

Simpósio 5

Música e o Lúdico: marcadores de localidade em jogos eletrônicos e analógicos

Coordenadores

Karina Moritzen (Doctorado en Musicología de la Carl-von-Ossietzky Universität Oldenburg, Doctorado en Comunicación de la Universidad Federal Fluminense), karinamoritzen@id.uff.br

Vicente Reis (Universidade Federal do Recôncavo da Bahia), vicentersfa@gmail.com

Ariel Grez (Doctorado en Estudios Americanos, Universidad de Santiago de Chile/Departamento de Sonido de la Universidad de Chile), arielgrezv@gmail.com

As conexões entre o lúdico e a música são inúmeras, tanto na literatura dos chamados *game studies*, como nos escritos sobre festas, festivais e espetáculos que permeiam os estudos culturais e de cenas. Em momentos de lazer desconectados da rotina diária, o som é utilizado como forma de relaxamento em ambientes delimitados como círculos mágicos, abrindo espaços para interação social, experimentação musical e construção de identidade. Da mesma forma, a música também está associada aos jogos — eletrônicos ou não —, através dos cantos das torcidas esportivas espalhadas pelos estádios da América Latina, das performances agregadas aos jogos pela pura expressão do jogador independente do resultado ou pontos alcançados, e também as trilhas sonoras dos videogames que moldam a forma de jogar esse meio eletrônico que se tornou uma das formas de entretenimento mais populares do mundo atual.

Particularmente nos videogames, podemos experimentar e compartilhar a escuta em lugares extremamente diversos. Por um lado, se considerarmos a imensidão dos mundos imaginados e dos papéis que podemos assumir, deparamo-nos com uma diversidade de experiências, sons e músicas que se tecem em mecânicas de jogo que podem ir desde a ação mais frenética, a experiências contemplativas, partilhando-as com personagens que nunca poderíamos encontrar no nosso cotidiano. Agora, isso não se limita apenas aos nossos jogos digitais, pois em muitos tipos de jogos acessamos mundos impossíveis, promovendo escutas únicas. Essas experiências acumuladas são tão significativas que não se limitam apenas àqueles momentos em que estamos jogando; nossa vida começa a se encher dessas músicas e sons, pois alimentam conversas com nossos pares, e assim se constroem diálogos que transbordam os mapas dos jogos, ou os limites geográficos, em comunidades que se articulam online e offline.

Assim, a música associada aos jogos funciona como um marcador de localização que influencia diretamente a experiência de jogo, proporcionando emoção, ritmo e propósito narrativo ao caráter lúdico dos esportes, jogos de tabuleiro e videogames. Da mesma forma que MMORPGs (RPG online massivamente multiplayer) como World of Warcraft e League of Legends proporcionam ao jogador uma experiência digital ancorada em plataformas que funcionam como locais de construção de identidade, as cidades que

abrigam times de futebol inspiram profundamente músicas e sons que embalam campeonatos, marcam épocas e refletem o estado de espírito dos torcedores.

Esse cruzamento de experiências, espaços e vozes nos abre para a questão do próprio lugar, e das particularidades das práticas lúdicas e musicais dependendo do contexto social em que são praticadas. Embora já exista um certo trabalho reflexivo sobre jogos ou videogames e música, é necessário aprofundar pesquisas situadas no contexto latino-americano, onde as condições de produção e vida dão origem a experiências e escutas específicas, cuja exploração situada é uma contribuição para a compreensão desses fenômenos. Devido às complexidades e desafios do problema do jogo e da música, este simpósio é um convite à busca de perspectivas situadas, que sem dúvida exigirão abordagens interdisciplinares para continuar construindo este campo em desenvolvimento.

Com o objetivo de incentivar a produção acadêmica que se desenvolve na ludomusicologia a partir de perspectivas latino-americanas, esta proposta pretende dar continuidade à atividade iniciada na XV edição do Congresso IASPM-AL em seu nono Simpósio, e continuada na primeira edição do musiLudens, congresso realizado na Universidade Federal Fluminense em abril de 2023, financiado pela CAPES. Para isso, dentro deste simpósio, são bem-vindos trabalhos que abordam temas como:

- Análise de casos com diferentes abordagens disciplinares e interdisciplinares, sobre jogos ou videogames específicos;
- A produção de videogames locais, suas apostas sonoras e musicais e as tensões decorrentes da relação com a indústria global;
- Perspectivas de fãs, bandas, cenas de bandas cover e várias trocas relacionadas a música, jogos e videogames;
- Apostas teóricas para análise de música, áudio e reprodução;
- Descrição dos processos criativos e compositivos em torno do brincar, dos jogos e dos videogames;
- Problemas de representação no âmbito da música e da escuta no campo lúdico.

