

## Painel I • Declinações do audiovisual: videojogos, paisagens sonoras domésticas e vídeos musicais

**Joana Freitas**

### “Entre o silêncio e a derrota: cruzamentos e fronteiras na música de *Dark Souls*”

O desenrolar de uma narrativa através de uma série de desafios e a possibilidade de colocar o seu progresso em causa são dos principais mecanismos utilizados por muitos géneros de videojogos. Tomando a morte e a derrota como *design*, a série *RPG Soulsborne*, particularmente a trilogia *Dark Souls* (FromSoftware 2011-2016), é das principais representantes desta escolha e frequentemente mencionada como uma referência útil ou satírica para definir o nível de desafio para outros jogos. Caracteristicamente distinto do modelo standard de funcionamento musical para *RPGs*, *Dark Souls* assenta na ‘ausência’ de música não-diegética durante a jogabilidade, geralmente referida como silêncio, e a sua contraposição pelo acompanhamento musical dedicado apenas a pontos-chave da narrativa e a áreas de repouso, articulando os espaços virtuais da jogabilidade com a transdiegese afectiva. Com isto em consideração, este trabalho procura examinar o papel da dimensão musical em *Dark Souls III* e o desenvolvimento das fronteiras sónicas em relação com a (inter)acção do jogador, colocando a linguagem e estilo musicais em diálogo com o arco narrativo, a agência do utilizador, e a construção de significados na esfera do “épico” *online*.

### nota biográfica

Joana Freitas é doutoranda em Ciências Musicais Históricas na NOVA FCSH com uma bolsa de doutoramento FCT (SFRH/BD/139120/2018) e concluiu o mestrado na mesma instituição com a dissertação “The music is the only thing you don’t have to mod: a composição musical em ficheiros de modificação para videojogos”. É actualmente membro dos Núcleos de Estudos em Som e Música nos Media Digitais e Audiovisuais (CysMus) e Género e Música (NEGEM), ambos integrados no Grupo de Teoria Crítica e Comunicação (GTCC) do Centro de Estudos em Sociologia e Estética Musical (CESEM). As suas principais áreas de interesse são a ludomusicologia e o estudo da música em videojogos e audiovisuais, a música e sociabilidades em plataformas digitais e estudos de música e género.

**João Francisco Porfírio**

### “‘This is a long comercial’: a utilização de conteúdos sonoros e audiovisuais por agentes de configuração do espaço doméstico”

Entre os vídeos musicais partilhados no YouTube existem alguns que são criados e partilhados para serem usados, especificamente, nas rotinas e espaços domésticos. Criados para acompanharem tarefas como cozinhar, estudar, limpar a casa, adormecer ou tomar duche, estes vídeos são partilhados por canais dedicados especificamente a estes conteúdos. Dentro deste conjunto de vídeos, alguns usam composições musicais, mas outros usam paisagens sonoras compostas por sons não musicais, como sons de pássaros, de riachos ou do trânsito de uma cidade, que remetem os seus utilizadores para diversos cenários. O sucesso da utilização de sons específicos dá origem à produção e partilha em massa de conteúdos com características semelhantes, criando novos formatos. Exemplo disso são os vídeos de *ASMR* - que recorrem ao uso de vozes sussurradas - ou os vídeos de *white noise* - que recorrem à produção de ruído branco. Tendo em conta o uso generalizado do YouTube são várias as empresas que recorrem a esta plataforma para promover os seus produtos e interagirem com os seus consumidores. Nesta comunicação analiso como algumas empresas de venda de artigos para uso doméstico utilizam estes “novos” formatos para se aproximarem dos utilizadores do YouTube, transformando-os em consumidores diretos dos seus produtos.