

**“The music is the only thing you don’t have to mod”:
a composição musical em ficheiros de modificação para videojogos**

Joana dos Reis Freitas

**Dissertação de Mestrado em Ciências Musicais
Vertente de Musicologia Histórica**

Setembro 2017

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à
obtenção do grau de Mestre em Ciências Musicais – vertente de Musicologia Histórica,
realizada sob a orientação
científica da Professora Doutora Paula Gomes Ribeiro.

Aos meus pais e ao meu irmão

Ao Marcelo, Bolbas e Júlia

AGRADECIMENTOS

Se escrever uma dissertação de mestrado fosse como jogar um videogame, a dificuldade poderia ser alterada a qualquer momento (na maior parte das vezes). Contudo, independentemente do nível do desafio, outras personagens contribuem, ajudam e, por vezes, determinam o sucesso da protagonista no seu caminho durante a narrativa. Com isto em mente, tenho de agradecer, em primeiro lugar, à Professora Paula Gomes Ribeiro pela sua orientação e apoio mas, sobretudo, pela sua amizade e dedicação. A sua energia e vontade de ensinar, tal como de aprender, impulsionou a minha motivação pessoal em investigar temáticas novas, tal como uma equipa de jovens investigadores e investigadoras no CESEM cujo dinamismo revela-se numa série de actividades e eventos (nem sempre científicos) e festas surpresa de aniversário na sala 3.19. Agradeço igualmente aos professores do Departamento de Ciências Musicais que, desde a licenciatura até ao mestrado, incentivam a curiosidade e empenho pessoal na área da musicologia.

No âmbito de uma bolsa de investigação no CESEM, o trabalho que tenho vindo a realizar já há dois anos exige, naturalmente, uma presença regular nesse centro. No meio de aproximadamente milhares de iniciativas, problemas, novidades e tarefas, agradeço o esforço indispensável da equipa de secretariado do centro, Cristiana e Vera, pela sua paciência e prontidão na resolução de, basicamente, tudo. Agradeço especialmente à minha *thesis sister* e amiga, Júlia Durand, por todo o apoio, companhia, *bubbletea* e conversas pré e pós frustrações, nervos e burocracias. A sua colocação estratégica na secretária atrás da qual onde costumo trabalhar permite concentrarmos em tudo menos na tarefa que temos em mãos, o que permite a manutenção de um nível aceitável de sanidade mental e, sobretudo, boa disposição e vontade para continuar. Ao João Silva que, mesmo estando longe, a amizade mantém-se; aliás, foi com ele que nos aventurámos a estudar a música para videogames em Sociologia da Música: Teoria e Método, abrindo assim um caminho individual para os nossos interesses no meio académico.

Agradeço igualmente ao coro *Sine Nomine* que, uma vez por semana (ou mais), representam um espaço e actividade nos quais posso distrair-me, cantar as mais variadas músicas e conversar sobre de tudo um pouco.

Como é óbvio, às minhas amigas aka *Bolbas* Bárbara Raposo, Filipa Cruz, Isabel Pina e Mariana Lima, que no decurso da licenciatura e mestrado, as mais diversas aventuras foram possíveis com a sua companhia, confiança e amizade. Seja numa missão de retiro académico até ao Sul de Portugal, viajar para os *Jovens Musicólogos* em Sevilha ou para o *ENIM* em Aveiro, conversar sobre tudo menos a faculdade na esplanada (da mesma), a sua dedicação foi também indispensável para a realização desta dissertação e para a continuação do meu percurso pessoal, profissional e académico. Por fim, queria agradecer ao Marcelo pelo seu apoio infindável, carinho, companhia e por me tentar distrair do *stress* do quotidiano com todos os meios possíveis através da equipa *oompa-loompa* (como a Bárbara nos chama) que formamos – seja no *WoW*, no *Minecraft*, no café, no cinema e na vida.

Agradeço especialmente aos meus pais, Anabela e Jorge, e ao meu irmão Francisco por considerarem que o mais importante na vida é fazer o que se gosta, o que se quer e por não me desmotivar uma única vez nas várias fases que percorremos juntos.

“THE MUSIC IS THE ONLY THING YOU DON’T HAVE TO MOD”: A COMPOSIÇÃO MUSICAL EM FICHEIROS DE MODIFICAÇÃO PARA VIDEOJOGOS

JOANA DOS REIS FREITAS

RESUMO

Através da crescente multiplicidade de meios digitais de comunicação e partilha de informação desde o início dos anos 2000 até aos dias de hoje, milhões de utilizadores *online* produzem, transformam, criticam, e fazem circular entre si uma quantidade infundável de materiais e conteúdos. A música de videojogos tem uma cultura própria em rede com respectivas cibercomunidades que a discutem, partilham e criam, permitindo assim um espaço aberto para a criatividade e actividade artística constante num fluxo digital. Uma destas actividades é a composição e produção musical para este meio, disponibilizada em plataformas de partilha de música, como o *Spotify* ou *Soundcloud*, no *Youtube* e, especificamente, no formato de ficheiros de modificação.¹ Este tipo de conteúdo é desenvolvido de uma forma voluntária e gratuita através de ferramentas ora disponibilizadas por empresas de videojogos ora disponíveis na *internet* com as devidas funções. Enquanto as áreas da sociologia, dos novos média, de *design* de jogos, entre outras, já desenvolvem investigação sobre os *mods* como um fenómeno digital de cultura de fãs e sobre a sua relação com as indústrias, com o trabalho co-criativo e com as cibercomunidades envolventes, a musicologia (tanto no panorama académico internacional como nacional) é marcada pela escassa investigação que contribua para formulação de conhecimento acerca de *mods* musicais que são compostos para videojogos sobre os quais os seus autores tenham debruçado. A presente dissertação foca-se nos *mods* musicais presentes no site *Nexus Mods* em dois dos videojogos disponibilizados pelo mesmo: *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks 2006) e *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011). Através de pesquisa, levantamento de fontes e entrevistas realizadas aos compositores dos *mods*, pretendo demonstrar a existência de um novo modelo de produção e circulação musical *online*, representativo da era da cultura participativa em que se insere. Será discutido todo o processo de inserção, composição, disponibilização, partilha e visibilidade das suas composições, respectivas motivações, discursos pessoais sobre a composição de música para videojogos. Por outro lado, as perspectivas sobre o conceito de imersão musical, considerado indispensável por parte de compositores e jogadores, revelam-se particularmente pertinentes: a música neste meio e o seu estilo compositivo relaciona-se com a ideia de verosimilhança com uma determinada realidade como um aspecto primário na envolvência do jogador no universo virtual com o qual está a interagir. As intersecções entre estas componentes constroem assim um novo paradigma de composição e renegociação musical, colocando esta dimensão num patamar superior de importância e significado no meio dos videojogos e cibercomunidades associadas.

Palavras-chave: Ficheiros de modificação, música para videojogos, imersão, realidade, cibercomunidades

¹ Ficheiros de modificação – *modification files* – serão também referidos como *mods* doravante.

**“THE MUSIC IS THE ONLY THING YOU DON’T HAVE TO MOD”: THE MUSICAL
COMPOSITION IN MODIFICATION FILES FOR VIDEOGAMES**

JOANA DOS REIS FREITAS

ABSTRACT

Through the multiplicity of the fast, ever-growing digital communication and information sharing during the first years of 2000 to the present date, millions of online users produce, transform, criticize and circulate between them an endless amount of materials and contents. Videogame music itself has its own networked culture with its cybercommunities that discuss, share and create, thus allowing an open space of creativity and artistic activities in a digital and constant flow. One of these activities is music composition and production for this medium, available on music sharing platforms such as *Spotify* or *Soundcloud*, on *Youtube* and specifically in the format of modification files². This type of content is developed in a voluntary and free way through tools and softwares now available from video game companies and also on the internet with its due functions. While the areas of sociology, new media, game design, among others, already develop research on mods as a digital phenomenon of fan culture and its relationship with industries, concerning aspects of co-creative work and its surrounding cybercommunities, the field of musicology (both in the international and national academic worlds) is marked by the scarce research that contributes to the understanding and formulation of knowledge about musical mods that are created (or, in this case, composed) for videogames on which the creators of mods have bent over. This dissertation focuses on the musical mods present in the *Nexus Mods* website in two of the video games that are hosted and managed by it: *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks 2006) and *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011). Through research, sources and interviews conducted to the mods composers, I intend to demonstrate the existence of a new model of online musical production and circulation, reflective of participatory culture age in which it is inserted. It will be discussed the whole process of access, composition, availability, sharing and visibility of their compositions, their motivations, and personal discourses about the composition of music for video games. On the other hand, the perspectives on the concept of musical immersion, considered indispensable by composers and players, are particularly relevant: music in this medium and its compositional style is related to the idea of verisimilitude with a certain reality as a primary aspect in the player's involvement in the virtual universe with which he is interacting. The intersections between these components thus construct a new paradigm of musical composition and renegotiation, placing this dimension at a higher level of importance and meaning amid videogames and its cybercommunities.

Keywords: Modification files (mods), videogame music, immersion, reality, cybercommunities

² Modification files will also be referred to as mods from now on.

ÍNDICE

Introdução.....	1
Capítulo 1 – <i>Press Start: A música para videojogos: revisão, discussão e casos de estudo.....</i>	11
1.1 Contributos para o estabelecimento de um estado da arte no domínio da ludomusicologia	11
1.2 Terminologia e métodos de análise da música para videojogos, papéis e funções: entre Karen Collins (2008) e Tim Summers (2016).....	16
1.3 A música nos videojogos <i>The Elder Scrolls IV: Oblivion</i> e <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>: estrutura, funções e discursos.....	28
Capítulo 2 – A produção de imersão musical na procura de verosimilhança.....	51
2.1 Modelos teóricos nos estudos sobre imersão musical.....	52
2.2 O modelo <i>ALI</i> de Isabella Van Elferen (2016).....	69
2.3 A construção de imersão musical nos <i>mods</i> musicais produzidos para <i>Oblivion</i> e <i>Skyrim</i>: um caso de estudo.....	73
2.4 “Kill The Orchestra”: sobre a ausência musical em <i>Oblivion</i> e <i>Skyrim</i>.....	88
Capítulo 3 – A emergência de um novo paradigma de produção e circulação musical: os <i>mods</i> musicais em <i>Oblivion</i> e <i>Skyrim</i>.....	96
3.1 “Skyrim: Mod It Until It Crashes”: o fenómeno <i>online</i> da prática de modificação e produção de ficheiros de modificação para videojogos.....	97
3.2 Um modelo de organização e distribuição em <i>sites</i> geridos pela cibercomunidade: o <i>site Nexus Mods</i>.....	111

3.3 <i>Game</i> “Music Lovers”: tecnologias, comunicação, identidade e redes de sociabilidade.....	115
Conclusão.....	134
Bibliografia.....	144
Anexos	
A. Lista de figuras.....	168
B. Lista de tabelas.....	170
C. Entrevistas realizadas.....	261

INTRODUÇÃO

A presente dissertação, tal como um videojogo, tem um conjunto de objectivos e missões a realizar de modo a atingir um fim – seja a discussão de uma hipótese ou a salvação do universo. Neste trabalho, pretendo demonstrar a existência de um novo modelo de produção e circulação de conteúdos musicais para videojogos no contexto de cibercomunidades associadas à cultura em rede deste formato, especificamente ligadas ao fenómeno da modificação.

A modificação (sendo o termo original *modding*) é uma prática digital caracterizada pela criação ou transformação de conteúdos para videojogos por parte de utilizadores. Estes conteúdos, denominados ficheiros de modificação ou *mods*, são produzidos de forma voluntária e gratuita através de ferramentas de *software* disponibilizadas por empresas de videojogos ou desenvolvidas pelos utilizadores com esse mesmo propósito, o de adição de novos elementos a um determinado título. Estes podem ser a transformação de objectos pré-existentes e/ou a inclusão de conteúdos originais, como armas, vestuário, personagens, efeitos visuais e música. À semelhança dos programas criados por empresas ou por utilizadores, os *mods* inserem-se também em plataformas específicas para a sua circulação, agregando cibercomunidades associadas a esta prática, nas quais estes ficheiros são disponibilizados pelos seus autores, descarregados, partilhados e discutidos por jogadores, dando origem a um fluxo de produção e consumo *online* constante e diversificado. Este fenómeno é um exemplo evidente das extensas actividades *online* por parte de utilizadores conectados entre si na era da cultura participativa (Jenkins 2006), em que entre inúmeras interacções em rede, estes agentes atribuem aos videojogos um papel de destaque e relevância no seu quotidiano, tornando-o um dos formatos audiovisuais mais importantes da cibercultura. É pertinente ainda abrir espaço para contextualizar brevemente e definir este objecto na circunstância desta dissertação.

À semelhança do cinema, foi preciso tempo para os videojogos serem reconhecidos na academia e enquanto meio artístico. Após o seu impacto na cultura popular e o seu consumo doméstico a larga escala a partir de 1970 (Wolf 2002, 13), os videojogos tornaram-se um formato audiovisual distinto dos meios tradicionais como a

televisão e o cinema devido às suas componentes de “jogo” e interacção, e o seu sucesso levou ao estabelecimento de uma das indústrias mais importantes da área do entretenimento, tanto a nível de produção como financeiro. Contudo, estes factores não definem de modo exacto o que é que os videojogos, de facto, são, e que de forma é que se distinguem dos restantes formatos audiovisuais. Na minha visão, a definição de “jogo” proposta por Jesper Juul (2006) é a mais correcta – um jogo é um sistema com um conjunto estabelecido de regras com diferentes resultados e hipóteses a que estão associados valores distintos. O jogador, ao interagir com o jogo, exerce acções e esforço de modo a influenciar os resultados das suas escolhas, ou seja, o utilizador tem um envolvimento emocional com os mesmos, em que as consequências da sua actividade são negociáveis (Juul 2006). Videojogos são, essencialmente, jogos com os quais se interage através de um suporte tecnológico com ecrã, em que estes podem ser computadores, telemóveis, consolas – portáteis ou não, televisões, etc. As componentes de regras, desafios e resultados com valores e emoções associadas aliam-se assim ao aspecto (inter)activo dos videojogos. Ao ver um filme ou ler um livro, o espectador encontra-se num processo activo, em que lhe é exigido atenção, reflexão e uma perspectiva crítica relativamente ao fluxo de significados; contudo, um videojogo exige uma outra forma de actividade que implica a interacção e manipulação da acção a decorrer, na qual o jogador é também um outro agente de significado. Assim, os videojogos resultam na convergência de elementos ergódicos (Aarseth 1997), de narrativa, *design*, performance, arte, interacção, entre muitos outros, até ao seu primeiro objectivo, entretenimento. Certamente os videojogos inserem-se nos média digitais e audiovisuais, mas é simultaneamente um outro formato: a sua produção e transmissão em vários suportes, como consolas a *smartphones*, a multiplicidade de géneros e representações de universos, narrativas e personagens, assim como a sua inscrição na história da tecnologia, são componentes que podem ser constituintes de um meio individual e, simultaneamente, em contacto e actividade com outros audiovisuais (Bogost 2011; Murray 2011).

Como referido, entre os vários tipos de elementos e propósitos subjacentes à produção de conteúdos para videojogos, pode-se encontrar a adição de música pré-existente para os mesmos e, sobretudo, a criação de música original. Entre centenas de

mods disponíveis em diversas plataformas de modificação, é possível encontrar ficheiros que representam horas de composição voluntária de música para ser introduzida em videojogos específicos, resultando na inclusão de nova música composta para os mesmos.

No âmbito mais abrangente da produção e circulação musical para videojogos, o meu objecto de estudo consiste assim no fenómeno de produção e circulação de *mods* musicais. Ao centrar-me nos *mods* de música original presentes no *site Nexus Mods* (2001-), uma das plataformas mais utilizadas para a disponibilização e descarregamento de *mods*, as diversas componentes que constituem o seu processo de criação e disponibilização apontam a primeira das duas problemáticas em que esta dissertação assenta. A saber, o modo como estes são produzidos, como se inserem na plataforma em que são inseridos, as motivações subjacentes de quem os cria, os recursos utilizados, perspectivas financeiras e a cibercomunidade activa em torno dos mesmos. Tenho, portanto, como objectivos procurar responder às seguintes questões suscitadas pelo fenómeno aqui em foco: porque é que vários utilizadores consomem o seu tempo e recursos pessoais a compor música para acompanhar a acção de um videojogo de forma gratuita e voluntária? Quais os factores e motivações principais para esse propósito? Como se desenrola o processo de inserção na cibercomunidade associada a esta prática, que ferramentas utilizam para compor, como procedem à partilha e divulgação das suas criações? Existem elementos financeiros e/ou profissionais subjacentes à mesma?

A segunda problemática é gerada a partir do processo compositivo presente nos *mods* musicais, inerente à produção dos mesmos e à sua aplicação nos videojogos – a presença do termo “imersão” aplicada à música composta pelos utilizadores é notada com muita frequência. A relação entre o conceito de imersão e a interligação entre a música pré-existente dos videojogos e as composições originais nos *mods* suscitam assim um segundo conjunto de questões que tenho como finalidade esclarecer: como é que o conceito de “imersão” é compreendido pelos utilizadores que compõem os seus *mods* musicais? Qual a relevância da ligação entre ambos? Que tipo de códigos, recursos, estereótipos e técnicas compositivas utilizam para corresponder musicalmente aos imaginários veiculados nos videojogos?

Para atingir os objectivos enumerados, estabeleci determinados critérios durante a pesquisa de terreno. Ao circunscrever a investigação à plataforma já referida, *Nexus Mods*, os dois casos de estudo onde se inserem os *mods* musicais são os videojogos *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks 2006) e *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011) (doravante referidos como *Oblivion* e *Skyrim* respectivamente). Cada videojogo tem a sua plataforma interna no portal *Nexus Mods*, sendo esta organizada em várias categorias de organização de *mods* de acordo com o seu conteúdo/função. Neste trabalho, analiso exclusivamente a categoria referente à música, ou seja, aos ficheiros áudio³. De modo a filtrar todos os *mods* existentes nesta divisão, o sistema de pesquisa avançada no *site* foi utilizado para que todos os ficheiros com o termo *music* na sua descrição (frequentemente, o título não corresponde ao conteúdo específico do ficheiro), por ordem decrescente de descarregamentos, fossem os únicos resultados visíveis. Este é de facto o meio mais rápido para a exclusão da maioria dos *mods* que não são relacionados com música. Devido à actividade praticamente diária por parte da cibercomunidade neste *site* e para não entrar em incongruências teóricas e constantes alterações de resultados, duas tabelas para cada videojogo foram elaboradas de modo a organizar os resultados em ambas as categorias até à data limite de 31 de Dezembro de 2016, pelo que qualquer *mod* que tenha surgido a partir dessa baliza temporal não foi tido em consideração.

Foram igualmente realizadas entrevistas aos utilizadores responsáveis pelos *mods* musicais. Esta amostra foi seleccionada através da verificação dos *mods* inventariados que contivessem na sua descrição informações suficientes sobre a autoria do utilizador relativa à música do ficheiro, assim como menções à sua identificação ou trabalho como compositor⁴. O tratamento e análise das respostas dadas pelos entrevistados constituem assim uma das fontes essenciais para a realização deste trabalho.

Em conjunto com a pesquisa de terreno, a articulação entre aspectos empíricos e teóricos é também fundamentada por uma bibliografia diversa e multidisciplinar: esta

³ Esta categoria não inclui unicamente ficheiros áudio; efeitos sonoros, novas vozes e outros conteúdos com uma dimensão sonora integram esta secção.

⁴ Os compositores contactados estão também detalhados numa tabela específica em anexo, assim como todas as entrevistas realizadas.

inclui referências inseridas na área de estudos da música e audiovisuais, como o cinema (Adorno e Eisler 1994; Chion 2011; Citron 2000; Gorbman 1987; Kalinak 2010; Kassabian 2001, 2010; Lerner 2010; Neumeyer 2014), televisão e outros suportes digitais (Costa 2016; Elferen 2012, 2013; Vernallis 2013), sociologia da música e da cultura (Bourdieu 1986, 1989; DeNora 2000; Gomes Ribeiro 2013; Hennion 2001; Hesmondhalgh 2006; Martin 2006; Scott 2002, 2009; Shepherd e Devine 2015), estudos de mídia, novos mídia, comunicação e cibercultura (Bell 2006; Booth 2010; Green 2010; Hills 2002; Jenkins, Ford, e Green 2013; Jenkins 2006a, 2006b, Jenkins 2009; Lévy 1997; Thorburn, Jenkins, e Seawell 2003) e estudos sobre *mods* ((Au 2002; Barr 2008; Champion 2012; Christiansen 2012; Djaouti, Alvarez, e Jessel 2010; Hanna 2007; Hong 2013; Joubert 2009; Kücklich 2005; Nieborg e van der Graaf 2008; Poor 2014; Postigo 2003, 2007, 2008, 2010; Scacchi 2010; Sihvonen 2011; Sotamaa 2010; Terranova 2000; Unger 2012).

Dentro dos estudos dos videojogos (Aarseth 1997; Boellstorff et al. 2012; Bogost 2011; Calleja 2011; Fromme e Unger 2012; Hjorth 2011; Juul 2005; King e Kryzwinska 2002; Salen e Zimmerman 2003; Wolf e Perron 2003, 2008, 2014; Wolf 2002), torna-se pertinente contextualizar teoricamente a visibilidade científica relativa à música para videojogos em ambos os panoramas académicos, internacional e nacional, assim como o objecto em estudo nesta dissertação, os *mods* musicais.

Desde o lançamento dos primeiros videojogos⁵ a partir de 1960 que a dimensão sonora dos mesmos é uma das componentes mais importantes no seu funcionamento e jogabilidade. Ao acompanhar o desenvolvimento e inovação tecnológica deste formato, em conjunto com as capacidades gráficas, mecânicas e narrativas, a música foi também um elemento-alvo de transformações; desde os primeiros *bits* e sobreposição de faixas MIDI até a orquestras sinfónicas, há uma grande variedade musical que acompanha as narrativas e universos de centenas de videojogos. Contudo, o reconhecimento académico da música de videojogos a nível internacional apenas se

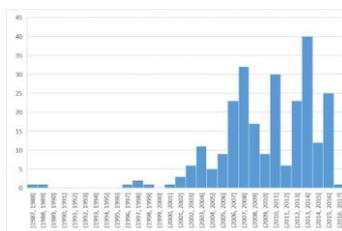
⁵ Durante a década de 1960, títulos como *Spacewar!* (Steve Russell 1962) eram desenvolvidos para as primeiras consolas domésticas que não tinham suporte tecnológico para a produção e emissão de som. *Pong* (Atari 1972) foi o videojogo cujo curto som *bip* levou à sua identificação como o primeiro título que trouxe a dimensão sonora a este formato (Collins 2008). Durante a década de 1970, *Space Invaders* (Taito 1978) e *Asteroids* (Atari 1979) introduziram componentes sonoras que Collins identifica como os primeiros sinais de música monofónica contínua (Collins 2008), ou seja, um pedal, e melodias de duas notas que incentivaram a necessidade de mais desenvolvimento sonoro na indústria dos videojogos.

notou a partir dos anos 2000 e com grande incidência no meio anglófono. Em 2004, o artigo *Play Along - An Approach to Videogame Music* de Zach Whalen⁶ procura construir um corpo teórico inicial sobre a música enquanto uma componente narrativa de videojogos. A partir desta data, é possível observar um ritmo crescente de produção científica em torno desta temática, difundida em livros, revistas, eventos científicos, *blogs* e outros suportes que procuram formular metodologias, ferramentas de análise e que promovem a discussão neste formato, principalmente na academia anglófona⁷.

Autores como Collins (2008) e Grimshaw (2011) marcaram fortemente a literatura científica através de publicações pioneiras nesta área, procurando construir uma base terminológica, processos de examinação e discussão da música em videojogos, principalmente a nível de funções e papéis, assim como as restantes dimensões sonoras e componentes tecnológicas que constituem este formato. Sobre um objecto directamente associado aos videojogos, os *mods*, o panorama académico internacional é marcado pelo trabalho regular de Postigo (2007; 2008; 2010) e outros autores como Sotamaa (2010) e Sihvonen (2011) que observam a produção de *mods* enquanto uma prática cultural de fãs em espaços *online*, examinando aspectos económicos e sociológicos. Entre estes aspectos, diversos autores analisam os modos de criação e disseminação destes ficheiros, as motivações e recursos pessoais, e ainda o papel desta prática num fenómeno digital de cultura de fãs. Contudo, é possível verificar que quase nenhum autor se debruça não só sobre os conteúdos que os *mods* procuram transformar ou adicionar, inclusivamente a música. De facto, a música é ainda um aspecto invisível nos estudos já realizados sobre este meio, resultando na ausência de

⁶ Embora este seja o primeiro artigo publicado numa revista científica de videojogos – *Game Studies* –, produto da sua tese de mestrado, Whalen refere três autores pertinentes que abordaram a música para videojogos de uma forma muito preliminar: Matthew Belinkie (1999), que redige uma “história dos videojogos”; David Messell (2002) que examina a música de três títulos distintos lançados entre 1996 e 2000 e ainda uma dissertação não identificada de Paul Weir sobre *design* de som e música para videojogos.

⁷ Este incremento é rectificado pela [reflexão bibliográfica](#) disponível no site da *Society for the Study of Sound and Music in Games*, resultando em gráficos ilustrativos da produção crescente de literatura científica específica nesta área:



referências neste campo. Torna-se ainda pertinente de mencionar que uma das primeiras menções sobre o sucesso deste tipo de ficheiros na indústria dos videojogos é da autoria de Wagner Au em 2002 na revista *online Salon*, sensibilizando assim para a relevância da criação de adições para este suporte por parte de utilizadores numa altura cujo fenómeno estava ainda em expansão.

No panorama nacional, este formato tem sido alvo de cada vez mais investimento científico, largamente focado pelas áreas da antropologia, *design*, ciências da comunicação, dos média, engenharias e tecnologias. Zagalo (2009; 2013) e Gouveia (2011), por exemplo, observam nas suas publicações relações entre os videojogos e o cinema, questões de interactividade, artes digitais e ainda o mapeamento histórico da indústria em Portugal. É necessário também mencionar o trabalho realizado pela [Sociedade Portuguesa das Ciências dos Videojogos](#) através da ocorrência anual de uma conferência nesta temática em diversas universidades⁸, reunindo investigadores num espaço multidisciplinar de discussão em torno das várias componentes e práticas constituintes dos videojogos.

Contudo, existe uma lacuna de produção científica no meio académico relativamente à dimensão musical em videojogos. No decurso da licenciatura em Ciências Musicais, na multiplicidade de conteúdos a serem leccionados – incluindo a música em vários audiovisuais – os videojogos e o seu acompanhamento musical não eram, de todo, mencionados ou abordados. Com a possibilidade de investigar e formular um trabalho final no contexto de *Sociologia da Música: Teoria e Método* sobre uma temática à escolha, a minha posição enquanto estudante de musicologia progressivamente aliou-se ao meu interesse e ocupação quotidiana de jogadora até à frequência do Mestrado, contexto académico que permitiu também a realização de outros trabalhos inseridos no estudo da música em videojogos. A falta de bibliografia portuguesa neste campo apresentou algumas dificuldades para a construção de uma literatura científica e metodológica pessoal, mas, simultaneamente, um incentivo para prosseguir e impulsionar a investigação neste meio. No âmbito de uma Bolsa de

⁸ Recomenda-se a consulta da edição especial na *Revista das Ciências da Computação* da Universidade Aberta decorrente dos artigos apresentados na *Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos (Videojogos 2016)* - <http://inqueritos.lead.uab.pt/OJS/index.php/RCC/>

Investigação⁹ atribuída pelo Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical (CESEM) no ano lectivo 2016-2017, este trabalho aliou-se a outras actividades associadas à investigação musicológica em novos média, videojogos, cibercultura e sociologia da música, as quais que permitiram o aprofundamento de vários conceitos e metodologias para a realização desta dissertação. Em conjunto com outros colegas e a Professora Paula Gomes Ribeiro, o desenvolvimento do [CysMus](#) (Grupo de Estudos Avançados em Música e Cibercultura) resultou numa plataforma de investigação e pesquisa nesta área, permitindo o contacto próximo entre jovens investigadores cada vez mais interessados no estudo da música para videojogos (e outros formatos audiovisuais). Deste modo, a sensibilização e produção crescentes irão decerto resultar numa actividade científica cada vez mais profícua nos anos que se seguem, marcando assim a relevância musicológica neste campo a nível nacional.

Por fim, a nível estrutural, esta dissertação encontra-se organizada em três secções principais. No primeiro capítulo, são expostas as referências primárias da literatura musicológica em videojogos, formulando um quadro teórico dos conceitos principais para a compreensão e análise da música neste meio audiovisual, correlacionando-os com aspectos funcionais da jogabilidade e da banda sonora dos videojogos a que a análise desta dissertação se circunscreve, que serão identificados posteriormente nesta parte introdutória.

No segundo capítulo, é explorado inicialmente o conceito de imersão musical a partir dos vários modelos teóricos propostos por diversos autores em diferentes áreas de estudo, como em *design* de videojogos (Salen e Zimmerman 2003; Glassner 2004; Ermi e Mäyrä 2005) e composição musical (Collins 2008; Phillips 2015) até ao último modelo teórico proposto por Isabella Van Elferen (2016), focado na análise deste mesmo conceito em videojogos. Através das entrevistas realizadas aos compositores de *mods* para os dois videojogos em estudo e do modelo de Elferen, será realizado um cruzamento entre os modos de produção e compreensão da “imersão musical” e a sua aplicação não só à banda sonora original como às suas próprias composições por parte destes utilizadores com o conceito de “real” e os objectivos de aproximação ao mesmo através da música. Este termo é frequentemente utilizado por parte dos autores de

⁹ Referência: FCSH / CESEM / EAT/00693 / 1 BI – Licenciado (SociMus | NEGEM)

mods na descrição e objectivos dos *mods* que disponibilizam no *site Nexus Mods* e, no caso de *mods* musicais, a música neles incluída permite uma aproximação à realidade a partir da sua própria percepção, a qual se pode observar como equivalente à realidade que os envolve no seu quotidiano, ou, pelo menos, a uma ideia de “verosimilhança” em relação ao mesmo. Etiquetas como “épico”, “heróico”, “fantástico”, entre outras, estão directamente ligadas à construção de uma linguagem e códigos musicais tipificados de modo a veicular imaginários desenvolvidos especificamente para representar os universos em que as narrativas de *Oblivion* e *Skyrim* se inserem; deste modo, os compositores de *mods* procuram integrar nas suas próprias composições de modo a corresponder a uma ideia pré-estabelecida de como a banda sonora deste tipo de videojogos deve acompanhar a acção e experiência pessoal de cada jogador.

Finalmente, no terceiro capítulo, é introduzida a exposição dos conteúdos, modo de funcionamento e outros aspectos do *site Nexus Mods* e da cibercomunidade que nele opera. A sua primeira secção explora brevemente os estudos académicos relativos aos *mods* e respectiva à prática de modificação, assim como as problemáticas principais associadas. De seguida, após focar a plataforma *Nexus Mods*, a segunda secção tem como objectivo explorar ambos os videojogos através da análise dos *mods* musicais seleccionados para o efeito e os resultados das entrevistas com os compositores dos mesmos, verificando de que modo é que o seu processo de composição e conceptualização de ambientes específicos através de códigos e recursos compositivos cuidadosamente seleccionados e trabalhados se equilibram com o universo pré-existente de cada videojogo. É importante referir que estas divisões não pretendem, de todo, delimitar os conteúdos abordados em cada secção; todos estão relacionados, fundamentando e interligando os vários aspectos que constituem as problemáticas e reflexões neste trabalho. O principal objectivo desta repartição é providenciar uma estruturação interna formal de modo a tornar a leitura e consulta ao leitor mais acessíveis.

Para concluir, o título desta dissertação cita um comentário muito pertinente presente no vídeo de uma das faixas da banda sonora do videojogo *Oblivion*, denominada [Glory of Cyrodiil](https://www.youtube.com/watch?v=c2EbsfqhI2k)¹⁰. Este comentário – “a música é o único elemento que

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=c2EbsfqhI2k>

não requer modificações”¹¹ (Oghren in TheGamesHaven 2009) – revela uma posição individual do utilizador Oghren muito interessante: não só o mesmo tem conhecimento da prática de modificação em torno deste videojogo como provavelmente deve ter verificado a multiplicidade de conteúdos que transformam ou adicionam elementos a este título¹², não sendo necessário tocar na componente musical. As respostas a este comentário, como o facto da música ser “intemporal” ou que não é, de todo, necessário modificar seja o que for neste videojogo, abrem espaço para a curiosidade pessoal e para investigar as percepções dos utilizadores em torno da música neste formato e, especificamente, nos ficheiros de modificação. Como será possível observar ao longo desta dissertação, a música é, de facto, um motor de actividade por parte de utilizadores e autores de *mods* musicais, que os procuram, produzem, compõem, editam e transformam para videojogos. A música revela-se assim um veículo muito importante neste novo paradigma de produção e circulação artística em espaços *online*, integrando o quotidiano digital de milhares de utilizadores conectados entre si que solicitam, de alguma forma, integrar música pré-existente ou da sua própria autoria num fluxo constante de partilha e renegociação.

¹¹ Tradução pessoal.

¹² O termo “título” é utilizado em dois contextos nesta dissertação: ora para identificação de um determinado produto ora como sinónimo de um videojogo em específico.

CAPÍTULO 1 – *Press Start*: A música para videojogos

Este capítulo tem como principais objectivos examinar, com instrumentos teóricos produzidos a partir de referências-chave da literatura académica sobre música em videojogos, as diversas funções, estruturação e discursos sobre a banda sonora dos dois casos de estudo desta dissertação, *Oblivion* e *Skyrim*. A primeira secção centra-se no estabelecimento de um estado da arte na área da ludomusicologia, o que fornece ferramentas e recursos base para o estudo da música neste meio. Duas obras particularmente relevantes para este contexto são os livros de Karen Collins (2008) e Tim Summers (2009), cujas propostas terminológicas, metodológicas e analíticas dos vários processos musicais que acompanham a acção em videojogos revelam-se fundamentais para o estabelecimento de um olhar crítico da banda sonora dos dois títulos em foco nesta dissertação, abordada na segunda subdivisão. Ambos os videojogos referidos inserem-se numa saga cuja narrativa é desenvolvida e aprofundada em diferentes imaginários em cada título, que são também caracterizados pela música composta para identificar e acompanhar a sua acção. Ao observar os vários processos associados à composição e aplicação de cada banda sonora ao videojogo respectivo, a última secção deste capítulo tem como eixo central a discussão de aspectos relacionados com os papéis, funções e discursos sobre a música para *Oblivion* e *Skyrim*, desde o modo como estas são estruturadas, a importância de um tema musical como fio condutor da narrativa partilhada entre ambos até às discussões por parte de cibercomunidades relacionadas com videojogos sobre a mesma.

1.1 Contributos para o estabelecimento de um estado da arte no domínio da ludomusicologia

The reason I created Video Games Live is because I wanted to prove to the world, not just gamers, how culturally significant and artistic videogames and their music have become. So I wanted to create a show for everyone. And to do that, the presentation had to be very unique, and very visual. And that's what really separates Video Games Live from anything that's ever been done previously, is that everything is completely synchronized with huge

video and special effects and synchronized state of the art lighting and productions, and interactivity with the crowd. (Dahlen 2008)

O fenómeno dos concertos sinfónicos de bandas-sonoras de videojogos tem sido cada vez mais visível com a formação de várias orquestras para o efeito que realizam digressões mundiais apresentando espectáculos caracterizados pelo seu *design* visual, pela utilização em tempo-real de grandes ecrãs, um grande trabalho de publicidade durante a sua divulgação e até durante os concertos por parte das equipas de produção em torno dos conceitos de interactividade, imersão e participação do público principalmente como uma forma de atracção e *marketing*. Após 8 anos de ausência em Portugal, a orquestra *Video Games Live* a cargo de Tommy Tallarico e com direcção de Eimear Noone voltou ao Campo Pequeno a 19 de Novembro de 2016, levando à formulação de vários artigos e opiniões em revistas e plataformas nacionais digitais especializadas em videojogos sobre o impacto do espectáculo em vários aspectos:

Pode Video Games Live realmente conquistar os fãs de música erudita? Certamente não. Da mesma maneira que o André Rieu conquista idosos pouco exigentes através de uma fantasia do *Star Trek* dos velhos tempos (*A Imperatriz Sissi*), Video Games Live foca-se tanto em conteúdo como na forma aos que estão familiarizados com o universo fora da simples questão musical. A música de jogos tem um valor especial porque amamos os jogos. (...) A música de jogos impõe-se a nós e é essa imposição que cria a familiaridade. A música de jogos tanto pode ser a discreta folha de alface no *cheeseburger* como o pintelho mal-intencionado do estudante atrás da fritadeira. Entende-se, algo que ou se confunde com a qualidade da experiência no seu todo ou destoa do resto como pormenor desagradável. (...) Video Games Live conhece a limitação da sua audiência e quer dar-lhe facilidade de acesso com todas as ferramentas possíveis sendo a principal a nostalgia. Os artistas vestem roupas das personagens, os intervalos, quando não são manifestos, incluem segmentos humorísticos do gagfilms.com, quando a banda toca os ecrãs projetam sempre imagens do jogo... É a contradição de uma experiência exigente para um *gamer* mas ligeira para um apaixonado de música. Ter isto já é bom. (Rego 2016. Itálicos no original)

A ironia de Matthieu Rego, autor na revista *online* portuguesa de notícias sobre videojogos *Rubber Chicken*, relativamente à diferença entre os fãs da “música erudita” e da música de videojogos indica algum desconhecimento – para além da falta de formação na discussão e crítica de eventos musicais neste meio – dos discursos internacionais sobre a aproximação das bandas-sonoras deste meio à “música clássica”,

da importância destes espectáculos e de como auxiliam à sensibilização por parte um público mais variado ao reconhecimento das bandas-sonoras como um meio de “ (...) storytelling through music. How is that different from Mahler’s Second Symphony? Stylistically it's different. But humanly, it's the same thing. We're telling stories, we're touching hearts.” (CBS News 2015). Nota-se frequentemente a comparação entre ambas as expressões musicais por parte não só de agentes inseridos neste meio – equipas promotoras dos concertos e média (revistas, *blogs*, etc.) – como de utilizadores investidos nestes fenómenos provavelmente com o objectivo de legitimar a música de videojogos como uma forma de expressão musical válida e merecedora do mesmo reconhecimento – e capital simbólico – da música “erudita”. Para além dos processos de transformação e readaptação da banda sonora original para um contexto orquestral e ao vivo, a selecção de repertório, a presença de um maestro e de componentes audiovisuais previamente gravadas (por vezes, também interactivas), estes concertos visam a integração de um público mais alargado através de um formato reconhecido de espectáculo, reapropriando o significado original da composição para videojogos para um contexto sociocultural distinto em que o elemento principal a ser “comercializado” é a música.

O crescente investimento artístico em espectáculos de música de videojogos com início no meio orquestral japonês¹⁷ e posteriormente nos Estados Unidos, aliado à expansão extremamente veloz da indústria de videojogos a nível mundial, tornou-se um dos factores potenciadores do reconhecimento dos videojogos na indústria do entretenimento. Com cada vez mais equipas e estúdios responsáveis pelo desenvolvimento de videojogos, os departamentos de áudio a cargo dos efeitos sonoros e pela composição da banda sonora recebem, também, cada vez mais investimento e valorização. É possível afirmar que a música para videojogos alcançou um patamar a nível económico, social e cultural de reconhecimento como nunca antes ao longo dos últimos anos devido ao investimento feito não só por parte de responsáveis culturais

¹⁷ O primeiro ciclo de concertos que conta com a presença de orquestra e temas de videojogos reconhecidos realizou-se no Japão, denominado *Orchestral Game Music Concerts* (entre 1991 a 1996), executado pelas Orquestras Filarmónica e Sinfónica de Tóquio e dirigido por Koichi Sugiyama («Orchestral Game Music Concerts» 2016).

inseridos desde já neste meio mas também pelas comunidades e cibercomunidades de utilizadores que operam nesta vertente.

O estudo dos videojogos começou a ser desenvolvido a partir de várias disciplinas devido ao próprio objecto em si ser um cruzamento de diversos meios, sendo observado a partir da psicologia, sociologia, antropologia, ludologia, ciências da comunicação, estudos de média, entre muitas outras, a partir da década de 90¹⁸. A revista internacional *Game Studies: International Journal of Computer Game Research* em formato digital foi inaugurada em Julho de 2001¹⁹ com o primeiro artigo por parte de Espen Aarseth – autor de renome da teoria cibertextual e a ludologia dos videojogos – que afirma a necessidade de se desenvolver um campo académico separado mesmo se estudo de jogos já se integra em várias disciplinas (Aarseth 2001).

No decurso das múltiplas publicações, eventos e grupos de investigação que começaram a surgir a partir de 2000, a vertente musicológica neste campo assistiu a um forte e crescente investimento por parte de diversos panoramas académicos, focando-se, num sentido muito abrangente, nas relações entre a música dos videojogos e os utilizadores, e também na forma como se interage com a mesma num modo activo de jogabilidade e de audição, o que levou à utilização do termo *ludomusicology*²⁰ – ludomusicologia – a partir de Roger Moseley (2013).

