



**Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais
Artes Plásticas**

Tiago Mendes de Almeida

VIDEO GAMES METAL

**Brasília
2014**

Tiago Mendes de Almeida

VIDEO GAMES METAL

Trabalho de conclusão de curso
de bacharelado, habilitação em
Artes Plásticas, do Departamento
de Artes Visuais do Instituto de
Artes da Universidade de Brasília

Orientadora: Prof^a Suzete
Venturelli

Brasília
2014

Sumário

<u>Resumo.....</u>	<u>4</u>
<u>Introdução.....</u>	<u>5</u>
<u>Videogame como expressão artística.....</u>	<u>10</u>
<u>Cinema Mudo.....</u>	<u>11</u>
<u>O Projeto.....</u>	<u>12</u>
<u>Trabalho Prático.....</u>	<u>20</u>
<u>Conclusão.....</u>	<u>22</u>
<u>Bibliografia e Referências.....</u>	<u>23</u>

Resumo

Buscamos apresentar nesta pesquisa que a relação entre arte e entretenimento traz importantes contribuições culturais. Nossa proposta visou durante o curso de bacharelado propor e executar espetáculos com bandas de música de videogames em concerto envolvendo temas dos jogos eletrônicos, contendo cenografia projetada com cenas de jogos sincronizados com música, que emociona e envolve os amantes desta forma de expressão artística, devido à valorização de melodias datadas das décadas de 1980 e 1990. O evento pode ser definido aqui como manifestação artística. Neste caso, consideramos como uma performance em forma de apresentação musical. Não é apenas uma banda no palco tocando suas músicas, mas uma forma de mostrar também aspectos artísticos dos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: videogame, arte e tecnologia, audiovisual

Introdução



Figura . Logomarca do Projeto. Arquivo pessoal

De início, parece que, quanto mais olhamos, menos certeza podemos ter quanto àquilo que afinal, permite que as obras sejam qualificadas como “arte”, pelo menos de um ponto de vista tradicional. Por um lado, não parece haver mais nenhum material particular que desfrute do privilégio de ser imediatamente reconhecível como material da arte: a arte recente tem utilizado não apenas tinta, metal e pedra, mas também ar, luz, som, palavras, pessoas, comida e muitas outras coisas. (ARCHER, 2001)

O **Video Games Metal** é uma manifestação artística audiovisual, que coordeno no contexto da cultura local. É realizado anualmente e pretende apresentar a função estética e artísticas dos jogos eletrônicos na atualidade. Os principais objetivos do projeto foram: divulgar a Música Popular em Brasília; valorizar e divulgar os novos intérpretes da música popular de videogames; propiciar a população acesso a espetáculos com a prática de preços populares; visou o resgate das ações de incentivo a novos interpretes, valorizando e prestigiando o povo, e entorno possibilitando a integração com a música, divulgando a cultura popular, os valores, ritmos e a expressao do audiovisual através da música

Partindo desses objetivos valorizou-se não apenas apresentar no espetáculo, um único elemento musical, mas também todo seu possível contexto audiovisual, para que pudesse ocorrer um envolvimento estético dos apreciadores do videogame.

Os principais elementos materiais que consideramos na proposta foram: a iluminação, a qualidade do audiovisual e o público.

Por razões estéticas o espetáculo foi composto com audiovisual e consistiu na estrutura da poética, com o estilo de bandas de *Heavy Metal* tocando seus respectivos arranjos e releituras das trilhas sonoras dos videogames que mais apreciam. Pode-se afirmar que, muitas vezes, a escolha do repertório foram marcantes para suas vidas.

No contexto do espetáculo, o audiovisual foi o recurso escolhido para exibir as projeções de imagens gravadas dos jogos das trilhas que foram executadas no palco, ao mesmo tempo de a performance musical. Destacamos a impotência do público, assim como a sua participação. Percebemos que o sentimento mais aflorado durante a performance é o da nostalgia.

Sem dúvida, alguns artistas ainda pintam e outros fazem aquilo a que a tradição se referiria como escultura mas estas práticas agora ocorrem num espectro muito mais amplo de atividades. (ARCHER, 2001)

Alguns dos artistas selecionados nas apresentações foram:

Banda ForceField (Brasília-DF). Banda de Game Music de Brasília criada especialmente para o Video Games Metal 2009, cujos arranjos e o repertório tentam abordar idéias incomuns, como Jazz, Funk americano ou ritmos latinos - já presentes nas músicas originalmente ou adicionadas nos arranjos - além da escolha de jogos lado B, sem deixar completamente de lado também músicas e jogos mais conhecidos.

