Fuga BWV 565, em Ré menor, de Bach (c. 96 e 97).

Crio efeitos intervalares parecidos em meu arranjo (Ex. 98). Fui influenciado de maneira similar pelo arranjo de Busoni para a *Chaconne* de

Bach. Inspirou-me a estrutura dos acordes mostrados no Exemplo 100, a seguir, numa relação com a mesma passagem mostrada no Exemplo 99:

The image displays a musical score for a piano arrangement. The top portion shows a close-up of a specific passage with performance instructions: *non affrettare!*, *nicht eilen!*, and *non legato*. The main score below consists of two staves, treble and bass clef, with a key signature of one sharp (F#) and a 3/4 time signature. The music is characterized by dense chordal textures and intricate melodic patterns in both hands.

Exemplo 100 – Arranjo de Busoni para a Toccata e Fuga BWV 565, em Ré menor, de Bach (c. 199-202).

Cada elemento apresentado contribui para relacionar a multiplicidade de influências presentes no arranjo Yamane/Thiersch, e também no já discutido arranjo Uematsu/Thiersch, dentre várias outras possíveis de serem elencadas.

5: CONCLUSÃO

Concluo que as relações de influência estabelecidas a partir de textos acadêmicos e partituras, de narrativa literária, narrativa *gamer* e sonoridade/musicalidade, favoreceram o desenvolvimento dos arranjos autorais analisados na presente pesquisa. Mostrei e discuti a lógica expressiva que me levou a narrativizar as obras musicais pesquisadas (KLEIN, 2004, p. 25). Ao codificar e interpretar os signos da linguagem ofereço uma das diversas possibilidades para que uma partitura (um texto musical) seja vivenciada, ao invés de ser simplesmente consumida (BARTHES, 1989).

A Ludomusicologia tem auxiliado no entendimento musical/sonoro dos jogos digitais, e considero fundamental a exemplificação detalhada das narrativas dos jogos, assim como também costuma ser detalhado o universo em que um personagem de ópera esteja incluído, no contexto geral de um *libreto*.

A partir das hipóteses levantadas na fase inicial da pesquisa, concluo que o modelo ludomusicológico *ALI* (ELFEREN, 2016) pode ser efetivamente adaptado à discussão analítica de arranjos autorais de músicas de *video games*, como os discutidos neste estudo. Os enredos midiáticos expostos na tese, e os elementos narrativos das músicas intertextualizadas, influenciaram não só meus processos de escrita das partituras, mas também os processos interpretativos. As análises desenvolvidas por mim, como músico *gamer*, podem favorecer ao músico não *gamer* no entendimento dos múltiplos relacionamentos presentes nos arranjos. Ao relacionar e evidenciar os enredos mostro como deixo-me influenciar pelos *games*. Descrevendo as narrativas sob tal perspectiva, dentre outras possíveis, mostro também que interagi e alfabetizei-me nas mídias, e como aplico meus conhecimentos musicais sob essa perspectiva.

Ao ressignificar cada um dos três conceitos do Modelo *ALI*, considerando a natureza do repertório aqui investigado, concluo que este estudo favorece novos elos entre a ludomusicologia e a musicologia tradicional. Amplia, também, o questionamento ainda presente sobre as fronteiras e horizontes na dicotomia entre estilos popular e erudito. No papel de intérprete analisei as músicas, expondo dialogicamente a minha voz ativa (DOMENICI, 2012).

O universo dos videogames está repleto de manifestações artísticas e científicas que podem ser pesquisadas, como no caso das musicais/sonoras. A presente tese contribui com a ampliação das possibilidades acadêmicas para os pianistas como músicos executantes. Contribui também com novas abordagens acadêmicas para os compositores de música interativa, música de *games*, na relação com os intérpretes de suas obras.

6: REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E LUDOGRÁFICAS

AGAWU, V. Kofi. *Playing with signs: a semiotic interpretation of classic music*. Princeton: Princeton University Press, 1991.

_____. *Music as a discourse: semiotic adventures in romantic music*. New York: Oxford University Press, 2009.

ALBORNOZ, Suzana Guerra. **Jogo e trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi**. Cad. psicol. soc. trab., São Paulo, v. 12, n. 1, jun. 2009. Disponível em <http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acessado em 20/01/2021.

ALLEY, Kathleen; KING, James. **Re-Imagining Collaborative Composing: Insights from a Text-based Role-play Game Forum**. In: *Journal of Literacy and Technology*, vol.1, n.1. 2018. Disponível em: <http://www.literacyandtechnology.org/uploads/1/3/6/8/136889/jlt_v19_1_spring_2018_alley_king.pdf>. Acessado em 03/03/2019.

ASHTON, Martin. **Measuring Cooperative Behavior in Contemporary Multiplayer Games**. Dissertação (*Master of science*). *School of Computer Science. McGill University*, Montreal, Quebec. 2012. Disponível em: <<http://gram.cs.mcgill.ca/theses/ashton-12-measuring.pdf>>. Acessado em 03/03/2019.

BACHE, Constance. **The Monthly musical record**; London Vol. 33, Ed. 392, (Aug 1903): 146-147. Disponível em: <<https://www.proquest.com/openview/55c9906a07144656/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2519>>. Acessado em 03/09/2023.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. Tradução a partir do francês: Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Ed. Martin Fontes. 1997.

_____. **Questões de Literatura e de Estética: a Teoria do Romance.** Tradução a partir do russo: Aurora Fornoni Bernardini. São Paulo: Editora da UNESP e Hucitec. 1988.

BARBOSA; BARRENECHEA. **A Intertextualidade musical como fenômeno: um estudo sobre a influência da música de Chopin nas 12 Valsas de Esquina de Francisco Mignone.** Artigo. Revista Em Pauta, vol.16, nº26. 2005.

BARRENECHEA, Lúcia; GERLING, Cristina. **Villa-Lobos e Chopin, o diálogo musical das nacionalidades.** In: IVL 50 anos: edição comemorativa / Instituto Villa-Lobos; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Centro de Letras e Artes. Rio de Janeiro: UNIRIO/ CLA/ IVL, 2017.

BARTHES, Roland. **The rustle of language.** Traduzido por Richard Howard. University of California Press. 1989.

BASTOS, Maria Clara. **O Estado de Presença na Performance Musical: Aplicação na Experiência do Contrabaixista.** Tese (Doutorado em Teoria e Práxis do Processo Criativo). Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes. São Paulo, SP. 2019.

BERIO, Luciano. **Remembering the future.** Harvard university press. Londres. 2006.

BETTOCCHI, Eliane. **A Linguagem Visual no Role-playing Game. In: Estudos em Design, v.8.** 2000. Disponível em: <<http://www.historias.interativas.nom.br/artigos/edesign2000.pdf>>. Acessado em 03/03/2019.

_____. **Um homem, uma mulher e um monstro, gênero na ilustração de RPG.** In: Logos 19: Sexo, gênero e Mídia, Ano 10, n.19, p.64-87. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/viewFile/16504/12341>>. Acessado em 03/03/2019.

BORÉM, Fausto; RAY, Sonia. **Pesquisa em Performance Musical no Brasil no Século XXI: Problemas, Tendências e Alternativas**. In: II SIMPOM - Simpósio Brasileiro de Pós-graduandos em Música, p.121-168. Anais. 2012.

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Tradução de Fernando Tomaz. Memória e Sociedade. Editora Bertrand Brasil S.A. Rio de Janeiro, RJ. 1989.

BRANDÃO, Domingos S. L.; AZEVEDO Aline; PANTOJA João L. O. **Prática de Música Antiga em Belo Horizonte: Relato de Experiência a Partir de Pesquisa Documental no Arquivo Georges e Ana Maria Vincent**. In: Anais do II Encontro de Musicologia Histórica do Campo das Vertentes, p.32-46. 2018.

BRANDÃO, Gabriela Garcia. **Livro-reportagem: 101 Games Inesquecíveis de Super Nintendo**. Memorial de Projeto Experimental do Curso de Jornalismo da Faculdade de Arquitetura. UNESP, Bauru, SP. 2013. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/118389/000793203.pdf>>. Acessado em 03/03/2019.

BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. **A Representatividade das Mulheres nos Games**. In: XVI SBGames (*Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment*), p.862-871. 2017. Curitiba, PR. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>>. Acessado em 03/03/2019.

BUBER, Martin. **On intersubjectivity and cultural creativity**. USA, University of Chicago Press, Ltd. 1992.

CAETANO, Mayara Araujo. **Design de Personagens por seus Jogadores**. In: *Proceedings of SBGames 2013*. Anais. 2013. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/52-dt-paper.pdf>>. Acessado em 03/03/2019.

CARAMELLO, Érika; HARDAGH, Cláudia. **Formação e repertório cultural dos futuros produtores de games no Brasil: a busca por uma identidade cultural local nesta indústria criativa.** Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n. 16, p. 119-137, jul-dez. 2018.

CARRAPATOSO, Thiago. **A arte do cibridismo: As Tecnologias e o Fazer artístico no Mundo Contemporâneo.** 2010. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/5505128-A-arte-do-cibridismo.html>>. Acessado em 10/03/2019.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT. Jogo desenvolvido e publicado por *Konami Computer Entertainment*. 1997.

CEBOLA, António Pedro de Oliveira. **Bach-Busoni Chaconne: a arte da transcrição.** Dissertação (Mestrado em música - Interpretação). Universidade de Evora. Portugal. 2011.

CHAGAS, Maria G. A.; ARAUJO, Bruno B. P. L.; FARIA, Waldecir. V.; LOUREIRO, Cezar G.; CARMO, Maria I. M.; DONATO, Nelson J.; SILVA, Tathiana S. T.; MAIDANTCHIK, Victoria D.; MARQUES, Yann L. M. M. **Design de Jogos de RPG Digitais: Uma Investigação Sobre a Experiência de Jogo.** In: XIV SBGames. Anais. Teresina, PI. 2015

CHAMPION, Erik. **Worldfulness, Role-enrichment & Moving Rituals: Design Ideas for CRPGs.** In: *Transactions of the Digital Games Research Association*, vol.2, n.3, p.117-143. 2016. Disponível em: <<http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/55/103>>. Acessado em 03/03/2019.

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

COOK, Nicholas. **Entre o processo e o produto: música e/enquanto performance.** Revista *Per Musi*, n.14, p.5-22. Tradução de Fausto Borém. Belo Horizonte, MG. 2006.

COPIER, Marinka. **Connecting Worlds: Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle.** In: *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. 2005. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/forums/3-changing-views-worlds-in-play/>>. Acessado em 06/03/2019.

COVID-THE OUTBREAK. Jogo desenvolvido e publicado por Jujubee, Forever Entertainment S.A.. 2020.

DEAD SPACE. Franquia de jogos desenvolvidos por *Visceral Games* e *Motive Studios*. Publicados por *Electronic Arts*. 2008-2013.

DERRYBERRY, Anne. **Serious games: online games for learning – I'm serious.net.** Disponível em <http://www.adobe.com/products/director/pdfs/serious_games_wp_1107.pdf> Acessado em: 20/02/2021.

DOMENICI, Catarina. **A Voz do Performer na Música e na Pesquisa.** In: Anais do II SIMPOM. 2012a.

_____. **His master's voice: a voz do poder e o poder da voz.** In: Revista do Conservatório de Música da UFPel, N°5, p.65-97. 2012b. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/RCM/article/view/2479>. Acessado em 14/08/2012.

DRACHEN, Anders; COPIER, Marinka; HITCHENS, Michael; MONTOLA, Markus; ELADHARI, Mirjam; STENROS, Jaakko. **Role-playing Games: The State of Knowledge.** In: *Proceedings of DiGRA 2009*. 2009. Disponível em: <https://e-channel.med.utah.edu/wp-content/uploads/2016/07/digra2009_30.pdf>. Acessado em 03/03/2019.

ECHO NIGHT: BEYOND. Jogo desenvolvido por FromSoftware. Publicado por JP: FromSoftware, NA: Agetec, EU: Indie Games Productions. 2004.

ELFEREN, van Isabela. **Analising Game Musical Imerision: The ALI Model.** Artigo. In: *Ludomusicology: Approaches to video game music.* Editora Equinox Publixhing Ltd. P. 34-52. 2016.

ENGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. **Understanding video games: The Essencial Introduction, Second Edition.** Ed Routledge. New York, NY. 2013. Disponível em: <<https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47762-8&isbn=9781136300424&format=googlePreviewPdf>>. Acessado em 03/03/2019.

FAIRCHILD, Thomas Massao. **Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular.** Tese (Doutorado em Educação, área de concentração em Linguagens e Educação). USP, São Paulo, SP. 2007. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-29012009-154852/en.php>>. Acessado em 03/03/2019.

FERNÁNDEZ-CORTÉS, Juan Pablo. **Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music.** 2021. Artigo, In: *JOURNAL OF SOUND AND MUSIC IN GAMES*, Vol. 2, Nº 4, p. 13–35. Traduzido por Karen M. Cook. Disponível em: <<https://online.ucpress.edu/jsmg/article/2/4/13/118800/LudomusicologyNormalizing-the-Study-of-Video-Game>>. Acessado em: 17/05/2022.

_____. **¿Qué es la ludomusicología?** Artigo, In: *Ludomusicología.* 2018. Disponível em: <<https://ludomusico.hypotheses.org/1#more-1>>. Acessado em: 19/05/2022.

FILHO, Cláudio Baixo Peixoto; ALBUQUERQUE, Rafael Marques. **Uma análise da história dos RPGs (Role-playing Games) de mesa brasileiros.** In: XVII SBGames. Foz do Iguaçu, PR. 2018. Disponível em:

<<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/IndustriaShort/188137.pdf>>. Acessado em 03/03/2019.

FILHO, Tarcísio Gomes. **A prática intertextual em peças para piano de Almeida Prado: elementos de análise para a construção da performance.** Tese (Doutorado em Música). Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

FILIPEC, Goran. **À l'occasion du 150e anniversaire de la naissance de Ferruccio Busoni : un prophète entre la composition et la transcription.** *La Revue du Conservatoire [En ligne], La revue du Conservatoire, Le sixième numéro, Création/Re-création.* 2017. Acessado em: 09/12/2021. Disponível em: <<https://larevue.conservatoiredeparis.fr:443/index.php?id=1800>>.

FINAL FANTASY. Franquia de jogos desenvolvidos e publicados por SquareSoft (1987–2003), Square Enix (2003–presente). 1987-2016.

FINAL FANTASY VII. Jogo desenvolvido e publicado por Square Enix. 1997.

FIORIN, José Luiz. **Introdução a pensamento de Bakhtin.** Ed. Ática. São Paulo. 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 2003.

_____. **Pedagogia do oprimido.** Paz e terra, Rio de Janeiro, 17^a ed. 1987.

FRITSCH, Melanie. **History of Video Game Music.** In: *Music and game: perspectives on a popular alliance.* Springer VS. Universidade de Würzburg, Berlim, Alemanha. 2013.

_____. **"It's-a me, Mario!": Playing with video game music.** Artigo. In: *Ludomusicology: Approaches to video game music.* Editora Equinox Publishing Ltd. P. 92-115. 2016.

GALVÃO, Lúcia Helena. **Leitura Comentada: "O Caibalion".** Palestras, *playlist* do *YouTube*. Nova Acrópole Brasil. Brasília, DF. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KIUSFoeRw4w&list=PLhS5OrpTv6-ZWw781K8Tij-NWL-9lIn9m>>. Acessado em 22/01/2019.

GEE, J. P. **Why Game Studies Now? Video Games: a New Art Form.** In: *Games and Culture* Vol. 1, nº 1, p. 58-61. 2006.

GEOGHEGAN, Bernard Dionysius. **Occult Communications: On Instrumentation, Esotericism, and Epistemology.** 2015. Disponível em: <<https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1046&context=cpo>>. Acessado em: 01/05/2019.

GERLING, Cristina Capparelli; SOUZA, Jusamara. **A Performance como Objeto de Investigação.** In: I Seminário Nacional de Pesquisa em Performance Musical. UFMG. Belo Horizonte, MG. 2000.

GOEHR, Lydia. **The Imaginary Museum of Musical Works.** Oxford: Oxford University Press, 1992.

GOROGOIA. Jogo desenvolvido por *Buried Signal*. Publicado por *Annapurna Interactive*. 2017.

GUITAR HERO. Franquia de jogos desenvolvidos por *Harmonix Music Systems* (2005-2007), *Neversoft* (2007-2010) e *FreeStyleGames* (2015). Publicados por *RedOctane* e *Activision*. 2005-2015.

HARRER, Sabine. ***From losing to loss: Exploring the expressive capacities of video games beyond death as failure***. Artigo. *Culture unbound: Journal of current cultural research*, volume 5. Universidade de Linköping. 2013.

HAZAN, Eduardo. **O Piano, Alguns Problemas e Possíveis Soluções**. Irmãos Vitale. São Paulo, SP. 1984.

HEIDBRINK, Simone; KNOLL, Tobias. ***Religion in Digital Games: Multiperspective & Interdisciplinary Approaches***, vol.5. *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. 2014. Disponível em: <<https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/download/12181/6026>>.

Acessado em 03/03/2019.

HIGOUNET, Charles. **História concisa da escrita**. 10ª edição - São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

HITCHENS, Michael; DRACHEN, Anders. ***The Personal Experience of Narratives in Role-playing Games***. 2019. Disponível em: <<https://www.aaai.org/Papers/Symposia/Spring/2009/SS-09-06/SS09-06-009.pdf>>. Acessado em 03/03/2019.

HUMANITY. Jogo desenvolvido por *tha LTD*. Publicado por *Enhance Games*. 2023. Disponível em: <<https://humanity.game/>>.

INICIADOS, Três. **O Caibalion, estudo da filosofia hermética do antigo Egito e da Grécia**. Tradução: Rosabis Camaysar. Ed. Pensamento. 2018.

IRWIN, Willian; BLAHUTA, Jason P.; BEAULIEU, Michel S. ***Final fantasy and philosophy the ultimate walkthrough***. *Blackwell Philosophy and Pop Culture Series*. Published by John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey. 2009.

KAMP, Michiel; SUMMERS Tim; SWEENEY, Mark. ***Ludomusicology: Approaches to video game music***. Editora *Equinox Publishing Ltd*. 2016.

KLEIN, Michael. **Chopin's Fourth Ballade as Musical Narrative**. *Music Theory Spectrum*, Vol. 26, Nº 1, p. 23-56. Oxford University Press. 2004.

KNYT, Erinn E. **Ferruccio Busoni and his legacy**. Bloomington; Indianapolis: Indiana University Press. 2017.

KOGAN, Grigory. **Busoni as pianist**. Traduzido e anotado por Svetlana Belsky. *Eastman studies in music*, v. 73. University of Rochester Press. 2010.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça; BENTES, Anna Christina; CAVALCANTE, Mônica Magalhães. **Intertextualidade: diálogos possíveis**. 2. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2008, c2007. 166 p.

KRISTEVA, J. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LEGEND OF LEGAIA. Jogo desenvolvido por Prokion, Contrail. Publicado por Sony Interactive Entertainment. 1998.

LEMONS, Adriana Falqueto. **Castlevania: Symphony of the Night e a invenção do gótico**. Tese (Doutorado em Letras). Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES. 2018.

LOTECKI, Ashley. **Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play**. Dissertação (Master of Arts in the Program of Fashion). Ryerson University, Toronto - Ontario. 2012. Disponível em: <<file:///C:/Users/Cliente/Downloads/OBJ%20Datastream.pdf>>. Acessado em: 03/03/2019.

MACH, Elyse. **Great Contemporary Pianists Speak for Themselves: Two Volumes Bound as One**. Dover Publications, INC., New York, NY. 1991.

MACIEL, Lucas Vinício de Carvalho. **Diferenças entre dialogismo e polifonia**. *Revista de Estudos da Linguagem*. v. 24, n. 2, p. 580-601. Belo Horizonte, MG. 2016.

MARTIN, Paul. ***Ambivalence and Recursion in Castlevania: Symphony of the Night***. Artigo. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, vol. 5, nº 1. pp. 71-90. 2011.

MASTERPIECES, Classical. ***Rachmaninoff plays Piano Concerto 3***. Video do *YouTube*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2uqZhnqHMAg>>. Acessado em 06/10/2020.

MEARS, Bria; ZHU, Jichen. ***Motherhood: Designing Silent Player Characters for Storytelling***. MA, Estados Unidos. 2017. Disponível em: <http://www.fdg2017.org/papers/FDG2017_game_Motherhood.pdf>. Acessado em 03/03/2019.

MEDEIROS, Fábio; SANTOS, Juline; CRUZ, Dulce Márcia. ***Debaixo das Lentes: Preparação e Performance de Narradores de Roleplaying Games***. In: XVI SBGames, p.1124-1127. Anais. Curitiba, PR. 2017. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175505.pdf>>. Acessado em 03/03/2019.