Alguns artigos do início dos anos 2000 sobre a música de videojogos são frequentemente referidos em várias introduções de textos académicos sobre este objecto, principalmente os da autoria de Zach Whalen, que propõe uma abordagem inicial à música deste meio e posteriormente sobre as diferenças entre música para filmes e música para videojogos inseridos no género “horror” (Whalen 2004; 2007). De acordo com os autores Michiel Kamp, Tim Summers e Mark Sweeney na secção

¹⁸ Em 1971, os autores Elliott M. Avedon e Brian Sutton-Smith editaram um livro intitulado *The Study of Games* em dois volumes categorizados em três áreas principais: *The History and Origin of Games*, *The Usage of Games* e *Structure and Function*. Independentemente do facto dos jogos de computador terem surgido quase dez anos depois, é um recurso valioso de uma perspectiva multifacetada sobre este meio numa época em que o seu estudo estava a começar a ganhar um papel de destaque na academia (Jul 2001).

¹⁹ O *International Journal of Computer Game Research (Game Studies)* pode ser consultado aqui: <http://gamestudies.org/1601> (acedido a 14 de Dezembro 2016)

²⁰ O termo foi inicialmente proposto por Guillaume Laroche mas posteriormente introduzido e adoptado por Moseley na musicologia e para o grupo de investigação homónimo baseado no Reino Unido. (Kamp, Summers, e Sweeney 2016)

introdutória da mais recente publicação musicológica nesta área – *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music* (2016) – a primeira obra marcante deste campo académico deve-se ao livro *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* de Karen Collins em 2008 (Kamp, Summers, e Sweeney 2016). Collins estuda o som e a música de videojogos num âmbito vasto, redigindo vários capítulos sobre o desenvolvimento histórico e tecnológico da produção audiovisual para este meio, técnicas composicionais, observações sobre as funções que a música pode desempenhar durante a jogabilidade e ainda conceitos teóricos como a imersão e interactividade.

A partir de 2008, nota-se uma crescente produção científica na área da música em videojogos. Em 2011, o livro *Game Sound Technology and Player Interaction* editado por Mark Grimshaw propõe uma análise aprofundada através da reunião de uma série de artigos de diversos autores relativamente a questões alusivas ao áudio e efeitos sonoros, paisagens sonoras e tecnologias de produção sonora levantadas pelos processos de construção e desenvolvimento de videojogos. Já em 2012, Kiri Miller aborda no livro *Playing Along: Digital Games, Youtube and Virtual Performance* dois videojogos focados em performance física – *Guitar Hero* (RedOctane 2005-) e *Rock Band* (Electronic Arts 2007-) – e culturas de jogos em linha através de uma etnografia virtual; em 2014, a partir da mesma metodologia e observando videojogos específicos hermeneuticamente, William Cheng contribui para este campo académico com o livro *Soundplay: Video Games and the Musical Imagination*.

Em 2013, o livro editado por Peter Moorman denominado *Music and Game* reúne uma série de contribuições focadas nas ligações entre música e jogos relacionadas com géneros e estilos composicionais, questões de execução dos jogadores, interactividade, entre outros, e no ano seguinte assiste-se à publicação de um outro livro direccionado para uma análise musicológica da música de videojogos editado por K. J. Donnelly, William Gibbons e William Lerner intitulado *Music in Video Games: Studying Play*. Para além da publicação já mencionada, é importante referir que 2016 assistiu ainda a três outras publicações que colocam os videojogos e respectivos fenómenos e práticas musicais como objectos principais e pertinentes de estudo: (1) *Music Video Games: Performance, Politics and Play* de Michael Austin, que aborda videojogos cuja

música é o principal elemento na interacção do jogador, tanto nos reconhecidos *Guitar Hero* e *Rock Band* (já mencionados anteriormente) como em *smartphones*, tablets e outros dispositivos; (2) *Keys to Play: Music as Ludic Medium from Apollo to Nintendo* de Roger Moseley, que realiza um percurso histórico dos jogos, da sua música e da influência da tecnologia e instrumentos digitais – particularmente os teclados – numa dimensão lúdica de improvisação e execução na jogabilidade musical; e ainda (3) *Understanding Video Game Music* de Tim Summers, que propõe no seu livro uma série de ferramentas, técnicas e conceitos para estudar, analisar e compreender a música de videojogos, procurando reforçar o corpo teórico que tem sido formado previamente nesta área, cujas referências mais importantes foram aqui sistematizadas.

A enunciação de títulos importantes e que providenciam bases de conhecimento e pontos de partida para mais reflexões e trabalhos críticos nesta área através de um percurso cumulativo demonstra que, para além de revistas e artigos não indicados nesta secção do texto, há muito trabalho e investigação feitos e que continuam a abrir portas para cada vez mais académicos se envolverem no estudo ludomusicológico. Os videojogos e, especificamente, a sua música, têm-se revelado um formato incontornável nos estudos musicológicos, culturais, sociológicos, dos média e novos média: a sua influência e presença na indústria do entretenimento, na correlação com outros formatos audiovisuais, nas redes de sociabilidades entre empresas, estúdios, jogadores, utilizadores e tantos outros agentes mostra-se determinante no modo como estes produtos são pensados, desenvolvidos, consumidos, transformados e renegociados, permitindo um espaço aberto e crítico para a produção de ciência e conhecimento.

1.2 Terminologia e métodos de análise da música para videojogos: entre Karen Collins (2008) e Tim Summers (2016)

Neste subcapítulo, será exposto o cruzamento entre a terminologia proposta por Collins em relação à análise da música em videojogos e respectivos papéis e funções, e o modelo enunciado por Summers que observa o percurso musical de um videojogo arquétipo – ou seja, um videojogo cujo formato de desenvolvimento se insere nos

padrões associados a estúdios de desenvolvimento com grandes orçamentos e reconhecimento – de modo a examinar as bandas-sonoras dos dois videojogos em estudo no subcapítulo seguinte. Em conjunto com o diagrama de Summers e as ferramentas metodológicas desenvolvidas por Collins que se tomam como conceitos-chave na ludomusicologia, é possível assim observar a música presente em *Oblivion* e *Skyrim* e os modos como esta opera e influencia a jogabilidade activa por parte dos jogadores.

No seu livro *Game Sound*, Collins sistematiza as funções que o áudio de videojogos pode desempenhar em relação à diegese. A possibilidade da fluidez entre o áudio diegético e não-diegético²¹ durante a jogabilidade activa é um factor de relevância devido às dificuldades que levanta na divisão entre ambos os tipos de áudio. Collins propõe que se discuta os vários graus de interacção entre o jogador com a acção no ecrã e salienta as principais diferenças entre as características lineares do áudio e música de filmes e as qualidades não-lineares de videojogos (Collins 2008, 125; 2013).

É importante referir que a autora não se debruça sobre a conceptualização dos conceitos “áudio” e “música” e circunscreve-os a contextos e aplicações distintas, (por vezes, utiliza ambos os conceitos no mesmo contexto) referindo especificamente o primeiro no âmbito da produção, *design*, tecnologias, processos de gravação, metodologias de estudo, entre outros, e cruza a música com o áudio a nível funcional (os papéis que este pode desempenhar num videojogo), focando-se na música em relação ao cinema e cultura popular, assim como em abordagens composicionais relativamente ao seu dinamismo e a não-linearidade neste meio. É possível notar também que, por vezes, não existe uma distinção bem definida entre estes conceitos por parte de académicos quando abordam o estudo do áudio e som nos videojogos comparativamente à música, mas sim uma separação clara entre os processos de produção áudio – que incluem efeitos sonoros (o som de uma espada a ser manejada ou um determinado objecto a cair na água), paisagens sonoras (sons de animais numa

²¹ É importante referir ainda que estas questões relacionam-se com o factor determinante e que define o meio dos videojogos, a interactividade. Devido ao facto de o jogador estar a controlar conscientemente uma interface (de modo geral) física e ter uma acção directa no universo proposto ao mesmo, para além desta interacção diegética, há uma resposta física e cognitiva à própria experiência de jogo (Shinkle 2005, 3)

floresta, por exemplo), entre outros²² – e a música como um processo mais complexo devido às várias funções que desempenha nos diversos momentos de um videojogo. A delicadeza e nível de detalhe nestes processos são examinados por Marks, que indica certos cuidados relativamente ao modo como se incluem e equilibram os efeitos sonoros e a música num videojogo, salientando a flexibilidade da utilização destas componentes neste formato:

The player clicks on a button, and except for the visual cue of seeing the button depress and the screen changing, gets no other feedback. There may have been a sound effect associated with the button depress but it was either too low in volume or lost in the music.

Some choices need to be made. Do you turn down the volume of the music? Do you increase the volume of the sound effect? Do you dump the sound effect? Another alternative, and probably a better solution, is to create a sound which will actually stand out from the music or to create a hole in the frequency spectrum of the music. Either way, this will enable the sound effect, whether subtle or not, to be heard. By utilizing opposing frequencies, or ones that are not overloaded by other audio, the game can be experienced as the developer intended—not sacrificed to chance (Marks 2009, 324).

De modo a evitar ambiguidades teóricas, a exploração conceptual aqui formulada irá focar-se especificamente na música como um processo composicional independente da representação sonora de objectos e outros componentes diegéticos na narrativa dos videojogos – o que não impede a mesma também de desempenhar essa função – e respectivos papéis que pode desempenhar durante a experiência de jogabilidade. É pertinente também referir que a música pode ser considerada simultaneamente um veículo e depósito de significados dependentes da própria interpretação da pessoa que está a interagir com o universo virtual proposto.

Uma vez que os videojogos introduzem as suas narrativas por vários meios, como, por exemplo, através de cinemáticas e de jogabilidade activa –, ou seja, nas quais o jogador não tem um papel directo na acção a decorrer e que costumam ter como objectivos principais avançar com o arco narrativo e providenciar informações e/ou

²² Em diversos textos científicos que abordam o som e efeitos sonoros em videojogos, vários autores utilizam o termo *soundscape* (paisagem sonora) sem necessariamente definir o que este implica, embora se possa concluir que, nesses contextos, este conceito se aproxime da definição de Payne, Davies e Adams e que se adequa à sua utilização prática nestes meios: “Soundscapes are the totality of all sounds within a location with an emphasis in the relationship between individual’s or society’s perception of, understanding of and interaction with the sonic environment.” (Payne, Davies, e Adams 2009).

missões –; e secções de jogabilidade activa – em que é necessária a acção directa do participante para efectivamente alterar o decorrer do jogo –, os papéis que o áudio e a música deste meio são diversos, não necessariamente limitados e que podem ser desempenhados em simultâneo.

A componente cinemática não é um dos objectivos principais a explorar e discutir nesta secção; no entanto, sendo uma estratégia audiovisual muito utilizada neste formato para providenciar o desenrolar de um arco narrativo, respectivo progresso e consequentes alterações ou resultados geralmente provenientes das acções do jogador, é importante expor de uma forma muito breve os aspectos teóricos principais do mesmo de modo a esclarecer as diferenças elementares que irão ser observadas posteriormente entre *Oblivion* e *Skyrim* e como a música é nele integrada.

O termo “cinemática” está directamente associado ao universo do cinema, como por exemplo em técnicas e métodos de filmagem. Contudo, a utilização em português desta palavra é a tradução directa de *cinematic*, um termo mais abrangente em audiovisuais. Nos videojogos, Collins indica que este formato frequentemente contém cinemáticas, *full motion video (FMV)* ou sequências não-interactivas, em que todos são excertos animados e lineares dentro de um determinado videojogo nos quais o jogador não tem qualquer controlo ou participação (Collins 2008, 5). De facto, verificam-se várias nomenclaturas para este tipo de segmentos audiovisuais inseridos neste formato, como *in-game cinematic*, *in-game movie* ou o mais comum *cutscene*²³. A utilização deste recurso tem como finalidade principal possibilitar o desenvolvimento da narrativa em acção num videojogo através do corte dessa mesma acção – *cutscenes* são, essencialmente, “cenas de corte da acção” (Zagalo 2009, 292). É possível observar que independentemente do meio em que esta componente é discutida, os vários termos referidos são utilizados para a mesma. Aliás, *cinematic* tanto se aplica aos aspectos cinemáticos que constituem um segmento audiovisual deste género ou ao próprio segmento em si; *cutscene*, por outro lado, é sempre associada às cenas de corte de acção, onde não existe interacção directa. Enquanto esta nomenclatura é empregue por

²³ Verifica-se na plataforma *online TV Tropes* – uma *wiki* dedicada à cultura pop e *fandom* – a referência a *cutscene* como “Cutscenes are non-interactive sequences inserted into the action of a video game. Sometimes also called “cinematics”, they are included in almost every modern game that has any kind of story or plot.” («Cutscene» 2017).

autores como Collins (2008), Genvo (2008) ou Hancock (2002), verifica-se certas divergências no panorama português. Nelson Zagalo, por exemplo, analisa os segmentos não-interactivos ou fílmicos presentes nos videojogos e compara-os com as técnicas utilizadas no cinema, de modo a verificar as emoções decorrentes das componentes lúdicas e interactivas das narrativas deste formato. Ao longo do seu texto, o termo “cinemática” é sempre utilizado para caracterizar o excerto fílmico em si – a nível técnico ou estético, por exemplo –; *cutscene*, por outro lado, é definida como referi anteriormente, mas não é traduzida nem substituída. Outros autores que escrevem em português também utilizam *cutscene* da mesma forma, tanto em textos científicos (Gouveia 2008; Filipe 2016) como em artigos e entradas *online* (Soares 2010; Zagalo 2012). Assim, é possível concluir que a terminologia estabelecida para os videojogos é utilizada de uma forma livre, em que o importante é salientar as diferenças cruciais entre os momentos de jogabilidade activa e as suas interrupções através dos três termos sinónimos comuns: segmentos fílmicos, cinemáticas ou *cutscenes*²⁴.

A distinção entre a jogabilidade activa, ou seja, a participação e controlo directo do jogador na acção narrativa de um videojogo e as cinemáticas questiona o papel da interactividade no contexto da utilização e apresentação das mesmas. Como King e Kryzwinska expõem, o uso de cinemáticas é uma das ligações mais óbvias entre cinema e videojogos, onde neste tipo de sequências utilizadas em muitos destes produtos, o jogador assume, geralmente, um papel mais próximo de observador independente do que nos casos de períodos mais activos de jogabilidade. (King e Kryzwinska, 2002)

A oposição entre as experiências oferecidas pelos dois formatos é muitas vezes formulada de uma maneira bastante simplista – segundo ambos os autores, “It is easy to set up an opposition between game-playing and film-viewing that falls into an overly simplistic distinction between ‘interactivity’ or ‘activity’, on the one hand (games), and ‘passivity’ on the other (cinema)”. (*ibid.*, 2002)

É importante referir ainda que os tipos de função ou modos de desenvolvimento das cinemáticas são os critérios que subdividem e categorizam as mesmas, atribuindo nomes específicos para cada. King e Kryzwinska apresentam um quadro geral de funções

²⁴ A nível pessoal, dá-se preferência à utilização de “cinemática” como equivalente português de *cinematic* e *cutscene*.

das cinemáticas que é pertinente mencionar antes de uma categorização mais específica. De uma maneira muito sintética, existem:

- Cinemáticas geralmente utilizadas para estabelecer um cenário inicial e/ou um panorama geral da narrativa;
- Cinemáticas intervaladas tanto para avançar (ou alterar) o arco narrativo ou apresentar ao jogador cenas de diálogo ou acção;
- Fornecer pistas ou até enigmas que têm influência na trajectória narrativa do videojogo.
- Sentido de orientação ao jogador através da utilização e movimento da câmara, enquadramento e selecção de planos, desde planos gerais até planos muito grandes.

Os dois principais tipos de cinemáticas que se podem observar nos videojogos *Oblivion* e *Skyrim* são as cinemáticas pré-geradas (*pre-rendered cutscenes*) e cinemáticas interactivas (*interactive cutscenes*). Como será observado na secção 1.3, a narrativa de *Oblivion* é introduzida por uma cinemática pré-gerada, ou seja, a equipa de desenvolvimento do videojogo realizou este segmento através de várias ferramentas *software* de edição e animação, apresentado em modo vídeo. Aqui, o jogador não tem qualquer tipo de interacção sem ser a sua observação e interpretação. Contrariamente a *Skyrim*, a sua cinemática interactiva inicial permite a manipulação do movimento do rato para a visualização do espaço que envolve a personagem do jogador que irá, futuramente, tornar-se no espaço virtual para a jogabilidade activa total. Desta forma, o participante tem a possibilidade de interagir de um modo limitado com as mecânicas²⁵ do videojogo durante a contextualização simultânea da acção a decorrer naquele momento.

²⁵ As mecânicas de um videojogo (*game mechanics*) são um conjunto de regras desenhado para a interacção com os diversos constituintes do universo do mesmo, possibilitando assim a jogabilidade activa. Evidentemente, todos os videojogos têm o seu próprio conjunto de mecânicas, que podem ser semelhantes entre si até a uma certa extensão consoante o género dos mesmos. Contudo, este é uma das componentes mais importantes deste formato, que determina o modo como se interage com o mesmo, a sua complexidade e se possibilita uma experiência positiva de engajamento entre o jogador e o universo. Para uma análise mais aprofundada deste aspecto, recomenda-se a leitura do artigo *Defining Game Mechanics* de Sicart (2008).

Um aspecto pertinente a referir brevemente em relação às cinemáticas é, precisamente, a sua inclusão cada vez maior e mais notável. Cada vez mais videojogos integram na sua narrativa segmentos que limitam a interacção directa do jogador, apostando no desenvolvimento da narrativa, personagens e envolvimento emocional. A presença significativa de *cutscenes* nos mesmos pode-se observar, por exemplo, no caso de *Metal Gear Solid IV: Guns of Patriots* (Kojima Productions 2014) que quebrou dois recordes da utilização das mesmas no *Guinness World Records*: a maior *cutscene* entre dois momentos de jogabilidade activa com a duração de 27 minutos; e a maior sequência de cinemáticas desenvolvida para um videojogo, com a duração de 71 minutos («Series Achievements» 2017). A recorrência a esta estratégia audiovisual é percebida por alguns utilizadores como excessiva e até negativa, sendo um factor eliminatório da componente interactiva que caracteriza este formato – verificam-se discussões e entradas em fóruns de videojogos sobre o “ódio” relativamente às cinemáticas e o seu mau funcionamento: “The main reason I don't like cutscenes personally, is because it ignores the main 'advantage' that videogames as a medium has over other art forms. Namely, interactivity.” (jasonpressX 2013). A referência a este tipo de recurso como um “mixed bag of interactivity and cinematics” no artigo de Melissa Loomis (2015), que procura verificar qual o tipo de cinemática mais eficiente para não sobrepor a interactividade de jogador à acção de “mera observação” não é a única, revelando assim uma posição crítica por parte de jogadores e autores em relação a este dispositivo narrativo.

Esta discussão não se insere no espaço central desta dissertação, contudo, não deixa de ser menos importante para a observação e discussão de componentes importantes em videojogos. Na minha visão, as cinemáticas são uma estratégia audiovisual muito valiosa e importante para a acção de um determinado videojogo; em especial, se este se insere em géneros baseados e orientados na narrativa. Enquanto os jogadores que não têm a capacidade de suportar um momento não-interactivo num videojogo podem ter uma capacidade de concentração e memória equivalentes a uma mosca da fruta, as cinemáticas são o resultado de um investimento acrescido dos estúdios de desenvolvimento neste formato de modo a transmitir narrativas e expandir

o leque de meios interactivos possíveis entre jogador e acção²⁶. Aliás, são poucos os videojogos que não permitem a não-visualização das mesmas; a maior parte dos títulos que incluem cinemáticas introduzem a possibilidade de carregar numa determinada tecla para avançar com os segmentos e transitar para o momento de jogabilidade activa consequente. Para além dos aspectos narrativos, interactivos e emocionais que caracterizam as cinemáticas, estas também permitem o desenvolvimento e/ou introdução de novo material musical que caracterize ora o momento narrativo em acção ou o arco geral. Em conjunto com as funções que a banda sonora pode desempenhar durante a jogabilidade activa, as cinemáticas são também um reforço audiovisual do papel da música na definição do ambiente, espaço, tempo ou personagens, formulando assim uma relação de reforço e complemento entre a música inserida em segmentos não-interactivos e de participação.

Regressando ao objectivo principal desta secção, é importante observar o modo como as funções que a música pode desempenhar em videojogos propostas por Collins são cruzadas por Tim Summers. Summers examina, sintetiza e desenvolve um esquema conceptual e metodológico para a análise da música de videojogos associados principalmente a um formato de construção comercial e estandardizado (referidos como *mainstream* pelo autor). Este diagrama propõe uma esquematização do percurso musical que um jogador habitualmente percorre durante a experiência de um jogo arquétipo (Summers 2016, 14-15). O rectângulo principal no eixo central do diagrama foca especificamente a música durante a jogabilidade (*Gameplay Music*), sendo precedido por seis rectângulos/componentes audiovisuais e seguido de dois finais, que podem ser já indicados como a cinemática final da narrativa do videojogo e os créditos.

Durante a jogabilidade, as acções do jogador podem ter vários tipos de efeitos e reacções a partir da música que a acompanha. Para além da activação pré-programada

²⁶ Luz aponta para o possível risco das cinemáticas ou introduções narrativas se tornarem aborrecidas caso estas se repitam muitas vezes em certos casos, como por exemplo, a tentativa de completar um nível cuja acção é sempre precedida por um segmento narrativo. Este dispositivo pode tornar-se uma desilusão para os jogadores caso tenham dificuldades numa certa secção e sejam forçados a visualizar a mesma cinemática – aliás, o autor afirma mesmo que: “É fundamental não esquecer que, para todos os efeitos, jogo é jogo e a jogabilidade é que conta.” (Luz 2009, 295). No entanto, se um determinado videojogo não inclui uma opção para não visualizar estes segmentos (que se torna disponível, habitualmente, no momento em que a cinemática é introduzida ou após ter sido incluída pela primeira vez), a equipa de *design* do mesmo não tomou atenção a esta componente, abrindo espaço para críticas negativas por parte de jogadores que não se identifiquem com esta estratégia.

dos ficheiros musicais inseridos no armazenamento interno do videojogo, os mesmos podem acompanhar e/ou marcar esses momentos com uma alteração musical (a introdução de uma nova faixa musical, o aumento do ritmo inicial ou até silenciar por completo), assim como a sua transformação. Como poderá ser observado adiante, mesmo em videojogos com um sistema semelhante a esta proposta, nem todos incluem os elementos que Summers descreve, como por exemplo em *Oblivion* e *Skyrim*. A imagem seguinte apresenta as diversas componentes sequenciadas por Summers desde o início do videojogo até ao final do mesmo:

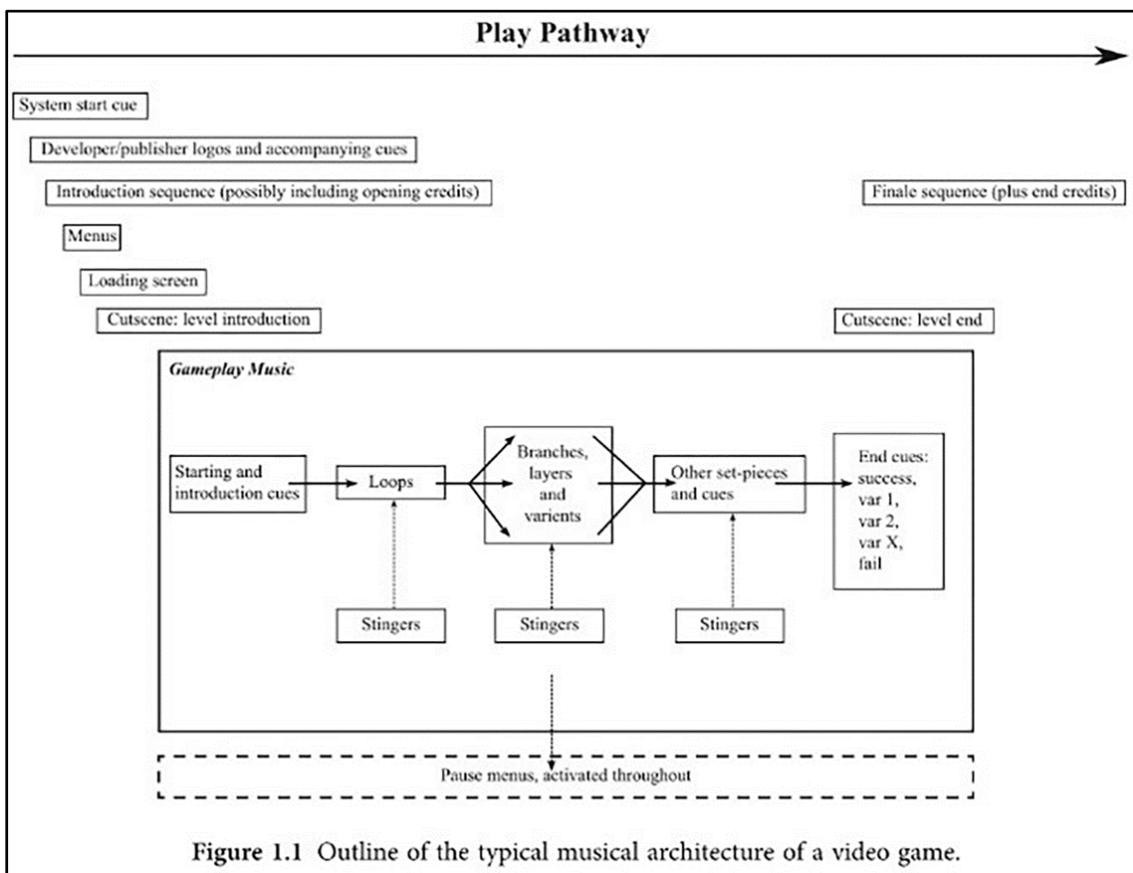


Figure 1.1 Outline of the typical musical architecture of a video game.

Figura 1. Imagem digitalizada do livro *Understanding Video Game Music* (2016), p. 14.

Antes da experiência central da jogabilidade activa presente no esquema, o autor indica seis elementos constituintes da interacção do jogador com a plataforma física, desde computadores a consolas, cuja relação pode ser considerada como “quasi-musicalized” (*ibid.*, 15). Os primeiros três elementos são, a saber, (1) a emissão de um aviso sonoro que indica o início da actividade do sistema do videojogo; (2) os

acompanhamentos sonoros de cada logótipo das empresas que participaram no desenvolvimento do videojogo e respectivos publicadores e patrocinadores; e (3) uma possível cinemática introdutória que contextualiza a narrativa, personagens e universo em que o videojogo se desenrola, cuja música que a acompanha apresenta material temático primário que tipicamente é utilizado e transformado ao longo do texto do videojogo. Os restantes elementos são identificados como (4) menus que podem estar divididos em dois: o inicial, que permite o início do videojogo em si ou a continuação a partir do último momento que foi interrompido, permite a configuração do sistema, visualização dos créditos, entre outras opções; e aquele que é acedido durante a acção que ocorre durante a jogabilidade é interrompida.

Em videojogos dos mais diversos géneros, os menus são das componentes mais utilizadas para permitir e facilitar a interacção do jogador com o próprio meio. Em geral, há dois tipos de menus principais: o menu inicial, ou seja, um conjunto de opções que surgem no início de um determinado videojogo que permite começar a narrativa, continuar a partir do último ponto que o participante terminou a sua actividade, modificar características internas (desde o volume da música, colocar legendas, alterar a qualidade dos gráficos visuais, etc.), os créditos e também o encerramento do videojogo. O outro formato de menu mais comum é o menu que é intencionalmente acedido pelo jogador durante a jogabilidade activa caso este precise de fazer uma pausa, modificar algumas das opções referidas durante esse processo, guardar o seu progresso e/ou sair do mesmo.

Summers indica que a música presente no menu inicial é um fio condutor da captação/acumulação de entusiasmo e interesse que a cinemática introdutória procurou induzir ao/à jogador e é geralmente caracterizada por ser ritmicamente activa e propulsiva, enquanto a música do menu interno do videojogo opera de um modo distinto devido à interrupção realizada pelo participante. Como o videojogo tem de “esperar” pelo participante, a música destes menus pode não ser tão activa como a dos menus iniciais, mas sim num estilo de ambiente, com um andamento mais lento e variações rítmicas do tema principal, de modo a recordar que a experiência está efectivamente a decorrer (*ibid.*, 19). No penúltimo rectângulo do esquema antes do eixo central, o quinto elemento (5) é composto pelos ecrãs de carregamento (*loading*

screens): componentes que podem surgir dependendo do sistema do videojogo e que são uma indicação visual para fornecer toda a informação e dados necessários que estão a ser processados para um certo ponto da acção começar. Estes momentos costumam ser representados através de uma imagem ou uma série pictórica com alguma informação e, por vezes, também têm pequenos elementos musicais a acompanhar esse processo – tanto compostos para este efeito como reciclados do material musical pré-existente do videojogo –, que cumprem o requisito de manter o jogador activo/ativo durante o mesmo que pode ser considerado “aborrecido” (*ibid.*, 20). O último componente (6) é praticamente idêntico ao componente (3), sendo uma outra introdução cinematográfica/não-interactiva ao momento da jogabilidade em si com o propósito principal de contextualizar a acção que irá decorrer. As cinemáticas podem também interromper a jogabilidade em vários momentos significativos da narrativa, promovendo o desenvolvimento da história, as relações empáticas e envolvimento do jogador com o videojogo ou indicar algum ponto crucial que altere ou influencie o progresso do personagem do participante, cujo acompanhamento musical pode também operar de acordo com estes objectivos (*ibid.*, 21).

Após o percurso destas componentes (que podem variar consoante o videojogo e nem todos estão incluídos), o processo de jogabilidade activa é finalmente iniciado e a música que o acompanha pode desempenhar várias funções.

A terminologia proposta por Collins para estas funções e a integração da música durante este processo e que Summers também utiliza divide-se em:

- “Música adaptativa” (*adaptive*) refere-se a música que ocorre no ambiente do jogo e que reage à jogabilidade em vez de responder directamente às acções do utilizador: “An example is *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), in which the music plays at a steady tempo until the time begins to run out, at which point the tempo doubles.” (Collins 2008, 183. Itálico no original)
- “Música interactiva” (*interactive*) observa-se em eventos musicais que ocorrem como resposta à jogabilidade, que podem também responder ao/já jogador directamente: “When, for example, I direct my snowboarding avatar in *SSX 3* (2003) to jump and a musical change is heard, this is what Collins would call interactive music.” (Summers 2016, 22).

- “Música dinâmica” (*dynamic*) é um termo genérico para música variável, que alberga música interactiva e música adaptativa. Deste modo, a música nestes moldes define-se como música que reage às alterações que ocorrem durante a jogabilidade e respectivo universo do jogo e/ou em resposta às acções do utilizador.

Summers refere ainda o termo *procedural music*, não abordado por Collins em *Game Sound* e sim num artigo que examina este conceito, que se define como uma composição musical que se altera em tempo real de acordo com um conjunto de regras específicas, ou seja, em vez do sistema do videojogo apresentar uma música composta previamente, o computador está programado para “criar” ou “montar” música no momento através de algoritmos e normas de programação (Collins 2009).

No contexto desta dissertação, o último conceito não será aqui abordado pois ambos os videojogos em análise têm um conjunto de faixas numa banda sonora específica composta previamente e incluída no seu sistema para acompanharem musicalmente a acção que o jogador desempenha ao longo das narrativas de cada um. A banda sonora de cada videojogo actua de uma forma dinâmica e está circunscrita a uma série de regras definidas que atribuem significados específicos à relação da mesma com o contexto em que é aplicada, cujo dinamismo é reforçado por Melanie Fritsch:

A video game is non-linear and is only assembled from the different components provided in its storage medium when the player plays it. Therefore it needs a dynamic soundtrack which basically reacts to the player’s inputs and the state of the game. This has to be addressed on the technical as well as the compositional level. (Fritsch 2013, 11)

1.3 A música nos videojogos *The Elder Scrolls IV: Oblivion* e *The Elder Scrolls V: Skyrim* – estrutura, funções e discursos²⁷

A empresa de desenvolvimento norte-americana Bethesda Game Studios – associada a Bethesda Softworks – é responsável pela produção e lançamento de diversas séries de videojogos de grande sucesso e reconhecimento, sendo uma delas a *saga Elder Scrolls* (1994-). Esta saga é constituída por cinco títulos principais: *The Elder Scrolls: Arena* (1994), *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996), *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002), *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) e *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) e várias expansões. Dentro do universo *Elder Scrolls*, cujas características estéticas e espaciais se inserem num equilíbrio entre elementos medievais (semelhantes a todo o contexto da Europa Medieval) e a existência de elementos fantásticos tais como magia, viagens no tempo, mundos paralelos e criaturas fictícias – dragões, unicórnios, minotauros ou *trolls*. Cada videojogo tem a sua própria narrativa, personagens e objectivos, cuja acção se desenrola numa província específica entre as nove que constituem o continente Tamriel.

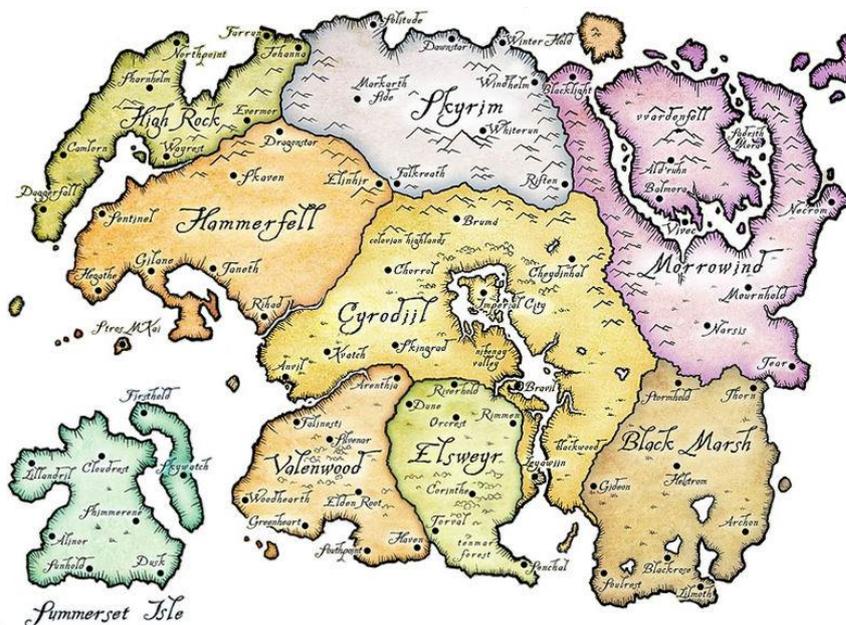


Figura 2. O mapa completo de Tamriel e as suas nove províncias. Este continente encontra-se no planeta Nirn onde a narrativa de *Elder Scrolls* ocorre. Retirada de <http://en.uesp.net/wiki/File:TamrielMap.jpg>

²⁷ Alguns dos materiais, informações e análises foram previamente recolhidos e examinados para artigos e comunicações prévias relacionadas não com a temática desta dissertação mas com os objectos de estudo em si (Freitas 2017a; 2017b).

Todos estes videojogos são caracterizados como *fantasy* ou *epic fantasy open world action role-playing game (RPG)*²⁸, ou seja, videojogos com um mundo aberto nos quais o jogador assume e interpreta uma personagem num mundo virtual. A etiqueta fantasia épica é, de facto, um subgénero da categoria do épico, reconhecido tradicionalmente como um género literário. Segundo Derek M. Buker no seu livro *Science Fiction and Fantasy Readers' Advisory: The Librarian's Guide to Cyborgs, Aliens, and Sorcerers* (2002), a fantasia épica é definida essencialmente por três componentes: tem de ser, no mínimo, uma trilogia, se não uma saga; a narrativa conjunta das várias partes tem de ocorrer num período de tempo vasto, ou seja, ao longo de vários meses e anos; e, por último, independentemente do formato (o autor refere-se principalmente a livros mas é igualmente aplicável neste contexto), o jogador tem de ter a sensação que a narrativa à qual teve acesso é apenas uma parte ínfima de toda a história criada para aquele universo (Buker 2002, 118). O autor recomenda a leitura de algumas obras inseridas neste subgénero, mas salienta especificamente a trilogia *Senhor dos Anéis* (1937-1949) de J. R. R. Tolkien, uma obra muito importante para a definição do mesmo devido ao trabalho de várias décadas na construção de um universo fantástico extremamente complexo e denso. Embora o termo “épico” aplicado a estes videojogos e a sua relação com a música seja especificamente discutido no capítulo 2, esta definição de subgénero resume de uma forma muito eficiente o modo como esta saga é caracterizada. Independentemente do facto da acção de cada videojogo estar inserida numa província específica no mesmo continente – e a narrativa intrínseca de cada estar relacionada entre as várias mas não necessariamente de uma forma directa (ou seja, não há continuidade entre cada um, simplesmente a nível temporal) –, a dimensão geral do universo destes videojogos é significativamente grande.

Como referido, uma das características destes videojogos é o facto de se inserir na categoria de mundo aberto, ou seja, o jogador tem a possibilidade de interagir com o universo que o integra e envolver-se na acção de acordo com as suas próprias escolhas e preferências, sem necessariamente um “fim do jogo”, desviando-se de uma estrutura

²⁸ RPG, abreviatura para *role-playing game*, género de videojogos nos quais o jogador assume um papel de um personagem num cenário ficcional, executando acções ao longo de uma narrativa com efeitos não só na mesma personagem mas também no progresso da história, podendo passar-se a nível físico com a colaboração participativa de vários jogadores num grupo ou em vários outros meios. Recomenda-se a leitura do livro *The Video Game Theory Reader* da autoria de Wolf e Perron (2003).

linear. Assim, para além da narrativa desenvolvida para *Elder Scrolls*, que decorre entre quatro eras principais²⁹ (representando milhares de anos e eventos), a criação de centenas de personagens e histórias associadas, cada videogame apresenta um universo geográfico distinto, caracterizado pela localização e ambiente em que se insere. Os dois primeiros títulos tiveram muito boa recepção na década de 90, principalmente pela dimensão do mundo explorável, a diversidade de missões, narrativas, personagens e ambientes presentes em ambos os videogames. *Arena* e *Daggerfall* receberam prémios de *Game of The Year* e *Role-Playing Game of the Year* («The Elder Scrolls II: Daggerfall» 2017; «The Elder Scrolls: Arena» 2017), marcando o género *RPG* e posicionando o estúdio Bethesda num patamar crescente de sucesso e reconhecimento através desta saga. Os avanços tecnológicos entre *Daggerfall*, lançado em 1996 e *Morrowind* em 2002 foram particularmente notáveis para o desenvolvimento deste último. A terceira instalação³⁰ da série destacou-se devido à introdução de mais missões e narrativas paralelas, desviando o foco da missão principal que definia os dois videogames anteriores³¹, assim como uma qualidade superior de gráficos e visuais, salientando a importância dos detalhes e texturas constituintes da paisagem vulcânica da ilha *Morrowind*.

Uma das características dos videogames *RPG* e, em particular, das instalações desta série é o foco na criação de uma personagem com a qual o jogador vai interagir com todas as componentes do mundo virtual. No universo de *Elder Scrolls*, o continente de Tamriel é habitado por várias raças (*races*), cada uma com a sua fisionomia, origens, histórias e características. O jogador, no início de cada videogame, tem de criar a sua própria personagem ao escolher a raça, personalizar a sua aparência física, nomeá-la e,

²⁹ [Dawn Era; Merethic Era; First Era; Second Era; Third Era e Fourth Era](http://en.uesp.net/wiki/Lore:History). Todas as informações retiradas de <http://en.uesp.net/wiki/Lore:History>

³⁰ O termo “instalação” é utilizado em dois contextos principais neste trabalho: o processo de instalação de um certo videogame ou *mod* na plataforma do jogador; um videogame em específico, geralmente inserido numa série composta por vários (ou seja, como se fosse um capítulo de um livro).

³¹ O objectivo principal do primeiro título, *Arena*, é salvar Imperador Uriel Septim VII que se encontra preso numa outra dimensão. O Imperador foi traído pelo feiticeiro Jagar Tharn, que o mandou exilar enquanto impersonava o verdadeiro Imperador e ordenava Tamriel. Assim, a personagem do jogador tem de procurar o *Staff of Chaos* lendário para viajar e encontrar o Imperador, restaurando a ordem e paz no continente. Na instalação seguinte, o mesmo Imperador recruta a personagem do jogador para exorcisar o espírito do falecido Rei de *Daggerfall*, Lysandus. A escolha do jogador ao longo das várias etapas da missão, principalmente a nível de alianças com facções e casas reais, vai determinar o progresso e conclusão da narrativa principal. Todas as informações aqui: http://en.uesp.net/wiki/Arena:Main_Quest e http://en.uesp.net/wiki/Daggerfall:Main_Quest_Walkthrough.

por fim, atribuir-lhe determinadas especializações que irão definir o modo geral de jogabilidade. Estas especializações estão principalmente associadas à forma de disputa, divididas em três categorias principais: combate, magia ou evasão. É evidente que não são divisões limitadas, e é de acordo com as preferências do jogador alinhar-se totalmente com as características propostas ou criar uma personagem mais flexível, por exemplo, um guerreiro de espada e escudo que também possa utilizar magia para se tornar invisível ou criar tempestades de fogo. Contudo, cada raça disponível da história de *Elder Scrolls* tem as suas competências específicas e também fraquezas, pelo que a sua história e descrição são também uma forma de informar e ajudar os jogadores, principalmente os iniciantes, a desenvolverem uma personagem sólida que irá contribuir para um percurso regular da mesma ao longo da narrativa. Para sumarizar, entre os vários grupos culturais que integram o universo de *Elder Scrolls*, existe um leque de dez disponíveis para jogar com³², designadamente os Humanos (divididos em *Bretons*, *Imperials*, *Nords* e *Redguards*), os Elfos (*Altmer*, *Bosmer*, *Dunmer* e *Orsimer*, ou seja, *High Elves*, *Wood Elves*, *Dark Elves* e *Orcs*) e os *Argonians* e *Kahjiits*, raças antropomórficas.