Orquestra VGMus (Brasília-DF). A VGMus é uma orquestra de músicos especializados em arranjar e executar composições musicais do mundo dos jogos. O grupo é formado nos moldes de uma orquestra clássica, contando com naipes de cordas e sopros, piano, e ainda banda base: guitarra, baixo elétrico, bateria e

sintetizador, sob a regência do maestro Felipe Ayala. Com um repertório em constante ampliação e apresentações audiovisuais, a VGMus busca sempre crescer e melhorar a qualidade de suas apresentações. A idéia de montar uma orquestra focada em composições de jogos veio de um grupo de alunos do Departamento de Música (UnB), durante uma matéria de sonorização de games. Se inspirando em diversos grupos como o Video Games Live e o Video Games Orchestra, a intenção inicial era de fazer apresentações somente dentro da UnB. Com um anúncio no departamento de música da universidade, a orquestra logo foi formada com alunos do departamento e instrumentistas independentes. Com o início dos ensaios em agosto de 2012, surgiu a vontade de levar a orquestra para um rumo comercial. Percebendo o mercado que a música de jogos atrai e a falta de opções nacionais com qualidade, o grupo se profissionalizou. Buscando elevar a qualidade do som e de suas apresentações com a adição de mais instrumentos e elementos audiovisuais, a VGMus se vê no futuro como uma referência dentro do Brasil. Com uma agenda aberta para shows dentro e fora de Brasília, a VGMus teve já em seu primeiro semestre de existência, a oportunidade de se apresentar no SBGames, o maior simpósio de videogames da América Latina. Muito elogiada em suas apresentações, a qualidade de seu trabalho torna a VGMus cada vez mais famosa.

Banda RockBand X (Brasília - DF), este é um projeto que surgiu em 2007 idealizado por Rick Vieira e Tama Oliveira, e posteriormente complementado por Flávio Verthalicer, Herbert Nogueira e Guinnows Pimenta. Projeto que tem como objetivo de divulgar a Game Music. Banda instrumental com influências de Progressivo/Hard Rock/Metal, possui estes estilos como elementos marcantes em seus arranjos, escritos para homenagear trilhas sonoras de games de todos os consoles que marcaram gerações.

Banda RockBand X (Brasília - DF), este é um projeto que surgiu em 2007 idealizado por Rick Vieira e Tama Oliveira, e posteriormente complementado por Flávio Verthalicer, Herbert Nogueira e Guinnows Pimenta. Projeto que tem como objetivo de divulgar a Game Music. Banda instrumental com influências de Progressivo/Hard Rock/Metal, possui estes estilos como elementos marcantes em seus arranjos, escritos para homenagear trilhas sonoras de games de todos os consoles que marcaram gerações



Figura . Video Games Metal 2009 - Centro Comunitário Athos Bulcão. ALMEIDA, Pierre

(...)Sem a reação de seu público, o objeto artístico permanece um fragmento. (HESS, 2001)

Os videogames precisam de público para continuar a existir, assim como o cinema. A gamearte é tão apreciada quanto as outras, até mais que as outras atualmente, movendo um mercado altamente lucrativo. Possui todos os elementos do cinema, tais como fotografia, roteiro, enredo, personagens, cenários, efeitos visuais e trilha sonora. Mas, o que difere o videogame do cinema é a interatividade, o jogador está inserido diretamente no enredo e suas decisões que fazem a história e todos os outros componentes se moverem, havendo também modos com interação entre mais jogadores, cooperativamente ou um contra o outro.

A ideia ou conceito é o aspecto mais importante da obra. Quando um artista utiliza uma forma conceitual de arte, isto significa que todo o planejamento e as decisões são feitas de antemão, e a execução é uma questão de procedimento rotineiro. A ideia se torna uma máquina que faz a arte. (WITT, Le, 2001)

A arte não tem um lugar, não precisa estar em uma galeria. Ela pode estar em qualquer lugar. A euforia de se apreciar um espetáculo de luzes e som pode ser comparada com a sensação de se apreciar uma obra em um museu.

As performances dos músicos do Video Games Metal não são somente subir no palco e tocar. Tem toda parte do *feeling* do músico, como ele se comporta em cada parte da música, a performance visual da banda. O espetáculo é um *happening* anunciado, não haverá outro exatamente igual, e quem não apreciar ao vivo, só restará olhar registros em vídeo ou fotográfico, além de relatos daqueles que estiveram presentes.