MENEGUETTE, Lucas C. ***Áudio dinâmico para games: conceitos fundamentais e procedimentos de composição adaptativa***. X SBGames - Salvador - BA, 2011.

MOZART: THE CONSPIRATORS OF PRAGUE¹¹³. Jogo desenvolvido por GameCO Studios (Game Consulting Studios). Publicado por Micro Application. 2009.

MURRAY, Janet. ***Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço***. 2003. São Paulo, Itaú Cultural, Unesp, 286 p.

¹¹³ Jogo também conhecido com o nome de *Mozart: The Last Secret*.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim Falou Zaratustra: Um Livro Para Todos e Para Ninguém.** 1883. Espaço Novo Aeon. Disponível em: <https://www.thelema.com.br/espaco-novo-aeon/conteudo/uploads/2012/05/Friedrich-Wilhelm-Nietzsche-Assim-falou-Zaratustra-Versao-1.0.pdf>. Acessado em 04/07/2020.

OXFORD **DICTIONARIES.** Disponível em: https://en.oxforddictionaries.com/definition/role-playing_game. Acessado em 03/03/2019.

PAVÃO, Anreia. **A AVENTURA DA LEITURA E DA ESCRITA ENTRE MESTRES DE ROLE-PLAYING GAMES (RPG).** 2000. Disponível em: http://www.anped.org.br/sites/default/files/gt_10_02.pdf. Acessado em 03/03/2019.

PEIXOTO, Rafaela Araújo Jordão Rigaud. **A constituição do sujeito jogador de role-playing games (RPG): imbricações interacionais.** Artigo. Anais do II SINALEL: linguagem, história e memória. p.629-644. Universidade Federal de Goiás/Campus Catalão. 2011. Disponível em: <http://sinalel.letras.catalao.ufg.br/up/520/o/47.pdf>. Acessado em 03/03/2019.

PEREIRA, Farley Eduardo Lamine. **No Limite da Ficção: Comparações Entre Literatura e RPG – Role Playing Games.** Dissertação (mestrado em Estudos Literários). Faculdade de Letras da UFMG. Belo Horizonte, MG. 2007. Disponível em: <http://www.pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-mestrado-PEREIRA-farley.pdf>. Acessado em 03/03/2019.

PEREIRA, M. L. A.; RODRIGUES, R. R. **Um retrato tradutório de “O retrato oval”.** 2012. In: Soletras Revista, nº 24. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/soletras/article/view/5037>.

PINHEIRO, Cristino Max; BRANCO, Marsal Alves. **Entre Combos e Enigmas: A Complexidade da Narrativa dos Games.** Porto Alegre, RS. 2005. Disponível em:

<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/download/882/669>>. Acessado em 03/03/2019.

PLUG & PLAY. Jogo desenhado por Michael Frei e programado por Mario von Rickenbach. 2015.

PROTASIO, Arthur. **Games e Liberdade de Expressão.** *In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment.* Rio de Janeiro, RJ. 2009. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Arthur_Protasio/publication/267244179_Games_e_Liberdade_de_Expressao/links/548b3e310cf2d1800d7db4fc.pdf>. Acessado em 03/03/2019.

RIBAS, Nicolas de Oliveira; TEIXEIRA, Narle Silva. **Design Sonoro no RPG de Mesa: uma Estratégia para Imersão.** *In: 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design.* Anais. Belo Horizonte, MG. 2016. Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0301.pdf>>. Acessado em 03/03/2019.

RIBEIRO, Patrick Dourado. **RPGs nos consoles: suas influências no aprendizado informal da Língua Inglesa no Brasil.** *In: XVI SBGames.* Curitiba, PR. 2017. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/174861.pdf>>. Acessado em 03/03/2019.

RICHERME, Cláudio. **A técnica pianística – uma abordagem científica.** São João da Boa Vista-SP: AIR Musical Editora. 1996.

RINK, John. **Musical Performance: A Guide to Understanding.** Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

_____. **Sobre a Performance: O Ponto de Vista da Musicologia.** *In: Revista Música*, vol.13, n.1, p.32-60. Tradução de Pedro Sperandio. 2012.

ROCK BAND. Franquia de jogos desenvolvidos por *Harmonix Music Systems*, *MAIS*. Publicados por *Harmonix Music Systems*, *Mad Catz*, *MTV Games*, *Electronic Arts*, *Warner Bros. Games*, *EA Mobile*. 2007-2015.

RODRIGUES, Mauren Liebich Frey. **Do Texto ao Som: Relações de Influência na Música para Piano de Vieira Brandão.** Tese. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

ROSEN, Charles. ***Influence: Plagiarism and Inspiration.*** *19th Century Music*. Berkeley. v. IV/2, p. 87-100, 1980.

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Moraes. **A Concepção do Role-playing Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos.** Artigo. Revista Psicologia, Ciência e Profissão, vol.29 n.4, p.700-717. 2009. Universidade Federal da Paraíba. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pcp/v29n4/v29n4a05>>. Acessado em 03/03/2019.

SALEM, Katie e ZIMMERMAN, Eric. ***Rules of play – Game Design Fundamentals.*** Cambridge, Massachusetts: *The MIT Press*, 2004.

SANTIAGO, Patrícia Furst. **Mapa e síntese do processo de pesquisa em performance e em pedagogia da performance musical.** In: Revista da ABEM - Associação Brasileira de Educação Musical, vol.15, n.17. 2007. Disponível em: <<http://www.abemeducacaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/article/view/277>>. Acessado em: 10/04/2019.

SATO, Adriana Kei Ohashi; CARDOSO, Marcos Vinícius. **Além do Gênero: Uma Possibilidade Para a Classificação de Jogos.** In: VII SBGames (*Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment*), p.54-63. 2008. Belo Horizonte, MG. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.655.5244&rep=rep1&type=pdf#page=64>>. Acessado em: 07/03/2019.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. Tradução de Sandra Nitrini. Ed. Hucitec. São Paulo. 2008.

SCHÄFER, Camila. **Game music como produto cultural autônomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias**. In: revista Fronteiras – estudos midiáticos, vol 13, nº 2. 2011. Artigo. Revista Fronteiras. Unisinos, São Leopoldo. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2011.132.04>>. Acessado em 20/02/2021.

SCHENKER, Heinrich. **The Art of Performance**. Heribert Esser (Ed.) Tradução de Irene Schreier Scott. *New York: Oxford University Press*, 2000.

_____. **Schenker Documents Online**. Site. Disponível em: <https://schenkerdocumentsonline.org/colloquy/heinrich_schenker.html>. Acessado em 07/11/2020.

SCHREIER, Jason. **The Real Reason Aeris's Death Made You Cry**. Artigo (gamer). *Kotaku: gaming reviews, news, tips and more*. 2012. Disponível em: <<https://kotaku.com/the-real-reason-aeris-death-made-you-cry-5904337>>. Acessado em 29/01/2023.

SELF PORTRAIT (INTERIOR). Jogo desenvolvido e publicado por *DiMoDa*. 2017. Disponível em: <<https://theotrian.itch.io/self-portrait-interior>>. Acessado em 06/06/2022.

SHOR, Ira; FREIRE, Paulo. **A Pedagogy for liberation: dialogues on transforming education**. Granby, MA: Bergin & Gravey. 1997.

SILENT HILL. Franquia de jogos desenvolvidos por *Konami Computer Entertainment, Tokyo (Team Silent), Creature Labs, Climax Studios, Double Helix Games, Vatra Games, WayForward Technologies, Kojima Productions, HexaDrive*. Publicados por *Konami Digital Entertainment*. 1999-2024.

SILVA, Jairo Batista. **Música de Videogames como Repertório de Concerto**. Dissertação (Mestrado em Práticas Interpretativas). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS. 2018.

SILVA, Marcio Renato Pinheiro da. **Leitura, texto, intertextualidade, paródia**. 2008. Acta Scientiarum. *Human and Social Sciences*, vol. 25, nº 2, 211-220. Disponível em: <<https://doi.org/10.4025/actascihumansoc.v25i2.2172>>.

SIMCITY. Franquia de jogos desenvolvidos por *Maxis, Tilted Mill Entertainment, Aspyr Media, Full Fat, Infogrames, Nintendo EAD, Babaroga, HAL Laboratory, Track Twenty*. Publicados por *Electronic Arts, Brøderbund, Maxis, Nintendo, Superior Software, Acornsoft, Infogrames Entertainment, SA, Zoo Digital Publishing*. 1989 - 2014.

SIMULACRUM: CHAPTER ONE. Jogo desenvolvido e publicado por *Prymordium*. 2019. Disponível em: <https://gamejolt.com/games/simulacrum_chapter_one/233384>. Acessado em: 02/01/2022.

SPRENGER, Florian (2015). ***Insensible and Inexplicable - On the Two Meanings of Occult***. *communication +1*: Vol. 4: Iss. 1, Article 2. Disponível em: <<https://scholarworks.umass.edu/cpo/vol4/iss1/2>>. Acessado em 04/05/2019.

STRAUS, Joseph N. ***Remaking the past: musical modernism and the influence of the tonal tradition***. Cambridge: *Harvard University Press*, Revisão de Matthew Brown. 1990.

SUMMERS, Tim. ***Analysing video game music: sources, methods and a case study***. Artigo. In: *Ludomusicology: Approaches to video game music*. Editora *Equinox Publishing Ltd*. P. 8-31. 2016.

_____. ***Understanding Video Game Music***. Cambridge University Press, Universidade de Londres. 2016.

TAPSCOTT, Alan; LEÓN, Carlos; GERVÁS, Pablo. **Generating Stories Using Role-playing Games and Simulated Human-like Conversational Dynamics**. In: *Proceedings of the 3rd Workshop on Computational Creativity and Natural Language Generation*, p.34-42. 2018. Disponível em: <<http://www.aclweb.org/anthology/W18-6606>>. Acessado em 03/03/2019.

THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN. Jogo desenvolvido por Konami (SNES), Clockwork Tortoise (Sega CD, Genesis), Novotrade (Game Gear). Publicado por Konami (SNES), Sega (versões da Sega). 1994.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM. Jogo desenvolvido por Bethesda Game Studios. Publicado por Bethesda Softworks. 2011.

THE ROOM. Franquia de jogos desenvolvidos por Fireproof Games. Publicados por Fireproof Games e Team17. 2012-2021.

THE SIMS. Franquia de jogos desenvolvidos por Maxis (2000–2006, 2012–2015) e The Sims Studio (2006–presente). Publicados por Electronic Arts (EA Games). 2000-2014.

TOMB RAIDER. Jogo desenvolvido por Core Design. Publicado por Eidos Interactive. 1996.

TRASK, R. L. 2004. **Dicionário de Linguagem e Lingüística**. tradução e adaptação de Rodolfo Ilari. Revisão técnica de Ingedore Villaça Koch e Thaís Cristófaró Silva. São Paulo: Contexto. 364 p. ISBN 85-7244-254-5.

TYCHSEN, Anders; HITCHENS, Michael; AYLETT, Ruth; LOUCHART, Sandy. **Modeling Game Master-based Story Facilitation in Multi-player Role-playing Games**.

TYCHSEN, Anders; MCLLWAIN, Doris; BROLUND, Thea; HITCHENS, Michael. **Player-Character Dynamics in Multi-Player Role Playing Games**. In: *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. 2007. Disponível

em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.35388.pdf>>.

Acessado em 03/03/2019.

WRISTEN, Brenda. ***Avoiding Piano-related Injury: A Proposed Theoretical Procedure for Biomechanical Analysis of Piano Technique***. In: *Music Commons, Faculty Publications: School of Music*, 6. University of Nebraska - Lincoln. 2000.

ZAMBIASI, Saulo Popov; PINHEIRO, Patricia Leandra Barrufi. **Os Jogos de Computador e a Experiência Interativa: Do Espaço Virtual ao Real**. In: *Computer on the Beach*. 2010. Disponível em: <https://www.gsigma.ufsc.br/~popov/aulas/Publicacoes/ZambiasiPinheiro_ComputerOnTheBech2010.pdf>. Acessado em 03/03/2019.

ZANI, Ricardo. **Intertextualidade: Considerações em Torno do Dialogismo**. *Revista Em Questão*, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003.

7: APÊNDICES

7.1: Partituras dos arranjos autorais



Aerith

From the game Final Fantasy VII (1997)

Edited and revised by
Jairo Batista Thiersch
2023

Nobuo Uematsu
Jairo Batista Thiersch, arr.

Serena, Misteriosa (♩ = 70)



Com nostalgia
pp

7

11

p *pp*

15

ppp pp

Joystick Piano, Jairo Batista Thiersch (YouTube, SoundCloud, Instagram)
Thesis on VGM: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/174651>
Final Fantasy VII. Game for PlayStation, PC. Developed and published by SquareSoft (1997)

Sonhadora, Orando

19

rit. *p* *ppp* *A Tempo* *pp*

23

27

Sempre legato

31

pp *p* *pp*

36

Com fluidez

pp

ppp

pp

ppp

pp

ppp

pp

39

p

pp

Impactante, ardente

f

mf

f

p

41

cresc.

f

mf

ff

mf

fff

43

mp

Conflituoso

Punhalada, dor de morte

fff

pp

p

46

mf

49

f *p*

51

pp *p* *Aéreo* *pp* *mf*

53

pp *p*

8

55

mf

8

56

Luminoso

fp

mf

58

Com perseverança

f

pp

p

61

mf

fp

f

mf

64

p *mf* *f* *mf*

66

mp

68

Com fluidez, Obscurecendo
mf p cresc.

rit.....

mf *pp*

Pacífico, Equilibrado
pp

71

mf *ff* *fff*



Requiem for the Gods

From the game *Castlevania Symphony of the Night* (1997)

Edited and revised by
Jairo Batista Thiersch
2022

Michiru Yamane
Jairo Batista Thiersch, arr.

Lento, Religioso

Os harmônicos como vozes murmurantes e fantasmagóricas.

8

ppp
mf *Os baixos como pedais de órgão.*

Cantabile, solene

p

5

9

Como marcha fúnebre.

13

Joystick Piano, Jairo Batista Thiersch (YouTube, SoundCloud, Instagram)

Thesis on VGM: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/174651>

Castlevania Symphony of the Night. Game for PlayStation, Sega Saturn. Developed and published by Konami. 1997.

16 *Illuminado*

20

24 *Tranquilo, emotivo*

29

33 *Os harmônicos como vozes murmurantes e fantasmagóricas.*

pp

8

Tenso, herético

Os baixos como pedais de órgão.

f

2

36

Musical score for measures 36-38. The piece is in 3/4 time with a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The right hand features a melodic line with slurs and ties, while the left hand plays a steady eighth-note accompaniment with accents. The system is enclosed in a large oval.

39

Apocalíptico, mórbido

Os gravísimos como badaladas de sinos

Musical score for measures 39-41. The piece is in 3/4 time with a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The right hand has a melodic line with slurs. The left hand continues with eighth notes and includes a section of sixteenth-note chords starting at measure 40. The system is enclosed in a large oval.

42

Musical score for measures 42-43. The piece is in 3/4 time with a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The right hand features a complex texture of sixteenth-note chords with slurs. The left hand plays eighth notes with some chords. The system is enclosed in a large oval.

44

Musical score for measures 44-45. The piece is in 3/4 time with a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The right hand features a complex texture of sixteenth-note chords with slurs. The left hand plays eighth notes with some chords. The system is enclosed in a large oval.

46

48

p

Radiante, como voz divina.

50

f

52

54

p *f*

This musical system covers measures 54, 55, and 56. It is written for piano in a key with four sharps (F#, C#, G#, D#). The music is in 2/4 time. Measure 54 begins with a piano (*p*) dynamic and features a melodic line in the right hand with eighth-note patterns and a bass line with chords. A hairpin crescendo starts at the beginning of measure 54 and reaches its peak at the start of measure 55, where the dynamic changes to forte (*f*). Measure 55 continues with a more active melodic line in the right hand. Measure 56 concludes the system with a final chord in the right hand and a bass line.

57

ff

This musical system covers measures 57, 58, 59, and 60. It continues in the same key and time signature. Measure 57 starts with a piano (*p*) dynamic. A hairpin crescendo begins in measure 57 and reaches fortissimo (*ff*) by the start of measure 58. Measure 58 features a more complex melodic line in the right hand with some chromaticism. Measure 59 continues with a similar melodic texture. Measure 60 ends the system with a final chord in the right hand and a bass line.

7.2: Detalhamento das descrições afetivas após a experiência de se jogar os games

7.2.1: Final Fantasy VII (1997)

Final Fantasy VII (1997) tem sido aclamado como um dos jogos de RPG de maiores sucessos de todos os tempos, no universo dos videogames. Apresenta uma narrativa complexa e influenciada por várias tradições filosóficas, religiosas, e questões humanas do mundo antigo e atual. No livro intitulado como *Final Fantasy and philosophy the ultimate walkthrough*¹¹⁴ (2009), os autores Willian Irwin, Jason P. Blahuta e Michel S. Beaulieu discutem aspectos filosóficos do *game*, incluindo discussões sobre os personagens, como o protagonista *Cloud Strife* e *Aerith Gainsborough*. Segundo eles,

os personagens de *FFVII* possuem dois tipos diferentes de significantes. O primeiro tipo é incorporado aos personagens pelos desenvolvedores do jogo, então podemos chama-los de predeterminados; são os aspectos fixos dos personagens: cor do cabelo, fala, idade, etc. *Cloud Strife* é um durão¹¹⁵ de cabelo espetado, *Aeris* (ou *Aerith*) é uma malfadada *Cetra*, e assim por diante. Essas predefinições permitem apenas um conjunto limitado de significantes, mas os personagens em *FFVII* contêm profundidade psicológica e, portanto, um número significativo de predeterminações¹¹⁶ (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 18 – Tradução do autor).

Como apontam os autores Irwin, Blahuta e Beaulieu (2009), a narrativa e os significantes relacionados aos personagens do jogo são complexos e interpretativos. Os personagens e enredo estão entrelaçados tanto objetivamente como subjetivamente. São objetivos, como exemplificam os

¹¹⁴ *Walkthrough*, ou *gameplay*, são termos geralmente usados pelos *gamers* para se referir a textos e vídeos que descrevem passo a passo uma narrativa, revelando aos jogadores interessados as maneiras de se jogar. Costumam mostrar e discutir as decisões a serem tomadas e suas consequências, resolução de enigmas (*puzzles*), como se chegar a diferentes tipos de finalizações. É uma exposição intencional dos *spoilers* do *game*. Para vídeos, o termo *gameplay* também costuma ser usado com a mesma intenção. No Brasil adotam-se geralmente os termos “detonado” e também *gameplay*, para se referir à ideia de *walkthrough*.

¹¹⁵ Em geral as falas e posturas de *Cloud* foram programadas para tenderem a caracterizá-lo como um personagem durão, embora vários diálogos apresentem opções de respostas que tornam o personagem mais amigável.

¹¹⁶ *The characters in FFVII possess two different types of signifiers. The first type is built into the characters by the game developers, so we might call them presets; they are the fixed aspects of the characters: hair color, speech, age, and so on. Cloud Strife is a spiky-haired badass, Aeris is an illfated Cetra, and so on. These presets allow for only a limited set of signifiers, but the characters in FFVII contain psychological depth and therefore a significant number of presets* (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 18).

autores (2009, p. 18), e subjetivos quanto às possibilidades de interpretações filosóficas e psicológicas.

O arranjo que criei foi desenvolvido a partir de vários elementos do enredo de *FFVII*, relacionáveis à personagem *Aerith*. Em seguida, pesquisei as relações de influências intertextuais que incrementam o arranjo a partir de referências da música de concerto. Para que melhor se compreenda o significado da personagem *Aerith* (ou *Aeris*), no contexto do *game*, descrevi características do enredo para mostrar um pouco do universo do qual a personagem pertence, e que contribuem para a construção de sua identidade na narrativa de *FFVII*. A identidade de *Aerith* não pode ser compreendida fora de um contexto amplo de relações com diversos personagens, músicas, lugares visitados e situações diversas que se apresentam durante o jogo. Meu enfoque está principalmente na relação com a música tema que lhe diz respeito, e principalmente na cena de morte que a envolve. Entretanto, meu estudo apenas fará sentido através das conexões narrativas que estabeleço, discutindo as relações midiáticas e musicais que resultaram em minhas alfabetizações e afetos a partir das interatividades. Apresento então minhas atribuições pessoais de significados, e citarei o que considero mais relevante na relação da personagem com a narrativa de *Final Fantasy VII* (1997).