Figura 3. As ilustrações oficiais de cada raça jogável nos videojogos *Elder Scrolls*. Imagem retirada de [http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Races_\(Oblivion\)](http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Races_(Oblivion))

³² Os dez tipos de personagens apenas ficaram disponibilizados a partir de *Morrowind*. Nas duas instalações anteriores, os *Imperials* e os *Orcs* não estavam inseridos no menu de selecção: [http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Races_\(Oblivion\)](http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Races_(Oblivion))

Cada grupo é dividido então não só pela zona onde habita como pelas suas características e histórias, revelando uma grande profundidade de narrativa que constrói esta série e que é perceptível não só ao jogar e a ler os livros disponíveis nos próprios videojogos, como também através da consulta das *wikis* desenvolvidas para cada instalação.

Um outro aspecto que se torna ainda mais relevante de discutir no contexto desta saga é a música. *Arena* e *Daggerfall* tiveram como compositor das suas bandas sonoras Eric Heberling, tendo trabalhado com as capacidades crescentes de armazenamento musical nos computadores pessoais com o sistema operativo [MS-DOS](#), resultando numa hora de acompanhamento musical para ambas as instalações³³. Não existem, de facto, quase nenhuma informação sobre a banda sonora destes dois videojogos, excepto vários vídeos no *Youtube* com os temas principais e a compilação das várias faixas. É a partir de *Morrowind* que a música desta saga ganha um papel de destaque através da participação de Jeremy Soule na composição de cerca de uma hora de banda sonora com mais qualidade sonora, com a inclusão de timbres semelhantes a instrumentos acústicos (em oposição aos sintetizadores e a sua sonoridade típica utilizada na década de 90) e, principalmente, a definição de um tema principal que viria a tornar-se um “ícone” musical de *Elder Scrolls*.

É deveras curioso o facto desta série ser pouco visível como objecto de estudo no meio académico. O seu crescente reconhecimento – principalmente a partir de *Morrowind* com mais prémios de *Game of The Year* e a renovação destas atribuições nos dois videojogos seguintes, *Oblivion* e *Skyrim* – poderia ser um factor influenciável para impulsionar o estudo da mesma. De facto, mesmo com a multiplicidade de videojogos de mundo aberto, a série *Elder Scrolls* percorre mais do que duas décadas com títulos que aprofundam e propõem novas camadas na narrativa do mundo de Tamriel, sendo acompanhada por diversas cibercomunidades de fãs ao longo dos anos (Murray 2013). No meio ludomusicológico, a música nesta série, especificamente no caso de *Elder Scrolls*, é observada por Iain Hart, que propõe uma análise do acompanhamento musical no caso de *Oblivion* a partir de uma perspectiva semiótica (a

³³ Banda sonora completa respectiva disponível aqui: https://www.youtube.com/watch?v=1_rReTT0HB0 e <https://www.youtube.com/watch?v=iRgNNGt6pDg>

qual também tem sido pouco explorada nesta área, sendo um dos primeiros artigos neste campo). Numa crítica pessoal à última conferência homónima do grupo de investigação britânico *Ludomusicology*, Sebastian Urrea indica que, entre os vários tópicos debatidos no evento, as várias discussões foram bastante abrangentes, incluindo uma perspectiva analítica por parte de James Tate relativamente ao estilo musical de Jeremy Soule (Urrea 2016), o compositor dos dois videojogos aqui abordados, embora não tenha tido acesso à respectiva apresentação durante a recolha de dados para esta dissertação.

Como mencionado, a associação de Jeremy Soule à série *Elder Scrolls* a partir de *Morrowind* resultou no tema principal para esse videojogo denominado *Call of Magic* (ou *Nerevar Rising*). Este tema é considerado a marca musical desta saga, sendo referido em artigos e *tops online* como das “[melhores músicas para videojogos de sempre](#)”³⁴ e tornando-se um objecto de discussão por utilizadores em vários fóruns e espaços associados à saga, que muitas vezes o caracterizam como “nostálgico”³⁵ – “I don't think any TES song will ever make me go full nostalgia like Nerevar Rising does. It's just the title music, but it's damn good title music.” (Pariah_The_Pariah e shikamaruispwn 2014) – ou “icónico” (Dean 2013).

³⁴ <http://www.gamesradar.com/the-25-greatest-video-game-soundtracks-of-all-time/> (Agnello 2016)

³⁵ Neste contexto, o termo nostálgico é aplicado devido ao facto do videojogo, em primeiro lugar, ser considerado antigo ou ultrapassado. Muitos jogadores que conhecem e se inserem na série *Elder Scrolls*, por vezes, apenas jogaram *Oblivion* e/ou *Skyrim*, lançados em 2006 e 2011, respectivamente. Embora o tema musical das duas últimas instalações seja distinto, ambos são reinterpretações do de *Morrowind* que, como discutido, é considerado icónico. Os jogadores que efectivamente jogaram *Morrowind* quando foi lançado têm uma grande diferença de idade entre os jogadores que conheceram a série *Elder Scrolls* a partir de *Oblivion* ou mesmo *Skyrim*, e esses puderam observar a transformação e a introdução não só de novos títulos e narrativas como de novo material musical. Deste modo, ouvir o tema de *Morrowind* após terem passado mais de dez anos para o lançamento da última instalação é considerado um acto nostálgico devido às experiências pessoais (e à música que as acompanhava) que os jogadores tiveram ao interagir com um videojogo inovador e relevante não só para a série como para a indústria deste formato como para o próprio género *RPG*.



Figura 4 - Transcrição pessoal do tema de *Morrowind*. A música original pode ser ouvida aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=nJD-Ufi1jGk>.

Com os objectivos principais de discutir a música em *Oblivion* e *Skyrim*, especificamente as suas características, funções e discursos sobre a mesma nesta secção, é necessário contextualizar cada instalação. Assim, será exposto cada videojogo e a sua banda sonora separadamente de modo a que, de seguida, seja possível o cruzamento entre ambos e a respectiva reflexão.

Oblivion, a quarta instalação da série *Elder Scrolls*, *Oblivion*, foi lançado em 2006 cuja narrativa decorre na província de Cyrodiil seis anos após os acontecimentos de *Morrowind* (embora não seja uma sequência directa). O evento principal neste videojogo é *A Crise de Oblivion (The Oblivion Crisis)*, despoletado pela abertura misteriosa de vários portais para uma dimensão alternativa denominada *Oblivion*, sendo esta considerada maléfica e uma ameaça para a paz em que Tamriel se encontrava. É nesta realidade distinta que se encontra um outro tipo de criaturas fantásticas, os *Daedra*³⁶.

³⁶ <http://en.uesp.net/wiki/Lore:Daedra>



Figura 5. Plano geral da Imperial City, capital de Cyrodiil, e o ambiente geral do mundo paralelo de *Oblivion*.
Imagens retiradas do Google Images, <https://goo.gl/wfv832> e <https://goo.gl/fgfDgb>

Como foi referido, *Oblivion* é um videojogo de mundo aberto em que é necessária uma personagem para poder, obviamente, jogar e interagir com o mundo proposto. É claro que, com o desenvolvimento das capacidades gráficas das plataformas tecnológicas como computadores e consolas, as componentes que constituem cada videojogo sejam distintas entre si independentemente do facto de estarem intrinsecamente relacionadas. É possível observar a crescente qualidade visual das paisagens, das personagens e objectos. Paralelamente à representação dos espaços geográficos característicos da narrativa de *Oblivion* na figura 5, o menu de criação da personagem também apresenta os grupos culturais com uma aparência mais detalhada. Os seus modelos genéricos estão representados na seguinte imagem:



Figura 5.1. Imagem das personagens disponíveis para jogador criar o respectivo protagonista. Sequência superior: *Human, Khajit, Nord, Orc, Dark Elf*. Sequência inferior: *Wood Elf, Argonian, Breton, Redguard*. Retirado de <https://goo.gl/zagn3U>.

Tal como a componente gráfica, a música foi também um objecto que mereceu mais atenção e desenvolvimento por parte do estúdio Bethesda e do compositor Jeremy Soule. Neste aspecto, o videojogo é composto por uma banda sonora com cerca de uma hora (59:30) dividida em 28 faixas³⁷, das quais 26 é que são integradas na mesma³⁸. No directório de instalação dos ficheiros de *Oblivion* na plataforma de computador, a pasta “Música” está subdividida nestas mesmas categorias, nas quais cada conjunto de faixas tem um sistema-nominal para os ficheiros de acordo com a sua função para facilitar o processo de produção e de funcionamento das músicas no sistema interno do videojogo³⁹. As categorias são, a saber:

- *Explore*: exploração. Faixas tocadas quando o jogador se encontra no meio exterior/natureza do jogo, composto por montanhas, aldeias, florestas, entre outros
- *Public*: público. Faixas tocadas quando o jogador se localiza numa cidade, numa taberna, numa residência ou numa igreja/capela.
- *Dungeon*: masmorras/cavernas. Faixas tocadas apenas quando o jogador está numa caverna, ruína, em fortes ou minas.
- *Battle*: batalha. Faixas tocadas apenas quando o jogador se encontra em perigo e/ou está a ser atacado.
- *Special*: especial. Faixas tocadas em momentos específicos durante o jogo, ou seja, quando o personagem do jogador sobe de nível ou morre.

As músicas inseridas em cada categoria têm um título específico individualmente dado pelo compositor que é visível se o utilizador comprar o CD em suportes físico ou digital. Estas categorias determinam a selecção de faixas que irão acompanhar a acção durante o percurso do personagem do jogador, sendo os principais factores a localização geográfica do mesmo ou quando a sua personagem entra em combate/encontra uma

³⁷ A banda sonora e as suas categorias estão identificadas e esquematizadas na tabela B.1 em anexo. A informação original pode ser consultada aqui: <http://en.uesp.net/wiki/Oblivion:Music>

³⁸ Essas duas faixas estão na categoria “especial”, têm uma duração inferior a 20 segundos e apenas são tocadas no avanço do nível do personagem do jogador ou quando o mesmo morre, pelo que não são consideradas como uma parte integrante da banda sonora. O nível da personagem é uma forma de representar o avanço da própria construção, adaptação e aprendizagem de ferramentas e capacidades à medida que as acções do jogador na narrativa determinam este processo, dependente do tipo de personagem que o utilizador escolheu.

³⁹ <http://www.uesp.net/wiki/Oblivion:Oblivion>. Verificar a tabela B.1 em anexo.

ameaça. Ao estabelecer o percurso proposto por Summers em *Oblivion*, ou seja, desde a abertura do ficheiro principal do videojogo até momento de jogabilidade activa, este título é constituído musicalmente por: (1) Células sonoras que acompanham os logótipos das empresas responsáveis (Bethesda Softworks, 2K Games e Bethesda Game Studios) → (2) Menu inicial que apresenta o tema principal de *Oblivion* → (3) Cinemática introdutória → (4) Construção do personagem e início da jogabilidade activa.

O menu inicial de *Oblivion*, acompanhado com uma imagem em movimento do mapa da província de Cyrodiil onde a narrativa ocorre, apresenta o tema principal *Reign of the Septims* que estabelece um paralelo muito claro com a prequela, *Morrowind*. Enquanto ambos os temas são sempre iniciados com um motivo unicamente rítmico, *Morrowind* apresenta um andamento mais lento, a linha melódica a cargo das madeiras e piano e o acompanhamento rítmico nas cordas e percussão, com a entrada progressiva das trompas. Em *Oblivion*, o ambiente da peça é marcial com um andamento vivo através do acompanhamento rítmico e harmónico composto nas cordas e o tema destacado nas trompas.



Figura 5.2 Transcrição pessoal do início do tema *Reign of the Septims*. A música original pode ser ouvida aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=OJ5gN1DwNDE>.

De acordo com Summers referido na secção 1.2, a música do menu inicial pode ser considerada uma das componentes principais para o despertar do interesse e atenção do jogador que se encontra nesta fase do videojogo e que irá ser reforçada precisamente através da exploração temática presente na cinemática consequente.



Figura 5.3. Tema de *Elder Scrolls* readaptado para *Oblivion*. Transcrição da autoria de Taylor Preston, acessível gratuitamente e retirada de *MuseScore*: <https://musescore.com/user/2636766/scores/2012571>

O material musical presente nesta cinemática integra várias células melódico-rítmicas audíveis em várias faixas da banda sonora, principalmente da categoria “exploração” e “batalha”, o que se traduz em duas secções bastante distintas entre si a nível de andamento e atmosfera que acompanham e atribuem diversos significados logo na cinemática inicial que contextualiza a narrativa de um modo pouco aprofundado para permitir o envolvimento gradual do jogador ao longo da sua experiência.

Como foi observado anteriormente, as cinemáticas podem ter várias funções e modos de construção em videojogos. No caso de *Oblivion*, este inclui no seu início uma cinemática introdutória não-interactiva, em que é contextualizado ao jogador os principais aspectos da narrativa: especificamente, esta tem como objectivos o estabelecimento e definição do cenário e contexto históricos iniciais através da narração do Imperador de Tamriel, Uriel Septim. A música acompanha a dualidade da narrativa apresentada na mesma⁴⁰ e apresenta uma série de elementos que caracterizam as faixas integrantes das categorias da banda sonora mencionadas, principalmente a nível tímbrico, assim como o ambiente subjacente na narrativa e universo propostos por *Oblivion*. A primeira secção da cinemática, focada na apresentação da ameaça iminente oriunda da dimensão alternativa *Oblivion*, é representada musicalmente através da

⁴⁰ Recomenda-se a visualização desta cinemática introdutória através da seguinte hiperligação, cujo vídeo é a remasterização da mesma - <https://www.youtube.com/watch?v=MpJD7yKSbWs>. Os dois ambientes musicais referidos são claramente audíveis entre os segundos 00:42 e 00:43, estabelecendo um paralelo entre a ameaça do mundo de *Oblivion* e a dimensão da paisagem e natureza características de Cyrodiil e a cidade capital, Imperial City.

adição de naipes instrumentais num crescendo sucessivo. Após a breve introdução das cordas, apontamentos *glissandi* na harpa e um curto motivo nas flautas, uma célula temática distinta nas cordas entra em destaque com o crescente acompanhamento rítmico característico do tema central que introduz uma variação do tema nas trompas associado à mesma ameaça:



Figura 5.4 Transcrição da célula melódica representativa da ameaça de *Oblivion* nas trompas.

Com o surgimento súbito de um clarão branco, é apresentado ao jogador uma “visão” aérea do mundo e paisagem envolventes da cidade principal do videojogo, Imperial City, o rio, a floresta e montanhas num enquadramento visual que apela ao idílico e bucólico presente em Cyrodiil, remetendo para o *design* pastoral do século XIX discutido por Martin:

The bucolic, pre-industrial repose of Tamriel is threatened by an industrial Oblivion. What is different here from the pastoral as encountered above is the urgency of this threat. In the Eclogues, the encroachment of civilisation on the one side and wilderness on the other serve to highlight its tranquillity. In the Oblivion version of the pastoral the encroaching forces serve as a call to arms. It is not the idyll that is the focus but rather the threat to it. The abiding energy is not one of repose or admiration but of what is anathema to the pastoral (and fundamental to video games): action. (Martin 2010, 2)

O importante a focar a partir de Martin é a representação clara da distinção entre o bem e o mal; os campos verdejantes, rios e florestas enquanto um ambiente pastoral e bucólico, tal como a província do *Shire* dos Hobbits em *Senhor dos Anéis*, são ameaçados por uma força maléfica com um enorme poder mágico, o motor da narrativa.

Aqui, a transição repentina entre estes dois ambientes é acompanhada por um clímax orquestral que resulta na presença breve de um coro feminino e introdução em formato marcha, apelando ao triunfal, com a inclusão do tema central de *Oblivion* já exposto anteriormente enquanto a cidade é colocada em destaque e o título do

videojogo é apresentado, levando ao menu da criação e personalização da personagem de acordo com os critérios já indicados. Nesta componente, a música é automaticamente alterada de forma aleatória para uma das faixas integrantes da categoria “masmorras/cavernas” reforçando a narrativa que se inicia numa cela da prisão da mesma cidade.

Ao longo do videojogo – excepto no final da narrativa principal onde a entidade maléfica é derrotada e aí é apresentada ao jogador uma cinemática a celebrar a sua vitória – não há quaisquer outros momentos não-interactivos que interrompam a jogabilidade dita activa. Em situações pontuais associadas às missões que o participante está a desempenhar, a personagem fica impedido de se mover ou fazer quaisquer outras acções enquanto o ambiente envolvente continua activo (isto ocorre principalmente em diálogos importantes entre personagens que o jogador tenha de ouvir).

A música escutada durante a jogabilidade altera-se apenas em função do local onde se encontra e se a personagem se encontra em perigo ou está sob ataque. Assim, esta pode ser considerada dinâmica, no sentido em que reage à jogabilidade activa no ambiente do videojogo e é manipulada pelo próprio jogador – desde a alteração da música da categoria “exploração” ao sair de uma floresta e entrar numa cidade, categoria “público”, como na própria cidade um inimigo atacar e a música alterar para uma da categoria “batalha”.

Iain Hart discute que a utilização da música e a sua interligação com o texto dos videojogos está dependente da noção de que a música molda uma das partes de um texto audiovisual, e de que esta não é o único componente semiótico em acção neste formato mas sim um dos elementos de todo um conjunto de forças de significado em operação. O componente da performatividade⁴¹ das interacções do jogador com o quadro das experiências musicais de um videojogo demonstra que tanto a origem como o fluxo de significado(s) estão totalmente dependentes do participante, pois sem ele, o videojogo e a sua música estão incompletos. Tal como Hart menciona:

⁴¹ Embora as questões de performatividade e performance não sejam elementos em foco nesta dissertação, recomenda-se a leitura de como Kiri Miller (2012) e Michael Austin (2016), duas referências que se debruçam sobre as componentes de interpretação e execução da música de videojogos sob vários formatos e a sua relação com a interactividade.

The music's initial composition imbues it with meaning, through both social conventions and its relationship to other elements within the game, but the player's configuration of the game is a significant enough source of musical meaning to warrant a separate semiotic analysis. (Hart 2014)

Assim, a música que é ouvida durante o processo de jogo de *Oblivion* (ou *Skyrim*, neste caso) será considerada pelo jogador como a música “de *Oblivion*” e não a música que ouviu enquanto jogava *Oblivion* (*ibid.*, 2014).

Jeremy Soule, compositor das bandas-sonoras das últimas três instalações já referidas de *Elder Scrolls*, providencia alguns comentários nas redes sociais – principalmente no Facebook – e em entrevistas *online* relativas às suas composições. No caso de *Oblivion*, Soule revela que não tinha em mente nenhuma personagem ou eventos em específico, mas a música de *Oblivion* tinha como objectivo “(...) to comment on the human condition and beauty of life”⁴² como consequência de um acidente de carro ocorrido durante o processo compositivo da mesma, que quase resultou na sua morte.

Esta banda sonora e respectivos processos foram alvo de várias críticas, incluindo a do site *GSoundtracks: a video game music website* que a define como “(...) a conventional but atmospheric fantasy score” (Ittensohn 2006), reutilizando vários dos motivos presentes na banda sonora de *Morrowind* e ainda a respectiva composição através de *samples* digitais, apenas com algumas gravações de instrumentos físicos.

A atribuição do termo “convencional” à composição e respectivo estilo da mesma em *Oblivion* pode ser um resultado de uma série de códigos associados à música em média, especialmente no cinema. A utilização dos metais, ritmos pontuados e melodias ascendentes em secções temáticas de destaque ou em batalha são elementos presentes e certamente inspirados em estereótipos musicais associados à música para filmes no panorama ocidental, especialmente Hollywood, com referências, por exemplo, à trilogia *Senhor dos Anéis* (Jackson 2001-2003), que recorre à familiaridade

⁴² http://www.uesp.net/wiki/Oblivion:Music#cite_note-1.

destas sonoridades por parte de um público em contacto com este meio (van Leeuwen 1998; Hart 2014).

Antes de aprofundar este ponto de vista, é importante contextualizar e estabelecer um paralelo com a banda sonora do título seguinte a *Oblivion*, *Skyrim*. *The Elder Scrolls V: Skyrim*, lançado em 2011, coloca a sua narrativa na província mais a norte do continente de Tamriel, *Skyrim*, onde as temperaturas baixas e estilo de vida se aproximam do imaginário e estereótipos nórdicos e *viking*, com a proliferação de armaduras e armas com chifres, peles de animais, o elemento de caça, entre outros. Os eventos que decorrem no videojogo, 200 anos depois de *Oblivion*, centram-se no misterioso regresso de dragões, especialmente Alduin “The World-Eater”, e de (novamente) o herói responsável (a personagem do jogador) por derrotá-lo e trazer a paz a *Skyrim*, que também se encontra numa guerra civil entre duas facções – a protectora da “tradição nórdica” de *Skyrim* e a tentativa de implementação do estilo de vida imperial explorado em *Oblivion*.



Figura 6. Paisagem típica de *Skyrim* e a representação de um dragão na presença uma aurora boreal. Imagens retiradas de <https://goo.gl/rK581X> e <https://goo.gl/1c8NsP>

A banda sonora de *Skyrim* apresenta diferenças determinantes relativamente ao título anterior especialmente a nível de duração. Enquanto *Oblivion* tem cerca de uma hora de música, *Skyrim*, com o mesmo sistema de divisão de ficheiros nominalmente e por categorias, tem cerca de quatro horas de música (03:39:01) em 53 faixas (em que uma delas tem 43:34 minutos denominada *Atmospheres*, ou seja, todos os sons constituintes da paisagem sonora do videojogo, desde a água, vento, chuva, neve, etc.).

As próprias categorias musicais, praticamente idênticas a *Oblivion*, possuem também subdivisões consoante a região do mapa ou a altura do dia⁴³:

Categoria	Subdivisão	Observações/definição
Explore (exploração)	<i>Morning</i> <i>Day</i> <i>Dusk</i> <i>Night</i>	Manhã Dia Crepúsculo Noite
Town (cidade)	<i>Day</i>	Equivalente à categoria <i>Public</i> de <i>Oblivion</i> Subdivisão de dia aplicada nestes locais
Tavern (taberna)	-	Apenas em tabernas/pousadas
Combat (combate)	<i>Boss</i>	A subdivisão <i>boss</i> refere-se aos possíveis encontros entre um inimigo de nível mais elevado do que o personagem do jogador e relevante para o arco narrativo (principalmente dragões)
Dungeon (calabouços, masmorras)	<i>Cave</i> <i>Fort</i> <i>Ice</i>	Apenas em cavernas Apenas em fortes e castelos Em cavernas de gelo e outras regiões geladas
Special (especial)	-	Faixas tocadas em momentos específicos durante o videojogo, incluindo o tema principal.
Other (outras)	-	Critério idêntico à categoria anterior e inclui a faixa já referida <i>Atmosferas</i> .

Figura 6.1 Esquema da estruturação interna da banda sonora de *Skyrim* e respectivas categorias.

Tal como foi feito em *Oblivion* (p. 34), é possível também esquematizar o percurso inicial dos vários momentos que precedem a jogabilidade activa de *Skyrim* através do esquema proposto por Summers. Deste modo: (1) Células sonoras que acompanham os logótipos das empresas responsáveis (Bethesda Game Studios) → (2) Menu inicial que apresenta o tema principal de *Skyrim* → (3) Segmento semi-interactivo introdutório → (4) Construção do personagem e início da jogabilidade activa.

Ao contrário de *Oblivion*, *Skyrim* não tem uma cinemática introdutória. Em vez de utilizar esse recurso, o início do videojogo é apresentado através de um segmento semi-interactivo, em que a personagem do jogador, ainda por definir e caracterizar, está em primeira pessoa e o participante pode utilizar o comando ou o rato para movimentar a câmara enquanto está numa carroça em andamento com outros prisioneiros que

⁴³ Verificar a tabela B.3 em anexo. Todas as informações retiradas de <http://www.uesp.net/wiki/Skyrim:Music>.

indicam que vão ser executados na aldeia de Helgen. Após chegar ao destino, os guardas chamam genericamente a personagem do utilizador, esta será definida e personalizada dentro dos dez grupos culturais disponíveis referidos (tal como em *Morrowind* e *Oblivion*) e, ao avistar pela primeira vez o dragão antagonista, Alduin, a jogabilidade activa é iniciada com a informação do objectivo principal, fugir do ataque.



Figura 6.2 Imagem das personagens disponíveis para o jogador criar o respectivo protagonista. Sequência superior: *Human, Khajit, Nord, Orc, Dark Elf*. Sequência inferior: *Wood Elf, Argonian, Breton, Redguard*. Retirado de <https://goo.gl/iHJ1HH>.

O tema principal de *Skyrim*, denominado *Dragonborn* e apresentado primeiramente no menu inicial estabelece a sonoridade principal do videojogo. À semelhança de *Morrowind*, começa com um ostinato rítmico reforçado na percussão e vozes masculinas em crescendo que levam a um *tutti* orquestral com o tema melódico característico de *Elder Scrolls* a partir de *Morrowind*.

O coro masculino – composto por 30 intervenientes sobrepostos duas vezes para resultar em 90 vozes⁴⁴ – é o recurso mais utilizado não só no tema como nas faixas da subcategoria *Boss* associado ao/à protagonista *Dragonborn* e ao combate com os dragões. A linguagem e escrita desenvolvida para o videojogo denominada *Dovahzul* – “dragonês” – é também um recurso muito importante para a *lore* – a história do

⁴⁴ http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Skyrim_Soundtrack.

universo – de *Skyrim*, providenciando mais profundidade tanto à narrativa a nível de detalhe e coerência entre as componentes que a constituem (a letra do tema inclui a profecia pensada para o videojogo)⁴⁵ tanto ao próprio processo compositivo:

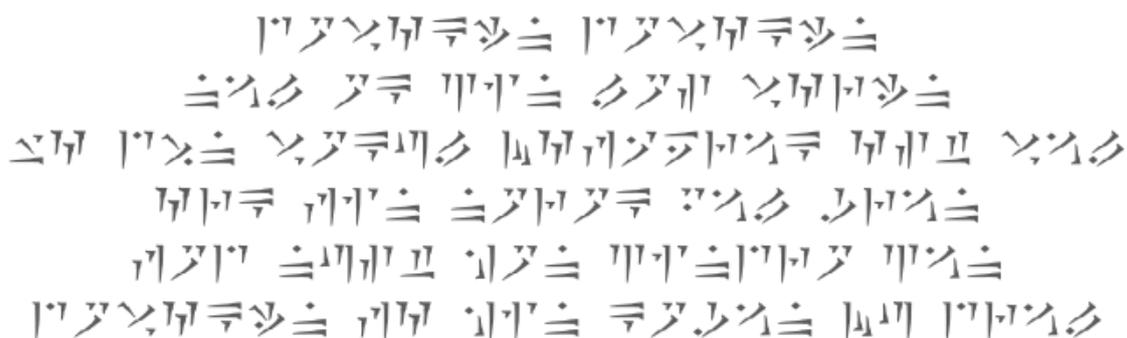


Figura 6.3 A profecia do *Dragonborn* na língua *Dovahzul*. Retirada de http://geweldigheid.wikia.com/wiki/File:Dragon_Born_Prophecy.png.

Para além da banda sonora que acompanha a jogabilidade activa segundo os critérios já referidos, ao universo de *Skyrim* foram acrescentados bardos nas tabernas na maioria das cidades principais do videojogo que, ao interagir com as NPCs⁴⁶ - personagens não-jogáveis – e pagar uma quantia de ouro podem executar uma em três músicas para tambor, seis músicas para flauta e quatro para alaúde. Para além das *Bardic Performances*, alguns bardos podem ainda executar cinco canções dependendo do progresso do jogador na missão principal: *Ragnar the Red*; *The Dragonborn Comes*; *Age of Aggression*; *Age of Oppression* e *Tales of the Tongues*⁴⁷.

Enquanto *Oblivion* é considerado num *site* especializado em música de videojogos como um videojogo com uma “(...) conventional but atmospheric fantasy score” (Ittensohn 2006), já *Skyrim* “(...) impressively draws on the whole spectrum of musical expression” (*ibid.* 2013). Entre artigos e entradas em fóruns, blogs de opinião e principalmente comentários no *Youtube*, proliferam termos e discursos em torno do

⁴⁵ http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Dragon_Alphabet.

⁴⁶ NPC – *non-playable characters*. Personagens não-jogáveis, ou seja, personagens com os quais se pode interagir para obter informações, missões, objetivos, recursos, etc., para preencher o ambiente mas com os quais não se tem qualquer acção que permita controlo.

⁴⁷ Duas das canções estão também dependentes da afiliação da cidade onde a taberna se encontra com uma das duas facções em disputa entre si. *Age of Aggression* é tocada no contexto de uma aliança com a facção “Imperial” e *Age of Oppression* relativa à facção local/rebelde, “Stormcloaks”. Todas as informações retiradas de http://www.uesp.net/wiki/Skyrim:Bardic_Performances.

“épico”, “herói”, “masculino” e da “qualidade” que a música de *Skyrim* propõe a utilizadores com a respectiva audição: “that awkward moment when you realize that *music in video games are a billion times better* than music on the radio.” (ador757 2016); “This song is so *manly* my sister grew chest hair when she heard it.” (PitchSwitch 2016); “I was taking a massive shit whilst listening to this. Even my godamn shit *grew a beard and chest hair.*” (Dead Memes 2017); “It's been 5 years and this song is still *epic!*” (Flaggkaten 2016); “im eating mash potatoes to the beat of this *most bad ass potatoes ever*” (Deadpwner99 , The undead master 2016)⁴⁸, entre muitos outros. A associação entre a ideia de masculinidade representada pelo súbito crescimento de pêlo corporal ou a agressividade em realizar pequenas tarefas ou comer batatas é automaticamente relacionada por estes utilizadores com as características principais do tema musical de *Skyrim*, em particular, o coro masculino, percussão e o papel de destaque da orquestra sinfónica. Embora o tom irónico ou cómico subjacente a estes comentários e opiniões, reflectem a posição e perspectiva de imensos jogadores que se integram no universo de *Elder Scrolls* relativamente à importância da música na definição de uma narrativa virtual.

Relativamente a *Oblivion*, os discursos em comentários do *Youtube* centram-se, entre outros termos, em música com referências a “nostalgia”, “sentimental”, “pacífica”, “medieval”: “I could listen to this every day. It's so peaceful and inspiring.” (Thewifeswapped 2016); “tries to fight off the nostalgia (...) loses” (Blair Holmgren 2016, negrito no original); “if you are wondering why oblivions soundtrack is so calm and soothing it's because the games composer had a near death experience in a car accident and based this soundtrack on the beauties of life” (Gerardog 2016); “so medieval like, so gentle, so perfect.” (LuckySmooth 2016)⁴⁹.

Com o mesmo esquema de divisão e funcionamento das músicas na jogabilidade activa num sistema dinâmico, os idiomas musicais utilizados em ambos os videojogos são cuidadosamente construídos – embora com uma linguagem semelhante por parte

⁴⁸ Estes comentários identificados com os autores dos mesmos foram retirados dos dois vídeos com mais visualizações correspondentes ao [tema principal](#) e à [compilação da banda sonora](#) de *Skyrim*, identificados na bibliografia final. Itálicos pela autora.

⁴⁹ Estes comentários identificados com os autores dos mesmos foram retirados dos dois vídeos com mais visualizações correspondentes à [compilação da banda sonora](#) de *Oblivion* e a temas específicos da mesma, identificados nas referências no final do documento. Itálicos pela autora.

do compositor e recursos distintos em ambos – de modo a corresponder a uma série de códigos visuais estabelecidos pelo universo dos dois títulos. A relação entre a imagem, música e acção, dependente do utilizador, contribuem para o processo dinâmico de interpretação dos elementos constituintes destes videojogos (Hart 2014), apelando à familiaridade que a indústria do entretenimento constrói com os estereótipos sucessivos e presentes em diversos meios audiovisuais.

As várias funções da música nestes meios, principalmente na área do cinema e teorizadas/discutidas por múltiplos autores, (Adorno e Eisler 1946; Gorbman 1989; Chion 1994; Citron 2000; Kassabian 2001, 2009; Neumeyer 2014; Elferen 2012, 2013, 2016), revelam-se semelhantes ao modo como a música em videojogos actua, acompanha e também define a acção. Kathryn Kalinak refere que a música para cinema pode especificar o tempo e espaço da narrativa, pode criar um ambiente e formar uma atmosfera, pode salientar elementos tanto presentes na acção como não, enriquecendo o desenvolvimento da narrativa, e ainda contribuir para sugerir emoções e/ou relações emocionais entre personagens ou situações e a audiência (Kalinak 2010, 1-2). As várias propriedades que a música para cinema apresenta, desde ritmo e andamento até altura e timbre, operam em conjunto eficazmente através das convenções musicais cujos significados são veiculados através da ideia de associação (*ibid.*, 14).

Considerando que a maior parte da música composta para videojogos baseia-se na tradição compositiva para Hollywood, Kalinak exemplifica que os metais têm conotado a ideia de heroísmo (*ibid.*, 14), assim como os metais e coros masculinos que acompanham a luta contra o mal em *Senhor dos Anéis* são transportados para videojogos cujo idioma musical se identifique como “épico” (Van Elferen 2016, 37). Em *Skyrim*, por exemplo, é tornada explícita por parte do director de áudio Mark Lampert do videojogo a procura por um “(...) heavy-handed brutal sound, you know, it’s the land the nords in *Skyrim*, so we don’t want it to be as melodic or flowing as it was before (...) so we’ve got this great idea for a viking choir, a big choir of hundreds of vikings.” (GameInformer, 2011). O reforço da percussão e a inclusão de uma componente coral masculina, principalmente no tema principal e nas faixas musicais inseridas na subdivisão *Boss* da categoria de combate, revela-se assim um dos factores mais importantes para a definição do ambiente nórdico, agressivo, masculino e de força

representado nas paisagens e narrativa de *Skyrim*. Como Lampert referiu, o tema não poderia ser tão “melódico ou fluido como antes”, o que significa que estaria a referir-se a *Oblivion* primariamente.

Enquanto as músicas nas categorias de exploração, caves e cidades não apresentam diferenças particularmente fortes entre si, a situação de combate em ambos é alvo de mais atenção e discussão por parte da empresa a nível de produção e dos jogadores a nível de recepção. *Oblivion* e *Skyrim* são videojogos cujo sistema, narrativa e diversidade de acções permitem jogar durante horas indefinidas. À excepção do combate, a categoria de exploração tem o maior número de músicas – sete para *Oblivion* e vinte para *Skyrim* –, cujas maiores distinções entre estas faixas, para além da quantidade, são a qualidade sonora, a duração das mesmas e a inclusão de mais metais e vozes em *Skyrim*, respectivamente. O próprio paratexto⁵⁰ de cada faixa nestas categorias é semelhante em ambos os videojogos, alusivo ao horizonte, a viagens, ao amanhecer, entre outros, tal como em combate, referindo armas, violência e outros termos de contexto bélico. Esta estruturação musical apenas é visível se se consultar as informações dos videojogos *online* ou se se comprar a banda sonora oficial dos mesmos; para um jogador que irá começar *Oblivion* ou *Skyrim* pela primeira vez, a primeira impressão musical que irá receber será através do tema, presente no menu inicial de cada título.

O tema musical, neste contexto, revela-se assim uma das componentes mais importantes na definição e caracterização do ambiente e narrativa destes videojogos, em que o seu estilo, instrumentação e sonoridade geral cria uma relação associativa de ideias entre o utilizador e o universo proposto em cada um. A unidade na construção da narrativa através da repetição e variação de materiais musicais (desde a instrumentação até ao andamento) (Gorbman 1987, 73) é também posta em funcionamento devido à transformação do tema musical já referido composto por Jeremy Soule a partir da terceira instalação, *Morrowind*. O facto de *Oblivion* apresentar-se com um tema cujo

⁵⁰ O conceito de paratextualidade insere-se nas relações transtextuais entre textos discutidas por Genette (1982) (as quais não são herméticas, reforçando a rede de interacções que se pode estabelecer entre os conjuntos de textos). Podendo consistir em títulos, subtítulos, epígrafos, notas de rodapé, etc., e, na música, as indicações interpretativas e expressivas, de andamento, bem como os títulos das peças, são elementos muito importantes na tentativa de controlo e/ou influência na recepção de um texto (ou obra musical) pelo utilizador, embora não seja um dos campos a explorar nesta dissertação.

ritmo e construção assemelham-se a uma marcha militar e a célula melódica principal nas trompas é percebido pelos utilizadores no *Youtube* como algo “heróico”, “patriótico” ou “aventureiro”, principalmente; por outro lado, *Skyrim*, com o seu coro masculino e forte percussão, é “épico”, “glorioso”, “lendário” e “masculino”. Estes termos não são isolados entre cada videojogo, o que por vezes se reflecte também no cruzamento destas ideias entre os temas de cada título: a comparação dos mesmos é muitas vezes sumariada nos comentários desta plataforma como “morrowind sounds all peaceful and wonderful, oblivion sounds more patriotic and has more story to it, and skyrim is holy fuck it's the fucking dragon born” (MetMan85 2011).

É possível observar que a linguagem musical de *Oblivion* se aproxima do “sentimental” com referências ao tópico do “pastoral” (Monelle 2006, 6) na categoria “exploração”, enquanto na categoria “batalha” insere-se num contexto de escrita musical “militar” (Monelle 2006, 273). Embora não seja do âmbito teórico nem dos objectivos principais desta dissertação, é muito interessante e pertinente explorar a partir de uma perspectiva semiótica como é que os discursos musicais pela(s) própria(s) cibercomunidade(s) acerca banda sonora destes videojogos se interligam com a teoria dos tópicos e outras perspectivas semióticas musicais de outros autores. Em *Skyrim*, a sua linguagem musical é considerada “atmosférica” na categoria de exploração, contrastante com o “épico” e “aventureiro” na categoria de combate. van Leeuwen propõe que uma das características principais da música para os média de massas em relação à sua produção de significado é quase exclusivamente através de meios de conotação: em vez de formar as suas próprias convenções, “(...) this music draws from all genres, all rhythmic patterns, all tonalities, all instruments that can at all be “placed” by the listener, however vaguely” (van Leeuwen. 1998, 38). Estes sistemas musicais e respectivas conotações formam várias relações de significado interdependentes do meio audiovisual e do receptor. O autor analisa especificamente o caso da música nos temas de abertura de dois canais televisivos de notícias, assim como alguns exemplos de publicidade; a relação entre a música do anúncio e o público é em si uma comunicação entre dois agentes que estão representados simbolicamente na mesma, pelo que a ideia da música como “terceira pessoa” se torna uma metáfora (*ibid.* 1998, 38). Os temas musicais de *Oblivion* e *Skyrim* são o primeiro contacto musical do jogador

com estes videojogos – através da sua audição na primeira vez ao jogar cada um, a adaptação de cada tema ao imaginário e ambiente propostos procura criar uma ponte relativamente fácil de identificação através de convenções musicais presentes em muitos formatos audiovisuais. Aliás, a forte dependência da relação entre imagem e música e os sistemas sociais e de produção de significado entre estes e o público é transversal a imensos produtos em formatos audiovisuais, sendo um aspecto discutido por DeNora:

Music comes to have recognizable social ‘content’ in and through its perceived participation in these (and other) realms. The idea that music makes use of figures, gestures, styles, sonorities, rhythms and genre, and that these are to varying degrees part of a public stock of musical ‘understanding’ (...) In our own day, despite the range of compositional and reception practices, music is still used to signal plot and mood within the film and television industries and, there, catalogues of musical materials are still employed. If anything, these industries have only multiplied the kinaesthetic music–image associations to which we are exposed, and which the advertising industry draws upon to sell us everything from cars to bars of chocolate. (DeNora 2000, 13)

No caso dos videojogos, para além das relações de significado entre a música, narrativa e jogador, é necessário ter em conta um dos componentes fulcrais e que definem o meio em si, a interactividade. No contexto desta dissertação, o conceito de significado está associado à proposta do autor já referido anteriormente, Iain Hart, dos escassos autores que trabalham a música de videojogos a partir de uma perspectiva semiótica, que a partir de Goyer, Ellis, Molino e van Leeuwen, define o mesmo como “(...) a non-intrinsic, receivable, informative, and influential meaning that is (or has been, or will be) communicated.” (Hart 2014, 275). Assim, para além da própria música enquanto um depósito de significado(s) na narrativa de um videojogo, este mesmo depósito é constantemente reinterpretado e renegociado consoante a perspectiva de quem o joga, o que coloca um outro aspecto a considerar por parte do ludomusicólogo. Em tom de conclusão, há imenso espaço aberto não só para discutir como para explorar na área da ludomusicologia e semiótica da música que, embora não aprofundado nesta dissertação, a proposta e questões ficam em aberto para posteriormente as investigar.