Mesmo quando acontece numa galeria, uma performance só pode existir para todos, com exceção dos poucos presentes como audiência, na forma de fotografia ou relatório. (ARCHER, 2001)

A dificuldade de “consumir” a performance, a instalação e a arte pública de maneira geral - adquirir a obra e levá-la para casa - significava que ela exigia um fundo subsidiário para poder existir de alguma forma. (ARCHER, 2001)

A solução para realização do espetáculo foi criar um evento pago.

A apresentação consiste em concertos de bandas convidadas por mim, onde analiso as músicas que serão tocadas e edito vídeos sincronizados com as músicas. Os vídeos são feitos a partir de imagens capturadas de eu mesmo jogando. Gosto de fazer coisas difíceis nos jogos durante a gravação das cenas.

Toda essa parte de vídeos no espetáculo é bem criteriosa, músicas mais lentas me levam a utilizar cenas com um conteúdo mais dramático e cenas com pouco movimento. Com arranjos de ritmo mais acelerado, minha tendência é colocar cenas de rápida movimentação, trocas rápidas de diversas imagens e geralmente com cenas de sucesso e velocidade do personagem.

A videoarte promove uma inter-relação entre a imagem e o espectador. Diferente da pintura e escultura, as imagens de um vídeo saem da tela para interagir com o resto do meio, mesmo que de forma pré-determinada, integrando as imagens junto aos demais elementos que a formam.

Videogame como expressão artística

O videogame é ou não uma expressão artística? Esta questão talvez não seja respondida nesta pesquisa, pois percebemos que, na arte contemporânea, ocorre estranhamento, negação e desvalorização da relação da arte com técnicas e tecnologias contemporâneas, que são fundamentais no contexto do videogame. Ou seja, qualquer inovação de desenvolvimento (uma linguagem de programação, maior poder de processamento, armazenamento, etc.) sugestiona diretamente o conteúdo da obra.

Os jogos possuem interatividade, cooperatividade, competitividade, compartilhamento, interdisciplinaridade, entretenimento, rápida recuperação da informação, consumismo, individualidade e customização. Isso tudo em respeito ao desenvolvimento. O jogo responde a todos esses elementos ao permitir que o jogador atue, crie, personalize, participe, compartilhe, se divirta e aprecie.

Importante destacar os elementos divertimento e consumismo, pois, de algum modo, eles ajudam e atrapalham a caracterização do videogame como arte. Ajudam porque incentivam a criação em quantidade e valorização do produto. Mas, atrapalham porque ocultam o valor artístico em função de um propósito mais comercial. Mas grandes obras de arte de várias escolas antigas eram meras encomendas e hoje são inegavelmente consideradas arte.

O valor cultural e artístico do videogame existe, basta aceitá-lo. As fases que o Impressionismo passou para ser aceito como expressão artística são claras: estranhamento (negação), segregação, aceitação e valorização. Acredito que os videogames estejam entre a fase de aceitação e valorização.

Cinema Mudo

O projeto Video Games lembra o cinema mudo, pois há uma grande tela de fundo com imagens sincronizadas, e a sonoplastia, ou trilha sonora, que acompanha as imagens, é feita na hora pelos músicos em cima do palco.

No começo da história do cinema, os filmes não tinham som. Eram apenas imagens sincronizadas. Mas mesmo com a falta de tecnologia para isso, os cinemas e teatros eram acompanhados por notas, ou tocadas por um piano de fundo, ou qualquer outro instrumento.

Pioneiros do cinema no século XIX, como Thomas Edison, no fim do século XIX, o francês Méliès e o inglês G. A. Smith, foram os primeiros a tentar essa junção de imagem e som. Um destaque especial a Georges Méliès e seu filme *Le Voyage Dans La Lune* (Viagem à Lua) de 1902, que é uma obra-prima cinematográfica e com muitos elementos de humor com ajuda da ambientação musical.



Figura . Cena do filme *Le Voyage Dans la Lune* de Georges Méliès.
www.cafemusicaefilosofia.blogspot.com

Na Europa e nos Estados Unidos havia a tentativa de juntar a arte do som e imagem, a alta sociedade era atraída por isso, havia também a criação da imagem do cenário com a atuação em si.

O Projeto

Os videogames são uma forma de arte expressiva e representativa, além de muito complexa e poderosa. Os jogos são reflexos de suas épocas, discutem diversas vezes sobre a perspectiva da existência humana.