Aerith Gainsborough é uma mulher de aparência jovem, personalidade serena, gestos delicados, gentis, e um passado misterioso. Ela é a primeira personagem a ser mostrada no jogo, logo nas cenas de abertura. Vende flores pelas ruas sujas e poluídas da metrópole de *Midgar*. *Aerith* vive numa das várias favelas no setor 5 com a sua mãe adotiva, chamada *Elmyra Gainsborough*. As favelas de *FFVII* são relativamente semelhantes a bairros de classe média de países como o Brasil. Mais adiante, *Aerith* une-se aos rebeldes que lutam contra os interesses da corporação *Shinra Electric Power Company*. É comandada pelo personagem *Shinra*, que mais adiante é assassinado. Então, a corporação passa a ser presidida por *Rufos Shinra*, seu filho. *Rufus* não demonstra comover-se com a morte do pai, mostrando-se conivente com o ocorrido. O nome de *Shinra* é usado no *game* e na presente pesquisa para se referir tanto ao presidente assassinado da corporação como à própria corporação em si. Em geral, é usado para se referir à *Shinra Electric Power Company*.

A história de *Final Fantasy VII* (1997) se passa num mundo essencialmente controlado pela *Shinra Electric Power Company*. *Cloud Strife*, e um grupo diversificado (incluindo *Aerith*), buscam impedir que *Shinra* sugue a vida do planeta. O poder de *Shinra* favorece sua atuação como um governo mundial, com postos avançados nos outros continentes do mundo para manter o controle. Mas grande parte da estória envolve a cidade de *Midgar*, a metrópole industrial de *Shinra*. Os níveis superiores de *Midgar*, onde vive a classe alta, contrastam com as favelas abaixo da cidade, onde reside a grande maioria da classe trabalhadora (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 144 – Tradução do autor).

Os autores Irwin, Blahuta e Beaulieu descrevem um pouco do momento histórico “presente” em que se passa a narrativa de *FFVII*. A metrópole de *Midgar* funciona como uma capital global, no mundo do *game*. A corrupção política mundial é intensa! Desigualdades sociais extremadas, questões antiecológicas, desenvolvimento científico irresponsável e descomprometido com a vida, uso de tecnologias predatórias diversas, divulgações de *fake News* tornam as ações humanas cada vez mais preocupantes no mundo. Poucas pessoas no planeta despertaram para os perigos dessas relações predatórias. Beneficiam-se em curto prazo dos confortos proporcionados pela exploração de recursos naturais. Todavia, a longo prazo, alimentam um destino cruel para as gerações futuras. Mesmo assim, há um grupo de rebeldes atuando em *Midgar*, pretendendo expandir suas atuações. Intencionam mudar os rumos trágicos que direcionam as ações humanas no planeta do jogo, chamado *Gaia*. Esse grupo, de nome *AVALANCHE*¹¹⁷, é tratado como terrorista pela *Shinra*, que os persegue. Num dado momento, *Aerith* decide integrar a equipe de rebeldes. As ações de *AVALANCHE* derivam do contexto de lutas contra *Shinra*, mas também contra o *JENOVA Project*, a ser explicado mais adiante no texto. Tais ações dos rebeldes são também motivadas por tradições envolvendo a cidade de *Cosmo Canyon*. Lá, dizem os anciões que o planeta é um organismo vivo, que funciona em simbiose com as formas de vida que o habitam. Todas são derivadas do *Lifestream*, que é a energia vital e espiritual do mundo.

O grupo *AVALANCHE* é composto pelos personagens *Barret Wallace* (líder da equipe), *Tifa Lockhart* (lutadora de artes marciais, e amiga de infância

¹¹⁷ Em *Final Fantasy VII* (1997) alguns nomes são sempre utilizados com letras maiúsculas.

de Cloud), *Jessie Rasberry*, *Biggs*, *Wedge*, *Cloud Strife* (ex-SOLDIER de 1ª classe, mercenário terceirizado por *AVALANCHE*, mas que decide atuar no grupo por conta própria mais adiante), *Aerith* (decide atuar na causa do grupo ao longo da narrativa).



Figura 30 – O personagem Barret (ao fundo, na imagem) convocando o personagem Cloud (de roupa azul, na figura) a segui-lo. O gamer assume o controle do jogo nesse momento, através do personagem Cloud. Na ocasião, Cloud foi contratado como mercenário pelos membros de *AVALANCHE*, para provocarem uma explosão num dos vários reatores de energia em Midgar.

Outros personagens podem integrar a equipe controlável pelo jogador. Contudo, não necessariamente participam como membros de *AVALANCHE*, mas como simpatizantes da causa. São eles os personagens: *Red XIII* (um felino inteligente utilizado como cobaia de experiências científicas de membros de *Shinra*. Seu verdadeiro nome é *Nanaki*), *Cid Highwind* (mecânico e piloto de naves que trabalhava num experimento espacial pessoal), *Yuffie Kisaragi* (uma garota ladra com habilidades ninja), *Vincent Valentine* (ex-Turk que aceitou ser cobaia de experimentos do cientista *Hojo*, ambos empregados de *Shinra*), *Cait Sith* (um robô vidente constituído de um gatinho montado num *moogle*¹¹⁸).

¹¹⁸ *Moogles* são criaturas amigáveis, características da franquia *Final Fantasy*. Assemelham-se a gatinhos com pequenas asas de morcego e uma haste que sustenta uma bolinha acima de suas cabeças.

Aerith aparece novamente logo após o protagonista *Cloud* e outros membros de *AVALANCHE* explodirem o reator da *Shinra Corporation*, no setor nº 1, em *Midgar*. Na ocasião as pessoas nas ruas estão correndo alarmadas com o incidente e trombam na personagem, que cai no chão. É então que *Cloud*, o protagonista do enredo, se aproxima e interage com ela, como mostram as cenas da figura a seguir (Fig. 16):



Figura 31 – Seleção de cenas de *Final Fantasy VII* (1997), em que os personagens *Cloud* e *Aerith* se encontram e interagem pela primeira vez. Os quadros azuis contêm as falas dos personagens, e o desenho da mãozinha branca apontando com o dedo indicador sobre frases, palavras, ou sinais, são situações de decisões para o jogador nos diálogos do game.

Mais adiante na estória, *Aerith* adere à causa de *AVALANCHE*. Então, ela passa a se envolver diretamente nos enfrentamentos em batalhas, uso de itens adquiridos e magias desenvolvidas ao longo da estória.

Algum tempo após as cenas da Figura 16, *AVALANCHE* destrói outro reator de *Midgar*. Na ocasião, durante a fuga, o personagem *Cloud* cai da plataforma onde ficava o reator que acabaram de explodir, no setor nº 5 de *Midgar*. Ele então desperta dentro de um templo da favela, cercado de flores. Nesse momento ele se reencontra com *Aerith* cuidando das plantas. A partir de então *Aerith* se torna mais uma personagem jogável, junto a *Cloud*.



Figura 32 – Os personagens Cloud e Aerith se reencontrando. Nas cenas desta figura podemos novamente observar outros vários momentos de decisões para o jogador durante os diálogos, algumas trazendo consequências

dependendo das respostas escolhidas, embora outras não tragam resultados significativos para o enredo. Os personagens principais têm um nome sugerido pelos desenvolvedores de *Final Fantasy VII* (1997), mas o jogador pode renomeá-los como desejar. O inventário do game mostra os personagens controlados no momento, sempre com, no máximo, três deles ativamente. Mostra também os seus atributos principais, como a saúde (HP – health points) e a magia (MP – magic points), representadas por números que se elevam na medida em que os personagens sobem de nível (level). Para subirem de nível precisam derrotar diversos personagens hostis em batalhas, acumulando os pontos necessários que serão somados até que atinjam o próximo level. Sempre acumulam também um pouco de dinheiro (gil) após os combates. A posição do retrato do personagem no inventário pode ser colocado mais à direita ou à esquerda, o que faz com que o personagem posicione-se mais adiante ou mais ao fundo numa situação de batalha, o que significa receber ou provocar mais, ou menos, danos nas lutas.

No universo de *Final Fantasy VII* (1997) a mega corporação *Shinra* expandiu suas influências com o passar do tempo, tornando-se peça-chave das conduções políticas globais, do desenvolvimento tecnológico, da exploração espacial, da realização de manipulações genéticas e do controle de uma força militar alterada geneticamente. Tudo isso em defesa dos próprios interesses. O intenso uso da energia vital do planeta (*Lifestream*) com fins científicos/tecnológicos passou a danificá-lo, ameaçando a vida. As atividades desenvolvidas pela corporação resultaram em diversos conflitos, desigualdades sociais, guerras e poluição.

A metrópole de *Midgar* é amplamente dominada pela *Shinra Electric Power Company*. A corporação iniciou suas atividades com a produção de armas, e depois expandiram suas influências com o desenvolvimento da *Mako Energy*. Essa energia era extraída do *Lifestream* para gerar eletricidade, principalmente, além de outros produtos que viciaram a humanidade. O *Lifestream* é essencial ao equilíbrio de *Gaia*, e possui uma relação mística com as formas de vida. Ao ser altamente condensado, o *Lifestream* transforma-se em *Mako Energy* cristalizada, e torna-se o que é conhecido como *Materia*. *Materias* são esferas luminosas, de variadas cores, utilizadas para elevar os atributos de personagens e de outros objetos, aos quais possam ser anexadas. Num dado momento, o personagem *Sephiroth* diz o seguinte a respeito:

O conhecimento e a sabedoria dos *Ancients*¹¹⁹ estão preservados na *Materia*. Alguém com esse conhecimento pode livremente usar os poderes do Solo e do Planeta. Esse conhecimento interage entre nós mesmos e o planeta. Ou pelo menos é o que eles dizem¹²⁰ (FINAL FANTASY VII, 1997).

¹¹⁹ Em *FFVII*, *Ancients* é o nome dado a uma raça ancestral que habitou o planeta Gaia há milhares de anos no passado.

¹²⁰ *The knowledge and wisdom of the Ancients is held in the Materia. Anyone with this knowledge can freely use the powers of the Land and the Planet. That knowledge interacts between ourselves and the planet calling up magic... or so they say* (FINAL FANTASY VII, 1997).

Há vários tipos de *Materia* em *Final Fantasy VII* (1997), como: *Summon Materia*, usada para invocar entidades que geram efeitos positivos nos atributos dos personagens, e também para serem usados em batalhas; *Magic Materia*, usada para invocar magias de curas, danos ou benefícios com efeitos de *Status*¹²¹; *Command Materia* usada para adicionar habilidades ao usuário; *Support Materia*, usada para elevar os efeitos de outra *Materia* anexada em conjunto; *Independent Materia*, usada para favorecer a melhoria dos atributos do usuário com habilidades automáticas.



Figura 33 – Acima na figura, em *Final Fantasy VII* (1997), os personagens Cid e Cloud conversam sobre *Materia*. Abaixo, o inventário de Cloud correspondente ao uso delas. Cloud pode então acessar as *Materias* adquiridas em

¹²¹ Magias de *status* geram alterações nas condições físicas e mentais dos personagens, influenciando em suas saúdes e/ou possibilidades de tomadas de decisões durante as batalhas.

batalhas, comercializadas em lojas ou encontradas pelos cenários. As lojas são apenas diégéticas e sem relação financeira com o mundo real. Cada *Materia* evolui de nível individualmente, gera efeitos específicos quando equipada. Note que logo abaixo do nome de Cloud está escrito a palavra *Fury*¹²², em roxo. Isso indica que ele foi infectado com essa condição de Status numa batalha. Para curar-se precisa expor-se à alguma invocação mágica, ou itens medicinais correspondentes. A sigla *Wpn* (*Weapon*) corresponde à arma utilizada pelo personagem, e a sigla *Arm* corresponde à vestimenta protetora utilizada. Cada círculo referente à *Wpn* e à *Arm* corresponde à possibilidade de se anexar uma *Matéria*. Os círculos que são conectados entre si possibilitam o uso de *Matérias* que se influenciam na relação de seus atributos, podendo intensificar os efeitos dos itens utilizados.

Há também tipos raros de *Materia* que não podem ser equipadas como as demais descritas, mas quando encontradas são usadas para influenciar os eventos do *game*¹²³. São elas: *Black Materia*, buscada por *Sephiroth*, uma vez que ela pode ser usada para invocar a *Ultimate Destructive Magic*, ou *Meteor*, que pode destruir a humanidade e também *Gaia*; A *White Materia*, que seria oposta à *Black Materia* ao ser utilizada para invocar a *Ultimate White Magic*, ou *Holy*, que pode proteger e curar o planeta; A *Keystone*, que é uma *Materia* usada como chave de acesso ao *Temple of the Ancients*; A *Huge Materia*, que é formada a partir da compressão da *Mako Energy* num *Mako Reactor*, e há apenas quatro delas no mundo.

As produções da *Shinra*, como as *Materias* e a *Mako Energy*, enriqueceram grandemente a corporação. É sediada num arranha-céu de 70 andares da metrópole de *Midgar*, rodeada por oito instalações com imensos reatores de energia.

Midgar é dividida em duas partes. Uma está em nível superior, e contém o comércio e as instituições utilizadas pela população. A outra parte encontra-se abaixo da primeira. Contém gigantescas favelas que não recebem a luz solar, por estarem encobertas por estruturas da parte superior. As periferias são os lugares mais poluídos e violentos de *Midgar*. A cidade está a uma curta distância do oceano e é rodeada por uma mega estrutura de formato circular¹²⁴.

¹²² “O Status *Fury* reduz a taxa de acerto do personagem para ataques físicos e mágicos em 3/10, mas também dobra a taxa na qual o medidor de limite de um personagem é preenchido; pode ser um efeito de Status positivo ou negativo, dependendo da situação”. Fonte: *Final Fantasy Fandom*: <[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Fury_\(status\)#:~:text=Appearances-Final%20Fantasy%20VII,effect%20depending%20upon%20the%20situation](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Fury_(status)#:~:text=Appearances-Final%20Fantasy%20VII,effect%20depending%20upon%20the%20situation)>. “Limit é uma habilidade de ataque especial usada para realizar os comandos *Limit Breaks*”. Fonte: *Final Fantasy Fandom*: <[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Limit_\(Final_Fantasy_VII\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Limit_(Final_Fantasy_VII))>.

¹²³ O uso dessas *Materias* se dá durante eventos cinemáticos, em que o jogador não controla as ações dos personagens, embora geralmente seja necessário que as encontre em tempo real.

¹²⁴ A ideia de uma metrópole circular com um grande edifício (templo) no centro tem semelhanças com a cidade de Atlântida, descrita nos diálogos de Platão denominados *Timeu* e *Critias* (360 a. C.). Nas obras, a cidade perdida de Atlântida (em grego, Ἀτλαντὶς [“Filha de Atlas”]) teria sido erguida numa ilha, ou continente, habitado por uma próspera civilização, num passado relativamente perdido da história humana. Segundo Platão, ela desapareceu por completo no oceano em um único dia e noite após um grande cataclismo que teria ocorrido há cerca de 12.000 anos. O texto sugere que os habitantes da ilha foram punidos pelos deuses por se corromperem. Em *Timeu* e *Critias* a fonte do texto de Platão é referenciada como a partir de Sólon, um estadista e poeta grego que teria sido

No centro dessa estrutura está o prédio usado como sede da corporação. Cada um dos oito setores de *Midgar* contém um imenso reator de energia. *Shinra* possui também vários outros reatores distribuídos ao redor do mundo.

contato com sacerdotes egípcios e aprendido sobre Atlântida. Outra referência mitológica para Midgar vem de uma tradição nórdica relacionada ao mundo de Midgard, o reino dos humanos. Na lenda, Midgard seria um mundo intermediário entre o paraíso e o limbo (Asgard e Niflheim). A tradição nórdica diz que o reino foi formado a partir de partes do corpo de um gigante de gelo chamado Ymir. Sua carne se tornou a terra e seu sangue um intransponível oceano habitado pela gigante serpente marinha Jörmungandr. A serpente circula o oceano até agarrar sua própria cauda. Na mitologia, Midgard será destruída na batalha de Ragnarök, a batalha final, e então a gigantesca serpente envenenará a terra e o oceano gerando um colossal maremoto que destruirá Midgard, o reino dos humanos. O simbolismo da serpente que morde a própria cauda, também conhecido como Ouroboros, também é encontrado no antigo Egito e na alquimia medieval européia.

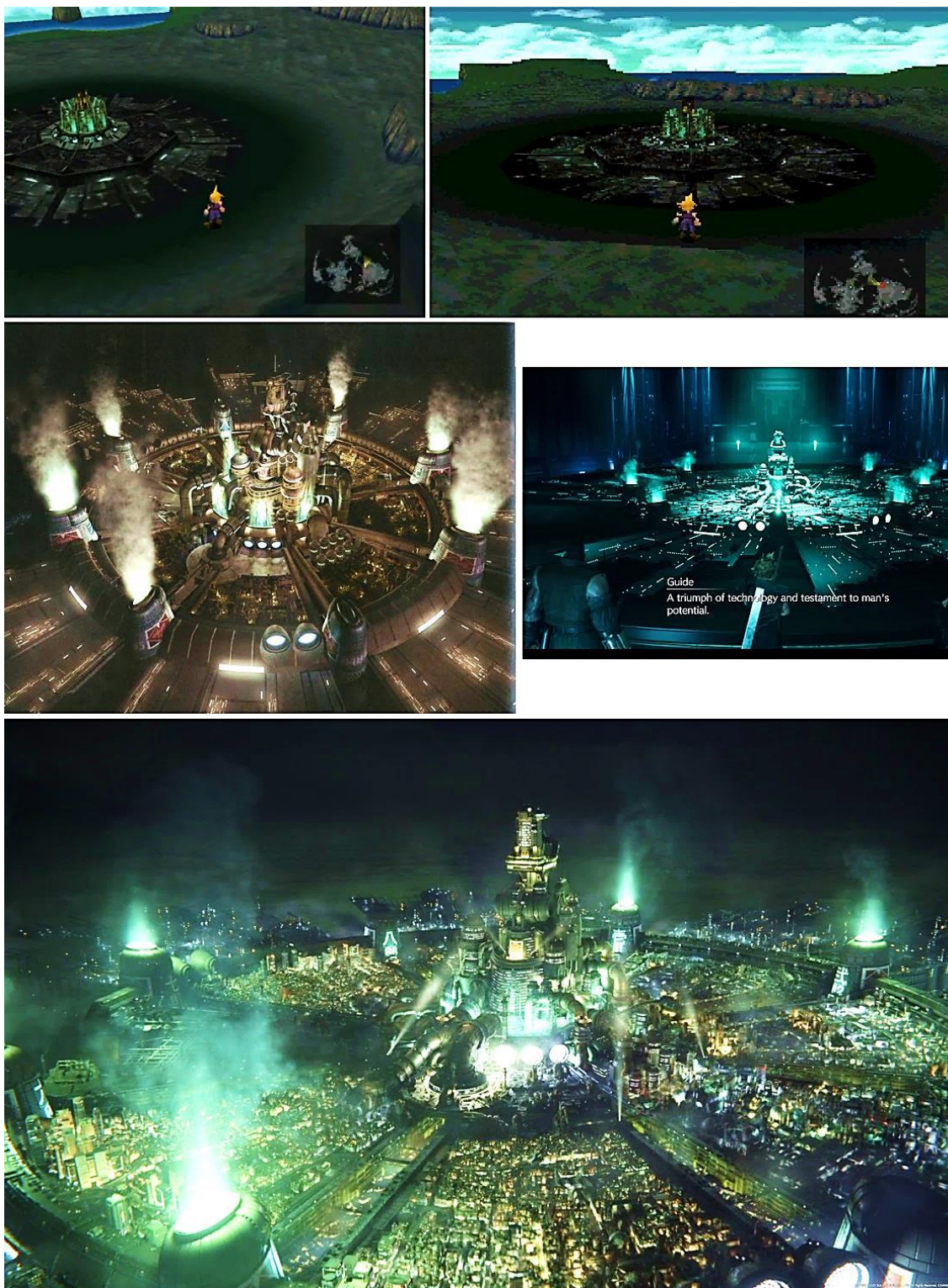


Figura 34 – Imagens da metrópole de Midgar, em *Final Fantasy VII* (1997-2020). No topo da imagem observa-se duas figuras com o personagem Cloud (*Final Fantasy VII*, 1997) diante da metrópole, enquanto transita pelo mapa mundi do game. O mapa mundi funciona como uma maquete de Gaia, na qual o jogador guia-se rumo aos lugares que deseja visitar. À direita, no centro da imagem, vemos o personagem Barret (*Final Fantasy VII: Remake*, 2020) observando um modelo da cidade, em miniatura, dentro do arranha-céu de Shinra. Logo abaixo observamos uma versão panorâmica e ampliada de Midgar. O edifício da Shinra está ao centro, além dos oito reatores de energia, com alguns emanando fumaça e luzes esverdeadas.