CAPÍTULO 2 – A produção de imersão musical na procura de verosimilhança

Games are rarely set in realistic worlds, however, in the sense that they do not try to re-create present-day life on Earth. In many ways the realism aspired to in games is not a naturalistic realism in the sense of being a simulation of reality, but a cinematic realism that relies on established motion-picture convention. The “cine-real” is a sense of immersion and believability, or verisimilitude, within a fantasy world (Collins 2008, 134).

Ao considerar a música como uma das componentes mais importantes na imersão de um videojogo, esta é um meio que promove – ou até veicula – a ideia de verosimilhança num mundo que pode ser fantástico ou não. A utilização de certas técnicas musicais na composição para as bandas sonoras deste formato – decorrentes de outros audiovisuais como, principalmente, o cinema – procura construir uma dimensão sonora que permita identificar o universo representado.

Neste capítulo, irei focar-me no conceito de imersão musical e no modo como os discursos em torno do mesmo por parte dos compositores dos *mods* musicais e dos utilizadores do *site Nexus Mods* atribuem a esta componente um papel de elevada importância durante a jogabilidade activa de um determinado videojogo. Tenho como principal objectivo demonstrar uma das componentes subjacentes à produção de *mods* musicais para os videojogos *Oblivion* e *Skyrim*, a saber, a relação entre a música e a imersão, e que como é que a mesma influencia o processo compositivo para estes casos. De acordo com os autores dos *mods* seleccionados para este estudo, a música composta neste formato tem de corresponder ao estilo e códigos veiculados por Jeremy Soule, o compositor da banda sonora original. No entanto, a música de Soule corresponde também a uma série de padrões associados à composição musical para audiovisuais, principalmente, com funções e recursos específicos que constroem a literacia audiovisual (Van Elferen 2016) do espectador ou, neste caso, do jogador. A consistência estilística entre a banda sonora pré-existente e os *mods* musicais permite assim o aumento da imersão do utilizador no mundo virtual, incrementando a sensação de uma ideia de verosimilhança ou veracidade, ou seja, a intersecção entre o mundo real onde o participante se encontra e a o mundo proposto pelo sistema do videojogo é

possibilitada, entre vários aspectos, por um conjunto de músicas que correspondam aos imaginários veiculados pela narrativa central dos videogogos.

2.1 Modelos teóricos nos estudos sobre imersão musical

Entre inúmeros espaços de discussão em torno de videogogos, milhares de utilizadores discutem ideias, problemas e outros tópicos relacionados com a música neste meio. No *Another Gamer's Blog*, o autor Isaac Smith (que se identifica como “apenas mais um *gamer*”) discute música, videogogos, tecnologias e outros assuntos do seu interesse pessoal de modo maioritariamente informal e humorístico. Numa entrada⁵¹ em específico, Smith discute as possíveis relações entre videogogos, os seus modos de produção, *design*, entre outros, e a obra e pensamento de Wagner.

So what did Wagner do? He added tons of things, changed everything about how opera was written, how it was constructed, how it was performed, how it was directed, and even how it was viewed (he built his own theater because he thought the regular ones weren't good enough). He was like a musical hipster: “OMG, das ist SO mainstream.” Anyway, he had this idea of “Gesamtkunstwerk.” That's an awesome German word that I feel manly saying, that essentially means “total artwork.” The idea is that every aspect of artistry is present in his operas: the set was designed artfully, the music was written artfully, the singers are also ACTORS, the script was written to be interesting, the plot must be engaging. It must be visually, aurally, and intellectually stimulating. He decided that EVERY aspect of art that was present in opera had to be done as well as it could be done, by the best people. Super brilliant stuff, because (if you dig the whole German thing) Wagner singlehandedly made opera NOT SUCK. Go him! (Smith 2012)

Para Smith, um dos formatos mais próximos da ideia de *gesamtkunstwerk* são os videogogos, que através dos gráficos e respectiva qualidade visual, narrativa, jogabilidade, *voice acting*, cinemáticas, desenvolvimento de personagens, *design* e até as capacidades de programação formam um conjunto de elementos artísticos

⁵¹ Entrada (*entry*) é a tradução de um termo específico no meio dos *blogs* que é equivalente a publicação. As definições gerais da maior parte dos *blogs* organizam os conteúdos por data, colocando as entradas por ordem decrescente. Estas podem também ser referidas como *posts* (publicações), embora entrada seja a palavra mais comum.

semelhantes ao modelo conceptual de Wagner⁵², mais intimista e distinto devido ao facto de se poder interagir com este mesmo sistema (*ibid.*). Embora Smith não desenvolva de uma forma aprofundada o seu ponto de vista, o mesmo conclui que crê no sucesso deste formato em tornar-se uma obra de arte total interactiva ou, pelo que menos, que resultem em experiências que providenciem um espaço de auto-reflexão e crítica por parte de quem está a jogar. Esta entrada revela-se pertinente, dentro de um carácter informal de escrita e discussão, para pensar sobre o cruzamento artístico entre videojogos e outros formatos anteriores aos audiovisuais, que contribuíram ao longo de vários anos para o estabelecimento de uma nova forma de, sobretudo, entretenimento.

A interligação entre as várias componentes visuais, musicais, literárias e outras do meio artístico nos videojogos é também alvo de discussão *online*, sendo frequentemente comparado com outros produtos ou formatos, surgindo múltiplas vezes o termo ópera. Esta comparação é realizada sobretudo devido à multidisciplinaridade presente em ambos os formatos, na qual a ópera é um depósito de capital simbólico e social, em que através da sua referência os videojogos tornam-se um objecto de maior relevância e estatuto na indústria do entretenimento e das artes. Este aspecto é claramente levantado no *The Guardian* por Naomi Alderman, autora e escritora sobre videojogos: “Video games could be the greatest storytelling medium of our age – if only the worlds of art and technology would stop arguing and take notice (...) Being culturally educated about video games is as important as going to museums or learning about opera” (Alderman 2015). De facto, a visão de alguns autores e utilizadores de que “Much like opera, video games are an incredible amalgamation of the arts” (McKendry 2017) não se deve apenas ao cruzamento de componentes semelhantes que integram ambos os meios de expressão artística; diversos títulos procuram incluir e até assentar a sua narrativa em momentos operáticos. Estes segmentos são definidos, em particular, pelo destaque dado à componente vocal, seja no estilo *bel canto* ou uma vocalidade mais expressiva e trabalhada. Em conjunto com a voz, a inclusão de um espaço físico como um palco ou até uma sala de espectáculos

⁵² Smith utiliza este argumento para comparar as obras de Wagner com a trilogia de videojogos de ficção científica *Mass Effect* (Bioware 2007-2012) devido às grandes semelhanças que o autor encontra entre estes dois formatos: uma história muito complexa, personagens cuja animação e *voice acting* são componentes muito trabalhadas e os gráficos e cenários de alta qualidade e detalhe visuais.

inteira e concepção de uma personagem ou mais personagens com um papel principal durante o excerto dramático, ou seja, o(s) protagonista(s), são os elementos mais frequentes que atribuem o carácter operático a estes segmentos.

Assim, é possível observar a inclusão de cinemáticas em determinados videojogos que representam exactamente estas três componentes principais – voz, espacialização física e protagonistas – que caracterizam as mesmas como musicais e, em específico, operáticas. A utilização directa do termo *opera* pode ser verificada nos casos de *Final Fantasy VI* (SquareEnix 1994), no final de *Portal 2* (Valve 2011) com a ária *Cara Mia Addio* cantada por uma robô com excesso de peso e a ópera perdida de Richard Wagner sobre lobisomens e o sobrenatural denominada *Der Fluch Des Engelhart* em *The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery* (Sierra On-Line 1995). Enquanto *Portal 2* intitula a cinemática musical como [Turret Opera](#)⁵³, em que uma robô soprano canta sobre despedida da personagem principal, Chell, acompanhada de um grande coro de pequenos robôs, os dois videojogos seguintes integram uma performance operática na própria narrativa.

Em *Final Fantasy VI*, um dos protagonistas que se pode controlar é Locke Cole, que tem como objectivo capturar o único dirigível existente naquele universo, o qual pertence a Setzer – um personagem viciado em jogo interessado em raptar uma famosa cantora de ópera, Maria. Assim, Locke Cole propõe na casa de ópera ao Impresario para substituir Maria por uma outra personagem jogável, Celes (que coincidentemente era muito parecida à estrela de ópera) para que se conseguissem infiltrar no dirigível de Setzer quando este tentasse interromper a performance para o rapto. Após cumprir a primeira parte da missão, ou seja, colocar Celes no palco para atrair Setze, uma cinemática musical interrompe a acção e introduz a ópera [Maria and Draco](#)⁵⁴ (ou *The Dream Oath*), cuja dimensão músico-teatral romântica oitocentista torna-se central na caracterização deste segmento – desde a sala de espectáculos, ao palco, ao libreto (a disputa entre um príncipe e o vilão que raptou a sua princesa) e às várias árias cantadas

⁵³ <https://www.youtube.com/watch?v=kPyGvqNn4Y>

⁵⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=36TdZx8VgbA>. Este vídeo é a adaptação da cinemática original para uma performance vocal e orquestral real, assim como a animação da mesma. A versão original (para a SNES – *Super Nintendo Entertainment System*, consola lançada na Europa em 1992) pode ser visualizada aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=4zgrR7-iZbl>.

pelas personagens. O segundo exemplo – *The Beast Within* – foca toda a sua narrativa na investigação das causas de morte de uma criança numa aldeia alemã, que leva à descoberta de uma ópera perdida de Wagner sobre lobisomens e a morte misteriosa do Rei Ludwig. Uma das cinemáticas finais do videojogo é uma [sequência](#)⁵⁵ da performance semi-encenada da ópera composta para este efeito por Richard Holmes chamada *Der Fluch Des Engelhart* (a *Maldição dos Engelhart*), com um grupo de personagens a representar o povo da aldeia, três protagonistas (Engelhart, Hildegunde e o Barão) e a inclusão da temática do sobrenatural com a transformação de Engelhart num lobisomem.

Não só a ilustração audiovisual de diversos códigos musicais associados à tradição operática se torna um aspecto importante do papel que a música e respectivas formas de representação tem em videojogos, como a comparação à ópera relativamente aos formatos de estruturação e construção deste objecto se torna recorrente em espaços *online*. Num artigo na revista *online* de *design* de videojogos *Gamasutra – Forget all the comparisons to cinema – games are more like operas* (2015) –, Katherine Cross afirma que a fusão das várias disciplinas artísticas representadas nas óperas de Wagner, como o canto, dança, orquestra, actores, encenação, adereços, etc., e a sua visão de *gesamtkunstwerk* poderiam ser a descrição dos videojogos da actualidade. O drama conceptualizado por Wagner seria o contrário da ópera italiana da época na qual o drama é apenas o meio onde a música seria enquadrada (o drama seria o meio e a música o propósito) e o objecto do drama seria a apresentação das situações arquétipas experienciadas pelos participantes e cuja música seria um meio expressivo único e dramática. O foco na narrativa a ocorrer em palco, o papel da música na definição e representação de situações, objectos e personagens, e o restante aparato operático de Wagner é tomado como um paralelo com a música de videojogos, em que Cross afirma que ao ouvir a música de *Morrowind*, é transportada para uma experiência *lúdica*, ou seja, a música que acompanha a jogabilidade não é uma experiência meramente auditiva – a mesma integra as acções no próprio videojogo (como correr, saltar, lutar com caranguejos e deuses) (Cross 2015). Este exemplo torna-se particularmente relevante para estabelecer uma ligação entre a imersão pensada por

⁵⁵ https://www.youtube.com/watch?v=RE0Gz_GNCQ8

Wagner e a imersão musical em videogames. É importante referir que não é do âmbito desta dissertação a análise aprofundada da missão de Wagner em direção à produção de uma “obra de arte total” (e de como esta influencia o conceito actual de imersão). Por entre os vários trabalhos neste contexto, sugiro a leitura do de Wilson-Smith (2008) que incide sobre a relação entre a ideia de obra de arte total e a de imersão em produtos audiovisuais no ciberespaço.

A abertura do Festspielhaus de Bayreuth, Alemanha conceptualizado por Wagner permitiu ao compositor apresentar ao público uma série de inovações teatrais que construía um dispositivo de apresentação e representação dos seus dramas musicais. Com o espectáculo centrado na acção em palco, é possível destacar determinadas inovações pensadas para este efeito como, por exemplo, o formato da sala semelhante aos anfiteatros gregos, ou seja, em anfiteatro, a acústica e reverberação do som cuidadosamente estudadas de modo a que a fonte sonora fosse audível em qualquer ponto espacial, a eliminação completa da iluminação na sala excepto no palco, o fosso para a orquestra, entre outras, que determinavam o modo como o público se iria enquadrar e sentir neste espaço: "Whereas the public, that representation of daily life, forgets the confines of the auditorium, and lives and breathes now only in the artwork which seems to it as Life itself, and on the stage which seems the wide expanse of the whole World." (Wagner 1893, 185).

Esta abordagem à execução da ópera pode ser uma das fontes⁵⁶ das quais as novas tecnologias se inspiraram para o desenvolvimento da realidade virtual e a da colocação do participante no universo – ou, neste caso, no palco – do espectáculo. A presença e/ou manipulação de elementos físicos como um meio para aproximar o utilizador do meio – seja através de cadeiras estrategicamente dispostas, um fosso orquestral, adereços para o espectáculo, cenografia, trabalho de luzes ou

⁵⁶ A principal ideia em questão é a importância da obra artística de Wagner, principalmente no meio operático, e a sua influência nas várias formas de expressão artística e nos média que ao longo do século XX até aos dias de hoje se têm vindo a desenvolver e a transformar. Autores e artistas como John Cage, Allan Kaprow, William Gibson ou Jenny Holzer trabalharam sobre conceitos e experiências como *happenings*, arte participativa e interacção entre público e performance, o ciberespaço ou mundos virtuais (Packer e Jordan 2001). Estas e muitas outras propostas possibilitaram o desenvolvimento tecnológico e artístico que integra, até a uma certa extensão, a realidade virtual no formato dos videogames, procurando cada vez mais diminuir a distância entre o jogador e o mundo com o qual interage, tanto a nível físico como psicológico.

auscultadores com insonorização exterior e ecrãs com cada vez mais qualidade – têm também como um dos objectivos principais a imersão do participante.

Paralelamente, as narrativas baseadas em mitologia, no fantástico e outros tópicos fictícios são uma forte componente do drama musical de Richard Wagner, à semelhança de muitos videojogos. O compositor tinha como um dos seus objectivos a empatia e/ou identificação por parte do público com as personagens representadas na narrativa, assim como o desenvolvimento de uma textura dramática e musical (Cicora 1999, 135), componentes que são também observáveis na maior parte dos videojogos. Por outro lado, tal como vários aspectos do drama musical de Wagner se relacionam com os formatos de estruturação de videojogos, o termo “épico” é também largamente associado a muitos títulos com universos de grande escala, narrativas muito densas, qualidade visual e musical como, por exemplo, *Skyrim*. Épico, neste contexto, não está associado à ideia de mitologia literária mas sim à dimensão do formato em que é aplicado, cuja definição de carácter prosaico do *Urban Dictionary*, por exemplo, descreve como este costumava ser referido *online* em filmes, livros ou videojogos por parte de utilizadores: “A word that used to be used to describe a book, a movie or other work as timeless, great, and meaningful. Is now used by douchebags who combine it with "win" or "fail" to describe everyday things.” (watto17 2010). A grande dimensão de certos aspectos nas obras de Wagner, como a duração das mesmas, a densidade das narrativas e a própria orquestra, são das componentes mais próximas à ideia de épico em videojogos – quanto maior for a narrativa, a paisagem e ambientes espaciais envolventes, a duração da jogabilidade e até o *ensemble* musical que os acompanha, mais provável é serem etiquetados de épico, como em *Skyrim*, *Witcher 3: The Wild Hunt* (CD Projekt 2015) ou *Bloodborne* (FromSoftware 2015), videojogos que reúnem estas características e que se tornam (ainda mais) reconhecidos devido às mesmas.

O funcionamento musical e narrativo dos videojogos, à semelhança do cinema desde a tradição de Hollywood, relaciona-se fortemente com a conceptualização do drama musical de Wagner. Em títulos com uma narrativa e mecânicas que exijam o relacionamento do jogador com várias personagens do universo, por exemplo, os motivos musicais que caracterizam cada figura ou situação potenciam a empatia ou

repulsa advindas dessas mesmas interacções. A banda sonora dos videojogos, tanto durante a jogabilidade activa como em cinemáticas, atrai o participante para a acção, influenciando o seu engajamento com a narrativa em acção na plataforma em utilização. É possível referir sagas como *Mass Effect* (Bioware 2007-2012) ou *Dragon Age* (*ibid.* 2009-2014), que à semelhança de *Elder Scrolls*, têm um universo muito vasto, compostos por múltiplas narrativas e personagens/missões que resultam em muitas horas de jogabilidade num cenário futurista/*sci-fi* ou medieval fantástico, respectivamente. Em ambas as séries, para além do tema musical que identifica os seus videojogos, a banda sonora é constituída por faixas que apenas são introduzidas em situações ou personagens específicas, formando assim uma relação de associação musical para o jogador. Tanto em situações românticas (em que o protagonista se pode envolver com um dos companheiros da narrativa), em situações de diálogo com personagens relevantes ou em situações-chave para o desenvolvimento da história de cada videojogo, o funcionamento musical é semelhante em ambas as sagas – um motivo musical específico (ou, segundo Wagner, um *leitmotif*) identifica estes momentos de jogabilidade e/ou cinemáticas, em que a sua repetição nestes contextos constrói um envolvimento emocional progressivo entre a dimensão musical, narrativa e o jogador. Independentemente do mundo a ser representado num videojogo (seja a representação de um universo imaginário/fantástico como uma realidade semelhante em várias épocas históricas⁵⁷) a música e os seus mecanismos de identificação, manipulação, reflexão e associação são dispositivos determinantes para a imersão musical do utilizador no sistema e na narrativa. De modo a discutir a imersão musical em *Oblivion* e *Skyrim* através da música dos *mods* originais, é ainda necessário explorar as principais perspectivas e trabalhos realizados sobre o mesmo durante a última década.

O termo imersão, quando directamente associado a videojogos, é automaticamente relacionado com a ideia de estar “dentro” de um universo paralelo no

⁵⁷ Cada vez mais títulos têm procurado representar situações ou personagens reais/históricas, mesmo com a inclusão de elementos fictícios, como a Revolução Industrial em *Assassin's Creed: Syndicate* (Ubisoft 2015), a II Grande Guerra em *Call of Duty 2* (Infinity Ward 2005) ou a vida de uma adolescente numa escola de artes com o poder de manipulação do tempo em *Life Is Strange* (SquareEnix 2015). Estes exemplos, entre vários outros, procuram providenciar ao utilizador um espaço interactivo de reflexão e crítica relativamente a vários problemas da sociedade representada em cada narrativa, desde a guerra, luta de classes, racismo, xenofobia, etc.

qual se está a interagir com as diversas componentes que constroem a acção, que resulta na falta de noção do passar do tempo, reacções físicas e emocionais a eventos e situações da narrativa, formação de empatia ou estranhamento a personagens, entre outros exemplos. Estas ideias relativas à imersão são observáveis com mais frequência em espaços *online* de discussão de aspectos relacionados com videojogos, como o *Youtube*, *Reddit* ou fóruns em *sites* deste meio. Uma breve ilustração é a [pergunta](#) “What is your definition of immersion?” num fórum do *GameSpot*, em que a maior parte das respostas referem a importância da interacção com o ambiente de um videojogo específico, o engajamento cognitivo e emocional e o alheamento do espaço físico e da passagem do tempo⁵⁸. A referência à componente musical é observável nas respostas e discussões consequentes, na qual os utilizadores afirmam que a música de um videojogo pode mesmo capturar a essência/atmosfera do mesmo. Esta afirmação levanta uma questão muito pertinente: de que modo é que a imersão em videojogos e a sua banda sonora operam em conjunto, veiculando assim o engajamento do jogador através da uma atmosfera definida pelo seu acompanhamento musical?

Janet Murray, autora na área da narratologia, estudos de comunicação e média, descreve a experiência da imersão como uma actividade participativa, na qual o espaço simulado para onde se é transportado é, por si só, agradável e modificador da percepção do mesmo:

A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us (...) The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion. *Immersion* is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus... in a participatory medium, immersion implies learning to swim, to do the things that the new environment makes possible (...) the enjoyment of immersion as a participatory activity. (Murray 1998, 98-99)

⁵⁸ Esta entrada em específico no fórum *Games Discussion* no site *GameSpot* pode ser consultada aqui: <https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/what-is-your-definition-of-immersion-27549095/> (swamplord666 2011)

A procura por uma sensação psicologicamente imersiva é um dos aspectos que guiam o *design* imersivo de videojogos, tal como a autora indica. A componente da participação neste formato é uma das mecânicas interactivas para a construção de um conjunto de relações físicas e cognitivas entre universo e jogador baseado na imersão e no prazer de jogar. A ideia de que através de um meio que permita participar e interagir com uma narrativa – neste caso, nos videojogos – é possível ao participante alhear-se do meio físico que o rodeia e inserir-se não só a nível mecânico (através da interacção directa por meio de um comando ou rato/teclado) mas também psicológico é também reforçada nas artes visuais e digitais por Oliver Grau, académico no campo das artes digitais, que define a imersão como um processo transitório de um estado mental para outro, caracterizado pela diminuição da distância crítica do que é demonstrado e o crescente envolvimento emocional na acção a decorrer (Grau 2003, 13). É de notar ainda que este processo, ou seja, a diminuição progressiva da distância e o aumento simultâneo do processo interactivo entre o universo virtual e o jogador, incorre, de acordo com Salen e Zimmerman, numa “falácia imersiva” (Salen e Zimmerman 2003, 450). A premissa recorrente na indústria dos videojogos e nas cibercomunidades que a integra de que o jogador experiencia a “realidade” apoia o conceito da “falácia imersiva” em que, como a “realidade” é tão completa, o participante acredita que faz parte de um mundo imaginário, sendo um dos objectivos principais do *design* de videojogos (*ibid.*).

A discussão crescente no meio académico sobre o conceito de imersão e a sua interligação com os modos de construção dos videojogos levou a propostas de sistematização segundo vários autores. A formulação de modelos e ferramentas de estruturação de componentes observáveis no processo de jogabilidade e relacionamento do jogador com o sistema do videojogo em acção permite assim explorar pontos de convergência com os papéis e funções que a música pode desempenhar. A maior parte destes modelos pouco ou nada referem em relação à presença e influência dos aspectos sonoros na imersão em videojogos; no entanto, é claro que os vários aspectos que os constituem estão interligados com a dimensão musical que os acompanha. Uma das primeiras sistematizações foi proposta por Andrew Glassner, que descreve quatro níveis de imersão: curiosidade, simpatia, empatia e transporte. Respectivamente, a transição entre níveis de imersão durante a jogabilidade

inicia-se com a vontade pessoal de conhecer mais sobre o universo do videojogo e, ao observar o mesmo, o jogador encontra-se na fase de simpatia. A identificação pessoal e emocional do jogador com personagens e outros elementos do mundo virtual permite assim a ideia de empatia, que leva ao nível praticamente utópico de transporte, onde as barreiras físicas seriam ultrapassadas e o jogador sentir-se-ia “dentro” do videojogo e em controlo (Glassner [2004] in Collins 2008, 133-134). Este exemplo teórico é limitado, contudo, é uma das propostas iniciais de descrição e caracterização de processos relativamente semelhantes à ideia de diminuição da distância crítica e envolvimento emocional crescente. Embora Glassner não especifique nem o tipo de narrativa em acção nem outros critérios de análise para a sua reflexão, incluindo as componentes musicais, estes conceitos viabilizam a formação de um terreno no qual outros aspectos se podem basear e interligar, construindo assim um corpo teórico mais fundamentado e completo acerca da imersão em videojogos.

A referência à influência de dispositivos sonoros no aspecto imersivo neste formato é primeiramente indicada pelos autores na área de *design* de videojogos Ermi e Mäyrä, que propõem um sistema tripartido deste conceito, o modelo *SCI* – imersão sensorial, imersão baseada em desafio(s) e imersão imaginativa (Ermi e Mäyrä 2005). A primeira constituinte, imersão sensorial, está relacionada com as componentes audiovisuais dos videojogos, como ecrãs, auscultadores e outros aspectos tecnológicos que permitem desenvolver e reforçar os estímulos provenientes do universo do videojogo de modo a que o jogador esteja completamente focado no mesmo e ignorar toda a informação sensorial presente no mundo real/espço onde ele se encontra. Neste aspecto, os auscultadores são um destes suportes tecnológicos mais importantes pois transmitem todo o áudio presente no videojogo, desde o seu menu inicial até à jogabilidade activa. As componentes sonoras como pequenos avisos, informações e, inclusivamente, a banda sonora, integram e definem o próprio videojogo, pelo que a imersão sensorial está dependente, deste modo, da presença da dimensão sonora. O segundo aspecto, imersão baseada em desafio(s), observa-se quando o participante atinge um equilíbrio satisfatório entre as suas capacidades e os desafios/obstáculos presentes no(s) videojogo(s). Por outro lado, o último aspecto, imersão imaginativa, engloba desde já a dimensão da experiência de jogabilidade que permite o

conhecimento e envolvimento progressivo do jogador com o universo do videojogo, os personagens, a narrativa, assim como, à semelhança de Glassner, sensação de empatia e formação de identidade com o personagem que ele controla, principalmente em *RPGs*. (Ermi e Mäyrä 2005, 22-23). *Oblivion* e *Skyrim* apresentam componentes do seu género *RPG* que integram precisamente os aspectos deste modelo, particularmente a imersão imaginativa. Para além do facto de que progredir na narrativa e cumprir missões com níveis de dificuldade crescente são aspectos fundamentais para a imersão baseada em desafio(s), é evidente que a imersão sensorial é fundamental para videojogos que dependem largamente da dimensão sonora que os caracterizam; nestes dois títulos, grande parte da informação das suas narrativas é transmitida via áudio diegético, através de diálogos entre personagens e sons específicos de criaturas ou objectos. Em conjunto com a banda sonora (uma componente não mencionada, de todo, por estes autores) a imersão imaginativa é reforçada pela mesma ao contribuir para a formação de identidade e empatia com a personagem criada e controlada para o jogador. A única forma de experienciar *Oblivion* e *Skyrim* é através de um protagonista, o que resulta em muitas horas de jogabilidade e, simultaneamente, muitas horas de acompanhamento musical, ouvido pelo jogador durante a sua interacção com o universo de cada videojogo.

A componente interactiva dos videojogos para a imersão do jogador está também relacionada com o papel da narrativa neste formato segundo a perspectiva de Filipe Luz. O autor destaca três elementos principais que constroem a sensação de presença num videojogo: imersão física, imersão temporal e imersão emocional. É possível relacionar os vários aspectos referidos em *Oblivion* e *Skyrim* a partir do modelo de Ermi e Mäyrä com as componentes propostas por Luz, permitindo uma visão mais detalhada deste conceito e aspectos funcionais neste formato. A manipulação e interacção com objectos representados a nível visual, sonoro e animado, por exemplo, no espaço virtual do videojogo permite assim a imersão no espaço, onde é incrementada a sensação ao jogador que está, de facto, a controlar uma personagem ou elementos pertencentes à acção no ecrã. A imersão no espaço está claramente relacionada com a imersão sensorial, em que a sensação de presença num local virtual é potenciada pelas várias fontes de informação com as quais se interage, em que a concentração na acção

a decorrer é viabilizada pelos recursos tecnológicos utilizados pelo jogador (como auscultadores) que centralizam a atenção do participante para os vários estímulos provenientes da dimensão sonora e também visual.

A interacção com este universo permite o desenrolar da narrativa, influenciando o resultado das acções desempenhadas no videojogo e construindo assim um percurso pessoal a partir da perspectiva do utilizador; a imersão emocional está assim relacionada directamente com a imersão na própria história do produto. A imersão temporal na acção decorrente dos eventos que são manipulados é, de acordo com Luz, a imersão na intriga, em que é necessário prosseguir na história para atingir os meios e fins dos objectivos gerais do videojogo (Luz 2009, 296)⁵⁹. O segundo aspecto do modelo de Ermi e Mäyrä concentra-se no equilíbrio entre os obstáculos e as capacidades do jogador, o que leva à imersão na intriga proposta por Luz: a interacção com a acção resulta em eventos que prosseguem com a história, nos quais é necessário cumprir objectivos e missões. Estes apresentam níveis de dificuldade distintos para os quais as capacidades do jogador podem não ser suficientes, o que exige também tempo e investimento para contribuir para o desenrolar da narrativa principal. A imersão temporal é assim uma combinação da resolução de eventos, imediatos ou não, para prosseguir na história e que exige também uma relação entre desafios e técnicas do utilizador.

Por fim, a componente mais importante nesta reflexão é a imersão imaginativa ou, segundo Luz, imersão emocional; de facto, ambas são bastante semelhantes, pois abordam o envolvimento do jogador no universo, na narrativa e na identificação com uma personagem que o jogador controla e com a qual interage no videojogo, resultando num percurso pessoal e distinto para cada utilizador. De acordo com o autor,

⁵⁹ O autor relaciona o ponto de vista do jogador (em primeira ou terceira pessoa) e a opção de escolha entre as mesmas para uma maior personalização do acto de jogar, em que a jogabilidade através das várias perspectivas permite reforçar a imersão nas várias componentes discutidas. Em *Oblivion* e *Skyrim*, o jogador pode alternar entre ambos os pontos de vista, sendo que em primeira pessoa a identificação com a personagem (pois a jogabilidade ocorre através da visão da mesma), a sensação de presença no espaço e a interacção com objectos e personagens para o desenrolar da história é a o plano ideal para este fim. Porém, segundo Luz, a terceira pessoa não é uma perspectiva mais limitada: "(...) a vista na terceira pessoa também transmite sensações físicas "de estar presente", como acontece no cinema com os "planos ponto de vista"." (*ibid.* 298).

As narrativas apresentadas no videojogo incrementam a imersão nas futuras acções do jogador, afastando-o do espaço digital do jogo, mas envolvendo-o emocionalmente na história que é contada. (...) A *agency* fornece imersão através do prazer de jogar, as narrativas permitem ao jogador envolver-se na história que é contada através de entretenimento passivo. (*ibid.*, 294)

Assim, como será observado mais tarde, a imersão oriunda da jogabilidade e o envolvimento na narrativa pelo jogador estão directamente influenciados pela banda sonora que acompanha a jogabilidade, estabelecendo um imaginário musical associado ao universo no qual a história ocorre e acompanhando as acções do mesmo durante o seu progresso individual.

A música para videojogos, como discutido no primeiro capítulo, apresenta papéis e funções semelhantes à música no cinema como, por exemplo, a ideia de associação a um local geográfico, o ambiente da narrativa, a identificação de eventos e a formação de relações emocionais com personagens. Uma das primeiras referências que relacionam as funções da música para cinema aqui referidas é da autoria de Zehnder e Lipscomb, que afirmam que a música de videojogos pode ter como funções “(...) enhance a sense of immersion, cue narrative or plot changes, act as an emotional signifier, enhance the sense of aesthetic continuity, and cultivate the thematic unity of a video game” (Zehnder e Lipscomb 2006, 248-249). O seu trabalho assenta num caso de estudo sobre o impacto da música na imersão durante a jogabilidade de *Lord of the Rings: The Two Towers* (Electronic Arts 2002), um título cuja narrativa apresenta, como já referido, elementos bastante influentes para outros videojogos no universo do fantástico, incluindo a sua banda sonora. À semelhança desta investigação, outros autores procuraram também, através de experiências interactivas, “medir” a imersão e interacção de um certo número de jogadores em videojogos específicos. Sanders e Cairns procuraram compreender como é que os jogadores percepcionavam a duração da sua jogabilidade e da passagem do tempo através da presença da música, para além do facto que esta também influenciava a imersão. Para além de afirmarem a importância da música enquanto uma parte integral de reforço da experiência da jogabilidade, observaram que a música poderia “aumentar” a imersão, embora esta também estivesse dependente do envolvimento emocional e pessoal do participante com o próprio videojogo (Sanders e Cairns 2010, 163-164), o que não deixa de ser um aspecto

problemático no processo de confirmação, discussão e apresentação de resultados relevantes.

O estudo de Zhang e Fu corrobora o caso anterior ao observarem que os jogadores ficam mais facilmente envolvidos na jogabilidade e alheiam-se da passagem do tempo com a presença de música (Zhang e Fu 2015, 5). Esta é, assim, outra referência na qual é afirmada que a “música de fundo”⁶⁰ (ou seja, a banda sonora) tem um impacto significativo na imersão dos jogadores durante a jogabilidade, incluindo ainda a ilusão de um espaço físico: “It can not only provide an audio complement to action on the screen but also help create a sense of a real physical space” (*ibid.* 2015, 4). Estes artigos, independentemente da sua relevância para a sensibilização e discussão da importância e influência da música no envolvimento pessoal do utilizador e da imersão, apresentam uma abordagem algo limitada a nível metodológico. Os vários autores procuraram apenas estudar o efeito da música no processo de jogabilidade e respectivas reacções emocionais, não problematizando a dimensão musical em si e outras componentes estéticas. Mesmo com os resultados positivos relativamente ao papel da banda sonora no alheamento individual e engajamento com a narrativa virtual, a própria música é também um veículo de significado(s) e que define os aspectos integrantes do universo, tornando-se assim um factor primário na problematização da sua influência na participação individual de cada jogador.

No seguimento desta ideia, a colocação da música em primeiro plano no estudo teórico da sua influência na imersão é notada no livro *A Composer's Guide to Game Music* (2015) da autoria da compositora para videojogos Winifred Phillips. Phillips propõe não só uma abordagem musical à imersão, mas também redige um “guia” teórico de como é que os/s compositores para videojogos podem contribuir para a imersão na experiência de jogabilidade através da sua escrita musical. A autora relaciona o conceito literário *suspensão de descrença* - a ideia de que é possível acreditar numa história, por exemplo, a partir de um nível intelectual e empático, sendo uma actividade voluntariamente realizada e apreciada – com o conceito de *flow*. Proposto por Mihaly Csikszentmihalyi em 1990, a ideia de fluxo baseia-se no envolvimento pessoal de um indivíduo numa determinada actividade: “people become so involved in what they are

⁶⁰ Os autores utilizam unicamente a designação de *background music*.

doing that the activity becomes spontaneous, almost automatic; they stop being aware of themselves as separate from the actions they are performing”. Para Phillips, a suspensão de descrença e o fluxo são duas componentes teóricas que se inter-relacionam e integram o potencial imersivo dos videogames e do seu respectivo *design* (Phillips 2015, 36-38). Estes dois conceitos são também interligados por Dede, cuja relação é definida como uma de causa/efeito, em que a suspensão de descrença do participante aumenta num ambiente virtual consoante os factores simbólicos, sensoriais e de acção que integram a base de uma experiência virtual imersiva (Dede in Phillips 2015, 38). Ao permitir ao jogador a possibilidade de experienciar uma certa narrativa e nesta se inserir cognitivamente e emocionalmente, é assim possível fornecer um certo nível de imersão, que pode estar dependente não só da pessoa de quem joga, das suas experiências pessoais e estado(s) emocionais decorrentes da experiência, dos elementos visuais e mecânicos do universo do videogame mas também da música que acompanha.

Phillips propõe a correlação entre o modelo *The Three Levels of Immersion* desenvolvido por Cairns e Brown e a sua discussão de como é que a música pode reforçar a imersão nesse processo através de recursos compositivos para este meio. De um modo sumário, este modelo está dividido em três níveis, cada um com as suas componentes: engajamento, concentração e imersão total. Convém expôr alguns aspectos enunciados por Phillips neste contexto devido à sua pertinência, principalmente as diversas técnicas que a compositora propõe para que a música tenha um papel eficiente e relevante na imersão (musical) do jogador. Uma das subcomponentes do primeiro ponto é a utilidade da música em situações específicas durante a experiência de um videogame; a autora refere principalmente dois métodos musicais, a ausência de música e pistas musicais. Por exemplo, no caso da personagem do jogador encontrar um local no qual a música é progressivamente eliminada ou não há música de todo, é porque este local não teria mais nada para explorar ou nenhum objectivo em concreto, sem ser necessário fornecer mais informações para além das providenciadas inicialmente. As pistas musicais executam precisamente o efeito contrário; ao indicar motivos ou secções em específico num local ou área do videogame, o participante irá compreender que essa zona é importante e talvez necessária de verificar e explorar.

Um outro aspecto que Phillips aborda e que se verifica nas categorias da banda sonora de *Oblivion* e *Skyrim* é relativo à dualidade mais comum presente durante jogabilidade activa, a saber, a exploração e combate. Esta distinção é particularmente observável em *Oblivion*, no qual não existe um mecanismo de passagem entre músicas subtil. Se a personagem do jogador estiver a caminhar numa floresta sem qualquer ameaça iminente, a música que integra essa acção será uma das que estão inseridas na categoria de exploração, por exemplo, [Through the Valleys](#). Se um inimigo estiver num raio suficiente de proximidade de modo a tornar-se uma ameaça – seja visível ao jogador ou não – a música que estava a acompanhar a acção é bruscamente interrompida por uma das faixas da categoria de combate, como por exemplo [Death Knell](#). A música presente em ambas as situações é um dos sinais mais úteis para reforçar essa distinção: a alteração, súbita ou não⁶¹, da música presente durante a exploração, uma textura geralmente menos enérgica e saliente para uma atmosfera musical enérgica e ritmada indica ao jogador a transição entre um contexto seguro e um de perigo e ameaça, tornando-se assim um dos elementos cruciais para a mesma para além de todas as circunstâncias e informações providenciadas no sistema do videojogo.

Relativamente ao segundo nível do modelo de Phillips, concentração, a mesma enuncia certas ferramentas musicais importantes no constituinte narrativo. Ao considerar a música como um meio activo no desenvolvimento e desenrolar da narrativa, certas estratégias musicais podem ser empregues de modo a salientar um ponto importante no arco narrativo ou definir um conjunto de características de um personagem e/ou situação. Para além da atribuição de um certo instrumento, timbre ou motivos musicais como uma mnemónica para um elemento, personagem ou objecto em específico, o ambiente musical de um videojogo pode contribuir para a formação ou reforço da identidade e meio culturais que estão a ser representados nesse universo:

Many video games take place in exotic or unfamiliar environments, ranging from real-world locations of the past to imaginary realms. (...) When the musical score reflects the strong permeation of ragtime and jazz in the culture of the 1920s, it also serves to make the

⁶¹ Ao contrário de *Oblivion*, *Skyrim* apresenta um dispositivo de funcionamento musical mais trabalhado relativamente à transição entre faixas. Invés de sequenciá-las de modo abrupto independentemente das categorias como se sucede em *Oblivion*, estas têm um intervalo entre si, de modo a que a distinção entre combate e exploração, principalmente, seja salientada.

environment and storyline feel more real. Likewise, a video game about a completely imaginary environment can benefit from a musical score that seems culturally influenced by the histories and peoples of its fictional world” (*ibid.* 2015, 51)

O último nível – imersão total – está dependente de duas componentes, atenção e empatia, e que se assemelha ao modelo previamente discutido de Glassner. A autora afirma apenas que a música tem o poder de representar e reforçar as emoções dos personagens e do arco narrativo, assim como um conjunto de elementos que promovam a atenção e previnam interrupções que possam quebrar o foco dado por parte de quem joga (*ibid.* 2015, 52-54). Embora se possa considerar o último nível praticamente utópico devido a uma série de limitações não só físicas como cognitivas – o próprio processo de controlo dos vários constituintes do sistema do videojogo assim como eventuais interrupções exteriores ao meio onde o jogador se encontra – Phillips redige um corpo teórico a partir da sua própria experiência como compositora em vários tipos de empresas de videojogos e uma posição teórica apoiada principalmente em estudos na área da psicologia, não questionando os próprios meios de produção e técnicas utilizadas nos processos compositivos na música de videojogos, tomando-os quase como garantido. Contudo, os vários aspectos que a compositora explora relativamente às funcionalidades da música nas diversas mecânicas presentes na jogabilidade individual em videojogos permitem construir e reforçar a partir de uma perspectiva compositiva os vários papéis e influências que a música tem neste meio.