Meu projeto interdisciplinar consistiu em mostrar o valor artístico do evento Video Games Metal. Além disso, também mostrou como é toda a produção do evento. Os detalhes que vão além do espetáculo em si foi o principal no projeto interdisciplinar. Foi falado sobre toda a estrutura necessária e os custos para produção e realização, tais como palco (iluminação, sonorização, efeitos pirotécnicos, telão sincronizado, instrumentos musicais, figurino, necessidades dos músicos), camarins, segurança, espaço para o público, logística, marketing, publicidade, alimentação, cronograma e pagamento de custos, arrecadação e etc.

Video Games Metal é um concerto musical único no Brasil, apresentando músicas que derivam das melhores trilhas sonoras dos mais famosos videogames de todos os tempos, interpretados com o ritmo típico do *Heavy Metal*. As melhores bandas de *Game Music* do Brasil empolgam o público tocando suas versões das músicas favoritas de todo *gamer*, juntamente com uma exibição exclusiva de vídeos, iluminação sincronizada, apresentações especiais com um dos melhores solos que o metal tem a oferecer; tudo criado para proporcionar uma experiência inovadora de arte e entretenimento ao público.



Figura . Tommy Tallarico (esq.) e Jack Wall no Video Games Live.
DIVULGAÇÃO

A principal referência do evento é a orquestra sinfônica Video Games Live. Criada por Tommy Tallarico, é o maior evento de *game*

music do mundo. Esteve no Brasil pela primeira vez em 2006. Diferente da Video Games Live, o Video Games Metal tem como foco a execução das músicas por bandas de metal e rock.

A apresentação consiste em shows de bandas convidadas por mim, onde eu analiso as músicas que serão apresentadas e edito vídeos sincronizados com as músicas. Os vídeos são feitos a partir de imagens capturadas de eu mesmo jogando. Gosto de fazer coisas difíceis nos jogos durante a captação das imagens. A partir das imagens captadas e gravadas, as edito de forma a sincronizar com a música da banda. A música pode ser a mesma do jogo na íntegra tocada pela banda ou algum arranjo de releitura de autoria da mesma.

A maior dificuldade para produção é arrecadação de verba. O projeto já chegou a ser pleiteado pela Lei Rouanet no Ministério da Cultura, onde quem patrocina recebe uma isenção fiscal do Governo Federal, mas nenhuma entidade demonstrou interesse em patrocinar. Toda a verba vem da venda de ingressos para o público, nem todas as edições foi possível pagar todos os custos, tendo a produção ter que arcar o prejuízo.

O primeiro passo é conseguir o local a ser realizado, somente com isto já definido tem como trabalhar na logística e montagem. Depois tem a parte da infraestrutura e recursos humanos, para palco, telões, iluminação adequada, sonorização de acordo com o espaço, segurança, brigadistas e pessoal de apoio. Com todo o planejamento montado e todas as atrações já confirmadas, começa o trabalho de publicidade, uma parte do processo que gera muitos gastos antes mesmo de arrecadar qualquer valor, é uma grande dificuldade na produção.

A primeira edição, em 2009, foi a maior e a melhor até agora, que foi no Centro Comunitário Athos Bulcão da Universidade de Brasília. Até então foi a única edição com bandas de fora do Distrito Federal - Smash Bros. e Mega Driver, ambas do estado de São Paulo. As bandas locais foram ForceField, RockBand X, Coral de Espíritos, e DragonForce cover.



Figura 1. Banda Smash Bros. no Video Games Metal 2009.

A segunda edição foi em 2010 no Espaço Cultural Renato Russo 508 Sul. As bandas todas locais e foram elas: RockBand X, Sheikah Secret, ContrAtaque, Ramasth e ForceField. Essa edição foi mais econômica que a primeira e com ingresso mais em conta, assim, não houve redução no público.



Figura 2 . Banda ForceField no Video Games Metal 2010. KAPISKI, Raíssa



Figura 3. Banda RockBand Game Music no Video Games Metal 2011. KAPISKI, Raíssa

A terceira edição, em 2011, ocorreu no Teatro SESC Garagem 913 Sul (Anexo 4). Essa também só com bandas locais e o pianista solo, Lucian Lorens - ForceField, Little Big Band, RockBand X e a

banda de música irlandesa, Yew Tree, também tocando temas de games.