A influência de *Shinra* fez de *Midgar* a capital global de *Gaia*. A obscuridade poluente e desumana da metrópole espelha a corrupção política e o capitalismo predatório de um mundo à beira da falência. Irwim, Blahuta e Beaulieu (2009) escrevem que,

a história de *Final Fantasy VII* se passa num mundo essencialmente controlado pela *Shinra Electric Power Company*. *Cloud Strife* e um grupo diversificado buscam impedir que *Shinra* sugue a vida do planeta. O poder de *Shinra* permite sua atuação como um governo global, com postos avançados nos outros continentes do mundo para manter o controle. Mas grande parte da história envolve a cidade de *Midgar*, a metrópole industrial de *Shinra*. Os níveis superiores de *Midgar*, onde vive a classe alta, contrastam com as favelas abaixo da cidade, onde reside a grande maioria da classe trabalhadora. As favelas, no Setor 7, em particular, são o lar da resistência liderada por *AVALANCHE*. No ato final de conflito de classes, *Shinra* desmorona a placa superior do Setor 7, matando toda a população¹²⁵ (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 144 – Tradução do autor).

Irwin, Blahuta e Beaulieu citam um dos momentos trágicos e críticos de *FFVII* (1997). *Shinra* é capaz de qualquer coisa para manter o poder como meio de autoridade e controle em *Midgar*, e em *Gaia* como um todo. Ao descobrirem que as favelas sob o Setor 7 poderiam abrigar a sede da *AVALANCHE* eles organizam-se para destruir o Setor. Culparam os membros da *AVALANCHE* pelo ocorrido, alimentando o ódio da população contra os rebeldes através de *fake news*.

Com a expansão política e empresarial, *Shinra* intensifica cada vez mais seus domínios, adoecendo *Gaia*. Controla várias instituições, como o Departamento de Armas, o Departamento de Desenvolvimento Urbano, Departamento de Segurança Pública, Departamento de Exploração Espacial, e o Departamento científico, que através dos estudos do *Dr. Hojo* realizam experimentos com a exposição de humanos à *Mako Energy*, no *JENOVA Project*.

¹²⁵ *The story of Final Fantasy VII is set in a world essentially controlled by the Shinra Electric Power Company. Cloud Strife and a diverse group seek to stop Shinra from sucking away the planet's life. Shinra's power allows it to act as a world government, with outposts on the other continents of the world to maintain control. But much of the story surrounds the city of Midgar, the industrial metropolis of Shinra. The upper levels of Midgar, where the upper class lives, are contrasted with the slums below the city, where the vast majority of the laboring class dwells. The slums, Sector 7 in particular, are the home of the resistance led by AVALANCHE. In the ultimate act of class conflict, Shinra collapses the upper plate of Sector 7, killing the entire population* (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 144).

Com a influência militar, *Shinra* faz uso de inteligências secretas chamadas *Turks*. Membros dos *Turks* agem de acordo com os interesses obscuros da corporação em busca de respostas sobre o passado oculto dos ancestrais, de *Gaia* e sobre a exploração e uso de seus recursos naturais. Atuam também nas atividades de dominação política. Os *Turks* também colaboram com os interesses do *JENOVA Project*.

Inicialmente o foco do *JENOVA Project* eram estudos que sucederam a uma descoberta proveniente de escavações arqueológicas que revelaram os restos mortais de uma antiga e peculiar forma de vida encontrada num estrato geológico que foi datado em cerca de 2000 anos de idade. Os pesquisadores acreditavam ser o corpo de um *Ancient*, um antigo *Cetra*. O codinome *JENOVA* passou então a ser utilizado para se referir tanto ao caso científico como também aos restos mortais escavados. Com o tempo os estudos se expandiram. Foi descoberta uma relação entre esta extinta forma de vida peculiar e lendas dos ancestrais.



Figura 35 – O personagem Sephiroth diante da escultura alada que oculta a capsula que abriga os restos mortais de JENOVA.

No universo de *Final Fantasy VII* (1997) há uma lenda que diz que, há milhares de anos, *Gaia* foi habitada por uma antiga raça conhecida como *Cetras*, também chamada de *Ancients*. Eram nômades, e na aurora de sua civilização faziam uso da magia, vivendo em harmonia com os ecossistemas. Possuíam a habilidade de “ouvir” a “voz” do planeta e “conversar” com ele. Eles conseguiam acessar a energia vital de *Gaia*, ou *Lifestream*, que, de alguma

maneira, contém registros de diversos acontecimentos no mundo. Esse conhecimento foi se perdendo junto à era de sua antiga civilização desaparecida. Diziam que quando alguma forma de vida morre ela volta a integrar essa energia vital (*Lifestream*). Quando *Gaia* está em desequilíbrio o *Lifestream* atua para curá-la. O equilíbrio está intimamente ligado às ações das formas de vida no planeta, principalmente aquelas caracterizadas como inteligentes.

Num dado momento, os *Cetras* uniram-se numa jornada para aperfeiçoar a vida de *Gaia*. Resultou numa divisão política de dois grupos opostos. O grupo que decidiu pela jornada ficou conhecido como *Ancients*. O outro grupo ficou conhecido como seres humanos. Logo, os seres humanos surgiram a partir dos antigos *Cetras*. Trocaram a vida nômade pela sedentária e ergueram cidades pelo mundo, repletas de estruturas que facilitaram a sua nova maneira de interpretar a realidade. Com o tempo perderam as habilidades características de seus ancestrais, e não mais conseguiam contatarem-se diretamente com *Gaia*.

No passado, um meteoro chocou-se com o planeta, provocando uma imensa cratera no polo norte. Recebeu o nome de *Northern Crater*.



Figura 36 – A *Northern Crater*, sobrevoada pela aeronave adquirida pelos personagens num momento avançado do desenrolar narrativo em *Final Fantasy VII* (1997). Ao fundo observa-se no céu uma pequena parte do gigantesco meteoro (avermelhado) que viaja no espaço, em rota de colisão com *Gaia*.

No passado, após o choque do meteoro, houve um genocídio provocado por uma pandemia global. A população adoeceu massivamente por um vírus mortal de origem desconhecida. Afetou principalmente os *Ancients* (os antigos *Cetras*) que eram mais vulneráveis.

Na narrativa do jogo, trinta anos antes dos acontecimentos que dão início ao *game*, um pesquisador chamado *Dr. Gast* conduzia as escavações arqueológicas do *JENOVA Project*, financiadas pela *Shinra Corporation*. O *Dr. Gast* era também o líder do Departamento Científico da *Shinra Corporation*, trabalhando em conjunto com o *Dr. Hojo* e a *Dr^a Lucrecia*. Como dito anteriormente, as pesquisas iniciais concluíram erroneamente que se tratava dos restos mortais do corpo de um *Ancient*, um antigo *Cetra*. Novas pesquisas revelaram que se tratava dos restos mortais, não de um *Ancient*, mas de uma forma de vida alienígena até então desconhecida. Esta forma de vida proveniente do céu trouxe consigo o vírus que causou a pandemia. A entidade alienígena, e assuntos relacionados, passaram a ser tratados com o codinome *JENOVA*. Com as novidades, os estudos foram redirecionados. Assim, o *Dr. Gast* desinteressou-se pelas pesquisas. Abandonou o projeto, uma vez que seu foco de interesse eram os *Ancients*.

O *Dr. Gast* deixa a *Shinra Corporation* para tornar-se um pesquisador independente em sua investigação sobre os ancestrais. O foco nos estudos sobre os *Ancients* fez com que *Shinra* mantivesse presa em suas instalações uma mulher chamada *Ifalna*. Os estudos apontavam-na como uma possível descendente dos *Cetras*, comprovando-se como verídico. Desapontado com a corporação, *Gast* ajuda *Ifalna* a escapar. Eles migram para um lugar distante próximo ao pólo norte de *Gaia*, chamado *Icecle Inn*. Lá, o *Dr. Gast* investiu em seu próprio laboratório de estudos, com a ajuda de *Ifalna*. Eles apaixonaram-se e geraram uma garota chamada *Aerith*. Poucos dias após o nascimento da garota a localização do *Dr. Gast* foi descoberta pelo *Dr. Hojo*, que queria levar consigo *Ifalna* e *Aerith*. Ao reagir à abordagem o *Dr. Gast* foi assassinado a tiros pelos membros da *Shinra*. Então, as duas personagens foram levadas à força até as instalações da corporação em *Midgar*. Após sete anos elas escaparam, mas *Ifalna* feriu-se gravemente na fuga.

Nesse período, *Midgar* estava em guerra contra a região de *Wutai*, pois *Shinra* pretendia construir um reator no local, expandindo suas influências

políticas globais. Dentre os guerreiros convocados para ingressarem no conflito estavam os personagens *Sephiroth* e o marido de *Elmyra*, a personagem que se tornou a mãe adotiva de *Aerith*. Diariamente, *Elmyra* visitava a estação de trem entre os setores de *Midgar*, na esperança de ver seu marido desembarcar. Num desses dias, *Elmyra* encontrou *Ifalna* e *Aerith*, que desembarcaram do trem. Muito ferida, vindo a falecer pouco depois, *Ifalna* agoniza e pede a *Elmyra* que crie *Aerith*.

As habilidades de *Aerith* foram primeiramente percebidas em seu novo lar após ela manifestar sentir a morte do marido de *Elmyra*. Ela não acreditou na garota até receber uma carta dias depois confirmando a situação. Espalharam-se boatos sobre as habilidades da menina, chegando aos ouvidos do personagem chamado *Tseng*, um dos *Turks* de alta influência que passou a perseguir *Aerith*. Ao integrar um dos grupos de *AVALANCHE*, *Aerith* luta pelo reequilíbrio planetário contra *Shinra*. *Aerith* passa então a ser foco das atenções obsessivas do personagem *Sephiroth*, o principal antagonista.

Na antiguidade, *JENOVA* ficou conhecida como *Calamity from the Skyes* [A *Calamidade dos Céus*]. Nesse tempo, a humanidade sedentária permaneceu segura contra a infecção, mas os antigos e nômades *Cetras* quase foram extintos. A doença causava grotescas mutações físicas, e profundas perturbações psicológicas que afetavam diretamente as memórias. Apenas um reduzido grupo dos *Ancients* foi capaz de sobreviver e resistir à crise, até controlarem-na. Segundo a lenda, eles resolveram a situação após cristalizarem o cadáver da criatura *JENOVA* no estrato geológico da *Northern Crater*, encontrado pelos arqueólogos milênios mais tarde.

O *Dr. Hojo* e a *Dr^a Lucrecia* tiveram um filho, e são outro casal de cientistas apaixonados e engajados no projeto *JENOVA*. Num momento de loucura, durante a gestação, injetaram células de *JENOVA* no feto, acreditando que o bebê manifestaria as habilidades perdidas de um *Ancient*. Seu filho recebeu o nome de *Sephiroth*. Não pretendo aprofundar-me em questões religiosas e históricas relacionáveis a situações e personagens do *game*, mas considero interessante notar as influências, como exemplo, no próprio nome de *Sephiroth*. Alguns aspectos do tipo são descritos por Irwin; Blahuta e Beaulieu (2009) na seguinte citação:

O nome de *Sephiroth* origina-se na tradição da espiritualidade cabalística ocidental, onde as *sefirot* representam as dez emanções de uma Divindade Absoluta. Como o Xintoísmo tradicional carece de qualquer noção de um Absoluto, o próprio nome de *Sephiroth* deve alertar-nos que ele é o produto de um problema potencialmente sincrético. No jogo, isso se traduz em suas duas formas contraditórias: primeiro, como a resposta violenta à influência externa (quando ele assassina uma figura capitalista importante, um inimigo em comum com os heróis do jogo – o presidente de *Shinra*, pai de *Rufos*), e então como a voz da própria influência externa (quando ele torna-se o inimigo primário dos heróis do jogo). Aprendemos que *Sephiroth* foi criado pelo cientista louco de *Shinra*, *Hojo*, que forçou uma matéria estranha (células de *JENOVA*) - injetada - nele quando era um feto (...). Embora *Sephiroth* refira-se a *JENOVA* como sua “mãe”, ela (que não era *JENOVA*) era uma mulher humana que o gestou e deu-lhe à luz. Essa mulher é *Lucrecia*. Seu nome (inspirado na figura história de *Lucrecia* do império romano) carrega a conotação de estupro e reforma, que se aplica diretamente ao seu papel em *FFVII*. Segundo *Lívio*, o filho do último rei de Roma estuprou *Lucrecia*, que então se matou como uma resposta. Os frutos de seu suicídio - a vingança de seu marido - trouxeram um fim à monarquia romana e inaugurou a república. Isso é exatamente o que *Sephiroth* (fruto de um experimento obstétrico) causa ao corpo político existente em *FFVII* - ele não apenas assassina o presidente, mas suas ações, em última análise, desestabilizam a corporação *Shinra*. Desta forma, a metáfora de *Lucrecia* pode referir-se a um estupro de natureza tecnológica que *Cloud* está tentando purificar. A consequência da ciência antinatural de *Hojo* produz o ser que encontra meios de pôr em perigo o planeta inteiro.¹²⁶ (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 130-131 – Tradução do autor).

Após ler os documentos do *JENOVA Project*, *Sephiroth* fica obcecado para conhecer sua mãe. Acredita equivocadamente ser *JENOVA*, e não *Lucrecia*. Isso ocorreu devido ao fato de que logo após seu nascimento *Sephiroth* foi tomado de seus pais pela *Shinra*. Mais tarde, recebeu apenas a

¹²⁶ *Sephiroth's name originates in Western Kabbalistic spirituality, where the sephirot represent the ten emanations of an Absolute God. As traditional Shinto lacks any notion of an Absolute, Sephiroth's very name should warn us that he is the product of a potentially problematic syncretism. In the game, this translates into his two contradicting forms: first, as the violent response to foreign influence (when he assassinates a major capitalist figure, a common foe of the game's Heroes), and then as the voice of the foreign influence itself (when he becomes the Heroes' primary enemy). We learn that Sephiroth was made by Shinra's mad scientist, Hojo, who forced foreign matter (Jenova cells) into him as a fetus (...). Although Sephiroth refers to Jenova as his "mother," it was a human woman who carried and gave birth to him. That woman is Lucrecia. Her name carries the connotation of rape and reform, which directly applies to her role in FFVII. According to Livy, the son of the last king of Rome raped Lucretia, who then killed herself as a response.16 The fruits of her suicide—her husband's revenge—brought an end to Roman monarchy and ushered in the republic. This is exactly what Sephiroth (the fruits of experiments in obstetrics) does to the existing body politic of FFVII—not only does he assassinate the president, but his actions ultimately destabilize the Shinra company. In this way, the Lucretia metaphor might refer to a technological rape of nature that Cloud is attempting to purify. The consequence of Hojo's unnatural science produces the being who finds the means to endanger the entire planet (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 130-131).*

informação de que sua mãe faleceu no parto, e que se chamava *JENOVA*. Revoltado com as informações, ele assassina o presidente *Shinra*. Então, a corporação passa a ser presidida por seu filho *Rufos Shinra*. Em seguida *Sephiroth* viaja pelo mundo em busca de *JENOVA*. Os membros de *AVALANCHE* partem de *Midgar* em busca de pistas sobre o antagonista, e sobre os mistérios que envolvem *Shinra*.



Figura 37 – Seleção de cenas com a presença do personagem *Sephiroth*, em *Final Fantasy VII* (1997). Dentre as imagens selecionadas o personagem encontra-se diante de relevos históricos (similares a relevos dos antigos egípcios, no mundo real) no local denominado como *Temple of the Ancients*, e na biblioteca de uma mansão que contém os textos de pesquisas científicas relacionadas a *JENOVA*, em seus porões secretos.

Inicialmente, o personagem *Cloud* via *Sephiroth* com admiração, e desejava também tornar-se um militar influente. Trabalharam juntos em várias ocasiões. *Sephiroth* abandona a corporação. Ela passou a coloca-lo em

diversos conflitos morais após a realização de trabalhos que, acidentalmente, revelaram-lhe suas verdadeiras origens. Numa das missões militares convocadas por *Shinra*, ao lado de *Cloud*, *Sephiroth* deparou-se com um reator apresentando problemas. Neste local eles descobrem *JENOVA* e cápsulas contendo estranhas formas de vida que serviam de cobaias às pesquisas secretas. As cobaias sofreram mutações após serem expostas longamente à *Mako Energy*. *Cloud* e *Sephiroth* também foram expostos, mas em baixa intensidade, pois a exposição à *Mako Energy* era um procedimento obrigatório aos militares de elite (os *SOLDIERS*). Com a exposição, criavam seres humanos com habilidades excepcionais. Eram também sujeitados à aplicação de células de *JENOVA* em seus corpos. Isso era um *SOLDIER*.



Figura 38 – Cenas de Final Fantasy VII (1997), em que Cloud e Sephiroth investigam um reator de energia e descobrem as capsulas do JENOVA Project. Abaixo, na figura, imagens da mansão onde os pesquisadores de Shinra realizavam estudos sobre os Ancients e sobre JENOVA.



Figura 39 – Cenas de Final Fantasy VII (1997). Cloud observando Sephiroth acessando documentos do JENOVA Project, e comentando-os. Os estudos ficaram arquivados na biblioteca secreta presente nos níveis subterrâneos da mansão.

SOLDIERS foram produzidos secretamente em massa após os resultados das exposições observados em *Sephiroth*, o que gerava também um brilho peculiar em seus olhos. Os novos *SOLDIERS* que serviam de cobaias em capsulas como as descobertas por *Sephiroth* e *Cloud*. Os *SOLDIERS* não adquiriam habilidades tão incomuns quanto as de *Sephiroth*, nem desenvolveram as habilidades dos *Ancients*, mas tornavam-se mais habilidosos do que aqueles que não eram sujeitos aos testes.

Próximo às capsulas, *Sephiroth* encontrou também a câmara gravada com o nome *JENOVA*. Ele entra em crise e, em estado de ira, segue em busca dos estudos do projeto. Pelo mundo, ele deixa terra arrasada por cada lugar onde transita. Passa a crer que é um descendente dos *Cetras* pela fusão genética realizada equivocadamente entre o alien e seu corpo. *Sephiroth* se convence de que a humanidade desonrou os *Ancients*, passando a auto considerar-se a única esperança de *Gaia*. Ele não descobriu que a criatura *JENOVA* foi responsável no passado por uma crise planetária que fez desaparecer a antiga civilização *Cetra*.



Figura 40 – Cenas de Final Fantasy VII (1997). Sephiroth irado com a humanidade ao considerá-la traidora por romperem com as tradições dos Cetras. Obcecado por encontrar JENOVA ele destrói a capsula que contém seus

restos mortais, e leva consigo a cabeça do cadáver. Após ser golpeado por Cloud, que tenta impedi-lo, Sephiroth cai numa fonte de Lifestream no local. A fonte alimenta o reator ali presente. JENOVA é mostrada como uma figura similar ao corpo feminino de um ser humano mutilado, em decomposição. Aparentemente, o que restou de JENOVA foi um tronco com a sua cabeça. Seu olho esquerdo emana uma estranha luz vermelha.

Depois de ler sobre os efeitos do *Lifestream*, *Sephiroth*, após brigar com *Cloud*, deixa-se derrotar enquanto visitam o reator que contém *JENOVA*. Sua intenção era cair na fonte de *Lifestream* abaixo do reator, para fundir sua energia vital com a de *Gaia*. Assim, ele passa a fazer parte da energia de *Gaia*, integrando diretamente o *Lifestream*. Dizem os antigos que esse é o destino dos mortos. Desse modo, *Sephiroth* intencionava tornar-se uma divindade, ao renascer através do *Lifestream*. Após a fatalidade, *Sephiroth* é decretado como morto. Todavia, sinais misteriosos de sua presença surgiram em vários lugares do mundo. *Cloud* e os demais investigaram a respeito. Contudo, *Cloud* pode gerar dúvidas ao jogador quanto às suas verdadeiras posições.

Cloud gosta de jogar suas cartas “perto do colete” e nunca deixa claras as suas motivações. Quando o jogo começa, *Cloud* parece ser o hobbesiano¹²⁷ perfeito, dedicado a usar seus dons para benefício pessoal, vendendo suas habilidades como mercenário. Então ele envolve-se no grupo de resistência *AVALANCHE*, e as coisas ficam mais sombrias. Ele dedica-se a opor-se ao perverso *Sephiroth*, mas por que? É porque se *Sephiroth* não se frustrar, ele ganhará um poder divino sobre todos, e *Cloud* está simplesmente protegendo sua própria liberdade?¹²⁸ (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 93 – Tradução do autor).

Após a morte de *Sephiroth*, *Cloud* tem vários momentos de *déjà-vu* ao longo do *game*, afetando suas atitudes, suas memórias, trazendo dúvidas sobre sua índole e personalidade. *Cloud* não conquistou o posto que almejava como um *SOLDIER* comparável a *Sephiroth*.