A imersão musical em videojogos demonstra-se dependente da linguagem da banda sonora que integra um determinado título: é possível observar que, tanto em *Oblivion* como *Skyrim*, o seu tema musical, devidamente caracterizado pelo instrumentário e timbres associados, assim como as restantes faixas que acompanham a jogabilidade, são elementos determinantes no processo de identificação do ambiente, do tempo, espaço e narrativa, assim como da interacção do próprio jogador com o universo. A ideia de que o estilo musical da banda sonora reflecte e define o ambiente em que a narrativa se insere; aliás, a própria narrativa em si, auxiliando desse modo a sensação de real e, conseqüentemente, a imersão musical do jogador, torna-se transversal ao universo representado. Tal como Philips refere, a utilização de *jazz* e *ragtime* nos anos 20 procura fornecer uma ideia de realidade do que está em acção no

videojogo; se em *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games 2001) o *rap* e *hip-hop* estabelecem uma dimensão musical de uma vida de crime e conflito entre *gangs* ou se os grupos corais masculinos estilo *Barber Shop* integram a paisagem sonora do início do século XX nos Estados Unidos em *BioShock Infinite* (Irrational Games 2013), de que modo é que orquestras de cordas, piano e metais em *Skyrim* contribuem para a representação (musical) de um imaginário estilo *viking* e o regresso de dragões?

2.2 O modelo *ALI* de Isabella Van Elferen (2016)

Numa das publicações mais recentes já referidas nesta dissertação, *Ludomusicology* (2016) – Isabella Van Elferen propõe um modelo específico de análise da imersão musical em videojogos a partir dos componentes discutidos por Ermi e Mayra (sensorial, baseada em desafio(s) e imaginativa), a ênfase do último aspecto relativo ao áudio em videojogos por parte de Collins e ainda a componente afectiva proposta por Calleja, que é importante mencionar ainda. A convergência destas várias propostas teóricas sobre a imersão neste formato leva assim a uma nova proposta que incide especificamente na música e a sua relação com esta componente.

Gordon Calleja divide em seis elementos o conceito de *envolvimento do jogador*, que invés de observar a imersão como um fenómeno único, este é considerando um cruzamento entre uma variedade de eventos experimentais viabilizados pela jogabilidade (Calleja 2011, 3). Assim, este modelo é distinguido pelas componentes do envolvimento do jogador de modo cinestésico, espacial, partilhado, narrativo, afectivo e lúdico. O autor define o aspecto afectivo como uma dimensão que abrange várias formas de envolvimento emocional por parte do jogador empregues por estratégias retóricas de afecto ou propositadamente construídas para esse efeito ao longo da narrativa ou eventos do videojogo ou causada pela própria interpretação do participante. (*ibid.* 2011, 43). Van Elferen expande a definição de Calleja e adapta-a ao fenómeno musical em videojogos e o envolvimento sónico do jogador, estabelecendo-a como “(...) “a blending of different *music-specific* phenomena afforded by involving *sound play*”.” (Van Elferen 2016, 33).

Deste modo, a interligação de todos estes componentes por parte da autora foi esquematizada para o modelo de análise já referido denominado *ALI – musical affect, musical literacy e musical interaction*:

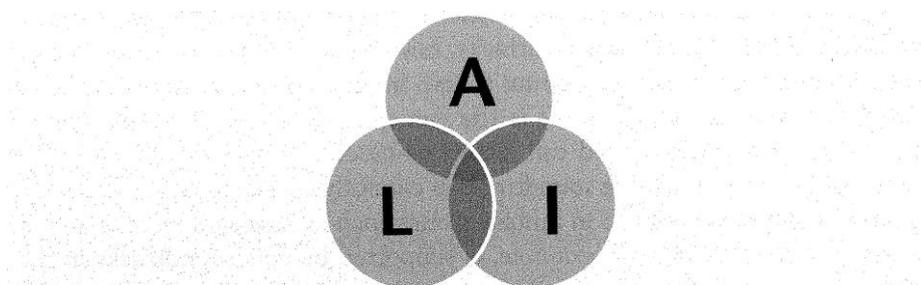


Figure 3.1 The ALI model: musical affect, musical literacy and musical interaction converge in game music

Figura 7. O modelo ALI proposto por Van Elferen. Imagem digitalizada do livro *Ludomusicology* (2016), p. 34.

Afecto musical significa, para a autora, o investimento pessoal numa situação específica através de memória, emoção e identificação, sendo um aspecto vital em qualquer experiência musical: “listening to music cannot but stir emotions, connotations or identifications” (*ibid.* 2016, 35). A banda sonora de formato audiovisual como os filmes ou, neste caso, os videojogos, forma um conjunto de relações emocionais entre o utilizador dependente da interpretação pessoal de cada um. Os significados emocionais decorrentes da banda sonora de videojogos, por exemplo, não são objectivos nem universais, o que atribui ao afecto musical um factor de imprevisibilidade. Elferen afirma que a música de videojogos necessita de evocar emoções previsíveis que possam contribuir para a avaliação das situações decorrentes da jogabilidade; deste modo, o afecto musical e a sua previsibilidade são guiados pela segunda componente deste modelo, literacia musical (*ibid.* 2016, 35-36).

Elferen define literacia musical⁶² como a fluência na escuta e interpretação da música de filmes, televisão ou publicidade através da exposição frequente a estes meios

⁶² A autora desenvolve este conceito a partir da literacia dos média discutida por Martina Roepke, em que literacias se definem como um conjunto de práticas culturais institucionalizadas de envolvimento nos média num sentido abrangente, em que estas são moldadas por práticas sociais e também por discursos políticos, económicos e estéticos (Roepke 2011, 1).

o que, conseqüentemente, forma a capacidade de interpretar as suas mensagens e comunicações (*ibid.* 2016, 36). Estas práticas culturais abrangem um vasto leque de meios não só digitais que apresentam uma série de códigos com os quais as suas audiências⁶³ desenvolveram familiaridades e expectativas relativas à sua forma, estilo e significados socioculturais. A partir deste enquadramento, Elferen refere ainda o conceito de ludoliteracia (*ludoliteracy*) de José Zagal associado aos videojogos e que engloba as várias capacidades adquiridas através da jogabilidade activa com um aparelho físico específico (comando de consola, por exemplo), o conhecimento geral de como interagir com as mecânicas de um videojogo em específico e a interpretação pessoal da relação o universo do videojogo com a realidade quotidiana do jogador (Zagal 2010).

A utilização recorrente de diversos estereótipos e códigos em vários meios é também um factor de definição do(s) género(s) em que estes se inserem através da sua literacia musical. Convenções e recursos tipificados permitem aos espectadores interpretarem o tipo de filme (acção, *sci-fi*, romance) ou programa de televisão assim como a jogadores relativamente a situações durante a jogabilidade de videojogos em específico: filmes de terror com motivos dissonantes num registo grave nas cordas, um excerto audiovisual em câmara lenta com guitarras com efeitos de distorção para reforçar o estilo de uma estrela *rock* ou um herói e orquestras de cordas em momentos românticos (Elferen 2016, 36). Ao controlar uma personagem com uma armadura pesada, coberta com peles e com um capacete com chifres a caminhar numa montanha durante um nevão enquanto um dragão se aproxima nos céus em *Skyrim*, é bastante provável que quem esteja a jogar durante o mesmo o associe automaticamente a uma ideia medieval, fantástico, *viking* e mágico, reforçada por um grande coro masculino acompanhado com orquestra e forte percussão.

Deste modo, a combinação das literacias audiovisuais da música para cinema e televisão com a ludoliteracia permitem o desenvolvimento e o estabelecimento de uma literacia específica das bandas-sonoras de videojogos, cujos idiomas musicais

⁶³ Enquanto os vários autores não definem o termo “audiência/s” e o que este implica, é possível assumir que as audiências em questão estão integradas no meio ocidental especialmente associado ao meio norte-americano e com acesso aos vários sectores de actividade na indústria do entretenimento, responsáveis pelos meios audiovisuais associados à música, televisão, cinema e videojogos.

provenientes dos outros meios já referidos constroem a imersão e a literacia do próprio jogador (*ibid.*, 2016, 36-37). Através de certos estilos compositivos, maioritariamente inseridos numa estética romântica, os jogadores reconhecem e interpretam os vários eventos decorrentes da jogabilidade, como, por exemplo, a exploração (e as músicas que a acompanham na respectiva categoria de *Oblivion* e *Skyrim*) e o combate, as situações mais contrastantes neste contexto. Este tipo de literacia na imersão musical de videogames inseridos no género *fantasy* – fantástico/fantasia – em formato *RPG* torna-se particularmente relevante: a imersão neste modelo de videogames é apoiada pelo estilo compositivo “épico” baseado em idiomas de composição pré-existentes de filmes “épicos” e “fantásticos” (*ibid.* 2016, 37):

Perhaps the first genre that springs to mind in relation to fantasy music is that of the “epic”-sounding orchestral soundtracks to fantasy cinema and computer games. (...) majestic environments painted for the eyes of fantasy readers become visible and audible in film, television and games. Viewers marvel at the beauty of forests and hill slopes, or at the brooding vastness of outer space while being thrilled by the soundscapes that these new lands generate. Epic music sweeps and thunders its intricate melodies and rich harmonies over impressive visuals, irresistibly drawing the audience into the mythical world depicted onscreen (cf. Jorgensen).” (*ibid.* 2014, 5)

Assim como Adorno e Eisler afirmam ironicamente que a visão e enquadramento idílicos de campos verdejantes com um acompanhamento musical “pastoral” suscitam a ideia ao espectador de “Aha, nature!” (Adorno e Eisler 1994, 13), os vários elementos dos imaginários nórdicos, celta e medieval de *Skyrim*, por exemplo, são caracterizados musicalmente como “omg so epic”⁶⁴ através de comentários e discussões no *Youtube* ou na produção de *mods* musicais no *site Nexus*. No entanto, esta ideia de épico está directamente relacionada com o que foi discutido no início deste capítulo: uma ideia de grandiosidade, algo inesquecível, e fantástico. Através do idioma compositivo da banda sonora destes videogames, a imersão musical do jogador está assim dependente da sua literacia audiovisual que, neste contexto, está também relacionada com as texturas “épicas” em meios fantásticos e medievais, que contribui para uma ideia de

⁶⁴ Pode ser verificado aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=UsnRQJxanVM> ou <https://www.youtube.com/watch?v=UAlfKzLFU0I>.

verosimilhança, o realismo cinematográfico ilustrado em vários meios no género do fantástico. De modo a compreender como é que o idioma musical composto e aplicado em *Oblivion* e *Skyrim* está relacionado não só com determinados códigos e estereótipos compositivos como também com a ideia de “épico” em universos fantásticos – e, simultaneamente, como é que estas bandas sonoras promovem a imersão musical – é necessário recorrer às entrevistas realizadas por email aos compositores de *mods* em ambas as plataformas internas de *mods* de ambos os videojogos.

2.3 A construção de imersão musical nos *mods* musicais produzidos para *Oblivion* e *Skyrim*: um caso de estudo⁶⁵

Num formato directivo e aberto, dez entrevistas foram realizadas e constituídas por dez perguntas⁶⁶ especificamente relacionadas com a sua actividade relativamente a *mods* musicais, motivações, recursos utilizados, compreensão do conceito de imersão na música de videojogos e a cibercomunidade no *site Nexus*⁶⁷. Nesta secção, a discussão será focada na análise dos resultados e o cruzamento dos vários dados reunidos relativos às perguntas direccionadas especificamente para questão do idioma musical, os estilos anteriores veiculados nas suas composições e a “imersão” musical.

⁶⁵ A partir desta secção, os vários *mods* discutidos e identificados terão na sua referência, de um modo geral, o nome de utilizador disponível no seu perfil com o qual disponibilizou o(s) seu(s) ficheiro(s) no *site Nexus Mods*. Na bibliografia final, a secção “*Mods* referidos” terá ambas as formas de reconhecimento da autoria dos mesmos; o nome colocado após o título do *mod* e o nome de utilizador, assim como a hiperligação por extenso. Relativamente aos compositores entrevistados, tanto o nome de utilizador como o seu nome próprio são utilizados, à excepção de dois casos que não têm associação no *site Nexus Mods*, tendo acesso apenas ao seu nome real.

⁶⁶ Apenas uma das entrevistas não foi concluída. Com apenas quatro respostas bastante curtas e pouco detalhadas, o compositor Nir Shor deixou de estar em contacto de forma inesperada, pelo que o seu testemunho é praticamente não contemplado na análise dos resultados.

⁶⁷ As perguntas foram formuladas de modo a que todos os compositores compreendessem objectivamente as questões e que permitissem uma resposta pessoal e aprofundada. A preferência geral dos entrevistados pelo contacto através de *email* e não *Skype* levou também à procura de um equilíbrio de exigências pedidas aos/às mesmos/às devido ao tempo investido nas respostas: “Interviews are a flexible tool, ranging from very structured to impromptu. While it might seem one would want a longer set of questions, our experience (and that of many ethnographers) is that because we want to provide sufficient time for responses, and since one question often leads to several additional issues, a longer list is not needed. In fact, a long list of questions can have negative consequences, making researchers feel they must pressure informants into providing rushed answers.” (Boellstorff et al. 2012, 96)

Um das questões que estava direccionada para os materiais musicais pré-existentes, inspiração e ideias para a composição musical específica do(s) *mod(s)* obteve, na grande maioria, respostas semelhantes relativamente a nomes de compositores referidos de filmes e videojogos, assim como ambos os títulos originais, *Oblivion* e *Skyrim*⁶⁸.

Todos os compositores⁶⁹ referiram os videojogos originais e o compositor Jeremy Soule como uma das influências base na composição musical para os seus próprios *mods*, tanto de um modo mais extenso e detalhado como apenas uma breve referência. Entre alguns cruzamentos nos nomes de Howard Shore (compositor da saga *Senhor dos Anéis*) e John Williams, a amostra de respostas é consideravelmente variada, o que, no entanto, não impeça a generalidade de semelhanças entre os objectivos de cada composição. Em particular, quatro dos compositores redigiram respostas que se complementaram com uma das perguntas cruciais na entrevista, o aspecto da “imersão”. A preocupação de um estilo musical específico, a saber, semelhante ou equivalente ao pré-existente destes videojogos, veiculado nas suas composições de forma a interligar-se com banda sonora original e à imersão – de modo a reforçá-la e não quebrá-la – foi referida e tomada em consideração por parte de Aarchduke:

(...) it was important that as a mod and not a standalone score that I tried my best to compose the music in a style that fitted with Soule's original work. This had to be done so as not to break immersion and thereby increase the effectiveness of the mod. Most of my ideas just came from playing the game, getting a sense for the atmosphere, the implications of the setting and mood, and how these apply to melody and timbre. ([Aarchduke] Colebrooke 2016);

Leone, ou o seu nome de utilizador gmlion:

I think that, when adding something to the “lore” of a game like Skyrim, the best you can do is pay respect to the artistic choices made in the making and try to “improve” on what

⁶⁸ A tabela 2.3 propõe uma esquematização das respostas dos compositores à questão 6 das entrevistas através dos nomes que foram referidos como inspiração e/ou influências de compositores/artistas e produtos média, como videojogos, filmes e séries de televisão.

⁶⁹ Segundo as informações disponíveis no perfil de cada um, todos os autores que enviaram resposta indicam o seu género como “masculino”.

has been already built. Skyrim has a life, a nature, a character of his own way before you add something to it, so I like to think of the modding as the art of enriching that character, giving it new ways to express. ([gmlion] Leone 2017);

Michikawa: “(...) I will hand pick and choose the existing tunes with immersion in mind. Will the tune with the style and atmosphere and scenery of the game and will it enhance instead of disrupt the sense of being there.” ([Michikawa] Paalanen 2016) e ainda OrganicView:

To me, immersion is a commitment to a certain set of visual, audio and overall "feel" or "ambiance" codes. It's obviously a very personal thing, and everyone has their own take as well. When I make music, my goal is to respect those codes while adding my own creative take on it. I try to make sure my work fits into the game and adds something to it at the same time. ([OrganicView] Pillot 2016).

Elferen afirma que a contribuição da literacia musical de videojogos para a imersão deve ser caracterizada por uma intertextualidade audiovisual quase cliché (Elferen 2016, 37) devido aos diversos elementos já referidos que constituem o idioma musical em produtos considerados “fantásticos” ou “épicos”. Com o “respeito” inerente às escolhas artísticas na produção audiovisual de um videojogo levantado por gmlion relativamente a *Skyrim*, estes compositores criam uma ligação directa entre a contribuição do(s) seu(s) *mod(s)* para as expressões artísticas neste meio e a ideia de adições e melhorias a nível musical – e, conseqüentemente, os ambientes e a imersão – de um dito videojogo.

No primeiro caso referido – Aarchduke –, este refere o estilo coincidente com o trabalho prévio de Jeremy Soule e a aplicação dos ambientes desenvolvidos em *Skyrim* na escolha da melodia e timbres “apropriados”. Ao verificar o seu *mod* [Symphonies of Skyrim](#) (lançado a 1 de Março de 2014 e, até à data limite de pesquisa, cerca de 22 mil descarregamentos) e o seu canal no *Youtube*, Aarchduke procedeu à actualização do mesmo em 2015 como comemoração do seu 2º aniversário de existência⁷⁰. A audição

⁷⁰ Recomenda-se a audição das suas composições no canal pessoal no Youtube – que tem em destaque as listas de reprodução das faixas integrantes do *mod Symphonies of Skyrim* – que podem ser consultadas aqui: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLuljTUujupoRKeTwQXOGFWOTSBaOJc7IR>.

da lista de reprodução criada por este utilizador constituída por cinco novas faixas – duas na categoria de exploração, uma de batalha, uma de masmorra e ainda uma na categoria cidade – revela a continuidade no idioma musical veiculado nas faixas compostas na primeira versão do *mod*, assim como do estilo pré-existente da banda sonora original. A preocupação de Colebrooke em manter o instrumentário de acordo com o universo do videojogo torna-se bastante clara aqui:

One thing I tried very hard to do was to stick to instruments that are able to realistically invoke the sounds that a citizen of skyrim would have been able to hear, so for example: electric guitar was absolutely unacceptable, and I replaced any piano theme with a harp, and I only used very subtle EQ and effects. Drums were simple and ‘barbarian’ in sound, as much as I could achieve with my very limited budget, but my original background is in drumming so it was also important that all my pieces had a strong rhythmic underpinning. ([Aarchduke] Colebrooke 2016)

Reforçando a ideia de uma atmosfera e imaginários medievais presentes em *Skyrim* – “*Skyrim* is not a game based in History (which is a shame), but each of *The Elders Scrolls* games has been heavily *influenced* by weapons and locations from the middle ages. *Skyrim* takes most of its inspiration from medieval Northern Europe.” (ReadHeadPeak 2014, itálicos no original) –, Aarchduke não considera instrumentos contemporâneos como a guitarra eléctrica ou a sonoridade do piano como recursos musicais aceitáveis devido à sua percepção do que é que um cidadão de *Skyrim* iria ouvir, utilizando frequentemente a harpa (tal como Adamm Khuevrr, que refere a harpa como um instrumento principal) e alguns efeitos sonoros de equalização. Para além da orquestra de cordas como um marcador das suas próprias composições, madeiras e metais (novamente, as trompas), Colebrooke refere ainda a importância da presença e pontuação rítmicas devido à sua formação prévia em percussão, caracterizando a sonoridade dos tambores utilizados como “simples” e “bárbara” devido aos recursos limitados a que tinha acesso de acordo com o seu orçamento.

Em relação ao seu *mod* [Dawn of Hope](#), Leone indica que das suas principais inspirações foram os dois videojogos aqui em análise, assim como o precedente –

Aarchduke coloca ainda composições originais para *mods* nos quais foi pedida a sua colaboração, embora não tenha referido esse componente na entrevista.

Morrowind – e o *mod* [Oblivion Symphonic Variations](#) de Tashin que será discutido posteriormente. Este factor é muito interessante devido ao facto de Leone revelar que, ao jogar *Oblivion* e pesquisar por *mods* para o personalizar e alterar, a descoberta do *mod* de Tashin foi um elemento que desafiou o compositor a tentar algo semelhante para *Skyrim*. É mais um dos exemplos de como a própria produção por parte de utilizadores é, por si só, um incentivo a cada vez mais actividade heterogénea, ou seja, a nível de criação, partilha e difusão, e também crescente. O próprio utilizador afirma que “(...) I like to think of myself as a modder as someone who contributed in creating a collective shared lore. In a certain way, giving *Skyrim* a life of his own by the work of the modding community (...)” ([gmlion] Leone 2017).

Na descrição do seu *mod*, a referência de que é um conjunto de músicas orquestrais para “(...) enhance *Skyrim* music world.” ([gmlion] Leone 2012) indica novamente a ideia do próprio universo do videojogo e da música presente no mesmo. Leone remete também para o seu perfil na plataforma *SoundCloud* em que apelida o álbum de *RPG music set* – conjunto de músicas para um videojogo *role-play* (Leone 2011). A audição das faixas permite reconhecer o idioma musical aqui em questão, embora as diferenças de qualidade sonora sejam significativas. Um dos compositores entrevistados refere especificamente este aspecto como um meio para a quebra de imersão:

For music and voice acting, the biggest thing is quality in terms of sound. This is something I was not able to deliver at the time of the vanilla *Falskaar* soundtrack (My tracks didn't blend well with the live orchestration by Jeremy Soule with mine being made with older sounding orchestra VSTs). Having the two soundtracks play one after the other (with the obvious quality difference) makes you go "Wait, what?", taking you out of the immersive moment because it sounds so jarring. (Khuevrr 2016)

A importância da qualidade como uma característica dependente dos meios e recursos tecnológicos em que o videojogo foi desenvolvido assim como a música foi composta é também reforçada pelo compositor Arne Goyvaerts dos *mods* [Additional Music Project](#) (para *Oblivion* e *Skyrim*):

For me immersion is pretty much all what gaming is about. The fact that these immersive experiences keep on getting better and better is probably the reason why I'm still gaming now that I've turned 30 this year. (...) Then good audio and sound design is kind of the icing on the cake that can make a good game great. Prime example of this is The Witcher 3: Wild Hunt. That game was pure craftsmanship from the writing, the graphics, the gameplay, the acting, the sound and the music on down it was just a complete, unforgettable experience. And now with VR popping up around the corner, immersion is about to be taken to yet another level. ([evilbluekoala] Goyvaerts 2016)

É possível verificar convergências e semelhanças entre os testemunhos dos vários compositores em relação a aspectos específicos que constituem o que eles compreendem por “imersão” e a sua ligação com a composição musical. Embora não indicado por todos, o aspecto tecnológico é, obviamente, um componente crucial neste paradigma composicional. A dependência de *softwares* e ferramentas digitais para a escrita musical e a sua transformação para um ficheiro compatível de se integrar na banda sonora pré-existente de um videojogo são características exigidas aos autores de *mods* que desempenham actividades de modificação na cibercomunidade associada ao *site Nexus*. Para além destes conhecimentos, o próprio avanço dos formatos tecnológicos em que os videojogos são desenvolvidos moldam também os modos como a música é composta para os mesmos neste contexto; Khuevrr, Goyvaerts e ainda Huang, que afirma que “As GPUs [unidades de processamento gráfico] and VR [realidade virtual] push the visual and spatial boundaries, the music will seem increasingly jarring if the technology doesn’t keep up.” ([Tashin] Huang 2016), indicaram a importância dos recursos existentes num meio doméstico e individual de modo a atingirem a mesma qualidade de uma banda sonora composta por um compositor profissional num estúdio equipado, assim como a necessidade das bandas-sonoras e composições musicais acompanharem a transformação célere da tecnologia dos videojogos.

Os estilos compositivos que os vários compositores referem, assim como conjuntos definidos de instrumentário e códigos musicais, são constituintes de um dos aspectos fulcrais que determinam o modo como estes compositores efectuam os processos de composição para os seus *mods*. O compositor Li-Hsi Huang – utilizador Tashin, referido anteriormente devido ao seu *mod* [Oblivion Symphonic Variations Suite](#) – enumera certos aspectos que justifiquem a sua aproximação a uma abordagem composicional temática para o seu *mod*. Huang afirma que

[a música,] Whether it increases immersion (for which I'll use the dictionary definition "state of being deeply engaged or involved") depends on both the style of music and player's taste. Regardless, I do think that music should not be continuous -- periods of silence are very refreshing. ([Tashin] Huang 2016)

Para o compositor, a imersão está dependente do estilo da música e do gosto do jogador. Huang afirma posteriormente que composições melódicas e temáticas funcionam como uma imersão narrativa para construir o universo de um videogame ao descrevê-lo de diferentes perspectivas e que, devido à sua inexperiência em escrita musical com estruturas pouco definidas, inspirou-se na premissa de Jeremy Soule em relação ao "comment on the human condition and the beauty of life" («Oblivion: Music» 2016) com o objectivo de compor "memorable pieces that people can enjoy without the context of a game" (Huang 2016). O estilo como componente decisiva para a música ser imersiva num certo videogame é discutido novamente por Huang em relação à consistência do mesmo; para o compositor, "perde-se" a imersão se o estilo da música se alterar sem qualquer razão, pelo que evitou padrões melódicos e harmónicos que não estivessem enquadrados com o ambiente do(s) videogame(s).

A grande maioria dos compositores define "imersão" como a ideia do jogador estar "presente" no próprio ambiente (virtual) do videogame, alheando-se da realidade que o rodeia, afirmando-se como uma das características e objectivos principais de qualquer videogame. Este distanciamento do meio real em que o jogador está inserido é, segundo os compositores, potenciado se o universo musical do videogame estiver em sintonia com a narrativa e ambiente(s) presentes no mesmo. Mesmo com a advertência de Cottrell em relação à contradição entre música e imersão em videogames devido ao facto de ser necessário um evento externo à vida real como uma interpretação para ocorrer um evento musical, o compositor afirma que "to be immersive, music in games has to exist at a level of awareness that is consistent with the rest of the game's 'sound world'." (Cottrell 2017), ou seja, a música em videogames tem de ser consistente com o restante universo do videogame (incluindo o sonoro) para ser imersiva.

Como já referido, *Oblivion* e *Skyrim* integram uma saga associada a imaginários medievais, sublinhados com os termos "fantasia" e "épico" na sua própria página. A

consistência e concordância que alguns compositores referem com os ambientes construídos em ambos os videogames são critérios directamente relacionados com a literacia audiovisual e intertextual exigida aos/ jogadores a nível musical; os instrumentos utilizados não são característicos da época histórica “medieval” mas sim contemporâneos e constituintes de uma linguagem romântica presente em meios audiovisuais desde Hollywood. Neste sentido, Huang refere que:

The TES games have a modern romantic score and some people believe there is better immersion with medieval music. I think that's effective in some scenes but in general I disagree – the romantic style is used widely because of its range of expression and ability to fuel imagination, so removing that also takes away much of the magic and fantasy. ([Tashin] Huang 2016)

Enquanto não é clara a referência que o compositor faz a algumas pessoas – que provavelmente deve ser a partir de comentários e discussões entre utilizadores em fóruns associados a estes e outros videogames –, reflecte o que é possível de se observar desde no *site Nexus* até ao *Youtube*: a ideia de aventura, de um herói ou heroína, do fantástico e do épico com música “medieval”. Contudo, a referência de “medieval” à música não é estética da música em si, mas a etiqueta oriunda das características dos videogames, a nível de narrativa, ambiente, práticas e outros recursos, e que é aplicada à banda sonora. Huang⁷¹ afirma assim que o estilo romântico musical é bastante utilizado devido ao seu espectro expressivo e imaginativo, permitindo a magia e fantasia constituintes da banda sonora dos videogames da série *TES* e respectiva imersão musical. Segundo Gorbman, é possível criar um paralelo sobre a utilização de estilo e orquestração românticos na banda sonora de filmes para a sensação “épica” com a mesma ideia na música de videogames: “Music, especially lushly scored late Romantic music, can trigger a response of “epic feeling.”” (Gorbman 1987, 81).

Na sequência do “sentimento épico”, é possível formar uma relação entre dois conceitos já discutidos neste capítulo – imersão imaginativa e a literacia musical – com um outro fenómeno proposto por Summers, *musical texturing* (Summers 2016, 59-60)

⁷¹ O compositor refere ainda o seu preconceito relativo à palavra “épico” se a encontrar na descrição de algum *mod* musical devido ao “the kind of pretentious apocalyptic sounds of movie-trailers that I dislike in games” ([Tashin] Huang 2016).

e a sua relação com o “épico” referido. O autor define o processo de criação de textura musical como o efeito resultante da aplicação de referências musicais que fornecem significado e suportam (assim como aprofundam) as componentes visuais, narrativas e outros níveis textuais de um certo videogame: a música não está limitada por tecnologia como os gráficos ou mecânicas de jogabilidade, e permite criar ligações referenciais a outros média que reforçam a experiência pessoal do jogador. Em relação à ideia de épico, Summers argumenta que

The word ‘epic’ is used frequently in casual discourse about games. It can sometimes be invoked as a catch-all term of praise, simply as a synonym of ‘great’ or ‘amazing’, but it is distinctly associated with a positive experience of gameplay – something which ‘feels epic’. Games that have overarching narratives, such as role-playing games and FPSs, are particularly likely to be deemed ‘epic’. (...) The term is not limited to use by players and reviewers, but game audio practitioners for whom the term refers to a particular sought-after effect or aesthetic model. Aside from denoting the appropriation of elements (plots, settings, musical styles, etc.) from epic Hollywood film, the use of the term may reveal an important aspect of game music. (...) it is clear that the term ‘epic’ in the context of games and game music is not limited to the canon of classical epics. Instead, it is closer to the wider sense of the word, referring to an artistic genre that stems from classical epic poetry through to modern epic novels and epic film. (*Ibid.* 2016, 64).

Os elementos do conceito de épico e que estão presentes em vários meios audiovisuais – um herói, uma narrativa bastante densa com diversas ramificações, a possibilidade de um envolvimento emocional com os personagens que compõem a arquitectura da história e o próprio protagonista, vários ambientes explorados, etc. – são discutidos pelo autor em relação ao género *FPS*⁷² - *first-person shooters*, embora em *RPGs* como no caso de *Oblivion* e *Skyrim* as características são praticamente idênticas. Ao criar um paralelo destes dois títulos com a consideração de Summers em relação aos videogames *FPS*, o autor afirma que este género de videogames tem semelhanças, na sua generalidade, ao épico, pois o jogador controla um herói através de segmentos que ocorrem num mundo vasto que é descoberto e compreendido primariamente através dos olhos de uma personagem (*ibid.* 2016, 66). Neste contexto, a música é utilizada de

⁷² *FPS*, ou seja, *first-person shooter*, é um género de videogames que se baseia na mecânica de jogabilidade em que o jogador observa e controla a acção a partir de uma perspectiva em primeira pessoa, segurando uma arma ou outro objecto qualquer e interagindo com os vários elementos do universo nesse ponto de vista.

modo a conferir textura às qualidades e características épicas de um videogame com a finalidade de acentuar o arco narrativo e a importância das acções do jogador através do protagonista que controla. É assim formada uma relação entre a música presente durante a jogabilidade e o épico, este associado a uma sensação imersiva tanto da própria banda sonora como das mecânicas que permitem a interacção e manipulação do universo do videogame (*ibid.* 2016, 66).

O alinhamento dos videogames (neste caso, do género *RPG*) com a tradição estética encontrada na ópera e adaptada para o cinema é discutido por Rod Munday em relação ao conceito que o autor propõe de “imersão mítica” (Munday 2007, 58-60). A semelhança entre os conceitos de épico e mítico é o reflexo da convergência das argumentações de Munday e Summers; a textura musical épica relaciona-se com a ideia da imersão mítica pela relação que o jogador desenvolve à medida que o controlo do seu avatar e a exploração do universo de um determinado videogame providencia se densificam e são suportados por uma aproximação ao realismo cinematográfico que este formato apresenta através de ferramentas utilizadas também no cinema. Munday adverte para a influência do realismo cinematográfico e respectiva estética nos videogames até a uma certa extensão, considerando que estes não procuram representar a realidade mas sim uma realidade aumentada através de uma experiência cinematográfica (*ibid.* 2007).

Neste sentido, Munday discute que “(...) the cinematic aspirations of game designers have led to a further collapse of the Wagnerian model of mythic music, reducing the leitmotif to the lowly status of a looping underscore.” (*ibid.* 2007, 60). Para o autor, a utilização do *leitmotif* no cinema e, de forma semelhante, nos videogames, é reduzida à função de sinalização de personagens, objectos ou ideias, não tendo em consideração o objectivo inicial de Wagner e a criação de uma rede de representação denotativa através do cruzamento de vários motivos musicais. A partilha de funções entre cinema e videogames, contudo, não indica que ambos os formatos operem da mesma forma; aliás, como já foi observado, a componente interactiva e de manipulação directa do jogador nos videogames obriga ao desenvolvimento de papéis específicos para a música neste contexto, como o dinâmico ou adaptativo (cf. Capítulo 1). Munday critica a utilização de orquestras ao estilo “épico” mas não as define nem ilustra com videogames concretos. A experiência cinematográfica e o seu realismo, segundo o autor, não

é a visualização de um mundo fantástico ou mito mas sim a ideia de presença nesse mesmo mundo do próprio jogador através da personagem que controla. De facto, esse é um dos claros objectivos de videojogos *RPG* de mundo aberto e, conseqüentemente, *Oblivion* e *Skyrim*; no entanto, o funcionamento musical durante a jogabilidade activa nestes títulos não é baseado em *leitmotifs* e repetições musicais, mas sim na sequência de faixas cuja estrutura, instrumentário e timbres associados sejam semelhantes entre si e adequados à acção em curso. Neste contexto, o *leitmotif* está directamente associado ao tema principal de cada videojogo, que identifica e estabelece o imaginário do mesmo, surgindo em cinemáticas pertinentes para o desenrolar da narrativa. Até a uma certa extensão, as críticas realizadas por Munday podem verificar-se em certos videojogos, dependentes do seu género e *design* musical – o autor utiliza vários títulos para ilustrar funções específicas da música para videojogos, mas não directamente relacionadas com a problemática do realismo cinemático e a “imersão crítica”.

Os textos descritivos dos *mods* inseridos nas categorias áudio e música em ambos os videojogos aqui analisados no *site Nexus*, assim como os seus títulos, apresentam frequentemente a relação entre a componente imersiva pré-existente do videojogo e o seu reforço através do *mod* produzido por um determinado utilizador ou grupo de utilizadores e a ideia de tornar a jogabilidade ou outro aspecto inerente à mesma mais real. Os *mods* de efeitos sonoros – com títulos como [Immersive Sounds](#), [Audio Overhaul](#) ou [Sounds of Cyrodiil](#) – têm como objectivos transformar, adicionar e/ou substituir as diversas paisagens sonoras presentes no universo dos videojogos de modo a aproximarem-se das sonoridades “mais reais” possíveis para reforçar a imersão derivada da jogabilidade dos mesmos: desde o som de um trovão trabalhado até à fauna presente numa floresta, os espectros sonoros associados à natureza, objectos e seres vivos constituintes dos ambientes de *Oblivion* e *Skyrim* são compreendidos pelos utilizadores do *site Nexus* como dos elementos mais importantes para a imersão do participante. Uma afirmação que ilustra esta ideia é, por exemplo, “My main goal is to not have one environment that is soundless to enhance immersion.” (Cliffworms 2011). A imersão, neste contexto, é então veiculada – e potenciada – pela intersecção o mais próxima possível da realidade em que os próprios jogadores se inserem, ou seja, no quotidiano em que habitam e operam.

Embora a quantidade de *mods* focados unicamente em efeitos sonoros seja muito maior do que os *mods* musicais originais tanto em *Oblivion* como *Skyrim*, estes últimos, na sua generalidade, apresentam discursos semelhantes entre si. Como já foi explorado, os compositores entrevistados apresentaram a sua preocupação em relação ao estilo e instrumentário utilizados, tendo como objectivo aproximarem-se da estética prévia de Soule em ambos os videojogos de modo a manter uma linguagem uniforme e a não quebrar a imersão. Nos textos descritivos dos *mods*, é possível observar segmentos informativos como “(...) additional music that fits within the existing soundtrack to enhance the Skyrim experience” ([dovahsbane] Scott 2012) ou “The mod tries to stay true to the original game composer's (Jeremy Soule) style to provide you with beautifully and seamlessly integrated new music to your skyrim experience.” ([fustru] Shor 2014), e também explicativos como “The pieces are of all genres, from epic booming battle ensembles to gentle woodwind exploration motifs.” ([Aarchduke] Colebrooke 2013) ou “Orchestral music inspired by the original score, to blend into the game. Created to follow the style, instrumentation and spirit of Oblivion's soundtrack, and balanced to match the ambience.” ([Tashin] Huang 2007). Ao aliar estas informações com o conteúdo das entrevistas realizadas e o enquadramento teórico realizado, é possível então propor, através da convergência dos elementos semelhantes indicados pelos compositores, uma formulação teórica de um dos aspectos do modelo de composição e conceptualização musical para *mods* musicais nos videojogos *Oblivion* e *Skyrim* no site *Nexus*.

Como referido anteriormente de um modo sintético, um dos aspectos fulcrais para o acesso e actividade por parte destes compositores na cibercomunidade de modificação na plataforma *Nexus* é o aspecto tecnológico. Especificamente em relação à imersão, a tecnologia é determinante para a qualidade sonora das faixas compostas para o *mod* com a finalidade de não se destacarem demasiado quando inseridas na banda sonora original de modo ao jogador não notar a diferença significativa entre ambos os conjuntos. Mesmo através de ferramentas digitais e programas de composição musical – elementos que serão discutidos no capítulo seguinte – a produção doméstica é obviamente mais limitada e com menos recursos do que um compositor ou uma equipa de áudio num estúdio de videojogos. Assim, um dos aspectos necessários

para o reforço da imersão musical nestes dois títulos é a preocupação da qualidade auditiva das músicas integrantes dos *mods* compostos para os mesmos.

O segundo aspecto é, como também já mencionado no caso dos *mods* em análise, a aproximação ou equivalência ao estilo compositivo de Jeremy Soule que determina a estética musical presente nos imaginários de *Oblivion* e *Skyrim*. Com o facto de que a banda sonora original de Soule é, por si só, um produto musical da literacia audiovisual e intertextual presente desde a ópera até ao cinema e outros videojogos, o idioma determinante da saga *The Elder Scrolls* e o seu tema característico desenvolvido em 2003 com *Morrowind* é claramente referenciado nas composições dos *mods* aqui analisados. A atenção manifestada pela maioria dos autores dos *mods* musicais em não tornar as músicas repetitivas devido ao número elevado de horas passadas durante a jogabilidade activa nestes títulos – principalmente em modo exploração –, é possível notar a semelhança a nível formal e temático entre as faixas dos *mods* e das bandas-sonoras originais: até três motivos temáticos principais, explorados maioritariamente no registo das madeiras ou das cordas, com secções intermédias estruturadas de uma forma mais livre. A importância da instrumentação é também manifestada pela maior parte dos compositores, tomando especial cuidado com a não inclusão de instrumentos contemporâneos ou “não-medievais”; aliada ao estilo orquestral romântico, os compositores conceptualizam a ideia de medieval através de instrumentos como a harpa, flautas, trompas (tanto em exploração como em combate), percussão (principalmente tambores) e até a substituição do piano que Soule utiliza em algumas faixas por harpa de acordo com Colebrooke. O mapeamento da consistência estética entre os *mods* musicais e as bandas-sonoras originais permitem assim um nível de reforço extra à imersão pré-existente e inerente nos videojogos em discussão, o que é também apelidado por vários utilizadores como “lore-friendly”⁷³.

⁷³ No contexto dos videojogos, *lore* refere-se a toda a história do universo criado e/ou representado para um determinado título. Em geral, apenas uma secção da narrativa é ilustrada numa instalação, pelo que sagas são, cada vez mais, um formato comum de desenvolvimento de videojogos cuja história é bastante complexa e densa. Deste modo, a percepção total do universo é mais facilmente acedida através da jogabilidade dos vários títulos e da consulta e leitura de *wikis* e *sites* oficiais sobre a narrativa dos mesmos. Assim, *lore-friendly* refere-se a componentes que são posteriormente inseridas num certo videojogo que não se diferenciam do imaginário representado: ou seja, num ambiente medieval como *Oblivion*, não é *lore-friendly* inserir uma pistola ou um carro.

Deste modo, estas componentes criam uma associação directa com o conceito de imersão imaginativa, ou seja, o último nível do modelo *SCI* dos autores Ermi e Mäyrä explorado na secção 2.2, que define o envolvimento emocional do jogador num nível crescente com o universo e tudo o integra, a literacia musical e a texturização musical utilizada em meios audiovisuais representativos do “fantástico” e do “épico” (nos quais o “medieval” também se insere”. Estes conceitos resultam num aglomerado de constituintes determinantes para os processos conceptuais e estéticos por parte dos compositores de *mods* musicais para *Oblivion* e *Skyrim*, possibilitando assim uma experiência *lúdica* veiculada por códigos tipificados presentes nas composições destes dois videojogos que possibilitam, constroem e reforçam a imersão dos participantes.