O show foi criado com o intuito de apresentar ao público o quão incrível a cultura e a arte da mídia dos video games se tornou atualmente. Video Games Metal cria uma ponte para o entretenimento ao demonstrar o valor da boa música às novas gerações enquanto provê entretenimento cultural inovador para a cidade de Brasília. O evento, que ocorre em um dia, foi projetado para ser aproveitado por todos; e é com o poder e a emoção de um show de rock misturado com a tecnologia e interatividade dos jogos eletrônicos, todos com performances especiais de vídeo com um visual de perder o fôlego que o Video Games Metal vai proporcionar alguns dos melhores momentos culturais do público presente.

O Video Games Metal não é apenas um concerto musical, mas uma celebração dos jogos eletrônicos que as pessoas de todas as idades adoram, e que para nós é arte. O evento traz ao público brasileiro uma amostra das mais importantes trilhas sonoras de jogos eletrônicos, para que o público tenha a oportunidade de conhecer as atuais manifestações artísticas que envolvem a música, o game, a imagem num processo inter-relacional que está provocando a formação estética de uma nova geração de artistas e espectadores.

O evento se justifica também por ser uma ideia inovadora que ocorre desde 2009 na cidade de Brasília, além disso, traz apresentações musicais de qualidade acessíveis ao público infanto-juvenil, graças à mídia em que as músicas que serão apresentadas foram originalmente utilizadas. O mercado dos jogos eletrônicos no Brasil vem crescendo exponencialmente, recentes pesquisas apontam os jogos eletrônicos como uma das principais fontes de entretenimento, superando até mesmo entretenimentos clássicos como o cinema.

Pessoalmente, as coisas que mais apreciamos são videogames e *heavy metal*, então pensei em juntar os dois. Comecei baixando as músicas da Mega Driver, banda brasileira que criou o gênero game metal no Brasil. Então conheci o Nino, criador da banda, pela internet no final de 2005 e começamos a trocar idéias sobre uma apresentação. De início achei pouco viável, mas aí conheci o Video Games Live, um show orquestrado de *game music*, em 2006 e pensei que jamais viria pro Brasil. Então, veio naquele mesmo ano, mas somente em São Paulo. Em 2007 veio para Brasília e, mesmo com ingresso um tanto salgado, apareceu um público grande. Aí pensei em fazer algo do tipo só que com bandas de metal ao invés de orquestra. Só em 2009 veio a coragem de produzir o VGM devido a alguns amigos meus formarem uma banda de game music, a RockBand Game Music (atualmente com o nome de RockBand X).

Muitas vezes mais importante que os dados visuais dos jogos, a trilha sonora é um elemento fundamental para um jogo ser viciante. Muitos jogos viraram clássicos devido à suas músicas, podemos citar Rock & Roll Racing da Blizzard, lançado para Super Nintendo e Mega Drive, e Top Gear da Kemko, lançado somente para Super Nintendo, ambos de corrida de carros.



Figura . Tela de título do jogo Rock & Roll Racing para Super Nintendo. BLIZZARD

Muitos dos jogos feitos para o Nintendo Entertainment System - NES (1985) e outros consoles da mesma época apresentam um estilo de música similar entre si que pode ser o mais próximo do que costuma ser descrito como o gênero video game em termos de composição musical. As músicas geralmente têm uma melodia central, ou seções de versos consistindo em progressões de acordes de quatro ou mais acordes ao invés das duas progressões de acordes encontradas na maioria dos versos de músicas pop ocidentais. As músicas apresentam uma grande sincronia entre os instrumentos, em um modo difícil de ser tocado por um humano.

Os tons apresentados no NES parecem imitar uma banda de rock de quatro membros, e mesmo a música dos video games ser influenciada pelo rock e o pop da época, os compositores geralmente possuíam ambições mais altas, compondo sequências

de notas rápidas e complexas. Nota-se isso claramente em todos os jogos Mega Man) da Capcom para NES.



Figura . Tela de título do jogo Mega Man 2 para Nintendo. CAPCOM

Os compositores eram limitados por conta da polifonia ou no número de notas que podia ser executado simultaneamente devido à tecnologia disponível. As trilhas musicais dos jogos começaram então a não se limitar apenas aos jogos, muitos fãs começaram a escutar as músicas como gosto musical. O Japão foi o primeiro país a vender CDs com trilhas sonoras de jogos em lojas especializadas em musica. Então surgiram os remixes das musicas feitos por músicos em instrumentos convencionais.

Atualmente as musicas dos jogos são feitas com instrumentos musicais e gravadas e altíssima qualidade, mas ainda há jogos que se valem do elemento da nostalgia e usam os sons 8 e 16-bit nos dias atuais.