Os documentos secretos de *Shinra* sobre o *JENOVA Project* diziam que os humanos adoeceram *Gaia* com a sua nova maneira de viver. *Sephiroth*

¹²⁷ Termo relacionado ao pensamento do filósofo inglês Thomas Hobbes (1588-1679). Hobbes concebeu a ideia de que a humanidade se comporta de maneira similar à de animais selvagens. Por natureza, os seres humanos seriam então incapazes de desenvolver uma vida salubre em sociedade. Nesse meio animalesco e egoísta, segundo o pensamento de Hobbes, todos os seres humanos se portariam essencialmente de forma semelhante, o que justificaria a apatia observada por séculos e milênios de conflitos e guerras intermináveis ao longo da história.

¹²⁸ *Cloud likes to play his cards close to the vest and never quite makes his motivations clear. As the game begins, Cloud seems the perfect Hobbesian, dedicated to using his gifts for personal benefit by selling his skills as a mercenary. Then he gets involved in the resistance group AVALANCHE, and things get murkier. He devotes himself to opposing the evil Sephiroth, but why? Is it because if Sephiroth is not thwarted, he will gain godlike power over everyone, and Cloud is simply protecting his own freedom?* (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p.93).

revelou apenas uma parcela dos fatos, deturpando a verdade sobre o seu passado e o de seus ancestrais.

O planeta *Gaia* é uma forma de vida dinâmica capaz de produzir suas próprias defesas e curas através do *Lifestream*. No jogo, uma lenda também diz que, na crise, *Gaia* gerou formas de vida gigantes chamadas *Weapons*. Elas atuariam como anticorpos planetários numa emergência. As *Weapons* permaneceram adormecidas e também cristalizadas em extratos geológicos. O planeta passou a direcionar o *Lifestream* para curar-se da ferida provocada pelo meteoro. Um processo que duraria milhares, ou talvez milhões de anos. Com o tempo, os *Ancients* restantes foram desaparecendo. Seus atributos peculiares foram adormecendo no inconsciente, tornando-se cada vez mais raros, enquanto a humanidade expandia-se pelo mundo. Por fim, os antigos *Cetras* fundindo-se socialmente junto aos humanos, enquanto raríssimos descendentes dos *Ancients* ainda manifestavam as habilidades ancestrais. É o caso da personagem *Aerith*, a última descendente viva conhecida dos *Ancients*.

Logo na infância, *Aerith* manifestava habilidades como a clarividência. Os *Turks* logo passaram a persegui-la com o intuito de usarem suas habilidades para possivelmente descobrirem a localização da *Promised Land*.

Diziam os *Ancients* que a *Promised Land* é um lugar de fonte praticamente infinita de *Lifestream*, e que poderia ser convertida em *Mako Energy*. Dizem que apenas os *Ancients* poderiam revelar a sua localização, dadas as suas relações com o *Lifestream*. Nesta simbiose, contribuíam para o equilíbrio, cura e aperfeiçoamento do planeta, da vida. Os humanos são uma parcela da população dos antigos *Cetras*, que se tornaram cada vez mais massivas ao desligarem-se do foco ecológico ancestral. Com o tempo passaram a ressignificar os elementos e as demais formas de vida da natureza, de acordo com os símbolos de cada novo momento.

Em resumo, as atividades da *Shinra Corporation* eram secretamente direcionadas aos estudos sobre *JENOVA*, sobre os descendentes dos *Ancients*, sobre a *Promised Land* e a fundação de uma cidade nesse lugar (na *Promised Land*). A cidade seria nomeada como *Neo Midgar*, crendo que lá poderiam fazer uso ilimitado do *Lifestream*. A *Promised Land* é tratada como

uma lenda, embora os *Ancients* se referissem ao lugar como realmente existente. *Aerith* diz o seguinte a respeito:

Você não sabe onde está a *Promised Land* dos *Ancients*. Você procura e viaja até senti-la. Como você sabe,... esta é a *Promised Land*. (...) Tudo o que sei é que... Os *Cetras* nasceram do Planeta, falam com o Planeta e revelam o Planeta. E... então... Os *Cetras* retornarão à *Promised Land*, uma terra que promete uma felicidade suprema. Um dia eu sairei de *Midgar*... Falarei com o Planeta e encontrarei a minha *Promised Land*... É o que a minha mãe me dizia¹²⁹ (FINAL FANTASY VII, 1997 – Tradução do autor).

Já em *Cosmo Canyon* o personagem *Elder Hargo* diz o seguinte:

...A *Promised Land*. Então você quer saber...? Não existe um lugar chamado *Promised Land*. Isso é o que eu acredito. Não, não existe. Hmm..... você pode dizer isso também. Em outras palavras, não existe para nós, mas existia para os *Ancients*. A *Promised Land* é o local de descanso dos *Ancients*. A vida dos *Ancients* é uma jornada contínua. Uma jornada para cultivar árvores e plantas, animais e aumentar a *Lifestream*. Suas duras jornadas continuaram ao longo de suas vidas... O lugar para onde retornaram após sua longa trajetória... Sua terra de sepultamento é a *Promised Land*. Huh? Felicidade Suprema? Acredito que, para os *Ancients*, é o momento em que puderam retornar ao Planeta (à sua essência vital, *Lifestream*). Nesse momento eles foram libertados de seu destino e ganharam sua felicidade suprema... Pelo menos é o que eu acredito. Eu realmente não sei se é ou não a verdade agora¹³⁰ (FINAL FANTASY VII, 1997 – Tradução do autor).

Pouco antes dos acontecimentos que resultam na morte de *Aerith*, os personagens jogáveis vão até o local denominado *Temple of the Ancients*, após o personagem *Dio* lhes oferecer a *Keystone*.

¹²⁹ "...You don't 'know' where the *Promised Land* of the *Ancients* is. You search and travel, until you feel it. Like you just know, ...this is the *Promised Land*" (...) "All I know is... The *Cetra* were born from the Planet, speak with the Planet, and unlock the Planet. And..... then..... The *Cetra* will return to the *Promised Land*. A land that promises supreme happiness. Someday I'll get out of *Midgar*... Speak with the Planet and find my *Promised Land*. ...That's what mom said" (FINAL FANTASY VII, 1997).

¹³⁰ ...The *Promised Land*. So you want to know...? There is no one place called the *Promised Land*. That's what I believe. No no, it does exist. Hmm..... you can say that too. In other words, it doesn't exist for us, but it did for the *Ancients*. The *Promised Land* is the resting place of the *Ancients*. The life of the *Ancients* is one continuous journey. A journey to grow trees and plants, produce animals, and to raise *Mako* energy. Their harsh journeys continued throughout their lives... The place they returned to after their long journey... Their burial land is the *Promised Land*. Huh? Supreme Happiness? I believe that, for the *Ancients*, it was the moment that they were able to return to their Planet. At that moment they were released from their fate, and gained their supreme happiness... At least that's what I believe. I really don't know whether or not it's the truth now (FINAL FANTASY VII, 1997).



Figura 41 – *Final Fantasy VII* (1997). Cenas com a presença do personagem Dio, dono do parque de diversões Gold Saucer [Pires de Ouro]. Cenas também da pirâmide chamada Temple of the Ancients.

Dio é um homem fisiculturista proprietário do parque de diversões mundialmente conhecido como *Gold Saucer*. Autoconsidera-se uma celebridade e ergue estátuas com a sua própria imagem. O *Temple of the Ancients* é uma antiga pirâmide, semelhante à pirâmide maia de *Chichen Itza* no mundo real (quando vista no mapa mundi do jogo – Fig. 41), dedicada pelos antigos ameríndios à entidade conhecida como *Quetzacoatl*, *Viracocha*, ou *Kulkukan*, segundo os especialistas em arqueologia. No *game*, as tradições dizem que os antigos *Cetras* construíram a pirâmide, com o intuito de selarem a *Black Materia* em seus labirintos. Em sua busca, os membros de

AVALANCHE descobrem que a própria pirâmide é a *Black Materia*. Foi magicamente convertida em templo pelos *Ancients*, permanecendo oculta a possíveis seres mal intencionados. Para que a *Black Materia* seja convertida novamente à sua forma original é necessário acessar os interiores da pirâmide. É preciso usar outra *Materia* como chave do local, conhecida como *Keystone*. Só então é possível acessar seus segredos. O problema é que ao coletar a *Black Materia* a pirâmide encolhe na forma original desta *Materia*, esmagando o que estiver em seus interiores. Então, o personagem robô *Cait Sith* decide se oferecer para ser destruído no processo, e os demais poderem prosseguir.



Figura 42 – Cenas finais nos interiores da pirâmide, chamada Temple of the Ancients [Templo dos Antigos], em Final Fantasy VII (1997). Após usarem a Materia de nome Keystone no altar do salão que coroa a pirâmide, os personagens são tragados para seus interiores megalíticos. É como se passassem a presenciar um universo paralelo repleto de escadarias, galerias, e perigosos enigmas. Ao encontrarem a grande galeria com um extenso mural, similar a relevos do antigo Egito, os personagens encontram um altar com a Black Materia. Precisam decidir o que fazer com ela. Após Cait Sith se oferecer em sacrifício para retirar a Black Materia, o Temple of the Ancients subitamente se encolhe. Surge um profundo buraco no local da pirâmide. Em seguida, Sephiroth aparece e toma para si a Black Materia.

Após saírem da pirâmide, surge imediatamente outro *Cait Sith* (*Cait Sith Number 2*), que mais adiante os personagens descobrem que são robôs espões de *Shinra*. São dotados de inteligência artificial, e capazes de tomarem decisões. *Cloud* segura a *Black Materia* e sua mente é possuída por *Sephiroth*, que o faz entregá-la. Perturbado, *Cloud* direciona-se a *Aerith* empurrando-a, mas é detido por *Cid* e cai inconsciente. *Cloud* tem um sonho em que *Aerith* diz estar se direcionando para um local chamado *Forgotten City*, para salvar o planeta dos propósitos de *Sephiroth*. Quando ele acorda é informado de que *Aerith* não está mais presente e que ninguém sabe de seu paradeiro. Os personagens partem em busca da *Forgotten City*.

Tanto *Aerith* como *Sephiroth* manifestam relações que podem ser entendidas pela luz da filosofia nietzschiana, embora cada um direciona sua potencialidade num sentido oposto ao de seu antagonista narrativo. Irwin, Blahuta e Beaulieu escrevem que,

um exemplo de personagem claramente virtuosa é *Aeris* de *Final Fantasy VII*, que personifica as virtudes da liberalidade e da coragem. *Aeris* arrisca sua vida para ajudar a salvar o planeta e seu povo. Um exemplo de um personagem claramente vicioso é *Sephiroth*, que é malicioso e cruelmente ambicioso. Seu objetivo final no jogo é a destruição do planeta - principalmente por despeito. Friedrich Nietzsche (1844-1900) defendeu uma forma de ética da virtude que era muito diferente da de Aristóteles. Nietzsche acreditava que o poder era a virtude última, e que todos nós devemos expressar poder se formos poderosos¹³¹ (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 84 – Tradução do autor).

Ambos os personagens são poderosos e, por convicção, autoavaliam-se como corretos em suas próprias ações. A diferença é que *Sephiroth* age através de um impulso vingativo. A solução de *Sephiroth* coloca em risco a própria vida de *Gaia*. *Sephiroth* acredita que pode fundir-se com o planeta a partir da liberação do *Lifestream*, tornando-se um deus. Esse sentimento de vingança foi potencializado pelos equívocos ao acessar os documentos sobre *JENOVA*. *Aerith*, uma autêntica descendente dos *Ancients*, intenciona curar as

¹³¹ An example of a plainly virtuous character is *Aeris* of *Final Fantasy VII*, who embodies virtues of liberality and courage. *Aeris* risks her life to help save the planet and its people. An example of a plainly vicious character is *Sephiroth*, who is malicious and viciously ambitious. His ultimate goal in the game is the destruction of the planet—mainly out of spite. Friedrich Nietzsche (1844-1900) advocated a form of virtue ethics that was very different from that of Aristotle. Nietzsche believed that power was the ultimate virtue, and that we all must express power if we are powerful. (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 84).

feridas já presentes em *Gaia*, utilizando suas habilidades para proteger as formas de vida, ao invés de usá-las com propósitos egoístas viciosos.

Um indivíduo virtuoso e equilibrado tende a não objetificar as pessoas porque a objetivação é uma ação extrema. Em raras ocasiões, porém, a objetificação pode ser o curso de ação correta. Por exemplo, quando as pessoas corajosamente (ao contrário de imprudentemente) permitem-se serem usadas por outros, elas estão demonstrando suas próprias características virtuosas, como é o caso de *Aeris*. Assim, para Aristóteles, o conflito entre santidade e autonomia é ilusório – um dos dois é sempre o alvo certo – porque Aristóteles teria dito que apenas pessoas perversas alcançam a felicidade sob as despesas de outras pessoas, a dificuldade que atormentava o utilitarismo também não se aplica. Nietzsche simplesmente defendeu que se deve viver a vida na plenitude de seu potencial. Se o seu maior atributo é a inteligência, não finja estupidez para apaziguar as massas. Da mesma forma, se você é tímido diante das câmeras, não tente tornar-se uma estrela de cinema. Em vez disso, seja você mesmo! Não deixe ninguém dizer o que você deve crer ou que a santidade é uma virtude. É, na verdade, um vício o que fizer você se destinar a viver como todo mundo. Em vez disso, determine o que você acredita por si mesmo, e experimentará uma alegre sabedoria que a maioria das pessoas nem mesmo são capazes. Simplificando, sempre expresse sua autonomia, e você nunca agirá “erradamente”. Nietzsche não encontrou o impasse kantiano porque, para ele, a autonomia é claramente mais importante do que a santidade. Ele também evitou o problema utilitário porque ele não estava preocupado com felicidade em tudo. Os utilitaristas pensam erroneamente que todos os homens são criados iguais e merecem tratamento igual - esta é a fonte de seu impasse¹³² (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 84-85 – Tradução do autor).

Sephiroth claramente intenciona matar o maior número de seres vivos para absorver o *Lifestream*. Ele objetifica a vida por interesses pessoais – similar às práticas humanas do mundo real, quando extinguímos inúmeras

¹³² *A virtuous, well-balanced person tends not to objectify people because objectification is an extreme action. On rare occasions, however, objectification can be the right course of action. For example, when people courageously (as opposed to rashly) allow themselves to be used by others, they are demonstrating their own virtuous characters, such as the case of Aeris. Thus, for Aristotle, the conflict between sanctity and autonomy is illusory—one of the two is always the right target. Because Aristotle would have said that only vicious people achieve happiness at other people's expense, the difficulty that plagued utilitarianism also does not apply. Nietzsche simply advocated living your life to the fullness of your potential. If your greatest attribute is intelligence, do not feign stupidity to appease the masses. Similarly, if you're camera shy, don't try to become a movie star. Rather, just be yourself! Don't let anyone tell you what you should believe or that sanctity is a virtue. It is, in fact, a vice that is meant to make you live like everyone else. Instead, determine for yourself what to believe, and you will experience a joyful wisdom that most people aren't even capable of. Simply put, always express your autonomy, and you will never act "wrongly." Nietzsche did not encounter the Kantian stalemate because, for him, autonomy is clearly more important than sanctity. He also sidestepped the utilitarian problem because he was not concerned with happiness at all. Utilitarians mistakenly think all men are created equal and deserve equal treatment—this is the source of their stalemate (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 84-85).*

formas de vida do planeta Terra em prol dos confortos materiais que objetificamos. *Aerith*, por outro lado, intenciona o oposto, protegendo *Gaia*. *Aerith* está ligada às forças de cura expressadas em suas invocações mágicas peculiares, beneficiando a si e aos demais personagens ao longo da jornada. Ao ser morta por *Sephiroth* ela deixa nas entrelinhas de que, talvez, essa tenha sido a sua real intenção – de permitir-se ser assassinada. Ao morrer, ela integra o *Lifestream*, fundindo-se à essência vital de *Gaia* contra *Sephiroth*. Em outras palavras, ela talvez tenha se permitido ser corajosamente objetificada por um propósito que acreditava ser mais nobre do que estar viva, passando a integrar espiritualmente a narrativa.

Os personagens de *FFVII* (1997) possuem personalidades tão conflitantes entre si que o pessimismo e ceticismo extremos perante a realidade ou valores humanos sugerem um niilismo constante. *Sephiroth* pretende tornar-se um deus, e suas formas mutantes durante as batalhas sugerem formas divinas, com asas de anjos e ataques poderosos. Nesse sentido o jogador precisa derrotar um deus para finalizar o jogo, ao mesmo tempo em que precisa ser ajudado pelas forças espirituais que a narrativa sugere estarem sendo emanadas pelo espírito de *Aerith*. Logo, *Aerith* também pode ser entendida como um ser divinizado.

A noção da morte de Deus e o estado de niilismo que o acompanha são predominantes em *Final Fantasy VII* (1997). A cinemática de abertura do jogo em si é notável a este respeito por retratar um céu vasto e estrelado nitidamente contrastado com a agitação das ruas de *Midgar*. Através do barulho alto da cidade, uma tranquila *Aeris Gainsborough* emerge de um beco, e apesar de seu ambiente vívido não podemos deixar de pensar nela como estar sozinha no mundo. De fato, seu mundo é de niilismo. Crime e desolação correm desenfreados no coração da cidade, e muito poucos parecem dispostos a ponderar se existe um estilo de vida melhor, escolhendo, em vez disso, viverem suas vidas sombrias como gados comuns confinados em suas próprias gaiolas de *Mako Energy*. Como (a personagem) *Jessie* explica logo após a primeira missão no *Reator No. 1*, os 8 reatores fornecem eletricidade a *Midgar*. Cada bairro (setor) costumava ter um nome, mas ninguém em *Midgar* lembra-se deles. Em vez de nomes, nos referimos por setores numerados. Esse é o tipo de lugar que (*Midgar*) é¹³³ (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 164 – Tradução do autor).

¹³³ *The notion of the death of God and its accompanying state of nihilism is prevalent throughout Final Fantasy VII. The game's opening cinematic itself is notable in this regard for portraying a vast and starry sky*

A partir do niilismo em *FFVII* (1997) podemos entender o direcionamento humano de *Gaia* pelos detentores do poder econômico. Observa-se também como a humanidade manifesta, em geral, os seus comportamentos com apatia, tomando o lugar da colaboração empática e ecológica antes promovida e vivenciada pelos *Ancients* e *Cetras*.

Até mesmo *Cloud*, em uma rara demonstração de empatia, concorda que *Midgar* apresenta-nos um “cenário bastante inquietante” e, pelo que vemos ao longo do disco 1 (o *game* é disponibilizado em 3 CDs no console *PlayStation 1*), é difícil discordar. No entanto, *Jessie* e os outros membros da organização ecoterrorista de *Barret*, a *AVALANCHE*, está determinada a fornecer à cidade - na verdade, ao mundo como um todo - uma solução para o crescente problema de seu moderno niilismo movido a *Mako*. Ao destruir os reatores *Mako* do mundo a *AVALANCHE* espera libertar a humanidade de sua dependência do novo “deus”, da *Mako Energy*, e forçar as pessoas a reconhecerem seu próprio valor como habitantes de um mundo próspero (para não mencionar que estão em perigo). Discutivelmente (por analogia ao mundo real), *Barret* e companhia pedem a reavaliação dos valores propostos por Nietzsche e o renascimento de uma sociedade fundada em valores autocriados, não em valores que nos foram impostos pelos poderes opressores da corporação *Shinra*. Claro, a libertação da humanidade e a criação de novos valores não podem acontecer apenas por meio das ações de alguns poucos selecionados: todas as pessoas devem vir a reconhecer sua própria capacidade de mudança, de fato, sua própria capacidade de libertação¹³⁴ (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 164 – Tradução do autor).

A *Mako Energy* é o grande capital de *Shinra*, a divindade que impera sob o culto do “gado”, como apontam Irwin, Blahuta e Beaulieu (2009, p. 164). O

sharply contrasted against the hustle and bustle of the streets of Midgar. Through the loud noise of the city, a quiet Aeris Gainsborough emerges from an alleyway, and despite her vivid surroundings, we can't help but think of her as being alone in the world. Indeed, her world is one of nihilism. Crime and desolation run rampant in the heart of the city, and very few seem willing to ponder whether a better lifestyle exists, choosing instead to live out their dreary lives much like common cattle confined to their own Mako-powered cages. As Jessie explains shortly after the first mission at the No. 1 Reactor, The 8 Reactors provide Midgar with electricity. Each town used to have a name, but no one in Midgar remembers them. Instead of names, we refer to them by numbered sectors. That's the kind of place this is (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 164).

¹³⁴ *Even Cloud, in what proves to be a rare display of empathy, agrees that Midgar presents us with “pretty unsettling scenery” and, given what we ourselves see throughout disc 1, it's difficult to disagree. Jessie and the other members of Barret's ecoterrorist organization, AVALANCHE, however, are determined to provide the city—indeed, the world as a whole—with a solution to the growing problem of their modern Mako-powered nihilism. By destroying the world's Mako reactors, AVALANCHE hopes to liberate humanity from its dependence on the new “god” of Mako energy and force people to recognize their own value as the inhabitants of a thriving (not to mention endangered) world. Arguably, Barret and company are calling for the revaluation of values proposed by Nietzsche and the rebirth of a society founded on self-created values, not on values that have been forced on us by the oppressive powers of the Shinra corporation. Of course, the liberation of mankind and the creation of new values cannot happen solely through the actions of a select few: all people must come to recognize their own capacity for change, indeed, their own capacity for freedom* (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 164).