Estando a imersão claramente dependente do nível de apreço e envolvimento emocionais por parte de quem interage com os ambientes propostos nos universos de ambos os títulos, ao considerar a música não apenas um pano de fundo que acompanha as acções do jogador mas integrada de uma forma activa na manipulação da personagem principal na narrativa em *Oblivion* e *Skyrim*, esta torna-se num dos meios presentes em *mods* das categorias de áudio e som para aproximar o utilizador da ideia de realidade no próprio mundo virtual. Na cibercomunidade do *site Nexus* e nas produções de *mods* para estes dois videojogos, a imersão é uma negociação de significados entre o que é a realidade segundo o mundo em que os jogadores habitam e a realidade representada em ambas as virtualidades construídas pelos dois títulos de *The Elder Scrolls*. Com a premissa de que a banda sonora original de cada videojogo já é, por si só, imersiva e um factor determinante do tipo de narrativa e universo veiculados em cada um, a adição e/ou transformação de conteúdos musicais através de *mods* de composições originais é, para além do envolvimento pessoal de cada compositor na cibercomunidade desta plataforma, uma forma dos jogadores interessados em complementar e reforçar a sua experiência pessoal de jogabilidade através de novas músicas “lore-friendly” e, conseqüentemente, através de imersão musical potenciada:

[m]usic is a big part of immersion, because, like in movie, it expresses what the visuals can't show. If you listen the "Streets of Whiterun" track from the Skyrim OST, you can picture a big, prosperous city, in the middle of a cold yet beautiful tundra. You can almost feel the wind, smell the weather. It's a very powerful emotion. It ties the world together.

It gives you the indication that there's more to this city than the game, with its technical limitations can show you. It lets you imagination and sense of wonder paint over the actual game. Mod added music just builds up on that foundation. ([OrganicView] Pillot 2016)

A possibilidade de “sentir” elementos e características da realidade presentes no mundo de cada videogame que são equivalentes ao que é possível na realidade “actual” é, assim, permitida não só através da imersão imaginativa mas também através do reforço musical da banda sonora original e dos *mods* musicais, perpetuando idiomas compositivos internalizados em diversos meios audiovisuais e práticas culturais que formam e fortificam associações estereotipadas nos imaginários do “fantástico” e da “fantasia”.

Deste modo, o novo modelo de actividade e composição musicais em discussão e análise nesta dissertação tem, como um dos seus constituintes principais, a intersecção entre conceitos-chave que moldam um dos processos conceptuais por parte dos autores de *mods* musicais para os videogames *Oblivion* e *Skyrim* no site *Nexus*, a saber, em relação à imersão musical e ao reforço de uma realidade não delimitada pela barreira física e tecnológica mas sim pela experiência e envolvimento emocionais decorrentes da jogabilidade activa de cada um dos títulos determinados, em larga medida, pela música que a acompanha. As restantes componentes deste modelo reflexo da era da cultura participativa a nível artístico em (ciber)comunidades no mundo em rede serão exploradas e argumentadas no capítulo seguinte.

No entanto, há um outro aspecto que merece atenção ao observá-lo tanto nos vários *mods* existentes como em testemunhos de alguns compositores, a saber, a opção de reduzir ou até eliminar a música que acompanha a jogabilidade. Como referido, Cottrell crê que a consistência musical com o universo do videogame é o mais importante para, de facto, promover a imersão pois na “vida real” a música ocorre apenas através de uma fonte sonora, de um evento musical ou de performance(s); Huang, numa outra perspectiva, afirma inicialmente na sua resposta que, para muitas pessoas, o *mod* mais imersivo é aquele que “desliga” a música. Independentemente destas afirmações, o que revelam também uma posição crítica em relação a este conceito, ambos os compositores, assim como os restantes, colocam a música num patamar superior de importância e funcionalidade para o envolvimento do jogador e a respectiva imersão

musical. Contudo, é possível observar a existência de vários *mods* em *Oblivion* e *Skyrim* que procuram reduzir ou até eliminar a música: o foco nos efeitos sonoros do ambiente, a diminuição do volume da banda sonora ou a sua inexistência são factores, para determinados utilizadores, que verdadeiramente contribuem para a imersão de quem está a jogar. Qual a perspectiva destes utilizadores através das informações que disponibilizam nas páginas dos seus *mods*? De que modo é que estes não se tornam, de facto, uma minoria nesta cibercomunidade?

2.4 “Kill The Orchestra”: sobre a ausência musical nos casos de *Oblivion* e *Skyrim*

Esta breve secção tem como objectivo os *mods* que procuram reduzir ou eliminar a música não-diegética dos videojogos *Oblivion* e *Skyrim*. Para isso, a verificação de vários *mods* integrados nas categorias de áudio e música de cada videojogo e presentes nas tabelas em anexo permite aferir que os seus títulos e descrições indicam a sua função principal e a posição pessoal do autor do *mod* perante a presença da banda sonora na jogabilidade activa. Estes *mods* encontram-se no segmento “Outros” nas tabelas, devido ao facto do termo música ser mencionado; entre *mods* que adicionam novas vozes a personagens, manipulam o espectro sonoro em vários ambientes geográficos do universo ou adicionam qualquer música através ferramentas específicas para o mesmo, vários destes ficheiros procuram limitar a presença musical tanto a nível de categoria – batalha, exploração, cidade – como em determinados locais, por exemplo masmorras ou tabernas. Assim, os *mods Musical Immersion* e *Heartbeat Battle Music* para *Oblivion* e o *Kill The Orchestra* para *Skyrim* foram seleccionados entre os vários semelhantes ao nível da sua função devido ao claro posicionamento dos autores dos mesmos sobre a relação entre a ausência ou funcionalidades limitadas da música, a ideia de realismo e a imersão consequente.

Em *Oblivion*, o autor Rathe procura com o seu *mod* [Musical Immersion](#) delimitar factores e mecanismos de acção para a música agir de um modo que, para o autor, entre em sintonia com a percepção do jogador (Rathe 2008). A principal alteração realizada por este *mod* é a forma como a música de combate acompanha a acção: em vez de,

quando a personagem do jogador se encontra num local com inimigos (sejam estes visíveis ou não) a música desta categoria começar imediatamente, este ficheiro de modificação apenas inicia a respectiva faixa quando o jogador vê essa ameaça a aproximar-se agressivamente. Rathe procura que a música veicule o que ele considera ser realista durante as várias etapas da batalha, desde a ameaça inicial até ao momento em que já não há perigo, ao providenciar funções à banda sonora, por exemplo, o factor surpresa e o suspense. Uma outra adição proposta por este *mod* é, ainda, na categoria de exploração, a extensão da duração das pausas entre as faixas para que o participante ouça os diferentes efeitos sonoros do ambiente, como o vento ou os pássaros; para Rathe, a música “will now act as an immersion enhancer, setting the mood of the world around you, without being an overbearing factor that kills immersion” (Rathe 2008). A importância da música da categoria de combate é também visível no *mod* [Heartbeat Battle Music](#). Para o autor a1a36341 (ou Vihud), a música presente no contexto de batalha não é realista para a imersão e o mesmo procurou vários *mods* que adicionassem mais efeitos sonoros no ambiente de *Oblivion*. A desactivação da banda sonora é, segundo o autor, um meio mais realista para a jogabilidade, mas impede-o de saber quando está em combate. Assim, este ficheiro resume-se à substituição da música de combate por uma faixa do batimento cardíaco. Enquanto a1a36341 não coloca mais detalhes no espaço descritivo do *mod*, o ritmo cardíaco⁷⁴ em vez de uma faixa da banda sonora de combate tem exactamente uma das funções da música original, o alerta ao jogador do facto de estar em perigo.

Vários *mods* concentram-se em categorias específicas musicais, principalmente exploração e batalha. Tal como *Oblivion*, também é possível encontrar em *Skyrim*, e em maior número, diversos ficheiros de modificação que manipulam a presença da música em situações de perigo. Estes têm as mesmas ou semelhantes funções aos dois exemplos discutidos no parágrafo anterior, procurando assim eliminar ou limitar a música de combate durante a jogabilidade individual e colocar num nível superior todos os efeitos sonoros que preenchem os vários ambientes que constituem a paisagem de

⁷⁴ Esta faixa só é possível escutar fora do contexto de jogabilidade ao descarregar manualmente o *mod*. A hiperligação que o autor indica na descrição do seu ficheiro está inactiva, pelo que procedi ao seu descarregamento e coloquei-a disponível aqui: https://drive.google.com/open?id=0B4j80-9GE_N-dzZFWEd2Z0JGbFU

Skyrim. Um exemplo pertinente e referido no título desta secção é o *mod* [Kill The Orchestra](#), cujo nome torna bastante claro o objectivo deste ficheiro. O autor do *mod*, alt3rn1ty, indica inicialmente na sua descrição que este permite desactivar a música de *Skyrim* consoante o local, ou seja, pela sua categoria. Para alt3rn1ty, o facto de não haver pistas musicais em caso de perigo é uma experiência mais imersiva pois requer ao jogador mais atenção e cuidado durante a jogabilidade. Sem a “invisible orchestra throughout the game” (alt3rn1ty 2014), o autor também salienta a importância dos efeitos sonoros dos vários ambientes, tendo sido reforçados e trabalhados pelo mesmo para complementar a acção sem música.

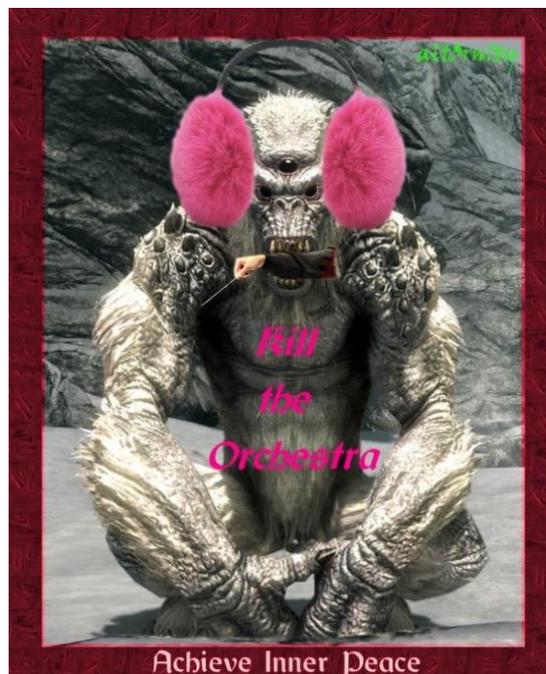


Figura 8. A imagem/logótipo do *mod* *Kill The Orchestra*. Está representado um dos monstros de *Skyrim*, um troll, com um par de protecções para ouvidos rosa e um braço de um maestro com batuta na boca. Para o autor, a orquestra invisível é um meio para a paz interior. Retirada de <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/52462/>

Um aspecto interessante a notar neste *mod* e que se revela também bastante comum em muitos outros semelhantes é o facto da eliminação musical, na maior parte dos casos, não ser total. Este ficheiro permite, de acordo com a preferência do jogador, remover a banda sonora de acordo com o local onde se encontra a sua personagem; para o autor, toda a música é desactivada excepto a da categoria especial, que inclui breves momentos musicais quando é descoberto um local em específico, por exemplo,

um templo de dragões, quando se sobe de nível, e ainda a música em tabernas (*ibid.*). Como discutido no primeiro capítulo, ao entrar num espaço deste género, a banda sonora altera automaticamente para uma faixa aleatória da categoria taberna. A mera presença de bardos nestes locais, que podem ter como instrumento a voz, um alaúde, um tambor ou uma flauta, não influencia a banda sonora não-diegética. Ao interagir com estas personagens, e pedir para tocar uma das peças disponíveis no seu repertório, a interpretação dos bardos sobrepõe-se ao acompanhamento musical pré-existente. Deste modo, é provável que, para a *stupid orchestra* (*ibid.*) que incomoda os monstros *trolls* representados na figura anterior seja apenas desnecessária nas categorias exploração e combate, as quais estão presentes em situações que, na vida real, provavelmente não haveria música a acompanhar.

Outros *mods* equivalentes são, por exemplo, [Silence is Golden](#), [No _____ music](#) ou [Silence of Skyrim](#), que referem sempre a componente da ausência de música e que se focam, sobretudo, em providenciar uma experiência pacífica, calma, sem sons ou música que quebrem a imersão em vez de a reforçar. Esta experiência está relacionada, segundo vários destes autores, com a ideia de ambientes e espaços realistas, onde não existe música, desde as masmorras, as montanhas ou florestas. Através destes e mais *mods* semelhantes, observa-se assim a multiplicidade de perspectivas por parte da comunidade sobre o papel da música neste formato: as posições individuais de autores e utilizadores estão, obviamente, dependentes do seu gosto pessoal e experiências singulares de jogabilidade, o que constitui assim uma nuvem heterogénea de tópicos. Portanto, é possível observar, como referido, a vontade de eliminar toda a música presente em combate ou em masmorras, tornando assim estes meios mais realistas, mas também se pode verificar, por outro lado, afirmações como: “You may just want scarier dungeons and more realistic exteriors, but you don't want to get rid of the music you hear while in public locations (cities)” (Mr Siz 2010), embora não exista também qualquer fonte musical diegética nas cidades de *Oblivion*.

A maior parte dos *mods* que procuram remover ou limitar a acção musical em *Oblivion* ou *Skyrim* apresentam assim motivações e objectivos assentes no que os seus autores definem como realismo e os vários ambientes sonoros que o compõem. No entanto, estes ficheiros, comparativamente a todos os outros na categoria de áudio e

música na plataforma *Nexus*, revelam-se em menor número e com menos descarregamentos. Os *mods* de “melhoria” e manipulação dos diversos efeitos sonoros de ambos os videojogos e os *mods* musicais constituem os objectos responsáveis pelo grande fluxo de actividade, partilha e discussão em torno destas componentes, o que reforça a importância que a música tem neste meio, para quem joga e modifica.

Na pesquisa de videojogos sem música, vários fóruns surgem sobre a jogabilidade de diversos títulos sem banda sonora e opiniões de jogadores em múltiplas plataformas. [Uma entrada em particular](#) no site *GameSpot*⁷⁵ propôs aos utilizadores a opção de viver sem música ou sem videojogos, e a discussão torna-se pertinente para exposição neste contexto. A maior parte das respostas revelam que preferiam escolher viver sem a existência de videojogos, pois a música integra sempre o seu quotidiano; no entanto, se os videojogos mantivessem a sua banda sonora, alguns utilizadores afirmam que poderiam escolher viver sem música – um exemplo ilustrativo desta posição é “Yes video games would still have music. // Okay, then I absolutely say music. Most of the music I like is from games, anyways.” («GameSpot» 2009).

No site de notícias de videojogos *Kotaku*, o chefe de redacção Stephen Totilo publicou um artigo *online* em 2011 que apontava directamente para a questão da ausência musical em videojogos. Após criticar as várias pessoas que, em meios públicos, jogam no seu *smartphone* ou *tablet* videojogos com a música desactivada, afirmando que estariam a ignorar o trabalho de vários compositores e a desrespeitar a arte, Totilo revela que também se tornou numa dessas pessoas em 2010 (Totilo 2011). Ao jogar o reconhecido videojogo *Red Dead Redemption* (Rockstar Games 2010), cuja narrativa decorre em 1911 situada no Velho Oeste, o autor diminuiu o volume total da banda sonora. O seu “21st-century desire to multi-task” (Totilo 2011) fez com que, mesmo gostando da música, pudesse escutar *podcasts*, notícias e outras fontes sonoras enquanto jogava este título, reduzindo assim a importância da banda sonora até ao mínimo. O autor conclui que este comportamento adequa-se aos *gamers*, pois têm essa possibilidade e, simultaneamente, correm um risco ao ignorar a música para videojogos.

⁷⁵ <https://www.gamespot.com/forums/offtopic-discussion-314159273/what-would-you-rather-live-withoutmusic-or-video-g-26672997/>

O que Totilo provavelmente não previu é que a sua visão generalista dos *gamers*, para além do conteúdo do artigo, originou uma série de comentários negativos e críticos relativamente à sua posição perante a música neste meio. A maior parte das respostas no espaço de discussão deste texto demonstram que não concordam, de todo, com o autor e, por vezes, também não respeitam a sua opinião. Afirmações como “Really? Playing a game and not listening to it? Are you crazy? (...) I really can't comprehend how you can play games like that without music. With some titles the music IS the game.” (T_elic in Totilo 2011) ou “The only thing you've proven is that you would listen to podcasts rather than Mario Galaxy's brilliant orchestral score.” (LEOPirate in Totilo 2011) ilustram a maioria dos comentários, e pode-se observar ainda fortes testemunhos por parte de quem trabalha na indústria:

I can't say I respect your opinion. Music composers work damn hard to give you something to set the mood of a game and we do it well 99% of the time. To have someone outright say that we don't matter anymore, that we're useless, when we've worked all our lives to reach this point. It's embarrassing and disappointing. Quit this job immediately and never come back, you don't deserve to play games if that's how you feel about a core aspect of gaming. (CasshertheGuy in Totilo 2011)

É possível afirmar que os utilizadores que discordaram da posição de Totilo, ao considerarem a música um constituinte central na construção de um videojogo, provavelmente não iriam descarregar um *mod* silenciador da banda sonora de *Oblivion* ou *Skyrim*. Enquanto alguns comentários também referem que, em videojogos de mundo aberto e onde a exploração que consome centenas de horas de jogabilidade, a música pode tornar-se cansativa e aí a procura por outras formas musicais pode ser necessária, a maioria salienta claramente a importância da música para a definição do próprio título. Tal como discutido no primeiro capítulo e referido num dos comentários, o tema musical em si é já um veículo musical de caracterização do videojogo, auxiliando à construção do imaginário representado no mesmo, desde o ambiente *western* em *Red Dead Redemption* ao o medieval-fantástico de *Skyrim*. Os *mods* “não-musicais”, ou seja, os que procuram reduzir ou eliminar a presença musical não-diegética do universo de *Oblivion* e *Skyrim*, revelam-se assim como ficheiros de modificação de uma minoria na

cibercomunidade do *site Nexus Mods*, um segmento de autores que definem a imersão através de um realismo sonoro. De facto, não existe uma orquestra no meio da floresta, da montanha ou ao portão de uma das cidades de ambos os videojogos, logo, num sentido prático, a banda sonora é percebida por estes autores como uma componente invisível e que não integra a realidade que *Oblivion* ou *Skyrim* tentam retratar. O controlo autónomo, ou seja, de acordo com a preferência do utilizador, da presença musical durante a jogabilidade alia-se também a um trabalho de produção e edição sonora dos vários ambientes que constituem os espaços do mundo virtual: o piar de pássaros, uivos de lobos, o vento, folhagem e outros efeitos sonoros da flora e fauna, conjuntamente com a interacção da personagem do jogador nos diversos locais, são os principais pontos a modificar e a disponibilizar na respectiva plataforma por estes autores.

Em suma, estes *mods* são pertinentes para estabelecer um paralelo com a restante maioria dos ficheiros na categoria áudio e música de ambos os títulos. Como será focado no capítulo seguinte, para além dos *mods* de música original, as dezenas de outros ficheiros que propõem a adição de música pré-existente oriunda de múltiplos meios, como filmes e videojogos, tanto numa estética semelhante como completamente distinta, revelam uma preocupação fulcral de muitos autores: a presença musical na acção e narrativa de *Oblivion* e *Skyrim*. A música é, de facto, uma das componentes mais importantes nestes videojogos e em tantos outros, cujo estilo determina a sua própria caracterização e identificação do jogador com o universo representado. Para os autores de *mods* que reduzem o impacto musical na jogabilidade, a imersão está directamente relacionada com o realismo sonoro dos ambientes que os rodeiam; mas, para a maior parte da cibercomunidade, a música é um veículo de imersão musical (e não só), que estabelece a atmosfera do videojogo, produz e renegoceia significado(s), e permite o engajamento interactivo e emocional do participante através da sua personagem nas múltiplas aventuras que exploram nestes mundos imaginários.

Concluindo, este capítulo teve como principal objectivo a discussão acerca do modo como a imersão musical é construída através dos *mods* musicais para *Oblivion* e *Skyrim* através da análise e exposição dos dados recolhidos das

entrevistas realizadas aos compositores dos mesmos. O idioma musical da banda sonora pré-existente de ambos os videojogos é compreendido por estes autores como o principal factor para compor de um modo semelhante para estes dois títulos, de forma a que a imersão musical seja contínua e reforçada, invés de ser reduzida caso a música que acompanha a jogabilidade não se adequar aos imaginários representados. Assim, a dimensão musical que Jeremy Soule desenvolveu – para universos fantásticos/medievais em *Oblivion* e, no caso de *Skyrim*, aliados a componentes *viking* – é baseada na utilização de uma orquestra sinfónica, com particular incidência nas cordas e madeiras para ambientes de exploração ou em cidades, metais (particularmente as trompas) para contextos de batalha e, quando estes incluem dragões, a inclusão de coros masculinos. Para além do instrumentário que os compositores procuram reutilizar, a própria estrutura e estilo musicais são também semelhantes: faixas com uma duração média de três a seis minutos, com pequenos motivos musicais definidos num determinado naipe, repetidos e desenvolvidos ao longo de um percurso maioritariamente tonal e com pouca exploração harmónica.

CAPÍTULO 3 – A emergência de um novo paradigma de produção e circulação musical: os *mods* musicais em *Oblivion* e *Skyrim*

Este capítulo assenta na exposição e discussão dos diversos elementos que constituem o modelo artístico de produção musical para *Oblivion* e *Skyrim* através dos ficheiros de modificação. Tem como missão principal a demonstração do cruzamento e análise dos dados recolhidos durante a investigação, principalmente, as entrevistas realizadas aos compositores dos *mods* musicais. No capítulo anterior, um dos aspectos deste novo paradigma de produção e circulação musical para videojogos é a relação entre música e imersão através da composição para este formato: neste capítulo, o objectivo é a exposição e discussão do processo sob o qual esta actividade ocorre. Como é que estes compositores se inserem na plataforma de modificação, quais as suas motivações e recursos para produzir música original para os dois casos de estudo, *Oblivion* e *Skyrim*? Dividido em três secções, a primeira tem como eixo central o conceito de *mod* e a sua prática associada, discutindo os principais aspectos que o constituem e como é que se relacionam com a plataforma em foco, *Nexus Mods*. A segunda secção foca-se especificamente nesse *site* e de que modo é que a gestão e organização de ficheiros se realiza, assim como este se relaciona com outras plataformas na difusão de *mods* inseridos na categoria de áudio e música. Já a última secção foca-se na discussão das componentes constituintes do modelo em exposição, como, por exemplo, a integração numa cibercomunidade, o sentido de identificação e envolvimento pessoal nas narrativas de *Oblivion* e *Skyrim*, a afinidade com a banda sonora, os recursos e ferramentas utilizadas, e ainda a sua perspectiva sobre a gratuitidade dos seus *mods* e planos de empregabilidade na indústria. Assim, este capítulo procura intersectar o fenómeno de modificação e os autores destes ficheiros especificamente sobre música para videojogos, resultando assim num novo formato de produção musical em espaços *online*, caracterizado pela inserção numa cibercomunidade cuja actividade de criação, disponibilizada totalmente de forma gratuita, é movida pela vontade e autonomia pessoal e pela relevância dada ao papel da música neste suporte.

3.1 “Skyrim: Mod It Until It Crashes”: o fenómeno *online* da prática de modificação e produção de ficheiros de modificação para videojogos⁷⁶

A prática de modificação tem sido alvo de estudos académicos na área das ciências sociais e da comunicação, principalmente durante a primeira década dos anos 2000 por parte de vários autores, tornando-se também uma componente muito importante na era da cultura participativa, revelando a predisposição de milhares de utilizadores na difusão de materiais e recursos digitais produzidos por si, voluntariamente, e como estes se tornam um outro agente no ciclo incessante de circulação de múltiplos produtos, como música, textos, vídeos, videojogos e *vlogs*.

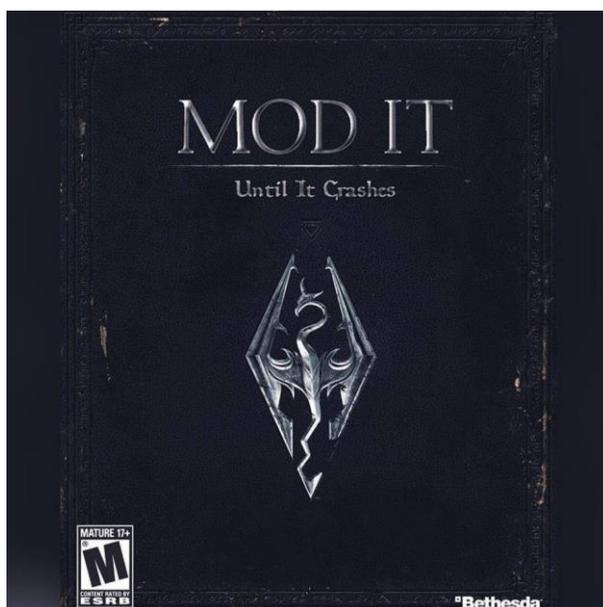


Figura 9. A satirização em torno da quantidade de mods produzidos para *Skyrim*, cuja aplicação em excesso pode causar erros e problemas que impeçam o mesmo de funcionar correctamente. Retirada de <https://i.imgur.com/QEJnGa8.jpg>

⁷⁶ A referência no título desta subsecção – *Skyrim: Mod It Until It Crashes* – está relacionada com o facto de existirem milhares de *mods* para esse videojogo em específico (mais de 50 mil ficheiros). A aplicação de um vasto número de ficheiros de modificação pode resultar em erros e outras complicações que afectam o bom funcionamento de *Skyrim*, causando assim o seu *crash*. A popularidade deste título, assim como a prática de modificação em torno do mesmo, levou à criação de *memes*, vídeos e outros conteúdos em torno desta situação. A figura 8, representada de seguida, é uma das mais reconhecidas no meio da modificação (GrandBulwark 2013) e que satiriza a capa original de *Skyrim* com esta componente de adição de *mods*.

De acordo com Larissa Hjorth, os jogos e os seus jogadores estiveram na frente de práticas de consumo inovadoras, sendo o modelo da indústria de videojogos um dos exemplos de modos emergentes no século XXI de média participativo. A componente participativa, tanto a nível de produção como de consumo neste meio, permite assim diminuir os limites nos papéis que o consumidor, utilizador e jogador assumem neste meio, tornando difusos os vários processos de actividade, desde criação a divulgação, relativos aos múltiplos conteúdos aplicados nos videojogos (Hjorth 2008, 43).

A existência de *sites* e ferramentas que permitem aos utilizadores produzir ou, pelo menos, transformar conteúdos de média para videojogos, desde narrativas a música, integram a ideia de que a *internet* é um espaço aberto para a autonomia e criação individual para este meio. A integração destes utilizadores em cibercomunidades⁷⁷ e locais *online* que albergam e divulgam as várias formas de expressão artística relaciona-se directamente com os vários elementos propostos por Henry Jenkins constituintes da cultura participativa (*participatory culture*): resumidamente, esta cultura possui (1) barreiras relativamente baixas para a expressão artística e envolvimento cívico; (2) forte apoio para a criação e partilha de conteúdos de outrém; (3) mentoria informal passada entre os membros mais experienciados e os principiantes; (4) membros que acreditam que as contribuições têm valor e (5) membros que sentem um nível de conexão social com outros, em que no mínimo se preocupam com o que outros acham das suas criações (Jenkins 2009, 5-6). É importante salientar o elemento “expressões”, o qual integra um formato de produção que permite aos utilizadores expressarem as suas ideias, motivações e/ou conhecimentos através de formas criativas, que podem ser, por exemplo, *sampling* digital, *skinning* (criação de visuais alternativos para programas de computador, websites, etc.), *modding* (“modificar”), vídeos de fãs (*fan vídeos*), zines (*fanzines*) e/ou *mash-ups*. Destas novas

⁷⁷ Benedict Anderson propõe em 1983 o conceito de *comunidades imaginadas* para, em primeiro lugar, analisar o nacionalismo e a construção social de comunidades numa nação. No entanto, este conceito está também relacionado com os média e o modo como um conjunto de indivíduos forma um público que se interrelaciona através da partilha de interesses em comum, embora não interajam directamente entre si (Anderson 1983). As pessoas que integram e operam numa comunidade imaginada – ou, no caso dos *mods*, uma comunidade *online* – podem nunca chegar a conhecerem-se ou a comunicarem directamente. Contudo, partilham e integram o mesmo espaço devido às afinidades e sentido de identidade pessoal com um determinado objecto ou interesse que, neste contexto, é a procura e criação de ficheiros de modificação para videojogos.

formas de produção criativas, modificar está relacionada com o fenómeno da sua prática e de ficheiros de modificação (*modification files*), conteúdos produzidos por utilizadores, de uma forma voluntária e gratuita, para videojogos.

O termo *mod* começou a ser utilizado no final da década de 90 e a sua popularidade foi crescendo a partir dessa época até aos dias de hoje. No entanto, diversos autores afirmam que os ficheiros de modificação já estão presentes na história da cultura dos (video)jogos e tecnologias, pelo menos, há quatro décadas – os primeiros sinais da cultura *hacking* observaram-se na década de 60 com o *mod SpaceWar!* (Christiansen 2012), *Ms. Pac-Man*, desenvolvido em 1981 e lançado em 1982, assim como *Lode Runner* em 1983 com um editor de jogo interno (Bogacs in Champion, 2008). Um outro exemplo é o título *Castle Smurfenstein*, uma versão paródia do videojogo *Castle Wolfenstein*⁷⁸ de 1993 (Au 2002). Um facto marcante no percurso do desenvolvimento da prática de modificar foi o lançamento do videojogo *DOOM* em 1993 pela empresa id Software, especificamente desenhado para a produção de *mods*: lançaram os *mods WADs* (*Where's All the Data?*, a ferramenta *DEU* (*Doom Editing Utility*) e ainda o *The Doom Construction Kit: Mastering and Modifying Doom* (Champion 2012).

O conceito de *mod* pode ser definido de vários modos, embora todos estejam relacionados e apresentam pontos de convergência entre si. Essencialmente, um ficheiro de modificação é, essencialmente, um objecto digital produzido por um ou mais utilizadores voluntariamente para ser aplicado num videojogo, cujo material pode ser original ou pré-existente. Os utilizadores que se inserem no meio da modificação, ou seja, que produzem e disseminam os *mods* criados por si, estão geralmente integrados numa cibercomunidade que apoia e partilha os seus conteúdos, reforçam a sua importância e visibilidade *online* através da partilha dos mesmos em várias plataformas e, simultaneamente, contribuem através da produção e disponibilização de mais ferramentas para a criação e transformação destas formas de expressão.

Tanja Sihvonen define os *mods* como “[t]he activity of creating and adding of custom-created content, *mods*, short for *modifications*, by players to existing (commercial) computer games.” (Sihvonen 2011, 37). Greg Finch compara os *mods* às

⁷⁸ A principal alteração era a substituição de todos os Nazis por Smurfs.

fan fictions, e tanto este autor como Sihvonen mencionam o leque de possibilidades destas modificações desde pequenas correcções a erros internos do sistema de um videojogo específico (“conversões parciais”) até a “conversões totais” que transforma o mesmo numa nova experiência (Finch 2011). Walt Scacchi propõe a sistematização de *mods* para videojogos de acordo com as suas funções ou objectos alvo, como a interface do utilizador num determinado videojogo ou a adição de segmentos narrativos através de animação digital, incluindo ainda a componente de conversão de videojogos:

[M]odding is a “Do It Yourself” approach to technology personalization that can establish both socio-technical and distributed cognitions for how to innovate by resting control over technology design from their producers. Modding is a form of meta-gaming – playing games for playing with the game systems. At least five types of game mods can be observed: user interface customization; game conversions; machinima and art mods; game computer customization; and game console hacking. Each enables different kinds of affordances that govern mods, modding practices, and modders. (Scacchi 2010)

É importante notar que um dos títulos *FPS online* mais reconhecidos internacionalmente e ainda disponível para venda, *Counter Strike* (2000), é o resultado de um *mod* de conversão total para o videojogo *Half-Life* (Valve Corporation 1998). Não só a empresa não teve de utilizar os seus recursos para desenvolver este jogo, ao empregar a equipa de pessoas responsáveis pelo *mod*, estavam na posse de um videojogo muito popular com uma comunidade de fãs estabelecida antes da versão comercial, o que demonstra também um dos exemplos iniciais da comunidade de modificação como um meio de teste para ideias que possam ser lucrativas futuramente (Au 2002; Jenkins 2006; Christiansen 2012). Para além da componente económica e dos vários problemas associados – desde o trabalho gratuito até à exploração de material pré-existente de utilizadores por parte das empresas, que será abordado posteriormente – as motivações e processos de aproximação a esta prática e ciberespaços associados, para além da identificação dos utilizadores que produzem *mods* como fãs, são componentes importantes para a caracterização e definição deste fenómeno.

A prática de modificação está geralmente associada ao termo *modders* ou *mod makers*, que são responsáveis por fazer modificações ou aplicar *mods* num videojogo

(Postigo 2007, 301) – estes podem também formar equipas de dimensões distintas *online* para colaborar de uma forma voluntária com a indústria deste meio (Sotaama 2008, 2). Aliás, estes *modders* podem ou produzir individualmente ou associarem-se entre si para formar as tais equipas. Hector Postigo, um dos autores que mais se debruça sobre *mods* a partir de uma perspectiva sociológica, propõe uma taxonomia de outro termo mais abrangente devido às variações de modificações possíveis – como mapas (*mappers*), *skins* (*skimmers*), *mods* (*modders*), *add-ons*⁷⁹ –, *game fan-programmers*. Estes *game fan-programmers* são o resultado da formação de (ciber)comunidades por parte destes utilizadores, cujas acções estão directamente associadas à cultura participativa e que por vezes se opõem à natureza de apropriação por parte das indústrias culturais⁸⁰ (Lévy 1997, 121; Jenkins 2006, 144-145). O termo utilizado por vários autores (Champion 2012; Poor 2014; Scacchi 2010) é *modder(s)*, pelo que uma proposta de tradução seria autores de *mods* e/ou criadores de *mods*, que creio ser adequado ao conteúdo em questão.

A actividade por parte dos autores de *mods* resulta de um conjunto de motivações e características que caracterizam este fenómeno *online*. A existência de videojogos cujo *software* e programação permitem assim a manipulação externa dos mesmos, abrindo caminhos para utilizadores de formularem propostas de novos conteúdos ou transformação destes videojogos. É comum observar, por exemplo, vários erros e falhas que surgem durante a jogabilidade e, enquanto a empresa responsável não lança uma nova versão para descarregamento e correcção dos mesmos, criadores de *mods* produzem conteúdos para preencher essas lacunas. Esta situação é observável na empresa Bethesda, que ao lançar *Skyrim*, por exemplo, o videojogo tinha muitas

⁷⁹ Estas variações são todas aplicadas em videojogos. Respectivamente, mapas, e os autores que os criam, *mappers*, são adições de novos planos e locais geográficos a um determinado título para os jogadores explorarem e experienciarem a narrativa noutra ambiente. *Skins* e *add-ons* relacionam-se entre si, pois ambos se distinguem dos *mods* devido às suas funcionalidades: *skins* são novas formas de representação visual de algo, uma “nova pele”, que podem ser aplicadas a personagens ou objectos; *add-ons*, por outro lado, são pequenos conteúdos que se podem inserir num videojogo com um determinado objectivo, por exemplo, a colocação de uma ferramenta para introduzir músicas em tempo-real a partir do *Spotify* ou *Youtube*.

⁸⁰ É interessante referir que a *TIME Magazine* elegeu como *Person of The Year* em 2006 “you”, ou seja, todos utilizadores que estão presentes na *World Wide Web* e que produzem, partilham, renegoceiam significados e comunicam – “And for seizing the reins of the global media, for founding and framing the new digital democracy, for working for nothing and beating the pros at their own game, TIME's Person of the Year for 2006 is you.” (Grossman 2006)

falhas internas, erros (ou *bugs*), e a própria direcção admitiu a existência dos mesmos, afirmando até que não ia resolver todos os que existissem (Westbrook 2011). Esta posição leva à resolução destes mesmos problemas através do trabalho dos jogadores, que lançaram *mods* de correcção e melhorias do desempenho de *Skyrim*, como se pode verificar pela existência de mais de setecentos ficheiros na categoria [Bug Fixes](#)⁸¹ na plataforma *Nexus Mods*. Outros exemplos são a introdução de novos locais no universo do mesmo, novas personagens, novas narrativas, entre muitos outros⁸². A variedade de elementos que constituem esta forma de expressão promove também uma série de motivações distintas para a produção das mesmas, no entanto, é possível verificar padrões. A grande maioria decide investir o seu conhecimento pessoal, ferramentas e tempo para adicionar ou transformar um determinado aspecto num videojogo porque se relaciona emocionalmente com o mesmo, ou porque sente a necessidade de transformar um objecto em específico suscitada pela sua experiência pessoal, ou porque se integra na cibercomunidade que também recorre aos ficheiros de modificação para esse título, entre outras razões.

Na intersecção de “diversão, jogar e comunidade(s)” (Poor 2014, 1250), três componentes principais subjacentes a esta prática, Postigo afirma que há três temas fulcrais nas motivações para modificar: (1) os autores criam *mods* e variantes destes ficheiros (como *add-ons* e mapas) porque sentem que é um esforço artístico e uma fuga criativa que lhes permite contribuir para algo relevante, assim como um desejo de contribuir para as suas comunidades; (2) sentem que modificar lhes permite identificar com os videojogos e, desde modo, aumentar a própria apreciação dos mesmos e (3) crêem que podem utilizar a sua experiência e recursos para conseguir um emprego ou uma posição lucrativa na indústria de videojogos (Postigo 2007, 309-310). Os últimos dois pontos apontados pelo autor podem ainda ser reforçados com a intervenção de Olli Sotamaa, afirmando que a prática de modificação é mais um dos exemplos das diversas formas para os autores adquirirem capital de *gaming* e expressarem a sua identificação com um videojogo em específico (Sotamaa 2008, 5). O autor defende que qualquer

⁸¹ http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/searchresults/?src_cat=95

⁸² Recomenda-se a consulta das categorias disponíveis de ficheiros de modificação para [Oblivion](#) e [Skyrim](#), tornando explícito a quantidade de novas propostas de conteúdos, desde ilhas e aldeias a espadas semelhantes às da saga *Senhor dos Anéis*.

criador de um *mod* utiliza um videojogo, até uma certa extensão, como um meio de expressão, cuja motivação pode variar entre ser puramente estética até política.

Na sua investigação circunscrita a um videojogo em específico, *Operation Flashpoint (OFP)* e respectiva “cena de modificar”, Sotaama identificou cinco motivações-chave: “playing, hacking, researching, artistic expression e co-operation” (*ibid.* 2008, 8). Estas componentes relacionam-se e complementam os pontos propostos por Postigo: respectivamente, é ao jogar que o autor de *mods* percebe lacunas, por exemplo, ou elementos que sente necessidade de alterar e/ou adicionar. A utilização de ferramentas e *softwares* computacionais, que exige conhecimentos aprofundados em programação, associa-se à experimentação ou tentativa e erro, que são métodos interligados com a prática de pirataria e invasão informática – “Programming-oriented modders often accentuate the challenge the games pose as complex code-based systems. Besides, advanced knowledge in modding is not acquired through formal education but by playing with the code.” (*ibid.* 2008, 8-9).

Este elemento é complementado pela pesquisa, que pode exigir a verificação de determinados segmentos da linguagem de código até a componentes característicos da narrativa de um videojogo; no caso de *Skyrim*, embora totalmente fictício, os paralelismos com aspectos nórdicos e *vikings* podem suscitar a necessidade de investigar histórias, personagens, modos de vida, etc., por parte do autor para adicionar ao seu *mod*. Para além da expressão artística já discutida, a ideia de cooperação é inerente à integração e participação na cibercomunidade que opera em torno dos ficheiros de modificação – o contacto e circulação de conteúdos entre os membros de uma determinada plataforma, como o *Nexus Mods*, contribuem para a determinação dos *mods* que estão com mais sucesso, que sugestões e alterações são propostas nos fóruns respectivos, entre outras acções, que resultam assim num fluxo colaborativo de produção e partilha e, principalmente, uma fonte inesgotável de ideias para novos objectos.

A visibilidade de um certo *mod* devido ao nível de alterações que propõe num videojogo resulta em descarregamentos, partilha e divulgação; não só o autor recebe *feedback* de muitos utilizadores que recorrem ao seu ficheiro como este é difundido noutras plataformas que contribuem para o seu capital social *online* na prática de

modificação, que pode chegar a uma determinada empresa e criar assim contactos profissionais dentro da indústria.

Um exemplo muito pertinente e que resultou em diversas notícias *online* é o *mod* [Falskaar](#) para *Skyrim*, cujo criador de 19 anos, Alexander J. Velicky, investiu mais de 2000 horas na criação de um novo local com um terço do tamanho do universo do videojogo, adicionando novas narrativas, missões, personagens e música, resultando em cerca de 30 novas horas de jogabilidade. Velicky afirma que criou este *mod* para se candidatar a uma posição na empresa responsável por este título, Bethesda, e que o melhor currículo a apresentar é através da criação de conteúdos que correspondem aos níveis de exigência estabelecidos pela equipa de desenvolvimento (Leo 2013). Este criador integra os vários elementos aqui discutidos: a sua motivação principal, para além da formação de um portfólio e capital de *gaming*, é o seu envolvimento emocional com o videojogo e a sua inserção na cibercomunidade do *site Nexus*, tanto como utilizador como autor, onde disponibilizou o seu *mod* e participou na discussão e divulgação do mesmo (chegando a mais de dois milhões de descarregamentos). Todo este trabalho, de facto, resultou no seu objectivo: Velicky conseguiu um emprego a tempo inteiro como *designer* de videojogos não na empresa responsável pela saga *Elder Scrolls* mas sim na Bungie, empresa norte-americana largamente reconhecida e com títulos muito famosos como *Halo* (2001-) e *Destiny* (2014) (Gaston 2013).