Palavras-chave: lúdico, videogames, jogos, música, localidade

Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Bennett, A.; Peterson, R. *Music Scenes: local, virtual, translocal*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2004.
- Calleja, G. (2011). *In-Game; From Immersion to Incorporation*, Massachusetts, MIT Press.
- Cardoso Filho, J.; Ferreira, E. (2019) Playing (with) the music: Jogo e Apropriação na Cena Musical Chiptune. *Journal of Digital Media and Interaction*. (2)4, pp. 42-57.
- Cheng, W. (2014) *Sound Play: Video Games and the Musical Imagination*. Oxford: Oxford University Press.
- Collins, K. (2008) *From Pacman to Pop Music: Interactive Games and New Media*. Aldershot: Ashgate.
- Collins, K. (2008). *Game Sound*. Massachusetts, The MIT Press.

- Collins, K. (2013). *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press
- Entertainment Software Association. (2017). *Essential facts about the computer and video game industry*. Recuperado de http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf
- Farias, V. R. de S. O som (in)conformado: manutenção e ruptura na produção musical de games brasileiros. Tese de Doutorado - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.
- Fritsch, M., & Summers, T. (Eds.). (2021). *The Cambridge Companion to Video Game Music* (Cambridge Companions to Music). Cambridge: Cambridge University Press.
- Fernández-Cortés, J. P. (2020). Ludomusicología: normalizando el estudio de la música de los videojuegos. *Anuario Musical*, (75), 181–199. <https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2020.75.09>
- Google Play. (2017). *Change the game*. Recuperado de https://services.google.com/fh/files/misc/changethegame_white_paper.pdf
- Greze, A. (2023). Escucha lúdica urgente. Videojuegos como territorio para escuchar. I musiLudens Congresso Internacional em Música, Mídia e Ludicidade. Niterói, Brasil.
- Grimes, S. M. (2014) Little Big Scene. *Cultural Studies*, (3)29 pp. 379-400.
- Hogan, M. (2020) Where Can Virtual Concerts Go After Travis Scott's Fortnite Extravaganza?. *Pitchfork*. Disponible en: <https://bit.ly/31FW4uv> [20 de septiembre]. https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/nyar_savannah/2018/2018/52
- Huizinga, J (1949): *Homo Ludens*. London, Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Kamp, M., Summers, T., & Sweeney, M. (Eds.). (2017). *Ludomusicology. Approaches to video game music*. Sheffield, UK: Equinox Publishing Ltd.
- Kent, M.; Ellis, K. (2015) Live music in a virtual world: exuberant flourishing and disability at Wheelies nightclub in Second Life. In: JONES, A.; BENNETT, R. *The Digital Evolution of Live Music*. Amsterdam, Chandos Publishing.
- Laughlin, M. (2018). *Video Game Music: The Gamification of Music Pedagogy* (2018). National Youth-At-Risk Conference Savannah. 52.
- Lewis, Gordon. (2019). The Best New Music Festival Is In Minecraft. *Vice* Disponible en: <https://bit.ly/31FXNjt> [20 de septiembre de 2020]
- Ludomusicology Research Group (2020) *Ludomusicology*. Disponible en: <http://www.ludomusicology.org/> [20 de septiembre de 2020]
- Marshmello (2019). Marshmello Holds First Ever Fortnite Concert Live at Pleasant Park. *Youtube*. Disponible en: <https://bit.ly/3fAtEKB> [30 de marzo 2021]
- McMahan, A. (2003). Immersion, engagement and presence en Wolf, M.J.P., y Perron, B. (Eds). *The video game theory reader* pp. 67-86. New York: Routledge.
- Moreira, M. (2004). *La música de los videojuegos: Modalidades de uso y su relación con el imaginario social. Un estudio sobre la banda sonora del juego «Final Fantasy VI»*
- Oloman, J. (2021) *Press Play. Edge: the future of interactive entertainment*, n. 357.
- Roth, M. (2017). *Thought-provoking play. Political philosophies in science fictional videogame spaces from Japan*. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University: ETC Press.
- Sá, S. P.; Janotti Jr., J. (orgs.). (2013) *Cenas Musicais. Coleção comunicações e cultura*. Caguarema: Anadarco.

- Scott, T. (2020) “Travis Scott and Fortnite Present: Astronomical (Full Event Video)”. *Youtube*. Disponible en: <https://bit.ly/2OlXB68> [30 de marzo de 2021]
- SSSMG. “Journal of Sound and Music in Games”. Society for the Study of Sound and Music in Games. Disponible en: <https://www.sssmg.org/wp/jsmg/> [20 de septiembre de 2020]
- SSSMG. Society for the Study of Sound and Music in Games. Disponible en: <https://www.sssmg.org/wp/> [20 de septiembre de 2020]
- Straw, W. (1991) Systems of Articulation, Logics of change: Scenes and Communities in Popular Music. *Cultural Studies* (15)2 pp. 361-375.
- Straw, W. (2012) A importância da ideia de cenas musicais nos estudos de música e comunicação. Entrevista concedida a Jeder Janotti Jr. *E-Compós*. (15)2.
- Straw, W. (2014) *Some Things a Scene Might Be*. *Cultural Studies*, (3)29, pp. 476-485.
- Yúdice, G. (2007). *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- Zhang, C. (2020) How the Hell do You Throw a Music Festival on Minecraft?. *Pitchfork*. Disponible en: <https://bit.ly/2OgY4GH> [20 de septiembre de 2020]