“gado” cultua os confortos da Mako Energy, ignorando os efeitos para as gerações futuras e a de seu próprio tempo. Analogamente, o dinheiro do mundo humano real também pode ser entendido como uma espécie de *Mako Energy*, de mecanismo de formação de “rebanhos”, e entendo que esta é uma das diversas maneiras de interpretar o *game*. Há relações filosóficas estabelecidas pelos desenvolvedores do jogo com a antiguidade humana na Terra, nossos ancestrais. *Aerith*, dentre vários outros aspectos, simboliza a sabedoria de nossos antepassados, como se observa em obras de Platão e autores da filosofia clássica da Grécia antiga, por exemplo. Podemos fazer também paralelos com sabedorias humanistas de povos nativos das américas, como os Toltecas e Incas, por exemplo. O enredo de *FFVII* simboliza também aspectos nietzscheanos como trabalhados pelo filósofo alemão em *Assim falou Zaratustra* (1883). Na obra, Nietzsche questiona a cultura ocidental através da idolatria religiosa (cristã) e seus significantes práticos. Segundo ele, o ser humano precisa ser superado por si mesmo, investindo e transcendendo valores, virtudes e sabedoria. Cito uma passagem da obra como exemplo:

Podeis ter apenas inimigos odiáveis, mas não desprezíveis. Deveis ter orgulho de vosso inimigo: assim, os sucessos de vosso inimigo serão também vossos sucessos. Insurgência – eis a distinção do escravo. Que vossa distinção seja a obediência! Que vosso próprio comando seja um obedecer! Para um bom guerreiro um “tu deves” soa mais agradável do que um “eu quero”. E deveis ainda vos deixar comandar por tudo que vos é caro. Que vosso amor à vida seja amor à vossa mais elevada esperança: e que vossa mais elevada esperança seja o mais elevado pensamento da vida! Vosso mais elevado pensamento, porém, deveis deixar que vos seja comandado por mim – e ele diz: a humanidade é algo que deve ser superada. Vivei, pois, vossa vida de obediência e guerra! Que interessa a vida longa? Que guerreiro quer ser poupado? Eu não vos poupo, eu vos amo profundamente, meus irmãos de guerra! – Assim falou Zaratustra (NIETZSCHE, 1883, p. 58).

É certo que em *FFVII* a humanidade está condenando a vida no planeta. Logo, *Sephiroth*, o antagonista, não está totalmente errado, e possui as forças necessárias para cumprir tuas metas. *Sephiroth* entrega-se à sua tarefa como um dever, mais do que apenas um querer. Ele não necessariamente as cumprirá como pretende, mas personagens como *Cloud* conhecem-no suficientemente para tê-lo como referencial de força sobre-humana, inspirando

o fortalecimento das próprias. É com paradoxal admiração e respeito que os protagonistas e antagonistas enfrentam-se em *FFVII*. Investigam presente, futuro e passado em busca de alguma forma de equilíbrio. *Cloud* não entende sua tarefa como um dever, pelo menos não no sentido humano, pois se compromete apenas como um mercador da guerra, um mercenário pago por *AVALANCHE*. Mais adiante, ao perceber o envolvimento de *Sephiroth*, *Cloud* age de modo a sugerir uma interpretação para seus atos como um despertar para um dever, que antes era apenas um querer financeiro. Já *Aerith*, desde a infância manifestava uma necessidade fisiológica e espiritual que a direcionava ao humanismo e à ecologia. Suas realizações relacionam-se com a valorização da pulsão de vida, fazendo inclusive brotar flores no local mais poluído do planeta. Os sucessos viciosos de *Sephiroth* inspiram os personagens ao cumprimento de um dever virtuoso. É algo dual nas relações, motivados pelos deveres que direcionam as ações de uns com e/ou contra os outros. Nietzsche coloca a insurgência, a rebelião, como uma espécie de escravização. Relaciona à ideia de vontade viciosa, e não de dever vital. A vontade viciosa está isenta de amor, é indulgente e induz à regressão quanto ao seu dever de crescimento perante a natureza. Assim, valeria mais a contribuição humanizante de uma vida que ame lutar em prol de uma coletividade super-humanizada do que uma longevidade medíocre, animalizante e decadente. Uma mediocridade potencializada pelas tecnologias que ajudam a desumanizar o mundo. Assim, também na vida real, necessitamos observar o que foi feito no passado de nossos ancestrais para termos as referências de futuro a serem almejadas e superadas. Com essa passagem de Nietzsche podemos entender como *Aerith* tem um significado marcante, pelo curto tempo em que ela participa ativamente dos momentos jogáveis, pelas mensagens que transmite, e pelas relações com a ancestralidade de modo a auxiliar na contemplação do presente e do futuro.

É exatamente nas ruínas de uma cidade construída em eras passadas que os personagens reencontram *Aerith*, na *Forgotten City*, após ela ter desaparecido. Os personagens descobrem que a cidade está num local repleto de fósseis de criaturas gigantes, semelhantes a dinossauros. Lá, encontram a antiga cidade, constituída de conchas gigantes que serviam de edifícios. Mais adiante, eles encontram *Aerith* orando numa plataforma acima de um profundo

lago. *Cloud* se aproxima dela e novamente sente a influência de *Sephiroth* perturbando sua mente, fazendo-o armar sua espada contra *Aerith*. Após conseguir retomar sua consciência *Cloud* afasta-se de *Aerith*. Na sequência, *Sephiroth* surge repentinamente saltando por cima dela. Atravessa seu corpo num golpe mortal usando sua espada chamada *Masamune*.



Figura 43 – *Final Fantasy VII* (1997). *Cenas da morte de Aerith*. O personagem *Cloud* a encontra orando para curar o planeta, e é subitamente tomado por uma força desconhecida que o faz erguer sua espada contra *Aerith*, como se pretendesse atacá-la. Em seguida *Cloud* volta a si. Subitamente surge *Sephiroth* saltando sobre *Aerith* e golpeando-a fatalmente.

A fita que prende seus cabelos desprende-se de sua trança, revelando uma *Materia* de cor esverdeada antes escondida junto ao laço. A esfera de *Materia* quica no chão até perder-se dentro do lago. *Aerith* morre instantaneamente enquanto o jogador ouve a música *Aerith's Theme*. Em seguida, os personagens enfrentam em batalha uma das mutações que *Sephiroth* começa a manifestar a partir de então. Com a morte de *Aerith* o antagonista livra-se da última descendente dos *Ancients*. Crê que isso favorece seus propósitos de se tornar um *God*, todavia, agora a energia vital da personagem também integra o *Lifestream*.

Em minha interpretação, a trança de *Aerith* é uma referência às serpentes entrelaçadas do caduceu hermético, referente ao deus grego Hermes, inspirado na divindade egípcia denominada Toth. O laço preso ao topo da trança representa as asas que encabeçam o bastão do caduceu. O desenrolar das tranças a partir do desprendimento do laço sugere a vida que se dissipa do corpo falecido. Representa também a queda humana como um todo, decaída como civilização pelo culto à ignorância.



Figura 44 – Representações do deus egípcio Toth no topo da imagem. Abaixo, representações referentes à mesma divindade egípcia de acordo com a forma adotada pelos antigos gregos (Hermes), pelos antigos romanos (Mercurio), em uma representação alquímica medieval (Hermes Trismegistus), e o caduceu hermético (bastão circundado pelas serpentes).



Figura 45 – A trança de Aerith e o caduceu de Hermes. Cena de FFVII (1997), acima na figura, e de FFVII Remake (2020), abaixo na figura.

O Toth egípcio, Hermes na Grécia antiga (Mercúrio na antiga Roma), é a deus que traz o conhecimento divino à humanidade. Oferece a sabedoria capaz de libertá-la da ignorância, ao mesmo tempo em que a coloca como responsável por suas próprias ações.

A morte de *Aerith* é uma das situações de falecimento em *games* mais discutidas pelos *gamers*. Numa relação com a divindade hermética do mundo real, ao morrer, ou seja, ao se afastar, *Aerith* lega à humanidade a responsabilidade de lidarem com o antagonista *Sephiroth*. Logo, o ser humano deixa de ser guiado e curado gratuitamente pelos dons da personagem, e passa a ter que lidar com as consequências de suas próprias escolhas. Mesmo

morta, *Aerith* permanece presente na forma de memórias. Assim, os desenvolvedores criam uma simbologia de fé e perseverança na imagem da personagem, quando é referida e mostrada como lembranças nos momentos seguintes.

Em homenagem à cena de morte de *Aerith*, o jogador Jason Schreier escreveu as seguintes palavras no artigo *gamer* intitulado como *The Real Reason Aeris's Death Made You Cry [A real razão pela qual a morte de Aeris te fez chorar]*:

A câmera fica mais lenta. Você observa o corpo dela desmoronar quando ela cai no chão. A única coisa que você pode ouvir é (o som de) um batimento cardíaco acelerado. Você está paralisado. Ela não está realmente morta, está? Ela não pode estar. Você quer chorar. Ainda não. (...) E então. Então. O Tema de *Aeris* começa a tocar. Rompendo os tecidos. É hora de chorar. Embora a infame reviravolta na história de *Final Fantasy VII* esteja repleta de emoções terrivelmente poderosas, o momento culminante da morte de *Aeris* não são os segundos em que ela é, sem cerimônia, apunhalada no coração. Isso é apenas uma configuração. A verdadeira surra, a verdadeira catarse vem quando a música dela começa a tocar, quando seus ouvidos registram o que está acontecendo. A lenta e suave melodia do piano que serve de introdução e epitáfio. Esse é o momento em que sua morte parece real. Você não chorou quando *Sephiroth* esfaqueou *Aeris*. Você chorou quando ouviu aquela música. Vá em frente e observe por si mesmo. O diretor (do jogo) Yoshinori Kitase adotou uma abordagem econômica para criar essa cena maravilhosa e angustiante. Não há tomadas de cena desperdiçadas. Você tem tempo suficiente para olhar para a tela em estado de choque antes que a música comece. Observe a maneira como a câmera se aproxima da total descrença de *Aeris*, da satisfação presunçosa de *Sephiroth*. Ouça como a *White Materia* (a esfera esverdeada que se desprende dos cabelos da personagem) tilinta, ligeiramente fora de sincronia com o ritmo da música, criando uma dissonância desconfortável que permanece com você pelas próximas horas, semanas, meses e anos¹³⁵ (SCHREIER, 2012 – Tradução do autor).

¹³⁵ *The camera slows down. You watch her body crumple as she falls to the ground. Only thing you can hear is a thumping heartbeat. You're paralyzed. She's not really dead, is she? She can't be. You want to cry. Not yet. (...) And then. Then. Aeris's Theme starts to play. Break out the tissues. It's bawling time. While Final Fantasy VII's infamous plot twist is packed with terrifyingly powerful emotions, the crowning moment of Aeris's death is not the second she's unceremoniously stabbed in the heart. That's just setup. The true wallop, the true catharsis comes when her song starts to play, when your ears register what's going on. The slow, soft piano melody that serves as both her introduction and her epitaph. That's the moment when her demise feels real. You didn't cry when Sephiroth stabbed Aeris. You cried when you heard that song. Go ahead and watch for yourself. Director Yoshinori Kitase took an economical approach to crafting this wonderful, harrowing scene. There are no shots wasted. You have just enough time to stare at your screen in utter shock before the music starts up. Watch the way the camera closes in tightly on Aeris's utter disbelief, on Sephiroth's smug satisfaction. Listen to how the white materia clinks, slightly out of sync with the music's rhythm, creating an uncomfortable dissonance that sticks with you for the next few hours, and weeks, and months, and years to come (SCHREIER 2012).*

o contexto do *game*, a música tema de *Aerith* tem uma poderosa carga emotiva, como descreve Schreier. Além dos aspectos emocionais da música, há outros significantes que podem comover o jogador, como descreve Sabine Harrer em seu artigo acadêmico *From losing to loss: Exploring the expressive capacities of video games beyond death as failure [Da falha à perda: explorando as capacidades expressivas dos videogames para além da morte como fracasso]*. Segundo Harrer, cada personagem jogável trás consigo habilidades e características únicas manifestadas nas batalhas.

Aeris, um membro da equipe introduzido nas primeiras horas de jogo, traz poderes (magias) de cura que tornam redundantes o consumo de poções de cura durante as lutas. Após o ingresso de *Aeris* na equipe, os jogadores recebem uma quantidade de tempo para internalizar o que ela representa processualmente. Repetindo o padrão de uma opção de cura gratuita durante a batalha, os jogadores provavelmente identificarão a função essencial de *Aeris* para o grupo (de personagens jogáveis). Ela é fundamentalmente integrada à jogabilidade, contribuindo com uma habilidade única que não pode ser restaurada após sua súbita e inesperada morte. No momento em que *Aeris* é morta pelo *alter ego* de *Cloud*, (o personagem) *Sephiroth* é introduzido por uma cena cinematográfica, e imediatamente seguida por um diálogo interativo e emocionalmente carregado, em que o choque de *Cloud* é exteriorizado, oferecendo identificações à sala do jogador. O estabelecimento anterior de *Aeris* como personagem jogável é uma das razões pelas quais perdê-la é uma experiência memorável para o *gamer*. No nível do jogo, sua ausência manifesta-se permanentemente pela necessidade de se procurar alternativas para as suas habilidades de cura. Processualmente falando, perder *Aeris* equivale a perder um padrão reconfortante de jogo. Em *FVII*, a morte aparece em duas versões distintas de jogo (de jogabilidade). Podemos ver a morte como um estado de falha, (como meio de se) criar tensão durante as batalhas, o que tem uma função claramente diferente da morte permanente, que sempre se torna tangível pela ruptura de padrões de jogabilidade. (...) No nível ficcional, a estilização de *Aeris* como uma alegoria da virtude traduz a mensagem cada vez mais urgente de sua morte fútil e injusta. O alinhamento entre ficção e a jogabilidade a caracteriza como uma figura forte e incondicionalmente carinhosa, devotando seus poderes de cura e reconciliação. Seu tema musical, uma tríade contemplativa, é tocada sempre que outro ramo de sua intrincada história está no foco das atenções. Antes de sua adesão à equipe, ela é apresentada como uma vendedora de flores das favelas da cidade industrial de *Midgar*, e desde então constantemente cercada por símbolos de espiritualidade e paz, cultivando flores em uma igreja ou orando num antigo templo antes de sua morte. (...) Suas características xamânicas assistenciais

são integradas à jogabilidade para sugerir sua importância ao grupo¹³⁶
(HARRER, 2013, p. 6 – Tradução do autor).

A morte de *Aerith* gera uma sensação de desamparo. Todavia, essa sensação vai além da perda das magias de cura. As relações estabelecidas a *Aerith* como significantes narrativos são únicos. É a última descendente dos *Ancients*, é única personagem capaz de se comunicar com *Gaia*, assim como faziam seus ancestrais, é a única personagem que cura sem consumir *MP* (*magic points*) ou *potions* (poções de cura, compráveis), é a portadora da *White Materia* (esfera esverdeada presa em seus cabelos) usada para comunicar-se com *Gaia*, e o planeta responde quando a *White Materia* emana um brilho esverdeado.

Ao comparar a trança de *Aerith* com o caduceu de Hermes a esfera da *White Materia* estaria presa no topo do caduceu, como sugere a cena cinemática referente. A convergência do entrelaçamento de sua trança pode ser simbolizada como as cabeças das serpentes em movimentos opostos e espiralados. Na palestra intitulada como "*O Caibalion, Cap. 1 - A filosofia hermética (introdução)*", a filósofa Lúcia Helena Galvão fala sobre a simbologia das serpentes e do bastão, relacionados a Hermes. Segundo ela,

no período greco-romano diziam que o deus Mercúrio (o Hermes grego) passava por um local, e havia duas serpentes lutando entre si. Então ele pega e coloca o seu bastão, e as duas serpentes que estavam lutando entre si se harmonizam e sobem pelo bastão, se verticalizam. Isso ficou muito associado ao alfabeto simbólico, como as serpentes rastejando

¹³⁶ *Aeris, a team member introduced in the first hours of gameplay, brings inherent healing powers that make the consumption of healing potions during battle redundant. During the hours after Aeris has joined the team, the players get a fair amount of time to internalize what Aeris stands for procedurally. Repeating the pattern of a free healing option during battle, the players are likely to identify Aeris's essential function for the team. She is fundamentally integrated in gameplay by contributing a unique skill that cannot be restored after her sudden and unexpected death. The moment of Aeris being killed by Cloud's alter ego Sephiroth is introduced by a cinematic cut scene and immediately followed by an interactive emotionally charged dialogue in which Cloud's shock is externalized, offering the player room for identification. The previous establishment of Aeris as a playable character is one of the reasons why losing her is a memorable experience for the player. On the gameplay level, her permanent absence is manifested in the need to look for alternatives to her healing skills. Procedurally speaking, losing Aeris is tantamount to losing a comforting gameplay pattern. In FVII, death appears in two different gameplay versions. We can see how death as a fail state, creating tension during fights, has a clearly different function than permanente death, which always becomes tangible through the disruption of previously established gameplay patterns (...). On the fictional level, Aeris's stylization as an allegory for virtue renders the message of her futile and unfair death evermore urgent. The alignment of fiction and gameplay characterizes her as a strong and unconditionally caring figure devoting her powers to healing and reconciliation. Her musical theme, a contemplative triad, is played whenever another branch of her intricate story is in the focus of attention. Preceding her membership in the party she is introduced as a flower vendor in the slums of the industrial city Midgar and from then on constantly surrounded by symbols of spirituality and peace, growing flowers in a church or praying in an ancient temple prior to her death. As discussed above, her caring shamanic characteristics are integrated within gameplay to suggest her importance to the party (HARRER, 2013, p. 6).*

representando as energias do homem estarem voltadas para a terra, o instinto, o egoísmo (a animalidade). As serpentes ao ascenderem numa direção vertical impulsionam a consciência humana para cima (a sabedoria). (GALVÃO¹³⁷, 2017, a partir de 22min11seg).

Atributos e relações de influências simbólicas possíveis podem associar *Aerith* como uma presença divina. Uma divindade dualmente oposta à que representa *Sephiroth*. No entanto, sua morte irreversível intensifica sua presença no enredo pelas faltas que os benefícios de suas ações irão trazer à jogabilidade, mas principalmente pelo desamparo em relação ao “deus” ainda vivo (*Sephiroth*) e que precisa ser derrotado. Nesse enfoque, Nietzsche trás considerações interessantes, em paralelo com a narrativa de *FFVII* (1997). Segundo o filósofo alemão, através das palavras de seu personagem Zaratustra, diz “*que o futuro e o distante sejam para ti a causa de teu hoje: em teu amigo debes amar a super-humanidade como tua causa. Meus irmãos, não vos aconselho o amor ao próximo: aconselho-vos o amor ao distante.* (NIETZSCHE, 1883, p. 73).

E em outra passagem há ideias relacionáveis à situação gerada com a morte de *Aerith*, e à narrativa de *FFVII* como um todo:

Há mil sendas ainda por serem trilhadas; mil saúdes e ilhas ocultas da vida. Inesgotadas e não reveladas são ainda a humanidade e a terra da humanidade. Vigiai e escutai, ó solitários! Do futuro sopram ventos com secretos ruflares de asas; e a ouvidos atentos dirigem-se boas novas. Vós solitários de hoje, vós segregados, vós deveis um dia ser um povo: de vós, que vos escolhestes a vós mesmos, deve crescer um povo escolhido: – e dele a super-humanidade. Deveras, um local de convalescença deve ainda tornar-se o mundo! E já o envolve um novo odor salutar – e uma nova esperança! Tendo dito isso, Zaratustra calou, mas como alguém que ainda não disse sua última palavra; passou um longo tempo reticente, pesando o cajado em sua mão. Por fim, falou assim: – e sua voz tinha se transformado. Agora vou só, discípulos meus! Que também vós partais, e sós! Assim quero eu. Deveras, aconselho-vos: parti para longe de mim e protegei-vos contra Zaratustra! Melhor ainda: envergonhai-vos dele! Talvez vos tenha traído. O homem de conhecimento precisa ser capaz não apenas de amar seus inimigos, mas também de odiar seus amigos. Retribui-se mal um professor permanecendo-se sempre aluno. E por que não quereis arrancar-me os

¹³⁷ Fonte: palestra O CAIBALION, Cap. 1 - A Filosofia Hermética (Introdução) - Lúcia Helena Galvão: <<https://www.youtube.com/watch?v=KIUSFoeRw4w&list=PLhS5OrpTv6-ZWw781K8Tij-NWL-9Iln9m>>. Acessado em 29/01/2023.

louros? Vós me honrais; mas que ocorrerá se as vossas honrarias forem algum dia por terra? Cuidai para que não sejais abatidos por uma estátua! Dizeis crer em Zaratustra? Mas que importa Zaratustra! Sois os meus crentes: mas que importam todos os crentes! Ainda não vos tínheis buscado: e encontrastes a mim. Assim agem todos os crentes; por isso toda crença é tão insignificante. Ordeno-vos, pois, a me esquecerdes e a vos encontrardes; e somente quando todos me tiverdes renegado é que hei de querer retornar a vós. Deveras, meus irmãos, com outros olhos buscarei então os meus perdidos; com outro amor hei de vos amar então. E um dia ainda haveis de vos tornar meus amigos e filhos de uma esperança: então quero estar entre vós pela terceira vez, para celebrar convosco o grande meio-dia. O grande meio-dia, quando o homem se encontra no meio de sua estrada entre o animal e a super-humanidade, celebrando seu caminho em direção ao cair da noite como sua mais elevada esperança: pois é esse o caminho para um novo amanhecer. E então bendir-se-á a si próprio o poente, por ser um atravessador; e o sol de seu conhecimento estará para ele a pino. “Mortos estão todos os deuses: agora queremos que viva a super-humanidade.” – que esse seja um dia a nossa última vontade, no grande meio-dia! – Assim falou Zaratustra (NIETZSCHE, 1883, p. 90-93).