O fenómeno da prática de modificação é assim caracterizado pelo cruzamento entre necessidade, motivações, objectivos, relações pessoais e formação de identidades. Para além disto, esta actividade tem também um outro aspecto que se apresenta fundamental, principalmente por parte dos criadores de *mods* e dos utilizadores que circulam nas respectivas plataformas: esta prática tem, como natureza, a gratuidade e livre acesso a estes ficheiros. Este aspecto este é observável, praticamente, em todos os *mods* nas várias plataformas, assim como nos *mods* em estudo nesta dissertação, ou seja, música composta e partilhada gratuitamente no formato de ficheiros de modificação para videojogos. Assim, a componente financeira não integra uma das motivações para a produção e partilha dos conteúdos dos autores, mas a possibilidade de ganhar uma posição na indústria está automaticamente associada a esse aspecto. O cruzamento entre produtores, utilizadores e agentes

inseridos na indústria levou também à tentativa por parte de algumas empresas implementar um sistema de compra de mods, estabelecendo preços nos mesmos sem consultar os autores, resultando em polémicas e afirmações por parte das cibercomunidades do estabelecimento dos *mods* como conteúdos livres, autónomos e gratuitos. Deste modo, para discutir as componentes financeiras nas motivações dos compositores dos *mods* musicais na secção seguinte deste capítulo, é importante explorar brevemente as principais problemáticas da natureza gratuita destes ficheiros e da economia da economia nos novos média no meio digital associada à *web 2.0*.

Uma ilustração pertinente do modo de funcionamento da economia da modificação⁸³, é um dos exemplos referidos anteriormente, *Counter-Strike*. Em primeiro lugar, este videojogo é, de facto, um *mod* resultante da conversão total de *Half-Life*, desenvolvido pela empresa Valve – deste modo, de acordo com Kücklich (2005), este estúdio não teve de produzir nem o videojogo nem a respectiva marca associada. Em segundo lugar, o autor afirma que os *mods* estendem o tempo útil de vendas do videojogo original; os *mods* reforçam a “lealdade” e mantêm a atenção dos consumidores, assim como são uma fonte de inovação e criatividade muito importantes na indústria, o que reduz os próprios custos de desenvolvimento e *marketing* por parte das empresas (*ibid.* 2005).

O caso de *Skyrim*, por exemplo, ilustra de um modo muito claro este fenómeno. A actividade por parte dos utilizadores, ao criar e transformar conteúdos associados ao universo do videojogo, mantém o mesmo “activo” a nível *online*, ou seja, independentemente do lançamento anual de dezenas de videojogos de grande reconhecimento, *Skyrim* e outros videojogos que possibilitam modificações a todos os níveis não caem no esquecimento. Assim, este videojogo – lançado há seis anos – continua a ser terreno fértil para produção de *mods* com os mais variados objectivos e funções. Por último, a comunidade de modificação é utilizada como um meio de recrutamento para o panorama de empregabilidade no meio profissional dos videojogos (*ibid.*), como já se pôde verificar no caso de Velicky.

⁸³ Julian Kücklich refere-se ao processo de apropriação das empresas das criações de utilizadores e o seu funcionamento como “the economy of modding” (2005), ou seja, a economia da modificação.

Enquanto este autor afirmou desde o início que queria um emprego na indústria, outras empresas recorreram directamente a estes criadores. Um caso interessante a referir é o do estúdio Studio Wildcard, que para o desenvolvimento do seu videojogo *Ark: Survival Evolved* (com lançamento previsto para Agosto de 2017), lançaram uma iniciativa *online* direccionada para autores de *mods*. De modo a “impulsionar a sua comunidade de modificação ao investir na mesma” (Handrahan 2017), quinze autores de *mods* seriam seleccionados mensalmente, com o salário de 4000 dólares, para criarem novos conteúdos para o videojogo. Contudo, estas iniciativas são casos pontuais, pois esta prática é determinada pela ideia de gratuidade e vontade pessoal de produção. Ao considerar o fenómeno de modificação como uma actividade de lazer e diversão por parte dos autores de *mods*, não tendo o intuito de obter algum benefício lucrativo, este aspecto origina o problema da mercantilização da diversão pela indústria⁸⁴ dos jogos. No caso de *Half Life*, Kücklich aponta que

Modding and productive forms of waged labour are comparable in regard to the fact that the creators of the produced goods do not “own” their products. By the terms of the original game’s EULA, mods usually remain the property of the game’s manufacturer, and while some modders have received payments by game developers, they are usually barred from receiving royalties, as explicitly stated in the *Half-Life* SDK’s EULA quoted above. (*ibid.* 2005)

A precariedade do *playbour* – ou seja, *play* e *labour* em simultâneo – envolve simultaneamente trabalho que é voluntariamente fornecido, não pago, apreciado e explorado (Terranova 2000, 33), e o próprio fenómeno de modificar e outros formatos de “trabalho gratuito” em espaços e redes *online* não se enquadram totalmente nas categorias de trabalho *freelance*, voluntário, entre outros, mas também partilham características entre si. Contudo, *playbour* e o acto de modificar estão associados a um conjunto de normas e práticas específicas do próprio meio, que podem ser

⁸⁴ Este problema é abordado por Kücklich devido à utilização e comercialização por parte das empresas de videojogos dos conteúdos que os utilizadores produziram, acima de tudo, por vontade própria, por diversão ou, como o autor refere, lazer (*leisure*). A negociação do lazer (Fulcher 2004, 8) nos ficheiros de modificação é apontada por Kücklich como a principal razão da natureza da relação exploratória entre as empresas de videojogos e os autores de *mods* devido ao facto desta prática ser considerada, ainda, uma forma de lazer e de não ter o estatuto social e cultural das criações de propriedade intelectual através de *software* de código-aberto (programas com licença para modificar e distribuir os mesmos livremente) (Kücklich 2005).

considerados, simultaneamente, trabalho voluntário derivado do próprio sentido de identidade numa cibercomunidade em específico como motivação principal – um factor já discutido –, trabalho *freelance*, e a envolvimento participativa na cultura e meio convergentes apoiada pela tecnologia e pelos próprios agentes da indústria de videojogos (Kücklich 2005). Embora alguma literatura académica aborde estas questões da economia *online* e da produção por parte de fãs, as próprias cibercomunidades e circuitos de discussão são objectos determinantes dentro da economia específica de *modding*, movendo milhares de utilizadores na criação voluntária de conteúdos e que demonstram claramente uma forte posição contra qualquer tipo de preço e/ou pagamentos atribuídos às suas criações. Como será exposto posteriormente, a cibercomunidade do *site Nexus*, a partir de determinados eventos *online* relativamente à mercantilização de *mods* para videojogos como *Skyrim*, manifestaram uma posição clara contra estas iniciativas, promovendo o acesso livre e gratuito.

Os *sites* e espaços mais reconhecidos para a procura, partilha, divulgação e comunicação de *mods*⁸⁵ são *Minecraft Mods*, *ModDB*, *Nexus Mods* e *Steam Workshop*, tendo sido utilizado como um dos meios para o objecto de estudo em questão o *site Nexus Mods*. Enquanto o primeiro é um *site* apenas para *mods* para o videojogo *online Minecraft* (Mojang 2011), tal como existem *sites* apenas de *mods* para videojogos em específico, como *GTA V* (Rockstar Games 2013) ou *Dragon Ball: Xenoverse* (Bandai Namco Entertainment 2015), *ModDB* (2002-) é um *site* extremamente vasto com *mods* para mais de 36 mil videojogos para várias plataformas, desde computador (PC) a PS4 e *mobile*, o que não permitia um processo exequível e pouco rigoroso a nível de filtragem de dados e circunscrição de objectos.

A empresa responsável pelo desenvolvimento dos dois videojogos em estudo nesta dissertação, Bethesda⁸⁶, é reconhecida por disponibilizar ferramentas e apoiar a prática de modificação, mantendo de uma forma muito próxima a cibercomunidade que não só joga os videojogos que desenvolvem como a que é um dos segmentos activos em rede que transforma e produz novos conteúdos para os seus produtos:

⁸⁵ Ao pesquisar por “mods sites” no Google, as plataformas referidas surgem logo de início na primeira página de resultados, albergando assim a maior parte dos *mods online* nas mesmas.

⁸⁶ A designação completa é Bethesda Softworks LLC.

Bethesda has a long history of supporting the modding community, and for good reason. It's a science fact that mod tools make the world a better place: they make modders happy because they can mod, they make developers happy to see modders gaining experience, and they make fans happy to see an endless stream of content they can mess around with. (Grandstaff 2011)

O site *Nexus Mods*, activo desde 2001, está directamente associado aos videojogos da série *Elder Scrolls*. Antes da sua designação actual, o seu criador Robin Scott e um amigo disponibilizaram um site com o nome de *Morrowind Chronicles* como uma plataforma para fãs do videojogo *Morrowind*. Após o seu afastamento da empresa fundada pelos mesmos denominada *GameSource* e o desenvolvimento da base de dados *TESSource* – que permitia a partilha de *mods* para os videojogos desta série – renovou o site através da base de dados e renomeou-o para *TES Nexus* (Grandstaff 2007). A plataforma é agora reconhecida como *Nexus Mods* e ao longo de 14 anos atingiu 10 milhões de utilizadores registados⁸⁷ (Dark0ne 2015), reunindo até ao momento mais de 220 mil ficheiros para 417 videojogos com, no total, mais 1 mil milhão de descarregamentos⁸⁸.

O trabalho desenvolvido pela equipa responsável do site como pela cibercomunidade associada a esta plataforma, principalmente nos videojogos que (continuam) no topo de número de ficheiros e descarregamentos – *Skyrim* e *Oblivion* – permitiu viabilizar um espaço para o surgimento de outros meios de disponibilização de *mods* que se verificaram problemáticos.

O *Steam Workshop* é uma das adições realizadas no *Steam* (2013-), um serviço digital de distribuição de videojogos para computador desenvolvido pela Valve Corporation, incluindo uma “rede social” interna, fóruns e outros espaços de comunicação, considerado o maior meio *online* de venda e disseminação destes produtos (Edwards 2013). Esta plataforma funciona como uma exposição *online* de partilha de *mods* e conteúdos produzidos por utilizadores, tendo sido inicialmente associada ao videojogo *Team Fortress 2* (Valve 2007) e posteriormente redesenhada e

⁸⁷ Número oficializado no mês de Novembro em 2015.

⁸⁸ <http://www.nexusmods.com/games/>.

tornada compatível com quaisquer outros videojogos, principalmente *Skyrim* (Senior 2011; Rosenberg 2012).

Em Abril de 2015, as plataformas *Steam* e *Steam Workshop* foram alvo de críticas negativas, petições e queixas com a implementação de um sistema de vendas dos *mods* disponíveis nas mesmas como um meio de viabilizar o processo de democratização da criação de conteúdos discutido a longo-prazo por parte dos representantes da Valve (Wawro 2015). A divisão dos lucros de cada *mod* entre os autores dos *mods* entre eles próprios, a Valve e a Bethesda (no caso de *Skyrim*, por exemplo) e o estabelecimento de preços consoante a natureza do *mod* foram alguns dos motivos que levaram à criação de uma petição – entre muitos outros meios de protesto – para terminar este sistema, cujo criador justificava-a com a seguinte argumentação:

The workshop is a place for people to share content with each other they made so all can enjoy it for free. Since recently this is not the case for The Elder Scrolls V: Skyrim Workshop. Valve has now erected a paywall for the mods. Mods should be a free creation. Creations made by people who wish to add to the game so others can also enjoy said creation with the game. We need to unite and reject this act by Valve. Unite have Valve remove the paid content of the Workshop. EDIT: If you truly are against this, do not spend your money with the Steam Workshop, do not buy anything either there or this whole fight will be all for nothing. (Wondel 2015)

A 26 de Abril, a petição teve sucesso com a assinatura de 132 623 apoiantes⁸⁹ e uma série de artigos e críticas a discutir o processo de implementação, negatividade em torno da iniciativa e remoção da mesma. Este fenómeno levou à sistematização da possibilidade de doar qualquer quantia desejada aos autores dos *mods*, incluindo no *site Nexus Mods* para *mods* com mais de 1000 descarregamentos (DarkOne 2015). Todos estes acontecimentos reforçam ainda mais as ideias subjacentes à produção de *mods* como uma prática autónoma e livre, sem custos devido à vontade pessoal por parte de autores destes ficheiros, enraizada no relacionamento pessoal com os videojogos e a(s) cibercomunidade(s) em torno dos mesmos.

⁸⁹ A petição pode ser consultada aqui: <https://www.change.org/p/valve-remove-the-paid-content-of-the-steam-workshop> (Wondel 2015)

Deste modo, a actividade que toma lugar em várias frentes neste fenómeno – desde a produção e partilha até a formas de activismo *online* revela que esta prática é, de facto, “(...) too vast and dynamic a force to try to control in general” (Rad e Saris, 2015). A proliferação de conteúdos desenvolvidos de forma gratuita para serem utilizados por quem quiser aliam-se à ideia de uma espécie de “filosofia” subjacente a quem modifica e a quem se insere nesse meio, procurando saber o que é que os jogadores querem ver num videojogo e como é que esses podem contribuir para a visibilidade dos autores de *mods* que mais apreciam.



Figura 10. Logótipo *Forever Free* criado pelo autor aluckymuse e a equipa *The Creation Kids* para reforçar e identificar que quaisquer autores de mods que utilizem esta imagem nunca irão colocar um preço nos seus ficheiros. Imagem retirada de <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/65163/>

Com o forte reconhecimento e associação da prática de modificação para os videojogos da série *Elder Scrolls* assente na plataforma *Nexus Mods*, os objectos de estudo em análise no contexto desta dissertação estão circunscritos aos dois videojogos já referidos nessa mesma plataforma, devidamente contextualizados e expostos na secção seguinte.

3.2 Um modelo de organização e distribuição em sites geridos pela comunidade: o site Nexus Mods

Como é possível observar na seguinte imagem, a página inicial do site organiza por ordem decrescente os nove videojogos com o maior número de descarregamentos e ficheiros, estando *Skyrim* e *Oblivion*, respectivamente, em primeiro e segundo lugares:

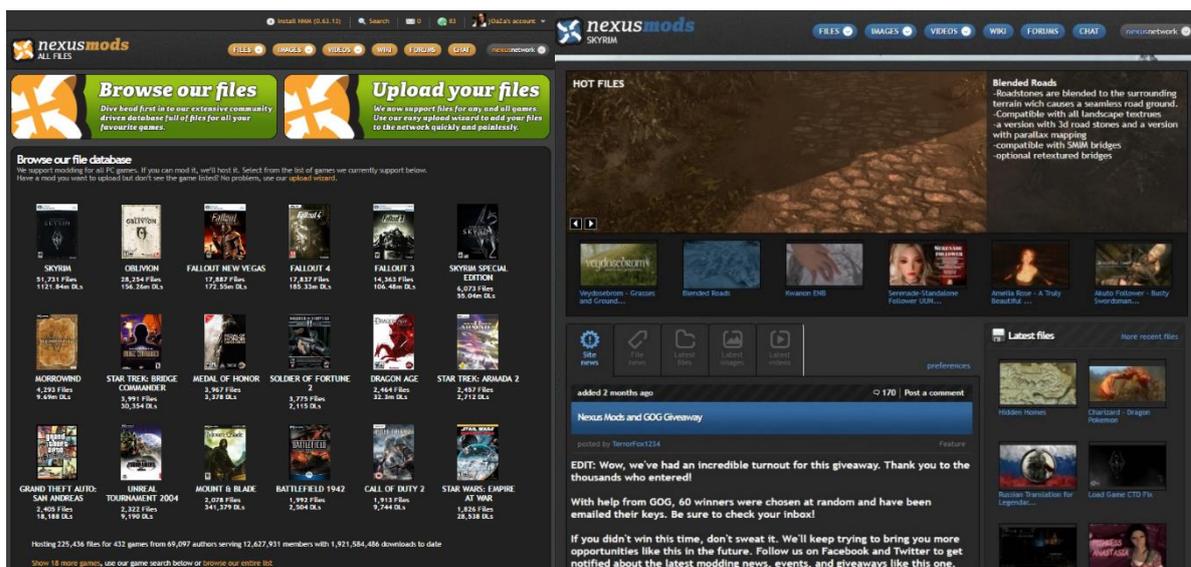


Figura 11. Páginas iniciais dos sites Nexus Mods e do Nexus Mods: Skyrim, respectivamente. Capturas de ecrã efectuadas a 27 de Março e a 17 de Julho de 2017.

A figura da direita demonstra o modo de apresentação do site Nexus Mods ao seleccionar *Skyrim*: esta plataforma altera o nome e formato de apresentação consoante o título em que se está a pesquisar, centralizando toda a actividade relativa a esse videojogo num espaço específico.

Os conteúdos de cada plataforma são organizados do mesmo modo, actualizados semanalmente, se não diariamente. A sequência de *mods* principal denominada *Hot Files* coloca em destaque os *mods* mais recentes que estão a receber mais acessos e descarregamentos por parte da comunidade, assim como colunas que indicam os últimos ficheiros colocados pelos respectivos autores, as imagens mais recentes, os ficheiros do mês e uma série de publicações sobre notícias e anúncios por parte dos responsáveis que gerem todo o site Nexus.

Robert Scott, o responsável pela gestão desta plataforma desde o seu início (que actualmente integra uma equipa de quatro pessoas), tem o seu perfil e nome de utilizador como DarkOne através do qual procede às várias publicações na secção das notícias. Mesmo com ligações para a *Wiki* do *site*, fóruns, *chats* e outras páginas de informações no rodapé, os modos de funcionamento e filtragem de conteúdos nesta plataforma são desconhecidos e não consegui obter dados em relação a esses aspectos devido a nunca ter recebido resposta por parte da equipa da mesma. Contudo, é possível verificar que todos os videojogos têm vários meios de etiquetagem e separação de ficheiros e respectivas informações aos quais os próprios utilizadores recorrem para facilitar o acesso e pesquisa.

Um dos meios para essa pesquisa é a divisão por categorias dos *mods* disponíveis em cada videojogo. *Oblivion*, com cerca de 28,300 ficheiros, apresenta 54 categorias e *Skyrim*, em 59 categorias, alberga cerca de 51,700 ficheiros. Na multiplicidade de tipos de conteúdos – armaduras e vestuários novos, texturas e visuais modificados e propostas de narrativas e personagens, entre muitos outros – encontram-se *mods* arrumados na categoria de áudio e música respectiva de cada videojogo. Enquanto os *mods* deste tipo em *Oblivion* não chegam a 300, em *Skyrim* já ultrapassam os 1000 disponíveis; com mais de 50 categorias de ficheiros em cada um, os *mods* de música (e áudio) não são dos menos partilhados e divulgados, o que é um factor muito pertinente em relação à relevância atribuída ao som e à música neste contexto por parte da cibercomunidade que opera na plataforma *Nexus Mods*.

Observam-se em ambas as categorias determinados padrões ou termos recorrentes em vários *mods*. Ao aceder a cada uma destas divisões, o filtro de pesquisa standard é por ordem decrescente de *endorsements*⁹⁰, ou seja, os primeiros *mods* que surgem na totalidade disponível são os que têm o maior número de votos positivos dados pelos utilizadores que descarregaram e aplicaram o respectivo *mod* na sua cópia do videojogo. É possível verificar, em ambos os casos, que os *mods* que surgem nos primeiros lugares correspondem à modificação de efeitos sonoros e/ou paisagens sonoras no universo de cada videojogo. Em *Oblivion*, o primeiro ficheiro nesta lista

⁹⁰ O outro filtro que costuma estar padronizado é por ordem decrescente de acordo com a data em que o *mod* foi colocado, ou seja, os mais recentes irão aparecer em primeiro lugar.

denomina-se [Sounds of Cyrodiil](#), do autor Cliffworms, e adiciona mais de 200 efeitos sonoros em centenas de localizações disponíveis no mundo do videojogo, cujo objectivo em proporcionar ambientes mais realistas e que possibilitem o reforço da imersão do jogador⁹¹ é também comum nos quatro *mods* seguintes. O primeiro de música original encontra-se, de momento, na quinta posição neste modo de pesquisa, sendo o [3rd extra mp3 music pack Explore music](#) do autor/compositor já referido, Michikawa.

No caso de *Skyrim*, a quantidade de *mods* disponíveis nesta categoria reflecte-se na visibilidade reduzida dos *mods* de música original e a proliferação de muitos outros tipos de conteúdos. Estando também nos primeiros lugares vários *mods* de conjuntos de efeitos sonoros pelo mesmo autor, Cliffworms, o primeiro *mod* que refere especificamente “música” é o [Fantasy Soundtrack Project](#) do utilizador AceeQ⁹². Com mais de 170,000 descarregamentos, este *mod* é uma compilação de mais de 12 horas – de novas músicas para *Skyrim* etiquetadas como “235+ orchestral and instrumental fantasy/epic music tracks for exploring, towns, taverns and castles.” (AceeQ 2013). As músicas seleccionadas pelo autor são, na sua grande maioria, de compositores dispersos em diversos *sites* e plataformas digitais de partilha de música; embora os *mods* de música original sejam também incluídos e referidos por AceeQ, a principal fonte de música a que o utilizador recorre é o *site* Jamendo, uma plataforma de distribuição gratuita de músicas (licenciadas sob Creative Commons) («About us» 2017). É possível observar que muitos dos compositores que AceeQ inclui no seu *mod* têm um ou mais álbuns com termos como “música épica”, “música orquestral para videojogos”, “música cinematográfica” e, por vezes, divididos por ambientes à semelhança das bandas-sonoras de

⁹¹ É interessante notar um aspecto presente da descrição deste *mod* em relação às diversas características e alterações que o autor procura informar de modo a apelar ao seu descarregamento e utilização. Uma das modificações que Cliffworms procurou realizar é a diferença entre os conjuntos sonoros que acompanham a acção consoante a localização em que o jogador se encontra, determinada segundo o seu estatuto social: “Depending on the social class of the tavern (Low, Mid, High), you get a different song set and a different sound set. Patrons burp and yell more in low class taverns than in high class ones.” (Cliffworms 2011). Curiosamente, o autor procurou representar auditivamente os estereótipos e códigos sonoros associados às estruturas sociais que caracterizam tabernas e espaços sociais de alta e/ou baixa cultura, reforçando o capital social (Bourdieu 1986) de um local mais “civilizado” através de clientes que não arrotam ou gritam ao contrário de classes mais baixas. À semelhança dos padrões musicais presentes em diversos audiovisuais (e não só) discutidos no capítulo anterior, a transformação de todos os ambientes e paisagens sonoras de *Oblivion* por Cliffworms, que inclui este aspecto tipificado, é considerada pelo autor uma forma de tornar o videojogo imersivo e verdadeiro para os ouvidos do jogador.

⁹² Este utilizador não disponibiliza quaisquer informações pessoais em ambos os perfis disponíveis nesta plataforma, incluindo a sua identidade de género.

Oblivion e *Skyrim*. Para além da utilização da plataforma *Newgrounds.com*, equivalente à *Jamendo*, existem também músicas e listas de reprodução no *Youtube* por outros utilizadores com formas semelhantes de identificação por categorias/géneros, o que foi, provavelmente, o método principal usado por AceeQ para escolher as faixas que queria incluir no seu *mod*⁹³. Deste modo, AceeQ circunscreve-se aos termos tipificados já discutidos que caracterizam e etiquetam de imediato o estilo de música que este autor procurou incluir no seu *mod* e que iria alinhar-se com a banda sonora pré-existente, possibilitando assim o sucesso do seu ficheiro e respectivos descarregamentos.

Tal como AceeQ, um outro *mod* com as mesmas características é o [Celtic Music in Skyrim](#) da autoria de SilentRider. Este ficheiro é também uma compilação de músicas originais as quais, neste caso, são de apenas um compositor, Adrian Von Ziegler. Embora não tenha obtido qualquer resposta de Von Ziegler, o autor do *mod*, SilentRider, alinha-se também com os mesmos princípios já discutidos e equivalentes ao/à de AceeQ – o mesmo afirma que a música do compositor relaciona-se com o “fantástico”, “épico” e torna os termos “celta” e *viking* bastante explícitos com a sua inclusão na descrição das suas composições e nos títulos das faixas. Elementos instrumentais como as madeiras, a inclusão de gaitas-de-foles e o reforço na percussão são percebidos não só por Ziegler como por SilentRider e os milhares de utilizadores que utilizam este *mod* e o discutem tanto no *site Nexus* como em vídeos no *Youtube* como factores que determinam os imaginários que são veiculados – uma realidade nórdica, medieval e directamente associada a um estilo de vida “celta” ou *viking*.

Não sendo os dois únicos casos de compilações musicais nos *mods* pesquisados e inventariados nas tabelas disponíveis em anexo, é possível observar certos padrões de *mods* relativamente ao seu conteúdo e aplicação em grande quantidade, principalmente em *Skyrim*. A maioria dos *mods* musicais em ambos os videojogos encontram-se nas secções de música pré-existente ou compilação de músicas pré-existentes, nas quais proliferam *mods* de música direccionados para o menu principal, para certas

⁹³ Nas várias tabelas elaboradas durante a pesquisa e organização de conteúdos nesta dissertação, é possível verificar que o nome de AceeQ não surge na tabela relativa às entrevistas. Este facto deve-se à limitação de contactos que o próprio autor impõe no seu perfil – embora o tenha tentado contactar pelo único meio possível, *Nexus Forums*, o mesmo bloqueava quaisquer tentativas de interacção, pelo que não me foi permitido obter informações sobre o seu *mod*.

localizações ou eventos, a utilização de *covers* de diversos géneros musicais e outros casos mais pontuais. Com estes aspectos em consideração, é importante dedicar a próxima secção à exposição das tendências observáveis na produção de *mods* musicais em ambos os videojogos, *Oblivion* e *Skyrim*, e como estes complementam o modelo de produção e negociação musicais a ser demonstrado neste contexto.

3.3 Game “music lovers” - tecnologias, comunicação, identidade e redes de sociabilidade

By looking at the different means of access to music, we can see that people employ many strategies to create opportunities for personal listening. They describe how they buy discs, listen to music in concert, in the street, in other places, how they are affected by music in supermarkets, movie music and, in some cases, how they play an instrument, on their own or in a group. This brings us to the very crux of being a music lover today, an activity which largely revolves around the practice of listening to discs. (Hennion 2001, 6)

De acordo com Hennion, a música pode ser observada como um evento imprevisível, uma performance ao vivo, um fenómeno gerado por instrumentos, máquinas, mãos ou acções; o modo como a música é ouvida, aliás, vivida, está intimamente relacionada com as práticas sociais tanto individuais como colectivas que condicionam o gosto musical (*ibid.* 2001, 3-16). Assim como um “music lover” procura formas de estabelecer o seu espaço de audição, de construção de ferramentas e expansão do seu conhecimento musical, os compositores de *mods* musicais são, acima de tudo, *game* “music lovers”. Como será observado, estes autores identificam-se como fãs de videojogos e, principalmente, da sua própria música, a qual se torna simultaneamente um incentivo e uma base para a produção de música original, adicionando novas propostas de expressão musical para este formato. Através dos seus *mods*, estes compositores partilham o seu modo não só de ouvir como de pensar sobre a música que ouvem e que integram no seu quotidiano.

Nos 160 *mods* recolhidos e esquematizados em *Oblivion*, foram identificados 30 *mods* de música original. Os 130 *mods* restantes, divididos por música pré-existente e outros, apresentam uma grande diversidade entre si relativamente aos seus conteúdos

e funções, embora existam certos padrões observáveis numa determinada quantidade de ficheiros. Na categoria de música pré-existente (e subcategoria de compilação de músicas pré-existentes), é possível verificar muitos *mods* de música para a substituição da música do menu principal de *Oblivion* e compilações de faixas retiradas de outros videojogos ou filmes para serem aplicadas num local ou situação específicos do videojogo – como igrejas, tabernas ou em momentos de combate.

Já em *Skyrim*, os 291 *mods* identificados nas categorias de música pré-existente e outros representam que, para além de um número muito superior de ficheiros, a diversidade em relação aos seus conteúdos é igualmente significativa. À semelhança de *Oblivion*, a maior parte dos *mods* procura substituir e/ou adicionar música pré-existente a locais e eventos específicos; no entanto, verifica-se a proliferação de *mods* com música inserida em diversos géneros de metal, assim como múltiplas versões da cover da *youtuber* Malukah de uma das canções presentes nas tabernas de *Skyrim*, como referido no primeiro capítulo. Torna-se, deste modo, pertinente observar brevemente a produção musical por utilizadores no *Youtube* relacionada com videojogos – especialmente *Oblivion* e *Skyrim* – e estabelecer um paralelo com as cibercomunidades activas em plataformas de modificação.

A utilizadora/*youtuber* Malukah é um fenómeno em linha na mesma plataforma desde 2011 a partir do lançamento de *Skyrim* e da sua cover da música [The Dragonborn Comes](#) (Malukah 2011). A gravação caseira da sua interpretação vocal acompanhada de guitarra acústica rapidamente atingiu milhões de visualizações não só no seu vídeo como no seu canal, o que demonstra o impacto de *Skyrim* e toda a actividade artística em linha por parte de milhões de utilizadores em torno desta narrativa:

The cover – only the second recording she ever uploaded to the service – was shared by IGN in December 2011 and has since been listened to more than 33 million times. “It’s still hard to believe this happened,” says Malukah. “It’s amazing to see how many of us have been inspired by *Skyrim* – to create fan art, music, mods. And the best part is how supportive Bethesda is of these fan tributes.” (Kane 2017)

É importante referir ainda que a carreira de Malukah foi também impulsionada devido à sua colaboração em bandas-sonoras de vários videojogos, incluindo a composição de

faixas para os bardos e também dos créditos finais, *Beauty of Dawn*, de *Elder Scrolls Online*, título da empresa associada a Bethesda, Zenimax Online Game Studios (Malukah 2017).



Figura 11. A representação da *youtuber* Malukah no videojogo *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004). A popularidade da mesma no *Youtube* e as suas *covers* de temas reconhecidos de videojogos levou à inclusão da sua actividade *online* numa personagem cujo apelido é também uma referência à sua actividade musical. Respectivamente, a primeira imagem é uma captura de ecrã concedida por Marcelo Franca durante a sua jogabilidade activa; a segunda foi retirada de <http://wow.zamimg.com/uploads/screenshots/small/496287.jpg>

Ao afirmar que *Skyrim* é um dos videojogos com uma “(...) colossal online culture of fan art, memes, and music surrounding it” (Kane 2017), a presença de milhares de conteúdos musicais em diversas plataformas, principalmente no *Youtube*, integra um conjunto de formas de expressão e negociação musicais que milhares de cibercomunidades veiculam em torno deste título e da própria série *Elder Scrolls*. A multiplicidade de músicas originais, *covers* e/ou interpretações variadas tanto de *Oblivion* como *Skyrim* é também encontrada na sua adaptação para *mods* e respectiva inclusão no site *Nexus Mods*. É possível observar diversos ficheiros com o objectivo de substituir a música do menu principal/introdutório do videojogo por *covers* de Malukah, interpretações do tema com outros instrumentos, *covers* em vários géneros de metal e músicas (principalmente temas) de outros videojogos.

A existência destes *mods* e as suas descrições – cujos aspectos e objectivos convergem entre si principalmente em relação à ideia de que as músicas que os autores estão a propor ou se relacionam com o ambiente do videojogo, ou providenciam novas sonoridades e mais “épicas”, ou porque a música original não era suficiente – produzem assim constantes processos de renegociação musical. Enquanto os *mods* de música original procuram aliar-se ao estilo e sonoridade presentes na banda sonora inicial através dos diversos códigos discutidos anteriormente, os *mods* de música pré-existente e respectiva diversidade demonstram não só a quantidade de práticas musicais existentes em linha e também o modo como os utilizadores pensam sobre os diversos imaginários representados neste meio, transformando a sua expressão e acompanhamento musicais. A utilização de outras interpretações de músicas pré-existentes nas tabernas de *Skyrim*, por exemplo, ou de outros videojogos com um formato de apresentação e um universo semelhantes – como o caso de *The Witcher 3: Wild Hunt* – mantém a mesma ligação entre a jogabilidade e experiência individuais de cada jogador e a banda sonora original devido ao facto de serem as mesmas músicas ouvidas na primeira vez do participante ao visitar uma taberna no videojogo, ou num registo musical semelhante associado a estes imaginários.

Um outro tipo de *mod* que se observa repetidamente é a integração de *covers* ou outras músicas inseridas em vários géneros, especialmente *metal*. A substituição da música do menu principal por uma *cover heavy, speed* ou *power metal* do tema de *Skyrim* é descrita pelos autores dos *mods* e os intérpretes das canções como um modo de tornar o tema “ainda mais épico”. Com cerca de 1 milhão de resultados no *Youtube* relacionados com *Skyrim* e *metal*, a diversidade de vídeos de *covers* ou músicas originais inspiradas na banda sonora do videojogo reflectem também a relação estabelecida entre o imaginário *viking* e a sonoridade característica de artistas *metal*. Para além da substituição da música introdutória do menu, diversos *mods* adicionam também músicas *metal* às situações de combate no videojogo, o que reforça novamente a ideia estereotipada de energia, poder e até agressividade deste género musical (Kahn-Harris 2007) e a sua relação com as acções e objectivos realizados durante a narrativa de *Skyrim*. A existência de bandas que se intitulam do género *viking metal* e a predominância de temas relacionados com mitologia nórdica e valores associados como

coragem e determinação («The Metal Archives: Browse bands by genre - Folk/Viking/Pagan» 2017) permitem a utilizadores apropriarem-se das sonoridades das suas músicas e aplicá-las em videojogos com imaginários semelhantes aos que as referidas bandas e grupos musicais procuram veicular.

Assim, a produção de ficheiros de modificação diversificados a nível musical – desde música de videojogos pré-existent, *covers* instrumentais no *Youtube*, adaptações *metal* ou versões *acapella* – permite uma constante renegociação e incessante actividade por parte das cibercomunidades que se inserem e operam no meio musical dos videojogos. O fácil acesso e procura por um determinado ficheiro por jogadores – desde a utilização da banda sonora da série *Game of Thrones* (2011-) ou a conversão do tema de *Skyrim* para *8-bit*⁹⁴ – constroem e reforçam a necessidade de criar e/ou modificar a oferta oriunda dos criadores de *mods*.

Os *mods* musicais, no site *Nexus Mods*, para os videojogos *Oblivion* e *Skyrim* apresentam, assim, características e factores análogos que constituem um modelo de produção musical representativo da era das culturas convergente e participativa por parte de utilizadores neste contexto: a relação pessoal e o sentido de pertença a uma cibercomunidade, a motivação e vontade individuais ou colectivas de adicionar e/ou transformar novos conteúdos em ficheiros de modificação para serem aplicados nas cópias pessoais dos videojogos por parte de cada jogador, a possibilidade de se inserirem na indústria dos videojogos através da criação de um portfólio pessoal e respectivo capital social em linha, e ainda a permanência da gratuidade associada a estas actividades. É claro que o modelo não está limitado somente a estes aspectos enumerados; os *mods* de música original apresentam também características específicas devido aos moldes em que estes são produzidos, directamente interligadas com novos formatos compositivos presentes na cultura digital, a saber, as ferramentas

⁹⁴ *Chiptune* ou *chip music*, também reconhecido como *8-bit music*, é um género musical caracterizado pela sonoridade electrónica associada à tecnologia da produção de videojogos durante o final da década de 70 até aos anos 90. A limitação dos chips e placas sonoras presentes em máquinas de arcadas, consolas e computadores como o *Commodore 64* apresentava aos compositores de videojogos diversos desafios para a sua escrita musical, reduzida a apenas algumas faixas com tessituras, ritmos e timbres também escassos, cujo registo electrónico e simples tornou-se, com o desenvolvimento tecnológico da indústria, uma marca característica dessa época. Autores como Collins (2008) discutem os modos de funcionamento e problemas deste tipo de escrita e recursos, enquanto Pasdzierny (2013) e Tonelli (2014) observam, respectivamente, práticas socioculturais em torno da produção e interpretação deste género por bandas *chiptune* e a sua mobilização internacional por aparelhos móveis como o *Game Boy*.

e recursos de trabalho utilizados, a formação e competências pessoais para a composição musical e ainda a posição individual perante o trabalho gratuito enquanto compositor na cibercomunidade e respectiva visibilidade.

Neste contexto, os compositores de *mods* de música original relacionam-se e interligam-se em relação às várias características enumeradas deste modelo. A sua identificação como fãs e jogadores de um determinado videojogo/universo, aliada à utilização de *mods* para certos videojogos e o reconhecimento de que também poderiam contribuir para a respectiva cibercomunidade e base de dados, são das principais razões pelo seu envolvimento na prática de modificação. O interesse em compor ou produzir ficheiros musicais para videojogos advém também do conhecimento e ferramentas prévios de cada compositor ou pelo seu envolvimento pessoal no meio musical, ou relacionado com formação musical, composição e/ou intérprete. É possível observar também que, através do gosto pessoal pela música, respectivas práticas associadas e a vontade de produzir e inserirem-se na cibercomunidade de *mods*, alguns compositores investiram o seu tempo pessoal para aprender mais sobre teoria e escrita musical, muitas vezes de uma forma autodidacta. Para além da utilização de determinados programas e *softwares* musicais comuns entre vários compositores, a procura e compra de bibliotecas sonoras que providenciem a estética sonora desejada e adequada nas suas produções para os *mods* musicais são também referidas por vários dos compositores.

Um dos aspectos mais importantes no contexto deste modelo é a dispensabilidade do registo em partituras ou outro suporte escrito das composições musicais: todos os compositores não tinham as suas produções facultadas em pautas ou não escreveram, de todo, as faixas que compuseram. Entre compositores sem formação e que não tinham conhecimento para tal e outros que simplesmente não escreveram devido à predominância da escrita por MIDI nos *softwares* que utilizaram para a composição, o acesso a qualquer forma escrita musical foi inexistente. Um exemplo muito pertinente é do compositor Adam Khuevrr que, quando questionado relativamente à possibilidade de fornecer partituras da música composta para o *mod* [Falskaar](#) em *Skyrim*, afirma que “I do not unfortunately and this is because of me not

having formal training. I do not know anything about music theory or even the name of the keys on a piano, so creating sheet music is something alien to me.” (Khuevrr 2016)

O facto de o compositor indicar que não tem quaisquer conhecimentos musicais – até o nome das teclas do piano – é um dos vários indícios do modo como se pensa e compõe através de meios digitais e tecnológicos neste contexto. Khuevrr refere que os recursos utilizados para a composição de cerca de 50 minutos de música original para um *mod* de grandes dimensões com uma equipa responsável constituída por várias pessoas pelo seu desenvolvimento foram um teclado MIDI e o *software* de gravação e edição musical *Cubase* com as bibliotecas musicais base disponíveis e noutras nas quais investiu. Ele afirma que é autodidacta com algum conhecimento de criação musical, e que para o *mod* [Falskaar](#), como primeira experiência composicional de uma banda sonora, precisou de tempo para compreender todo o processo à medida que ia estruturando as músicas. Deste modo, é muito provável que o compositor tenha trabalhado de uma forma muito orgânica para o efeito, ou seja, compondo por secções e estruturas melódicas à medida que uma certa faixa ia sendo montada no programa, apostando em códigos compositivos prévios de outros meios, especialmente da banda sonora original; Khuevrr refere que a maior parte da sua inspiração para *Falskaar* vem da música de *Oblivion* e o respectivo destaque da harpa como instrumento e sonoridade predominantes.

