

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO (PÔSTER)

NOME: ROBSON MACHADO AFONSO DE OLIVEIRA

TÍTULO: O MÚSICO NO MUNDO DOS VIDEOGAMES CONHECIMENTOS E HABILIDADES NECESSÁRIOS PARA COMPOR MÚSICAS PARA VIDEOGAMES

AUTORES: JOSE ANTÔNIO BAETA ZILLE, ROBSON MACHADO AFONSO DE OLIVEIRA, ROBSON MACHADO AFONSO DE OLIVEIRA, JOSÉ ANTÔNIO BAÊTA ZILLE

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq/UEMG

PALAVRA CHAVE: MUSICAS; GAMES; PESQUISA; LITERATURA, COMPOSITORES.

RESUMO

Esta pesquisa busca identificar o perfil do profissional que trabalha compondo músicas para jogos de videogame, os principais conhecimentos requeridos a este profissional no exercício dessa atividade, bem como entender um pouco sobre o seu mercado de atuação. Estas informações tornam-se relevantes no momento em que o contexto dos jogos de videogame desponta como um excelente campo de trabalho e de conhecimento, ainda pouco conhecido pelos profissionais da área da música e pelo público em geral, sendo uma consolidada área de saberes e que abrange, amplamente, contextos sociais e artísticos diversos. A pesquisa, de caráter predominantemente exploratória, com abordagem mista e procedimentos de levantamento, busca uma melhor compreensão e explicação da dinâmica do contexto pesquisado, com solicitação direta de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado. Sendo assim, definiu-se o corpus da pesquisa entre compositores brasileiros e estrangeiros que possuem o perfil adequado para suprir as questões pertinentes à pesquisa. Tais questões abordam três enfoques distintos: a) Formação Musical – informações pessoais sobre a formação como músico, caminho profissional como compositor de músicas para games, influências recebidas e inspirações para compor, b) Habilidades/Conhecimentos – relação de conhecimentos e habilidades necessários para o trabalho composicional de música para game, incluído aí ferramental, c) Mercado – informações gerais sobre a profissão e sobre a relação do profissional com o mercado. No momento a pesquisa se encontra em andamento processando-se entrevistas feitas com Thiago Adamo, Lucas Meneguette, Tarcísio Vaz, Gerard Marino, Yasunori Mitsuda e Garry Schyman, já apresentando resultados relevantes. Acreditamos que, com este estudo, estamos contribuindo para um melhor entendimento do mundo do músico que trabalha criando músicas para jogos de videogame, de forma a dar subsídios para a formação de profissionais para esta área.