Em *FFVII*, a Super-humanidade (entendimento do autor), geralmente traduzida como Super-homem na obra do filósofo alemão, pode ser entendida como um amadurecimento dos conhecimentos filosóficos ancestrais do mundo real. Praticadas coletivamente poderiam beneficiar uma humanidade desperta em virtudes, valores e sabedoria (GALVÃO, 2017). Para isso deveríamos aprender a lidar com a vontade que impulsiona desejos e realizações. Nietzsche é conhecido por criticar duramente as instituições cristãs, questionando moralidades e éticas que, segundo o seu ponto de vista, tendem a aleijar a vontade humana. O bem é um objeto mercadológico a ser premiado por corporações celestiais chefiadas por um deus homem, um pai, um macho, assim como o mal, antagonicamente divinizado é um capital a ser punido. Entretanto, como ele mesmo sugere, para além do bem e do mal há apenas consequências que cada um deverá lidar por si mesmo a partir das próprias ações, embora gere consequências coletivas. Segundo Nietzsche não há deus algum além dos próprios atributos virtuosos a serem despertados na própria humanidade consciente de si mesma num possível futuro. Foi um filósofo crítico dos altares de idolatria, conhecido como um martelador de ídolos. É dito em algumas tradições religiosas, como a cristã, que um indivíduo também

crítico de deuses, altares e idolatrias viveu há cerca de 2000 anos atrás, o próprio Jesus Cristo.

Descrevo o que entendo dos anseios filosóficos em obras de Nietzsche (escritas há mais de um século), como no livro “*Assim Falou Zaratustra*”. Para renascer plenamente desperta a humanidade nietzschiana precisaria afastar-se daquilo que crê hoje saber, daquilo que cultua nos altares representados das mais diversas maneiras. São altares em templos, em finanças, objetos, em relações de poderes que corrompem e ameaçam a vida no planeta.

A morte de *Aerith*, de um ser com atributos divinizantes, relacionáveis aos aspectos super-humanos nietzschianos, pode inspirar reflexões similares às almejadas por Nietzsche. Ele diz que “*Deus está morto!*”. Em *FFVII* o jogador experimenta a ideia de que *Aerith* está morta! Uma divindade está morta (*Aerith*), a divindade humanizante e atemporal que não deveria falecer, pois, falecendo, a divindade antagônica pode prosperar. *Aerith* tem como alicerce de suas virtudes a descendência ancestral. Ela oferece ao *gamer* não apenas os atributos curativos em batalhas, mas reflexões humanistas. Sua morte é mais moral do que física, integrando espiritualmente a personagem em *FFVII* e também ao mundo real. O compromisso de um *Ancient*, de um *Cetra*, era com a vida como um todo, não apenas com a própria, ou com a vida humana.

Aeris sacrifica seu próprio bem-estar e, finalmente, sua própria vida tentando derrotar um inimigo que está destruindo o planeta. Embora *Aeris* seja morta pela personificação do inimigo, *Sephiroth*, ela sacrifica sua vida tentando defender não apenas o próprio planeta, mas todos os seus habitantes¹³⁸ (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 82 – Tradução do autor).

Já em relação a *Cloud*, e seu comportamento ao longo do *game*, não fica claro ao jogador quais seriam exatamente suas intenções (as de *Cloud*) com base em suas ações. Portanto,

é por isso que *Cloud* quer vingança pela maneira como *Sephiroth* manipulou suas memórias ou pelo assassinato da florista *Aeris* por *Sephiroth*? Ou *Cloud*, por trás do cinismo, realmente quer proteger as pessoas do mundo de

¹³⁸ *Aeris, sacrifices her own well-being and ultimately her own life trying to defeat an enemy that is destroying the planet. Although Aeris is killed by the embodiment of the enemy, Sephiroth, she sacrifices her life attempting to defend not only the planet itself, but all of its inhabitants* (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 82).

Gaia de um terrível destino? Simplesmente não sabemos¹³⁹ (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 93 – Tradução do autor).

Diferentemente de *Aerith*, *Cloud* age de uma maneira bastante humana, no sentido negativo em que a narrativa refere o conceito de humanidade idólatra, confusa e esquecida de seu passado remoto. Talvez por isso os desenvolvedores do jogo o tenham elencado como principal protagonista do enredo. Ele é o eixo confuso e humano entre as duas “divindades”, que são a virtuosa *Aerith* e o vicioso *Sephiroth*. Ele é também o personagem mais emocionalmente afetado pelas ações e acontecimentos envolvendo *Sephiroth* e *Aerith*.

Após morrer, o tema musical de *Aerith* continua sendo ouvido na batalha que se segue contra *Sephiroth*. Na sequência ele abandona o local, e os personagens prestam suas últimas homenagens à falecida. Ela é deixada no lago por *Cloud* até desaparecer em suas profundezas.

No final do *game* o jogador precisa derrotar as formas finais de *Sephiroth*. Após derrotá-lo, há uma cena em que a imagem de *Aerith* é mostrada depois que os personagens testemunham o meteoro prestes a se chocar. As intensas forças do meteoro destroem várias partes do mundo, mas aparentemente começam a sofrer com a resistência do *Lifestream* no local de impacto. Uma esfera verde é mostrada emanando energias que surgem com a mesma cor, despontando várias outras de diversos locais do mundo. O meteoro, apesar de aparentemente estar paralisado pelo *Lifestream*, não é destruído. Em seguida, surge uma intensa luz, sugerindo uma grande explosão que clareia a face impressionada de cada um dos personagens. Os efeitos da explosão não são exibidos explicitamente. Há um *blackout* na cena, e a imagem de *Aerith* é mostrada de modo similar ao seu aparecimento na introdução do jogo (inclusive a parte musical). Em seguida, há uma cena remetendo ao local onde se encontra a metrópole de *Shinra*, agora em ruínas e alcançada pelo oceano. Está coberta de vegetação, com animais selvagens ao redor, com felinos similares a *Red XIII*, numa outra época, há 500 anos no futuro. Humanos ou

¹³⁹ *Is it because Cloud wants revenge for the way Sephiroth manipulated his memories or for Sephiroth's murder of the flower girl Aeris? Or does Cloud, behind the cynicism, really want to protect the people of the world Gaia from an awful fate? We simply don't know* (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 93).

Cetras não são mostrados nessa nova era, apenas as ruínas da cidade de *Midgar*, que um dia foi o foco das atenções globais.

Todo jogo eventualmente atinge um clímax no qual o principal protagonista enfrenta o principal antagonista, e a vitória é alcançada de alguma forma. Observe que essa mudança não precisa ser positiva. De fato, se alguém assume a posição marxista de que a sociedade passará por uma série de mudanças alcançando antes uma existência utópica, então é lógico que períodos de dificuldades serão necessários ao progresso. O fim de *Final Fantasy VII* (1997), por exemplo, não é inteiramente a experiência positiva que os jogadores possam esperar (*Aeris*, afinal, é morta, e *Midgar* é amplamente destruída). Da mesma forma, no fim de *Final Fantasy X* (2001), a mudança ocorreu quando (o antagonista) *Sin* foi banido por bem, mas não está claro se isso resulta num desenvolvimento positivo¹⁴⁰ (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 141 – Tradução do autor).

Os desenvolvedores de *FFVII* (1997) não deixam claro se o meteoro foi destruído e nem se o evento matou os demais personagens, ou toda a população mundial. O jogo termina sugerindo uma era em que o mundo aparentemente encontra-se novamente em equilíbrio ecológico. Não fica explícito no jogo o que exatamente gerou esse equilíbrio, embora a última aparição cinematográfica de *Aerith* sugira que, possivelmente, ela tenha interferido espiritualmente na relação entre o meteoro e *Gaia*. Em meu entendimento cabe ao jogador conjecturar sobre o que aconteceu após as cenas finais. Talvez a ideia central seja a de que a *Promised Land* tenha sido encontrada após os eventos com o meteoro, não pelos humanos ou *Cetras*, mas pelo próprio planeta *Gaia*. Talvez esse encontro tenha mais haver com o próprio equilíbrio da natureza do que com os anseios das formas de vida inteligentes. E talvez esse equilíbrio permaneça por tempo limitado na relação cíclica e temporal do universo, sugerido a partir da repetição de elementos que mostram novamente a imagem de *Aerith*. Essa reaparição remete a uma ideia de memória, não de presença física, similar à introdução do jogo logo após às cenas de luzes de estrelas no céu profundo. Interessante também considerar que, no mundo real,

¹⁴⁰ *Every game eventually reaches a climax in which the main protagonist faces off against the main antagonist, and victory is achieved in some form. Notice that this change does not have to be positive. In fact, if one assumes the Marxist position that society will undergo a number of changes before reaching a utopian existence, then it stands to reason that periods of hardship will be necessary for progress. The end of Final Fantasy VII, for example, is not entirely the positive experience gamers may have hoped for (Aeris, after all, is killed and Midgar largely destroyed). Similarly, at the end of Final Fantasy X, change has occurred when Sin is banished for good, but it is unclear whether this is a positive development* (IRWIN; BLAHUTA; BEAULIEU, 2009, p. 141).

as luzes de estrelas, planetas, galáxias, nebulosas e demais objetos do espaço sideral são memórias viajando à velocidade da luz. Segundo a física astronômica elas podem demorar milhares, milhões, bilhões, trilhões de anos até alcançar uma forma de vida apta a observá-las. Muitas vezes são apenas imagens de seres que, há muito tempo, não habitam mais o tempo presente. Mesmo assim as suas luzes permanecem viajando pelo espaço-tempo numa espécie de existência relativa para a nossa percepção. O mesmo acontece com as nossas próprias imagens, com a de entes já falecidos, e de tudo mais que exista. Também estão constantemente viajando pelo espaço-tempo e nas mais diversas direções, independentemente de estarmos aptos, ou não, a observar suas presenças.

7.2.2: *Castlevania: Symphony of the Night* (1997)

Sobre o enredo do *game* citarei informações que considero mais relevantes ao entendimento do local, no castelo, intitulado como *Royal Chapel*. Cito também elementos narrativos que decidi relacionar com estruturas musicais do arranjo.

Castlevania: Symphony of the Night (1997), também conhecido como *Castlevania: SOTN*, é um jogo em 2D, do gênero plataforma. O personagem precisa transitar por gráficos construídos em plataformas, encontrar itens, e derrotar inimigos para avançar. O jogo apresenta elementos de RPG, pois é preciso evoluir de nível para elevar atributos de força, saúde e magia, por exemplo. Aos poucos, o protagonista torna-se capaz de enfrentar criaturas hostis e lugares cada vez mais desafiadores.

A estória se passa num castelo, de influência surreal, onde reside o vampiro *Dracula*. Em seus interiores há diferentes lugares que poderiam ser identificados como fases. São eles, os Salões de Entrada, *Alchemy Laboratory*, *Royal Chapel*, *Clock Tower*, *Marble Gallery*, *Long Library*, *Abandoned Mines*, *Catacombs*, e diversos outros locais. Cada lugar apresenta características peculiares de detalhes gráficos (visuais) e musicais/sonoros que implementam a experiência. Na *Royal Chapel*, por exemplo, a cor do céu no cenário de fundo sugere que o momento diegético no presente acontece durante o dia. Ao sair da *Royal Chapel* o jogador pode seguir em direção ao lugar chamado de *Castle*

Keep, e subitamente o dia torna-se noite, como indica o céu deste local. Se o jogador subitamente decidir voltar à *Royal Chapel* encontrará novamente o mesmo céu diurno anteriormente visto. Se voltar para *Castle Keep* observará o céu noturno. Entendo que o elemento temporal em *Castlevania SOTN* serve de exemplo à influência surrealista. Outro exemplo é a própria *Royal Chapel*, com suas longas escadarias e torres que alcançam o céu, conectadas por corredores que parecem flutuar. Ao alternar as localidades o jogador experiencia também as mudanças de músicas que as identificam. Pode transitar livremente pelos lugares já ingressados, sempre com acesso aos ambientes já explorados.

Há diferentes localidades do castelo apresentando orbas de arte e personagens com motivos religiosos, como esculturas, vitrais, sacerdotes, seres mitológicos. Em sua tese intitulada como “*Castlevania: Symphony of the Night* e a invenção do gótico” (2018), a autora Adriana Falqueto Lemos escreve sobre os seus afetos em relação aos motivos religiosos cristãos observados no *game*. Segundo ela, a longa escadaria da *Royal Chapel* parece emular a caminhada de Jesus ao calvário (p. 132), pois,

o motivo religioso surge novamente nos vitrais, no que alude à cena da *via crucis*, tema comumente utilizado nas igrejas – a composição dos vitrais e da imagem de uma pessoa segurando uma enorme cruz dão essa impressão. As esculturas no interior também são religiosas. A arquitetura utiliza a verticalização, a arcaria, e as estreitas colunas têm capitéis decorativos. Além disso, do lado de fora vemos arcobotantes (que são estruturas em meio arco que servem para dividir o peso das estruturas do teto e das colunas) adornados com rostos de gárgulas. Do lado de fora, os pinheiros nos lembram as descrições que Jonathan Harker¹⁴¹ fez do exterior do castelo de *Drácula* (LEMOS, 2018, p. 162).

A religiosidade tratada no *game* motiva ilustrações artísticas nos cenários. Favorece relações de influência em algumas músicas, como em *Requiem for the Gods*. Motiva também a relação com presenças demoníacas, manifestadas como inimigos a serem enfrentados pelo protagonista *Alucard*. Uma curiosidade é que a palavra *Alucard* é o mesmo que *Dracula* escrito de trás para frente. A Figura 37, a seguir, ilustra um pouco da influência simbólica cristã no *game*:

¹⁴¹ Jonathan Harker é um dos protagonistas da obra literária *Drácula* (1897), de Bram Stoker.



Figura 46 - Castlevania: SOTN (1997). Vitrais, esculturas de seres angelicais, e outros, com expressões e gestos pesarosos, gárgulas e demais detalhes artísticos da Royal Chapel, observáveis perto das escadarias.

No enredo do *game* o personagem *Dracula* não necessariamente auto proclama-se como anti-cristão, embora o castelo apresente iconografias da simbologia cristã em vários lugares. Lemos lembra que,

o tema religioso também é de grande destaque, embora não tenha contornos tão definidos como tem no romance *Drácula* (de Bram Stoker). Mas, no videogame, a religião aparece de forma dúbia, talvez porque, mesmo que *Dracula* despreze as religiões, e que isso seja evidente nas suas falas, os símbolos cristãos são uma constante no castelo, inclusive no cenário da capela (*Royal Chapel*) (LEMOS, 2018, p. 146).

Dependendo das decisões narrativas do jogador os símbolos poderão ser colocados de ponta-cabeça, numa versão invertida do castelo mais adiante. Em meu ponto de vista no jogo, *Dracula* enfatiza mais o seu desprezo pela

humanidade do que pelas religiões, pelo próprio fato de que o castelo apresenta várias iconografias cristãs. Isso transmite uma ideia subjetiva ao jogador quanto à identificação e relação pessoais com as identidades religiosas expostas. É algo passível de influenciar as tomadas de decisões. Se o jogador sentir-se chocado com a visão invertida dos ícones tradicionalmente utilizados pelas instituições da cristandade poderá, até mesmo, desistir do jogo. Mas se tender a apreciar experiências de caráter mais místicos poderá sentir-se instigado a prosseguir.

No jogo, inclusive na *Royal Chapel*, há vários seres hostis. Animais agressivos diversos, criaturas sobrenaturais como zumbis, demônios, seres mitológicos e personagens humanos. No local predomina a evocação religiosa. A música-tema, *Requiem for the Gods*, é relacionável a obras sacras como provenientes do período barroco e clássico.

O jogo começa no ano de 1792 com uma cena do castelo à beira de um abismo. Abaixo, encontra-se um vasto lago enevoado. A franquia *Castlevania* apresenta uma versão diferente do castelo em cada episódio, mesmo que algumas localidades, seres, itens e situações possam ter similaridades. A exploração do castelo é uma das principais caracterizações da franquia.



Figura 47 – Castlevania: SOTN (1997), cenas do jogo durante o prólogo.

Em seguida há um prólogo onde o jogador controla o personagem *Richter Belmont*, num lugar similar aos momentos finais do jogo *Castlevania: Rondo of Blood* (1993). *Castlevania: Symphony of the Night* (1997) é uma continuação direta do episódio *Rondo of Blood* (1993). *Richter* é o protagonista dos games da franquia *Castlevania* chamados de *Rondo of Blood* (1993) e *Dracula X* (1995). Ele derrota *Dracula* no final de *Rondo of Blood* (1993), e é declarado como desaparecido em seguida. Após cinco anos o castelo ressurgiu por magia, e o personagem vampiro *Alucard* desperta de seu sono para investigá-lo.



Figura 48 – *Castlevania: SOTN* (1997), cenas do jogo durante o evento intitulado como *Nightmare*, em que Alucard tem um pesadelo induzido pela personagem vampira *Succubus*. Ela cria um encanto que faz Alucard vê-la como a imagem de sua mãe, *Lisa*, sendo cruxificada pela humanidade que ela tanto beneficiou em suas ações a partir dos ensinamentos e ciências de *Dracula*. *Succubus* intenciona induzir Alucard a rebelar-se contra a humanidade.

Dracula apaixonou-se pela humana *Lisa* no século XV. Dizia que ela aparentava ser muito semelhante à sua ex-esposa. *Lisa* e *Dracula* geraram *Alucard*. Ele herdou as características do pai vampiro e os aspectos emocionais e humanos da mãe. Com *Dracula*, *Lisa* aprendeu sobre a produção de medicamentos que auxiliavam a humanidade contra as suas doenças. Mesmo assim, os outros humanos rebelaram-se contra *Lisa*. Foi queimada viva por membros da inquisição cristã por considerarem herética a sua relação com *Dracula*. *Alucard* assiste à cena da execução de sua mãe, e ela solicita ao filho que tenha piedade dos humanos. Pede que seu filho não se revolte contra eles, por não saberem o que fazem. Por outro lado, *Dracula*, irado, revolta-se contra a humanidade e busca destruí-la. *Alucard*, envolto em conflitos psicológicos causados pela situação, não se rebelou contra os humanos, mas sim contra seu pai. Já enfrentou *Dracula* no passado, ao lado do parceiro *Trevor Belmont*.

No ano de 2017 *Castlevania* ganhou também uma série animada, extremamente violenta, considerando o medievalismo que caracteriza muitos aspectos da franquia, incluindo e ampliando elementos da diegese dos *games*, como o envolvimento de seus pais.

Após as cenas do prólogo, em que o jogador comanda *Richter*, tem início a narrativa principal de *Symphony of the Night* (1997). Após a introdução com *Richter*, o jogador passa a comandar o personagem *Alucard* que, após atravessar vários lugares chega ao templo cristão de nome *Royal Chapel*. Será o sexto, ou sétimo, local visitado pelo protagonista, dependendo dos rumos que decida seguir.