Apesar de ser um termo com várias interpretações, o ato de remixar ainda é o termo mais empregado para identificar uma música que está sendo ressequenciada, tocada ao vivo, por um artista diferente do original ou até mesmo inspirado por uma peça de música original. Isso permitiu aos fãs desprovidos de habilidade musical imediata, mas, com alguma habilidade com computadores, pegar as músicas baseadas nos sons primários dos chips e re-imaginá-las com a ampla variedade de instrumentos que podiam sintetizados com a tecnologia MIDI.

O grupo estadunidense de rock, *The Minibosses*, foi um dos pioneiros a ganhar um público pela internet com suas mp3 disponíveis para download e, posteriormente, lançam seus CDs. No Brasil, o pioneiro no remix de *game music* é o Nino MegaDriver. Criador da banda Mega Driver, mora no interior de São Paulo na cidade de Piracicaba.



Figura . Banda The Minibosses. DIVULGAÇÃO



Figura . Nino MegaDriver no Video Games Metal 2009. ALMEIDA, Pierre

Trabalho Prático

O trabalho final será realizado em 2014, pois recebemos a apoio da Lei de Incentivo à Cultura para realizar o espetáculo, mas realizei uma pequena mostra dele na exposição de formandos do segundo semestre de 2013 no Espaço Piloto. Foi montado um palco na entrada com equipamento completo para a banda RockBand X aqui de Brasília e as imagens dos games exibidas em um monitor.

Batizei a edição no Espaço Piloto de **Video Games Metal Pocket**, e foi uma rápida performance de uma banda só. A RockBand X tocou os temas de *Street Fighter II*, *Top Gear*, *Pokémon*, *Rock & Roll Racing* e *Mega Man X5*.



Figura . Banda RockBand X na Exposição de Formandos do 2º semestre de 2013 no Espaço Piloto da UnB. ALMEIDA, Pierre



Figura . Direção de vídeo da performance na Exposição de Formandos do 2º semestre de 2013 no Espaço Piloto da UnB. ALMEIDA, Pierre

Conclusão

O projeto *Video Games Metal*, está ligado tanto ao cinema mudo, como ao Happening, pois une imagens com uma trilha sonora de fundo, criando uma harmonia entre elas e agradando o público que vê. Juntando também o cenário ao fundo, com quem está atuando e tocando.

Com base nos estudos de cinema mudo e Happening, concluo que o projeto *Video Games Metal*, tendo influencia do cinema mudo e estando ligado à arte, não só pela musica, mas sim pelo contexto visual todo que tem, como cenário e imagens de fundo, o evento é uma manifestação artística visual. Tendo em conta que o espetáculo também é uma forma de arte representativa e expressiva.

Se fosse apenas a música não teria como unir a ideia de videogame com metal, os games são visuais, não teria sentido unir essas duas formas de arte como música e o visual e não encaixar nessas artes. O cenário de um palco, assim como no teatro, é uma peça chave, um teatro sem cenário exige muito do ator, e fica algo cansativo de se ver.

A ideia é de juntar a arte visual com a música, o visual de fundo com imagens de videogames, que o público tenha afinidade, criando uma harmonia com o estilo musical *heavy metal*.

Bibliografia e Referências

- ARAÚJO, Inácio. *Cinema, o mundo em movimento*. São Paulo: Scipione, 1995
- ARCHER, Michael. *Arte Contemporânea: Uma História Concisa*. Tradução: Alexandre Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- CHILVERS, Ian. *Dicionário Oxford de Arte*. Tradução: Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- DEMPSEY, Amy. *Estilos, escolas e movimentos*. Tradução: Carlos Eugênio Marcondes de Moura. São Paulo: Cosac & Naify, 2003
- DISCOVERY CHANNEL, *A Era do Video Game*. [Documentário]. Estados Unidos, 2007
- SHEFF, D. *Mestres do Jogo, Os: Por dentro da Nintendo*, 1993
- SHEFF, D. *Video Games: A Guide for Savvy Parents*, 1994
- VIDEO GAMES METAL 2009, 1, 2009. Brasília, Centro Comunitário Athos Bulcão, Universidade De Brasília
- VIDEO GAMES METAL 2010, 2, 2010. Brasília, Espaço Cultural Renato Russo 508 Sul
- VIDEO GAMES METAL 2011, 3, 2011. Brasília, Teatro SESC Garagem 913 Sul