Ao aproximar-se do corredor de acesso à *Royal Chapel*, *Alucard* encontra a personagem *Maria*. Seu nome é mais um elemento relacionável ao cristianismo, assim como a crucificação de sua mãe, *Lisa*. Lemos (2018) escreve que,

A figura de *Lisa*, mãe de *Alucard*, é a de uma personagem que imiscui a de Jesus (o filho salvador) e a de *Maria* (a mãe misericordiosa): ao mesmo tempo em que foi misericordiosa com o pai (de *Alucard*, o *Dracula*) e tentou, em vida, mediar a convivência dele com humanos (na narrativa de *castlevania*), (*Lisa*) foi crucificada por aqueles a quem desejava salvar (os humanos). *Alucard* vive atormentado em uma situação limite: ele não esqueceu o que os humanos fizeram com sua mãe (a crucificaram), mas não quer que eles sofram mais do que já sofrem. Ao fim e ao cabo, retorna-se elípticamente para a problemática da religião, responsável pela morte de sua mãe (LEMOS, 2018, p. 147).

Há uma problemática religiosa cristã não apenas quanto ao uso de nomes e simbologias, mas quanto à execução de *Lisa*, considerando o momento histórico da narrativa.



Figura 49 – *Castlevania: SOTN* (1997), cenas do jogo no momento em que *Alucard*, seguindo em direção à *Royal Chapel*, encontra a personagem *Maria* deixando o templo.

Quanto a isso, Paul Martin, em seu artigo “*Ambivalence and Recursion in Castlevania: Symphony of the Night*” (2011), considera que nos períodos da Idade Média e do Renascimento na Europa seria esperado que a execução de *Lisa* fosse a de ser queimada viva na fogueira, e que,

o fato de ela ser crucificada parece referir-se à morte de Cristo, e seu apelo a *Alucard* para viver em paz com a humanidade, apesar de sua morte em suas mãos ter ressonâncias em Lucas 23:34: “*Perdoa-lhes pai porque eles não sabem o que fazem*”. Essas associações – sua filosofia, suas palavras finais

e o método de sua execução - estabelecem *Lisa* como uma figura cristã em antítese para *Dracula*¹⁴² (MARTIN, 2011, p. 80 – Tradução do autor).

Não pretendo aprofundar-me nas discussões sobre religião, embora faça algumas considerações. De acordo com Martin (2011), podemos abordar a simbologia religiosa de acordo com a cultura em foco. *Castlevania: Symphony of the Night* foi lançado primeiro no Japão, depois na América do Norte e finalmente na Europa, no mesmo ano (1997), mas em meses diferentes. Segundo Martin,

se abordarmos o jogo como parte da cultura japonesa, podemos chegar a conclusões diferentes. A crucificação foi praticada no Japão (no período Edo (1603–1868), e o jogo pode estar baseado nesta tradição, mas a prática aqui provavelmente foi sugerida pelo culto do Cristianismo introduzido pelos jesuítas no final do século XVI e início do século XVII (MOORE¹⁴³, 1968, p.145). Nesse sentido, a imagem da crucificação faz apenas uma referência indireta ao Cristo, e o mais importante é a natureza visceral do método de execução (e, talvez, o fato de que é mais fácil representar a crucificação do que a imolação nas cenas bidimensionais do jogo). Talvez uma fonte mais influente da personagem de *Lisa* seja a tradição japonesa de martírio feminino que Ian Buruma¹⁴⁴ (1984, p.18) identificou como “a mãe eterna”. Buruma sugere que a mãe sofredora que voluntariamente dá a vida por sua família é um tipo persistente na cultura japonesa. Ele sugere que tipicamente a “mãe eterna” desiste de sua vida magnanimamente, mas deixa seu filho atormentado pela culpa na maneira como ele a tratou quando ela estava viva. Buruma contrasta essa “mãe eterna” com uma figura japonesa igualmente difundida da feminilidade, a mulher demônio, e essa imagem de *Lisa/Succubus* parece juntar esses dois tipos¹⁴⁵ (MARTIN, 2011, p.80 – Tradução do autor).

¹⁴² *The fact that she is crucified seems to refer to Christ's crucifixion, and her appeal to Alucard to live at peace with humanity in spite of her death at their hands has resonances of Luke 23:34: "Forgive them father for they know not what they do". These associations – her philosophy, her final words, and the method of her execution – establish Lisa as a Christian figure in antithesis to Dracula (Martin, 2011, p. 80).*

¹⁴³ MOORE, C. *The Japanese Mind: Essentials of Japanese Philosophy and Culture*. Honolulu: University of Honolulu. 1968.

¹⁴⁴ BURUMA, I. *Behind the Mask: On Sexual Demons, Sacred Mothers, Transvestites, Gangsters, and other Japanese Cultural Heroes*. New York: New American Library. 1984.

¹⁴⁵ *If we approach the game as a part of Japanese culture we might reach different conclusions. Crucifixion was practiced in Edo Japan, and the game may be drawing on this tradition, but the practice here was probably suggested by the cult of Christianity introduced by Jesuits in the late 16th and early 17th centuries (Moore 1968, p.145). In this sense the crucifixion image has only an indirect reference to Christ, and what is more important is the visceral nature of the method of execution (and, perhaps, the fact that it is easier to represent crucifixion than immolation in the two-dimensional scenes of the game). Perhaps a more influential source of Lisa's character is the Japanese tradition of female martyrdom that Ian Buruma (1984, p.18) has identified as 'the eternal mother'. Buruma suggests that the long-suffering mother who willingly gives up her life for her family is a persistent type in Japanese culture. He suggests that typically the 'eternal mother' gives up her life magnanimously but leaves her son racked with guilt at the way in which he treated her when she was alive. Buruma contrasts this 'eternal mother' with an equally pervasive Japanese figure of femininity, the demon woman, and this image of Lisa/Succubus seems to bring these two types together (MARTIN, 2011, p.80).*

Nomes e situações relacionáveis às personagens femininas têm suas possíveis influências derivadas de culturas religiosas. Ajudam a entender a complexidade da interatividade narrativa e das suscitações afetivas.

Antes de visitar a *Royal Chapel Alucard* precisa passar por cinco lugares. São os salões de entrada do castelo, *Alchemy Laboratory*, *Marble Gallery*, *Outer Wall* e *Long Library*. Na *Long Library Alucard* pode encontrar o mercador e comprar o item chamado *Jewel of Open*. Com isso, ele consegue abrir uma porta selada por magia no *Alchemy Laboratory*. Em seguida terá acesso à *Royal Chapel*. Além do *Alchemy Laboratory* a *Royal Chapel* está diretamente conectada a outros dois lugares do castelo, chamados de *Castle Keep* e *Colosseum*. *Royal Chapel* será o sétimo local visitado caso o jogador decida aventurar-se antes no local chamado *Underground Caverns*. Nos subterrâneos, encontra um barqueiro similar à figura mitológica Caronte, guiando um barco.



Figura 50 – Castlevania: SOTN (1997), cenas do jogo em cada uma das localidades citadas.

A *Royal Chapel* tem motivos em estilo gótico. É ricamente decorada com crucifixos, esculturas, gárgulas e diversas imagens geralmente atribuídas à cultura simbólica cristã. Uma grande nave repleta de vitrais nas paredes e no teto confere ao local uma identidade tipicamente gótica (Fig. 42):



Figura 51 – Castlevania: SOTN (1997), a nave da Royal Chapel.

Lemos (2018) escreve que na *Royal Chapel* prevalece,

o estilo de arquitetura Gótica. (...) (O local) pode ser (entendido como) um ambiente de igreja, onde uma cerimônia pode ser realizada. Pode-se ver o uso de grandes vitrais, que funcionam como elementos que conferem iluminação ao ambiente. É um detalhe importante, já que praticamente a totalidade dos outros ambientes do jogo, embora também adornados com vitrais, são iluminados por velas ou candelabros. Essa é a única sala feita com uma espécie de fundo em 3 dimensões: à medida que o jogador cruza o ambiente, de um lado para o outro, o fundo o acompanha, o que cria uma dimensão espacial de enorme profundidade. Essa profundidade colabora com a impressão que as catedrais góticas provocam naqueles que frequentam estes lugares, projetando verticalização e poder. As janelas são formadas por arcadas, que são distribuídas por colunas (LEMOS, 2018, p. 159-160).

Além dos detalhes arquitetônicos e artísticos relacionáveis ao estilo gótico, a *Royal Chapel* está repleta de demônios, esqueletos alados, objetos

amaldiçoados, morcegos, corvos e outras criaturas. Numa das galerias da *Royal Chapel* há um extenso corredor, dentre vários outros, repleto de fincos no chão, no teto, e uma grade, que impedem *Alucard* de prosseguir. Para avançar é preciso encontrar e equipar-se com a armadura *Spike Breaker*. É necessário conquistar a habilidade *Form of Mist*, possibilitando que *Alucard* transforme-se em névoa para atravessar obstáculos, como a grade do corredor.



Figura 52 – *Castlevania: SOTN* (1997), *Alucard*, destruindo os fincos de um corredor na *Royal Chapel*. Ele precisa desenvolver a habilidade de transformar-se em névoa para atravessar a grade. A espada que o segue na Figura é um dentre vários outros personagens “amigos”, denominados *Familiar*. Auxiliam em batalhas, uso de alguns objetos e revelação de passagens secretas. Dentre os *Familiars* estão a espada da Figura, uma fada, um morcego, um demônio, e um crânio humano fantasma.

Após atravessar o corredor de fincos *Alucard* encontra uma sala. No local há um anel mágico que, ao ser equipado junto ao outro anel (*Silver Ring* e o *Gold Ring*) é possível acessar as câmaras logo abaixo da sala do relógio, no centro do mapa do castelo. Feito isso, *Alucard* encontra *Maria* e recebe o item *Holy Glasses*.



Figura 53 – Castlevania: SOTN (1997), Alucard acessando as câmaras secretas abaixo do relógio, após o uso dos dois anéis mágicos. Os anéis fazem com que o relógio marque a hora de 06:30, e revele a passagem inferior.

O correto uso do item *Holy Glasses* faz com que o jogador possa ver e quebrar o encanto de um mago que está manipulando *Richter*. Sob a influência do mago, *Richter* luta contra todos, impedindo os visitantes de acessarem a versão invertida do castelo, onde *Dracula* está presente. Se usar o *Holy Glasses* *Alucard* tem então a oportunidade de libertar *Richter* do encanto e definir os rumos para o final mais completo do jogo. Caso contrário o jogador não verá o mago e nem a esfera de sua magia. Assim, será obrigado a derrotar *Richter* resultando num final incompleto para o *game*. O jogo não apresenta uma questão necessariamente negativa com a figura de um mago, como geralmente observa-se em enredos envolvendo personagens bruxos caracterizados como alusão à ideia de mal versus personagens caracterizados como alusão à ideia de bem. O próprio *Alucard*, além de vampiro faz uso de invocações mágicas, assim como *Richter* e *Maria* utilizam magias.

Special Moves List		
Summon Spirit	←→↑↓+□○	MP 5
Hellfire	↑↓↘→+□○	MP15
Dark Metamorphosis	←↖↑↗→+□○	MP10
Tetra Spirit	↑↗→↓+□○	MP20
Soul Steal	←→↘↓↖←→+□○	MP50
Wing Smash	?+↑↖←↘↓↗→+?	MP 8
Wolf Charge	↓↘→+□○	MP10
Sword Brothers	↓↘→↗↘↓+□○	MP30

Summons Sword Brothers

Figura 54 – Castlevania: SOTN (1997), lista de magias utilizáveis por Alucard, e as combinações de comandos necessários para que o jogador as invoque. Elas são aprendidas ao longo do game.

Ao salvar *Richter* o protagonista pode acessar um portal para a versão invertida do castelo.



Figura 55 – Castlevania: SOTN (1997), Alucard enfrentando o mago e sua esfera mágica enquanto desvia dos ataques de Richter. Após destruir o encanto, Alucard prossegue rumo à nova versão do castelo, de ponta-cabeça.

O jogador só acessa a variante do castelo se reunir e utilizar os itens corretamente para libertar *Richter*. No castelo invertido, *Alucard* pode acessar novamente as salas visitadas na versão anterior. A *Royal Chapel* de ponta-cabeça é chamada de *Anti-Chapel*.



Figura 56 – *Castlevania: SOTN* (1997), a *Royal Chapel* invertida, ou *Anti-Chapel*, apresenta suas cruzes, santos e demais imagens cristãs viradas de ponta-cabeça.

Na *Anti-Chapel* o jogador pode notar que as simbologias religiosas também estão, obviamente, todas de ponta-cabeça, reforçando a demonização do castelo sob o ponto de vista cristão.

Quando entra no templo em sua posição normal, *Alucard* utiliza as escadarias repletas de seres agressivos (Fig. 57). No alto da escadaria ele acessa a nave da igreja, onde há um grande crucifixo no altar.



Figura 57 – Castlevania: SOTN (1997), Alucard nas extensas escadarias da Royal Chapel.

Mais adiante, há várias e compridas torres culminadas por sinos azuis, e novos corredores que levam a torres mais elevadas.



Figura 58 – Castlevania: SOTN (1997). Alucard na Royal Chapel, passando pela nave da igreja com o altar, e por uma torre com um sino azul, dentre vários outros presentes em outras torres.

Sobre o local, Lemos (2018) escreve que, nas torres,

há sinos enormes que se sustentam a partir de vigas de madeira dispostas por todo o ambiente. Se *Alucard* tocar em algum deles, eles produzirão sons que combinam bem com a trilha sonora do ambiente, a bela e lenta (música)

“*Requiem For the Gods*”, composta por cōros femininos, principalmente (LEMOS, 2018, p. 133).

Concordo com Lemos ao apontar que as sonoridades dos sinos são relacionáveis à música tema da *Royal Chapel*. A música apresenta o toque de sinos com sonoridades similares, como se ouve na faixa da obra original, a partir de 46seg até 50seg, e novamente em 58seg¹⁴⁶.

No templo há também uma sala de confessionário em que *Alucard*, ao assentar-se numa das cadeiras, encontra um dentre quatro fantasmas. Dois deles têm a forma de um padre, e os outros dois têm a forma de uma mulher. Em meu entendimento, Lemos (2018) considera que se trata do fantasma de um padre, uma mulher e um demônio. O demônio, segundo ela, manifestaria-se a partir da hostilidade do fantasma que surgir, seja o padre ou a mulher. Segundo ela,

um padre, uma fiel e um demônio são figuras que aparecem sem razão aparente (no cenário do confessionário), porém esse fato é curioso pois nunca se sabe qual delas vai aparecer: o que sugere que elas podem fazer as vezes uma da outra, indiscerníveis. Vale destacar também que o *design* de ambos é semelhante, o que pode significar que as figuras religiosas e demoníacas são praticamente idênticas (LEMOS, 2018, p. 146).

¹⁴⁶ *Link para a gravação original de Requiem for the Gods, de Yamane:*
<https://www.youtube.com/watch?v=wrU4m2icT7g&list=PLg3DWEoOznwK4T3nWQLMXmnlvNYEDMHb_ex=4>.



Figura 59 – Castlevania: SOTN (1997), cenas do confessionário.

A Figura 50 ilustra as cenas descritas por Lemos. Um dos fantasmas dos padres agirá de maneira hostil e atacará *Alucard* com lanças após fechar a cortina do confessionário. O outro padre sentará na cadeira e gesticulará como se estivesse ouvindo e benzendo um fiel que se confessa. As mulheres fantasmas também agem de maneira peculiar. Uma delas também atacará, assim como o padre. A outra mulher fantasma apenas sentará na cadeira

oposta à de *Alucard*, e gesticulará como se estivesse muito emocionada enquanto ao confessar-se.

Na *Royal Chapel Alucard* sobe rumo a galerias presentes no nível das nuvens até chegar à sala do mural apocalíptico.



Figura 60 – *Castlevania: SOTN* (1997). Alucard na *Royal Chapel*, no salão do mural apocalíptico. No local ele precisa enfrentar cada uma das duas criaturas mitológicas que se manifestam, ali, nas diferentes versões do castelo.

Nesta sala (Fig. 29, e Fig. 60 no topo da imagem) o jogador enfrenta dois chefes: um monstro mitológico denominado *Hippogryph*, e ao ingressar na mesma sala, na versão *Anti-Chapel*, Alucard enfrenta a *Medusa*.

Lemos (2018) escreve que, “no castelo invertido, os cenários têm trilhas sonoras diferentes. Merece destaque a (música) ‘Lost Painting’, onipresente nos cenários *Royal Chapel*, *Library* e *Underground Caverns Invertidos*” (p.

143). Na *Anti-Chapel* a música é alterada para a faixa *Lost Painting*¹⁴⁷, ao invés da faixa *Requiem for the Gods*.

Ainda que sem me aprofundar em discussões sobre a música *Lost Painting*, teço considerações a respeito. No entender de meus afetos pessoais, *Lost Painting* transmite uma ideia de magia através dos timbres da instrumentação e influências do impressionismo de Debussy. Nota-se o uso da escala pentatônica na introdução e em outras passagens da obra. Talvez haja também certa psicodelia nas intenções musicais apresentadas em *Lost Painting*. A música soa com um humor mais positivo e sonhador em relação às músicas tema de cada lugar. Um pouco dessa psicodelia pode ser notada também no próprio castelo de ponta-cabeça, como uma alusão surrealista, e também no filtro lilás incluído como um novo elemento gráfico da *Royal Chapel*. Há uso de vários outros filtros, com outras cores, nas diversas salas e galerias já visitadas na versão inicial do castelo. Surgem novos e inusitados inimigos, como o *Balloon Pod* (como se pode ver logo abaixo na Fig. 61), que se assemelha a um fungo gigante, cujos esporos podem envenenar *Alucard*.

¹⁴⁷ A faixa *Lost Painting*, de Yamane, é repetida em diversos outros lugares do castelo invertido, uma espécie de tema musical predominante do castelo de ponta-cabeça na maior parte dos lugares revisitados. *Link* da gravação original:
<<https://www.youtube.com/watch?v=Zz6ER6I6j8k&list=PLg3DWEoOznwIO6vWUQxmchctkXT9huzyQ&index=19>>.



Figura 61 – Castlevania: SOTN (1997), Alucard na Anti-Chapel. Note o filtro lilás que passa a integrar o cenário, proporcionando um aspecto psicodélico ao castelo invertido. No topo direito da Figura observa-se a longa escadaria, de ponta-cabeça, assombrada por novas criaturas. Nas cenas da parte inferior da Figura observa-se o inimigo Balloon Pod. Ele emite esporos venenosos que podem atingir Alucard ao tocar e estourar a criatura, similar a um fungo gigante.

O castelo em posição normal apresenta influências midiáticas (*literacy*) mais comuns quanto às músicas e visualidades em mídias cênicas sobre histórias de vampiros. Principalmente em relação às músicas/sonoridades que remetem à dramaticidade, e à relação com artes sacras (cristãs), como no caso da *Royal Chapel* e do *Requiem for the Gods*. É minha intenção enfatizar o caráter dramático no arranjo.

Já em outros locais do *game*, como nas *Catacombs*, é evidente a alternância de faixas específicas no local, quando comparadas nas posições normal e invertida, o que não ocorre com a *Royal Chapel*. Esse fato também

contribui para que eu não tenha unificado em um único arranjo as duas faixas (*Requiem for the Gods* e *Lost Painting*), e sim apenas uma.

Em meus arranjos atribuí diversos signos e relações. De acordo com o meu entendimento sobre a narrativa de *Castlevania: SOTN* (1997), *Requiem for the Gods* pode simbolizar uma música fúnebre para o(s) deus(es) falecido(s) da humanidade, e também com as conjunturas civilizatórias ao longo do tempo na história do mundo real. É como se a humanidade necessitasse renascer, após ser ceifada por cadáveres de sua própria imagem e semelhança (Fig. 29). O ser humano faz nascer e renascer o(s) seu(s) deus(es), matando-o(s) ou sendo destruído por ele(s), como nos mostram diversas civilizações perdidas que aos poucos vão sendo encontradas. Algumas passaram erroneamente a ser tratadas como lendas, como no caso da cidade de Troia, enquanto outras talvez nem sequer nos legou algum rastro a ser descoberto e identificado dentre os mistérios do mundo. Tais quedas e transformações na antiguidade foram drásticas, embora ocorresse em contextos locais e regionais mundo afora. Nesse sentido, e até onde se sabe, a diferença na interação entre os povos do mundo antigo e do atual é que agora o contexto é global. Mesmo assim, (a utopia de) uma grande queda ou grande ascensão humana pode nos inspirar o pensamento sobre a extinção de práticas desconstrutivas para iniciarmos um novo tempo que urge a cada dia. Em possíveis “*loopings*” de tempos vindouros, talvez ocorra o renascimento repetitivo do que já temos vivenciado no passado e presente. Ou talvez, em possíveis auroras, floresça uma humanidade com indivíduos mais conscientes de si mesmos, de seus atos, mais integrada coletivamente e fraternalmente. Enquanto isso a natureza alerta de que está isenta da obrigação de nos legar a imortalidade e eternidade espelhada em determinados signos divinizados. Avisa-nos também sobre os perigos das ilusões de soluções gratuitas às nossas questões, que não partam de nossas próprias interações, afetividades, e aprendizados.