Um outro caso semelhante – em que o compositor integrou uma equipa prévia para um *mod* de maiores dimensões – é o de Alex Cottrell, que trabalhou no *mod* [Adash – City of Magic](#) para *Oblivion* e que resultou em cerca de 50 minutos de músicas originais. Cottrell afirma que, na altura em que compôs para *Adash*, era ainda adolescente e com pouca formação em composição musical praticamente autodidacta, tendo comprado uma biblioteca orquestral (*East West Symphonic Orchestra*) especialmente para o efeito. Através do *Cubase 4* e o *Propellorheads Reason* como DAW (*Digital Audio Workstation*), Cottrell escreveu a banda sonora para *Adash* também em MIDI, não possuindo qualquer registo escrito. É interessante referir que este *mod* permitiu a entrada do compositor na indústria da música dos videojogos no estúdio Archaic Entertainment, o que é novamente um factor muito pertinente no impacto da produção de ficheiros de modificação numa escala mais abrangente:

[W]hen the creator of this particular mod contacted me via my music Myspace page (which tells you how long ago it was!) it opened me up to the idea of contributing to a worldwide effort to maximise the potential of our favourite video games. After that I ended up working on sound and music for quite a few mods, most notably *Company of Heroes: Eastern Front*, for which I became a member of the team Archaic Entertainment. (Cottrell 2017)

Ainda no seguimento de compositores inseridos em *mods* não da sua autoria individual, composições musicais de Jonathan David Russell foram integradas no *mod* [JRD soundtrack compilation](#) pelo utilizador tesfiend sem o seu conhecimento, embora com a devida identificação e reconhecimento. Na página do seu *mod*, o utilizador afirma que:

This mod adds 8 new tracks composed by JDR composer, a freelance composer operating on youtube. Do not worry, this does not add crazy otherworldly trash music, these tracks (in my opinion) are (can i say lore friendly for music mods?!) very heavily centred on the tone of the vanilla⁹⁵ game, and in fact uses samples from many of Jeremy Soule's previous work on the elder scrolls games within the tracks. You will recognise many from Morrowind and Oblivion as you play. Each track runs for around 3-5 minutes so about the same time as vanilla score tracks. (tesfiend 2013)

Este *mod*, segundo o autor, foi criado somente para uso pessoal. Apenas mais tarde decidiu partilhá-lo ao disponibilizar o mesmo na plataforma *Nexus Mods Skyrim*, salientando que “All credits and praise go to jdr composer, i just made the mod. Here is a taster of a few of the tracks included in the bundle!” (*ibid.* 2013). Segundo o compositor, tesfiend não entrou em contacto com ele mas ficou surpreso (pela positiva) ao verificar que a sua música tinha sido utilizada num *mod*, considerando que as suas plataformas principais de divulgação e partilha do seu trabalho são o Youtube e redes sociais. A identificação das faixas no seu canal como [\(Elder Scrolls\) Skyrim Fan-Made Soundtrack](#) pode ter sido um meio fácil de pesquisa e acesso relativamente a dois aspectos: a procura por parte do utilizador tesfiend por música nova para utilizar na sua experiência pessoal de jogabilidade, o que resultou num *mod* pessoal com as composições de Russell; e ainda, de acordo com o compositor, o gerente de Jeremy Soule entrou em contacto com ele devido à utilização de alguns excertos temáticos da

⁹⁵ *Vanilla*, no contexto de videojogos, refere-se à primeira versão ou a versão original de um determinado videojogo, sem quaisquer modificações aplicadas ao seu conteúdo pré-existente.

banda sonora original, assim como os títulos das mesmas, o que resultava em publicidade falsa, resultando na modificação dos nomes das faixas. É interessante observar a discussão na secção dos comentários num dos vídeos com mais visualizações na lista de reprodução aqui referida, a música [Snowfall in Skyrim](#). A dúvida manifestada por alguns utilizadores em relação à origem de uma célula temática pré-existente durante a peça (a partir do minuto 1:50) levou a Russell ter de responder que esta se tratava de um motivo presente na música [Auriel's Ascension](#) de *Oblivion*, esclarecendo questões associadas de plágio ou “pirataria”. Grande parte das músicas compostas para *Oblivion* e/ou *Skyrim* por compositores de *mods* e outros integram excertos e pequenos motivos temáticos bastante reconhecidos pela cibercomunidade jogadora, provavelmente com o propósito de homenagem/tributo a Jeremy Soule e também para facilitar o acesso e familiaridade aos ouvintes.

Tal como os dois compositores anteriores, Russell não tem quaisquer partituras das suas produções, tendo trabalhado com o *software Logic* e utilizado várias bibliotecas sonoras, como a já referida *East West*, *Cinesamples*, *Spitfire*, *8dio*, e menciona que, devido a questões monetárias, é muito raro utilizar instrumentos acústicos e respectivas gravações. O compositor indica ainda que, no processo inicial de inserção e produção de vídeos no seu canal do Youtube, não tinha quase nenhuns conhecimentos de composição e era praticamente autodidacta. É possível verificar que os vídeos mais antigos disponíveis são de 2010 e, na altura da realização da entrevista (6 anos depois), Russell afirma que é um compositor profissional para filmes e publicidade.

Estes três compositores apresentam, enquanto autodidactas e/ou com pouca ou nenhuma formação musical, um outro aspecto que complementa o tipo de produção musical aqui em análise. A ideia de que um compositor não precisa de educação musical associada à escrita de música num registo orquestral/“erudito” desafia as ideias pré-estabelecidas de exclusividade num determinado domínio sociocultural. A falta de instrumentos e conhecimentos musicais, sendo os únicos recursos destes compositores a motivação, experiência auditiva, familiaridade com os videojogos e a sua banda sonora pré-existente, e ainda os respectivos programas de edição musical, apresentam-se como factores pouco relevantes para a composição de várias faixas musicais num estilo semelhante a Jeremy Soule.

A ausência de registos escritos da música composta é também observada nos casos dos compositores que produziram os seus próprios ficheiros de modificação musicais. Um dos exemplos mais pertinentes nas entrevistas realizadas é o autor do *mod* [*Symphonies of Skyrim*](#) (SoS), o utilizador/compositor Aarchduke/Tom Colebrooke. Este afirma que

I have been a musician all my life. I began playing drums and percussion at age 4, guitar at age 10, and I've sung for as long as I can remember. When I was 12 I won a music scholarship to a private school in the UK and studied music there, again, being very fortunate indeed to receive tutelage and mentoring from composers such as Harry G-W. ([Aarchduke] Colebrooke 2016)

Deste modo, para além de um forte contacto com o meio musical e a prática de vários instrumentos, Colebrooke teve ainda a presença e tutoria de Harry Gregson-Williams, um compositor reconhecido desde a década de 90 de música para cinema, tendo também trabalhado em videojogos (*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* da saga *Metal Gear*), durante a sua formação, que resultou num incentivo e futuro investimento na composição “clássica”. Esse investimento, segundo Colebrooke, teve custos bastante elevados: até 2000 libras (cerca de 2300 euros) em ferramentas para compor (teclados MIDI, *softwares* para gravação e edição musical) como os programas *Mixcraft 6* e *7*, *Cubase 7.5*, e bibliotecas sonoras (entre 100 a 400 libras cada, ou seja, entre 115 a 455 euros), sendo as principais utilizadas as *Cinematic Strings*, *East West QuantumLeap Woodwinds* (já referidas) e *Big Bang: Cinematic Percussion*. Após este trabalho, utilizou o *software* oficial da empresa de *Skyrim*, Bethesda, denominado *TES Creation Kit* que permitia estruturar e criar o seu *mod* musical.

A aproximação à “música clássica” resultou do aconselhamento de Gregson-Williams quando Colebrooke lhe enviou uma peça que tinha estado a compor no seu tempo livre – a qual o compositor refere como “score”. Na questão relativa às partituras das músicas que compôs para o *mod* SoS, Colebrooke refere que, “infelizmente”, ele não consegue ler “formal sheet music” (*ibid.* 2016) pois compõe através de blocos MIDI. Tendo em consideração as diversas componentes da formação musical e pessoal de Colebrooke, pode parecer incompatível a ligação entre um compositor e a sua

incapacidade de leitura de notação musical tradicional. No entanto, certos aspectos referidos pelo compositor nas suas respostas indicam o tipo de escrita e modo de trabalho que ele emprega tanto neste contexto como no seu panorama compositivo geral. Colebrooke indica que os vários recursos e *softwares* musicais que comprou e utilizou no seu *mod* são “(...) the hub for any digital composer” (*ibid.* 2016), ou seja, as bases para qualquer compositor digital. O termo já mencionado “score”, neste contexto, não se refere ao envio de partitura(s) por parte de Colebrooke para Gregson-Williams mas sim de um conjunto de músicas para um determinado formato audiovisual, desde videojogos a filmes. A preocupação do compositor com os timbres e instrumentação utilizados em *Skyrim* tanto na banda sonora original como no seu *mod* – como discutido no segundo capítulo –, oriunda da sua própria experiência pessoal durante a jogabilidade, assim como o distanciamento da realidade em que se insere e a consequente aproximação ao universo do videojogo como um “citizen of *Skyrim*” (*ibid.* 2016), são os principais métodos de trabalho e posicionamento relativamente à produção musical para o *mod SoS* por parte de Colebrooke. Portanto, a composição por blocos e segmentos MIDI nos respectivos *softwares* é progressivamente estruturada de um modo principalmente auditivo, em que o resultado final e a sua aplicação num ambiente específico em *Skyrim* é a principal meta do autor.

Os restantes compositores – com níveis de formação e dedicação a actividades musicais/compositivas distintas entre si – também não utilizam partituras não porque não têm conhecimentos para tal mas porque preferem compor directamente no *software*. No caso de Arne Goyvaerts – nome de utilizador evilbluekoala –, o compositor dos *mods* [Additional Music Project I](#), [II](#) e [III](#) para *Oblivion* e [Skyrim](#) teve formação em guitarra jazz durante quatro anos e uma breve prática de piano, e afirma-se como autodidacta relativamente a composição, orquestração e arranjos. Através de muita leitura nesta área e audição de música orquestral durante horas, Goyvaerts indica que tem uma “rather limited theoretical knowledge” e que as suas capacidades de leitura (de partituras) são “quite awful because of the lack of motivation of learning it properly” ([evilbluekoala] Goyvaerts 2016). Assim, o compositor identifica-se como um entusiasta que apenas se quer divertir ao fazer *mods* musicais e a contribuir para a cibercomunidade de *Nexus Mods*; compor é, para Goyvaerts, um segundo emprego

devido ao sistema de impostos na Bélgica que o categoriza como uma ocupação oficial se resultar em rendimentos superiores a 1000 euros ao ano. Para o seu *mod*, o compositor utilizou também o Cubase como *software* de gravação e edição musical principal, a biblioteca sonora *East Quantum Leap Orchestra Platinum* e ainda outros efeitos sonoros, tendo referido o *Ozone* para o controlo geral da totalidade dos mesmos. É interessante notar que, mesmo sem quaisquer registos escritos, Goyvaerts refere que tinha alguns esboços das peças dispersos; no entanto, estes não foram guardados após as peças terem sido escritas e gravadas no *Cubase*.

À semelhança deste exemplo, o compositor Li-Hsin Huang e autor do *mod* [Oblivion Symphonic Variations Music Suite](#) iniciou o seu trabalho compositivo com algumas ideias primárias para *Oblivion* a partir de um piano digital/teclado e manuscritos. Ao trabalhar também com o *Cubase*, não tem nenhuma partitura, embora tenha estruturado alguns dos projectos para ficheiros MIDI e enviado em anexo na entrevista para audição pessoal, que permite outro tipo de abordagem para além das músicas finalizadas disponíveis ou no *mod* ou no seu canal Youtube. Huang aprendeu piano e teve formação musical, mas é amador e autodidacta na composição e orquestração. Todo o seu equipamento e *software* foram comprados especificamente para compor e produzir o seu *mod*, o que revela um forte investimento pessoal na prática de modificação e inserção na respectiva cibercomunidade.

De facto, não só os compositores que foram integrados ou convidados para *mods* como os próprios compositores/autores dos seus *mods* musicais interligam-se num paradigma de produção musical *online* recente e moldado pelas necessidades, objectivos e recursos disponíveis por parte dos utilizadores para determinados objectos e plataformas em rede. Desde a formação autodidacta do compositor Jerem Pillot e autor do *mod* [CaptainCreepy - Skyrim Music Pack 1](#) através de vídeos e cursos gratuitos *online* até ao trabalho profissional num estúdio de videojogos por parte de Gianmarco Leone, autor do *mod* [Dawn of Hope](#), os vários compositores – tal como a maioria dos utilizadores em práticas de modificação – investem o seu tempo, recursos pessoais e por vezes financeiros para adicionar a sua própria produção artística em videojogos. Um dos factores comum em todos é a ausência de partituras da sua própria música, o que

se pode afirmar como uma das componentes mais características e relevantes deste modelo de produção.

A pouca ou nenhuma importância prestada ao processo de escrita musical em formato físico e/ou digital revelada pelos compositores demonstra assim um posicionamento distinto perante a relevância e papel que a partitura possui no meio musical. Independentemente da formação musical de cada autor, a escrita directa no *software* para MIDI permite ouvir e ver a música composta, respectivas notas e instrumentos, havendo ainda a possibilidade de observar a transposição auditiva para um teclado digital, ou seja, no ecrã do computador. Em diversos espaços *online*, é possível verificar discursos em torno da composição e produção musicais “apenas” com um computador, um tablet ou um smartphone, legitimados por nomes reconhecidos na composição para audiovisuais como, por exemplo, Hans Zimmer e o seu trabalho na indústria cinematográfica. A plataforma *MasterClass*, que se descreve como uma experiência imersiva *online* e que oferece o acesso a génios ao permitir que qualquer pessoa tenha aulas com os melhores do mundo (MasterClass 2017), abrange uma série de temas e áreas para aprender, desde cozinha com Gordon Ramsay, ténis com Serena Williams, canto com Christina Aguilera e composição para filmes com Hans Zimmer. Zimmer, no trailer sobre o programa das aulas na respectiva área, salienta a importância da história/narrativa, a capacidade de um compositor “criar mundos” através da sua música e que todos são capazes de fazerem “o que quiserem”, lançando afirmações como: “*Sherlock*: it’s the score anybody could do”; “One microfone on a laptop”; “Ideas are not limited by budget”; ou

The interesting ideas come from some kid in a garage in the Bronx. You just need to break the myth that you can’t create a great Hollywood blockbuster on an iPad, because if you have a story, you can do whatever you want to do. (...) If somebody tells you that there’s a rule, break it. That’s the only thing that moves things forward.” (Zimmer e MasterClass 2017)

O foco na utilização de suportes digitais tecnológicos é não só transmitido por compositores profissionais, em fóruns sobre o tema, *blogs* e outras plataformas como principalmente no *Youtube*, em que muitos vídeos demonstram como se toca piano, por

exemplo, através de *softwares* gráficos e em diferentes velocidades para quem não sabe ler uma pauta (embora também muitos destes exemplos permitam o acesso à pauta ou a um excerto gratuito/pago), assim como tutoriais, introduções e cursos completos gratuitos de composição, prática ou formação musicais. Através da desmistificação e simplificação do acesso e aprendizagem às várias vertentes deste meio, legitimadas pelos discursos de um compositor ou um produtor musical famoso, qualquer pessoa interessada pode inserir-se e contribuir para o fluxo cada vez mais heterogéneo de conteúdos musicais, tanto de origem doméstica, pessoal, a custo zero ou não, como de empresas e outros agentes determinantes na indústria.

A inexistência de um registo escrito das suas obras revela também uma despreocupação com o reconhecimento das mesmas sem ser em formato auditivo, respectivos direitos de autor e a possibilidade de até serem interpretadas num contexto de espectáculo (considerando a crescente popularidade de concertos de música de videojogos). É possível verificar que nem todos os autores têm indicada na descrição do seu *mod* qualquer tipo de licença/registo de direitos; à excepção de Li-Hsin Huang – “(c) 2016 Li-Hsin Huang This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.” ([Tashin] Huang 2007) –, Tom Colebrooke – “All content contained within any downloads are strictly subject to copyright (C) Tom Colebrooke 2016. All files are labelled as such and any re-distribution is prohibited.” ([Aarchduke] Colebrooke 2013) – e Matti Paalanen, que tem as suas músicas registadas na plataforma de *stock/royalty free music Jamendo*, mais nenhuma referência oficial é apresentada na ficha técnica. A forma mais aproximada deste tipo de registo é os diversos avisos que alguns autores de *mods* musicais e que muitos outros na plataforma *Nexus Mods* deixam na respectiva descrição, que podem variar desde uma simples notificação a indicar que todo o trabalho é da autoria individual ou de grupo e que não pode ser alterada, até ao cuidado de identificar devidamente a autoria do *mod* quando este é partilhado e utilizado por terceiros noutras plataformas ou meios. Deste modo, o suporte áudio das músicas compostas pelos compositores e a respectiva aplicação na experiência pessoal em *Oblivion* ou *Skyrim*, a audição do mesmo no *Youtube* se for também disponibilizado nessa plataforma ou noutra com meios semelhantes, como o *Soundcloud*, é o único veículo permitido ao/à utilizador de aceder a estes objectos. Aliado a estes factos, a

possibilidade de obter algum lucro através da comercialização das partituras, por exemplo, não é, de todo, referida e considerada principalmente devido à ideologia base na qual a produção de *mods* assenta – gratuita e de livre acesso.

Este posicionamento em relação aos *mods* enquanto prática sociocultural gratuita e dinamizada pela resolução dos próprios autores é partilhado por todos os compositores de *mods* musicais neste contexto. Quando questionados sobre a consideração da possibilidade de obter quaisquer rendimentos financeiros a partir do(s) seu(s) *mod(s)* (para além de descarregamentos, visibilidade, etc.), nenhum compositor revelou nem interesse nem expectativas relativamente a este aspecto devido à natureza desta prática. Colebrooke explica de uma forma muito elucidativa a sua posição perante este facto:

I think that modding is, by its very nature, a thing driven by passion. It is truly altruistic in the sense that modders create entirely original content, of a high quality, and spend an enormous amount of time and effort doing so, but do not expect to earn any money from it, despite the fact that a sizeable portion of them could very well sell their talents elsewhere. (...) The atmosphere of community fostered by sites such as the Nexus helps this feeling express itself, as modders are given a common platform through which to market their creations. There can be no doubt that the feedback from users, almost 100% positive in my case, is a huge boost – it's vanity, in essence, but it is nonetheless a good reward for the efforts of modding. (Colebrooke 2016)

Em paralelo com os testemunhos dos outros compositores, a importância da visibilidade *online*, a reacção e recepção dos utilizadores, respectivo *feedback* (positivo) e a existência de plataformas comuns que permitam a partilha das suas criações e o contacto entre todos são as componentes mais importantes para a manutenção e crescimento da prática de modificação. As opiniões, comentários e outras formas de comunicação por parte dos utilizadores no *site* são tidas como relevantes e determinantes para a motivação dos compositores neste contexto, providenciando assim uma fonte primária sobre a perspectiva da cibercomunidade que recorre a estes *mods*, assim como ideias para compor ou alterar os seus ficheiros de modo a agradar ao maior número de pessoas possível. A experiência pessoal de criar ou modificar determinados conteúdos é tida como muito mais relevante do que ganhar dinheiro, tal

como o próprio progresso de aprendizagem de conhecimentos específicos dentro da área e a construção de um portfólio individual.

Esta relação interdependente entre compositor, utilizador, plataformas *online* e possíveis empresas/estúdios constrói uma rede digital de comunicação, troca de informação, produção e descarregamentos em torno da música e videojogo(s), que permite diversos níveis de visibilidade e acesso consoante o tipo de exposição e acesso escolhido pelo compositor. Todos os compositores afirmaram nas entrevistas que não procuraram esforçar-se muito na divulgação e publicidade dos seus *mods*, deixando as plataformas (principalmente o *site Nexus*) trabalharem de uma forma autónoma e livre, assim como através dos utilizadores. Goyvaerts, por exemplo, apenas colocou o seu *mod* ([Additional Music Project](#)), para além de no *site Nexus*, no *Steam Workshop* (que esteve no *top 3* durante três semanas), e já tinha o hábito de colocar as faixas no Youtube. Um caso praticamente idêntico, à excepção do *Steam Workshop*, é o de Colebrooke, que afirma que deixou o *mod* crescer através da cibercomunidade que o ia descobrindo, descarregando e avaliando, ganhando visibilidade através da actividade em torno do mesmo. A menção de algumas plataformas que não são transversais a todos os compositores relaciona-se também com a possibilidade já mencionada de rendimentos associados, em que, por exemplo, o *Spotify* exige uma subscrição e afectou a divulgação inicial do *mod* de Leone ([Dawn of Hope](#)), mas resultou numa indexação de faixas no *Youtube* que permitiu receber algum lucro quando as suas músicas eram reconhecidas e utilizadas por outrém em vídeos alheios na mesma plataforma, sem nunca causar custos a esses utilizadores – “(...) I started gaining some money as royalties when someone would put a Skyrim video on YouTube with my music and YouTube recognised its usage. The nice thing is that it didn’t cost anything to any user or videomaker.” ([gmlion] Leone 2017). Já Cottrell lucrou cerca de quatro libras através de uma doação na plataforma *Bandcamp* – referida também por vários compositores –, e afirma veemente que os *sites* de modificação “são” a(s) cibercomunidade(s), cujo todo o trabalho dos autores de *mods* é a razão e meio de existência dos mesmos.

O equilíbrio entre a diversão e a possibilidade de rendimentos é um aspecto visível em todos os compositores, o que cria um espectro de hipóteses distintas em cada um entre a ideia de passatempo ou um objectivo a médio-longo prazo de

empregabilidade na indústria. A percepção de alguns compositores de que a “música” é um “meio com pouca oferta e relativa pouca procura”, pelo que é melhor investir em fazer algo “individualmente” para chegar ao nível profissional ([gmlion] Leone 2017), ou que a música e o *design* de videojogos são espaços “brutalmente competitivos” e os artistas precisam de fazer “todos os possíveis na esperança de algum sucesso” ([Aarchduke] Colebrooke 2016) evidenciam também o modo como encaram a própria indústria. Huang refere-se ao meio de modificação como um “ecossistema”, afirmando que foram as várias ferramentas e conhecimento que adquiriu enquanto produzia *software* (quase como um *mod*) que lhe deram vantagem para entrar numa determinada companhia. O compositor aplaude os autores de *mods* musicais que procuram ganhar reputação e visibilidade através do trabalho gratuito e respectivo meio, mas adverte para a forte hipótese de que é muito pouco provável “fazerem o mesmo e serem pagos um salário” ([Tashin] Huang 2016). O caso do compositor Matti Paalanen é também pertinente: indica que as suas principais fontes de rendimento associadas à música são a produção e venda de *stock music* e, à semelhança de Leone, o sistema de reconhecimento das suas músicas em vídeos de outros utilizadores no *Youtube* (*Youtube Content ID*⁹⁶).

A partilha no *site Nexus Mods* dos seus *mods* para *Oblivion* também disponibiliza informações para os seus portfólios de *stock music*, que contribui para a visibilidade *online* das suas produções e a utilização das mesmas em vários vídeos relacionados com videojogos da autoria de outrém. Paalanen conclui ainda que, se quisesse uma carreira em “música de banda sonora” – um termo que o compositor define como um “género [musical] mais pequeno” e que irei discutir na secção seguinte –, iria “definitivamente utilizar os seus *mods* como um veículo para tentar chegar a uma posição de compositor contratado para um videojogo em lançamento” ([Michikawa] Paalanen 2016). É pertinente ainda mencionar a posição de Jerem Pillot, que não espera ganhar nada através dos seus *mods*, apenas visibilidade e a possibilidade de partilhar música com

⁹⁶ Na plataforma de ajuda do *Youtube/Google*, este sistema é descrito como “(...) sistema designado Content ID para identificar e gerir facilmente o respectivo conteúdo no YouTube.”, em que “[O]s proprietários dos direitos de autor podem decidir o que acontece quando o conteúdo de um vídeo no *YouTube* corresponde a uma obra da sua propriedade”. Uma das opções disponíveis para estes proprietários é, por exemplo, “[R]entabilizar o vídeo através da apresentação de anúncios no mesmo; em alguns casos, a receita é partilhada com o remetente.” (Google 2017), observáveis nalguns casos dos compositores entrevistados neste contexto.

outras pessoas. Pillot evidencia o ambiente e funcionalidade positivos da cibercomunidade do *site Nexus Mods*, e que foi através do fácil contacto e acesso entre autores de *mods* que também compôs a banda sonora para um outro *mod*, [Summerset Isles](#)⁹⁷. Mesmo sem quaisquer rendimentos ou esperança de tais, Pillot acredita que um sistema de *mods* pago pode ser possível se “for feito correctamente” pois muitos autores de *mods* “(...) deserve it, given the amount of work and care they put into their projects, and the quality they deliver” ([OrganicView] Pillot 2016), algo que é pouco provável para vários dos compositores assim como continuamente repudiado pela maior parte da cibercomunidade de modificação, tanto por parte de autores como de utilizadores.

Independentemente da diversidade dos testemunhos, posições e perspectivas dos compositores entrevistados, a maior preocupação dos mesmos durante todo o processo de composição, produção e partilha dos seus projectos é a posição da cibercomunidade perante os seus *mods* musicais e o modo como esta influencia a motivação de cada um para continuar activo tanto na produção como na manutenção do(s) seu(s) ficheiro(s) já divulgado(s). Esta cibercomunidade move-se numa rede digital de plataformas e meios de comunicação, não estando limitada ao *site Nexus Mods*, procurando assim informações e outros veículos de acesso a conteúdos relacionados com (a música de) videojogos na internet, sendo, neste caso, o Youtube o segundo recurso. De facto, é evidente a forte utilização deste serviço *online* pois a maior parte dos compositores disponibilizaram as suas músicas para consulta, permitindo assim a qualquer interessado ouvir as faixas compostas antes de descarregar o *mod* e aplicá-lo na sua cópia pessoal do videojogo. Deste modo, o tráfego em torno do ficheiro no *site Nexus Mods* é também, provavelmente, causado principalmente pelas pessoas que efectivamente experimentaram ouvir a música durante a sua experiência individual, e de que modo é que esta se enquadra e interliga com a banda sonora pré-existente (e, talvez, outros *mods* musicais), resultando também num voto positivo ou negativo na respectiva página da plataforma.

⁹⁷ Este *mod* não integrou os resultados da pesquisa realizada no *site Nexus Mods* pois, para além de estar na categoria “New Lands”, todas as informações relativas ao que este *mod* adiciona a *Skyrim* estão apenas acessíveis ao carregar num pequeno botão na ficha técnica denominado “Spoilers”, o que limita o filtro pré-aplicado durante o levantamento dos ficheiros de modificação durante a investigação.

Para finalizar, de que forma é que pode esquematizar os diversos elementos discutidos ao longo deste trabalho se correlacionam e constroem o modelo aqui em exposição? De facto, não restam dúvidas que não é necessário ser um compositor de formação para poder contribuir musicalmente para *Oblivion* ou *Skyrim* e as suas cibercomunidades associadas. A componente financeira também não entra no plano, nem a importância de um registo escrito da música original composta para o efeito. As várias constituintes que convergem e compõem este novo formato resultam assim numa relação interdependente entre videojogo(s), banda sonora original, autor/compositor do *mod* musical, recursos e *softwares* de composição/edição musical digitais, procura e veiculação de imersão musical, plataforma *Nexus Mods*, divulgação e partilha dos seus ficheiros, acumulação de experiência pessoal e profissional, assim como um capital social *online* e portfólio.

CONCLUSÃO

Um *acafan* (ou *aca-fan*), é um académico que se identifica como um fã. Henry Jenkins, por exemplo, indica no seu livro *Textual Poachers* (1992) que se apresenta como um fã, uma criatura híbrida que é uma fusão entre ambas as identidades, que interliga a relação activa tanto intelectual como emocional com o meio que critica. Ainda que o seu trabalho e de outros autores (Hills 2002; Hellekson e Busse 2006) procure reduzir o espaço entre mundos aparentemente muito distintos ou incompatíveis, outros académicos mostram-se reticentes ao trabalhar, investigar e discutir cientificamente produtos, meios e outras formas de expressão dos média e novos média a partir desse respectivo enquadramento teórico e metodológico. Ian Bogost, por exemplo, autor reconhecido em estudos culturais, de média e videojogos, escreve que o académico de média deve resistir à *aca-fandom* mesmo que se identifique nesse meio; a pessoa que critica e investiga um determinado produto de que gosta e seja “fã”, como uma série de televisão, um filme, um videojogo, um *vlog*, entre muitos outros, tem de se manter insatisfeita com o mesmo, resistir à tentação e desafiar-se a si própria (Bogost 2010). No entanto, é possível estabelecer um paralelo com o que Adorno escrevia na década de 60 em relação à dialéctica da cultura: “The dialectical critic of culture must both participate in culture and not participate. Only then does he do justice to his object and to himself.” (Adorno 1981 [1967], 32). Pensar e criticar produtos culturais, neste caso, dos novos média e *fandom* associada, exige um equilíbrio entre o distanciamento crítico e imparcial e a possível relação emocional oriunda da inserção do académico no respectivo meio e/ou actividades. Contrariamente à posição de Bogost, um *acafan* integra ambas as comunidades, académicas e de fãs, estando desse modo familiarizado com os dois processos de escrita, operação e outras formas de relação com os meios. Assim como um musicólogo especializado, por exemplo, em ópera da 2ª metade do século XX deve, provavelmente, gostar de assistir e discutir com outrém uma determinada récita de uma certa obra, um ludomusicólogo problematiza a música de um videojogo específico que, decerto, jogou.

Ao longo desta investigação, tive como principais objectivos examinar diversos aspectos e processos da composição e produção musicais para videojogos,

especificamente no meio de modificação e respectivos ficheiros, que estruturam um novo modelo de criação e actividade artísticas principalmente *online*. De modo a explorar estas componentes, recorri, primeiramente, ao levantamento dos *mods* musicais no *site Nexus Mods* dos videojogos *Oblivion* e *Skyrim*, os títulos com mais ficheiros e descarregamentos na respectiva base de dados, que levou à recolha de nomes específicos para as entrevistas aos compositores/autores dos ficheiros de música original. A análise destes resultados enquanto fonte primária, assim como um enquadramento teórico e metodológico devidamente fundamentado e variado – desde literatura académica sobre a produção musical para audiovisuais e, principalmente, videojogos, sobre sociologia da música, estudos de média, novos média, *mods* e cibercomunidades, até à enorme e dispersa actividade *online* por parte de utilizadores em diversas plataformas (fóruns, *blogs*, redes sociais, etc.) – permitiu estruturar a nível interno os pontos constituintes do modelo em exposição nesta dissertação.

Dividido em duas secções principais, o primeiro capítulo teve como objectivos primários a breve exposição de algumas referências e conceitos-chave da ludomusicologia, providenciando um quadro teórico base para familiarizar o leitor com as discussões académicas em torno da música para videojogos. A exposição de determinados papéis e funções da mesma neste meio permite assim a discussão e análise da banda sonora dos videojogos em estudo, *Oblivion* e *Skyrim*, no segmento principal do capítulo, explorando os principais modos de funcionamento e problemáticas associadas. A categorização da música composta para cada videojogo por localização geográfica ou por situação – como, por exemplo, o contraste entre “exploração” e “combate” – contribui, para além do funcionamento interno da música durante a jogabilidade activa, para a identificação fácil por parte do jogador do contexto onde se encontra, recorrendo a códigos musicais específicos, principalmente a nível de instrumentação, timbre e estrutura da peça, para criar uma associação rápida e familiar de ideias. Ambos os videojogos têm o mesmo tema musical, oriundo do título anterior aos mesmos, *Morrowind*, transformados e readaptados para o imaginário de cada um; a discussão sobre o mesmo em plataformas *online* leva ao encontro de comentários curiosos e pertinentes que demonstram a percepção dos utilizadores da influência da música na identificação do ideário geral de cada videojogo: “Morrowind: Grand

Adventure / Oblivion: Epic Quest / Skyrim: Legendary Battle / Kind of reflects the way the games play if you think about it :)” (hvyntal [2016] in MetMan85 2011). A atribuição de etiquetas como “patriótico”, “épico”, “lendário”, “aventureiro”, etc., relaciona-se, assim, com as diversas funções da música em audiovisuais expostas e discutidas por diversos autores (Chion 1994; Gorbman 1987; Kassabian 2009; Van Elferen 2012, 2016), principalmente de indicação e associação de determinadas situações, locais ou ambientes de acordo com a narrativa, neste caso, do(s) videogame(s).

As entrevistas realizadas aos compositores revelaram-se particularmente importantes em relação a uma das problemáticas no eixo central de análise neste trabalho, a saber, a negociação entre música e imersão em videogames, tema central no segundo capítulo. A exposição introdutória da literatura específica em torno da música em videogames, passando por Collins (2008) até Philips (2015), leva à mais recente publicação de Van Elferen e o seu importante esquema sobre a imersão musical em videogames, *ALI*. A intersecção das três componentes que o integra – afecto, literacia e interacção – resulta assim no desenvolvimento de uma literacia musical relativa às bandas sonoras de videogames, construindo a imersão musical do jogador através do cruzamento de vários idiomas e códigos compositivos presentes não só neste meio como em audiovisuais anteriores, principalmente o cinema. A procura por um estilo específico semelhante ao de Jeremy Soule e outros utilizados na representação de imaginários fantásticos permite assim recorrer à literacia musical/audiovisual do jogador, construindo a sua imersão musical e, simultaneamente, a ideia de verosimilhança de um mundo virtual à realidade em que se inserem. O envolvimento emocional do jogador, um factor também determinante no engajamento individual na narrativa em acção, relaciona-se com a convergência da imersão imaginativa, a texturização musical dos códigos tipificados de composição e o modo como a banda sonora define e caracteriza toda a dimensão musical que acompanha a jogabilidade. Portanto, os *mods* musicais produzidos pelos autores entrevistados inserem-se num aglomerado de componentes para apelar ao seu descarregamento e utilização na cópia pessoal de *Oblivion* e/ou *Skyrim* de cada jogador; de modo a que a imersão (musical) se mantenha, ou até seja reforçada, as suas propostas musicais têm de se manter semelhantes ou equivalentes à estética pré-definida e tipificada para produtos

audiovisuais que representam o fantástico e o medieval, em que o envolvimento do participante está também associado ao aspecto interactivo e de manipulação da narrativa nestes universos.

A imersão musical revela-se um dos factores constituintes da componente compositiva por parte dos autores de *mods* musicais. A relevância das entrevistas enquanto material primário para a discussão dos resultados está também discriminada no terceiro capítulo, focado na exposição e reflexão dos restantes elementos que integram este novo modelo de produção e circulação musical *online* para videojogos. Este capítulo teve como principais objectivos a exploração do conceito de *mod* e o fenómeno da sua prática, tanto a nível de produção de bibliografia como das principais problemáticas associadas na era da cultura convergente; a demonstração da plataforma *Nexus Mods* e a respectiva base de dados, seguida da argumentação das restantes conclusões a partir dos testemunhos dos compositores presentes nos contactos realizados. Através da actividade incessante no meio digital por parte de milhares de utilizadores nas mais variadas frentes, os ficheiros de modificação são um reflexo da cultura participativa em que se inserem: novos conteúdos são produzidos e/ou transformados, de forma voluntária e gratuita, para serem aplicados em videojogos pré-existentes. Conteúdos estes que podem abranger desde a adição de uma arma ou peça de vestuário diferentes até uma narrativa completamente distinta dentro do universo, resultando, por vezes, em novos videojogos. As principais motivações por trás da produção voluntária e gratuita de *mods*, que podem significar até mais de mil horas de trabalho, variam entre o sentido de identidade e pertença a uma (ciber)comunidade, a visibilidade *online* e capital simbólico associado, e a construção de um portfólio e perspectivas futuras de empregabilidade na indústria. Este “trabalho” gratuito leva também a algumas estratégias às quais estúdios e empresas recorrem de modo a reduzir custos e tempo de produção através da utilização do material criado pelos utilizadores, levando à discussão de questões de direitos de autor, assim como sistemas de *mods* pagos e o seu conseqüente insucesso; os *mods* (e o seu vasto leque de conteúdos) assentam numa ideologia partilhada pela maior parte dos que integram a esfera digital da prática de modificação – tanto os autores como os utilizadores recusam receber ou

pagar qualquer valor monetário pelos respectivos ficheiros mas sim identificar devidamente a autoria, partilhar, valorizar e publicitar.

Circunscrevendo a pesquisa de *mods* a uma plataforma em específico, *Nexus Mods*, esta está directamente associada à prática de modificação para os videojogos *Elder Scrolls* devido à sua actividade desde o início dos anos 2000 com o lançamento do título *Morrowind*. Com a crescente popularidade não só do *site* como também da produção de *mods* em si, esta plataforma sofreu diversas alterações, tanto a nível de interface como de meios de disponibilização e partilha de ficheiros. A possibilidade de albergar cada vez mais conteúdos para um número crescente de videojogos torna-se assim um fio condutor para o seu sucesso, para a formação de uma cibercomunidade fiel e para a manutenção de fóruns, notícias e ficheiros partilhados. Cada videojogo tem o seu próprio *Nexus*; nos casos de *Oblivion* e *Skyrim*, os títulos mais populares desta plataforma, com mais ficheiros e com mais descarregamentos, ao aceder a ambos, o *site* redirecciona ou para *Nexus Mods: Oblivion* ou *Skyrim*. Deste modo, a pesquisa e partilha de *mods* encontram-se reunidas num espaço específico para cada produto, incluindo a organização e categorização da multiplicidade de ficheiros. Neste contexto, as categorias *Audio, Sound and Music de Oblivion* e *Audio – SFX, Voice and Music de Skyrim* são o principal filtro de limitação do espaço de pesquisa. Foi possível observar a diversidade de conteúdos nestas categorias, todos relacionados com a dimensão sonora e musical dos videojogos, desde a manipulação de efeitos sonoros, a adição de vozes e, claro, música pré-existente e original. De forma a diminuir o leque disponível de mais de mil ficheiros nestas categorias, a aplicação do termo *music* no campo da descrição dos *mods* possibilitou a filtragem dos mesmos, resultando em duas tabelas com 160 e 291 ficheiros respectivamente. Para além de muitos ficheiros de modificação focados nos aspectos áudio dos videojogos, como os efeitos sonoros presentes na floresta ou montanha, a qualidade sonora das armas ou até o nível de ruído dos passos da personagem do jogador, a adição de música pré-existente a ambos os videojogos revela também o modo como este tipo de conteúdos contribui para a renegociação de significados musicais neste meio. A aplicação de músicas de outros videojogos – as quais podem ser semelhantes ao estilo da banda sonora –, assim como filmes, ou de músicas *metal* é significativa e demonstra a liberdade que estes títulos oferecem, em que cada

cópia pessoal de um determinado jogador se torna individual e distinta com as inúmeras hipóteses de transformação da sua narrativa.

Por fim, a última secção abrange os vários elementos, em que muitos se revelaram transversais aos vários compositores, constituintes do novo paradigma musical em discussão. Todos os compositores identificaram-se como fãs e jogadores, cuja experiência pessoal ao jogar *Oblivion* ou *Skyrim* resultou num forte envolvimento emocional com a narrativa e, principalmente, com a música. A sua integração na cibercomunidade da plataforma *Nexus Mods* deve-se não só à sua identificação com os videojogos mas também pela procura de *mods* das mais variadas naturezas, inclusivamente musicais. Alguns compositores manifestaram a sua percepção da ausência ou pouca quantidade de nova música que pudesse ser adicionada a estes títulos, os quais exigem muitas horas de jogabilidade – no mínimo, centenas. Desta forma, os autores dos *mods* musicais manifestaram a sua vontade impulsionada não só pela falta de nova música, como também pelo facto de considerarem que estes videojogos e a sua banda sonora tornaram-se muito relevantes no seu percurso enquanto jogador, sentindo a necessidade de contribuir, de alguma forma, para estes títulos e para a cibercomunidade envolvida nos mesmos. Esta contribuição, sob a forma de composição de música original que pode chegar a várias horas de novas faixas, apenas se encontra dependente da motivação e vontade pessoais, em conjunto com os recursos disponíveis de cada compositor. De facto, a formação musical (mais especificamente, o que é entendido como uma educação musical formal) é uma componente irrelevante neste contexto; o panorama teórico dos compositores abrange o desconhecimento total de escrita musical – exemplificado pelo facto de não saber as notas do piano – até aos compositores profissionais e com trabalhos pontuais/*part-time*. A variedade de recursos, *softwares* e programas de edição, composição e manipulação musical é referida e utilizada por estes compositores que, aliada a várias bibliotecas sonoras, é a base (digital) de trabalho destes autores. Estas ferramentas possibilitam várias formas de escrita musical que não requer a utilização de partituras e outros modos convencionais de composição musical; o acesso a conteúdos *online* como vídeos introdutórios e de aprendizagem musical no *Youtube*, cursos digitais, etc., permite um contacto simples e directo com o universo de composição musical, fornecendo materiais

importantes para o trabalho destes compositores e respectiva formação. Este factor revela que a *internet* é um espaço que permite a inserção e contribuição pessoais por parte de qualquer interessado em música e a sua criação, e os ficheiros de modificação são um outro meio para o qual compositores, independentemente do seu nível de formação, podem adicionar mais conteúdos num fluxo incessante de circulação de materiais e formas de expressão artísticas. Contudo, estes materiais apresentam-se num formato apenas: auditivo. Nenhum compositor procurou registar numa partitura ou noutro suporte físico/digital as suas composições; vários indicaram que as músicas em formato MIDI, para além da extensão específica do programa e do videojogo, poderiam ser exportadas para pauta, o que daria muito trabalho e, provavelmente, muitos erros. Torna-se assim evidente que não existe uma preocupação na documentação e arquivo das suas obras, pois estas tomam lugar principalmente na narrativa de *Oblivion* ou *Skyrim* ou para audição individual no *Youtube*. Este distanciamento da convenção do registo escrito musical está directamente relacionado, talvez, com a ideia do acesso livre e gratuito aos ficheiros de modificação. Questões de direitos de autor e propriedade(s) registada(s) não são colocadas em causa neste meio – através de uma menção de quem produziu/compôs o(s) *mod(s)*, é referido veemente que a utilização destes ficheiros noutros espaços e/ou videojogos tem de ser identificada devidamente. A circulação livre dos *mods* musicais leva também a outra componente deste paradigma que é transversal ao fenómeno da sua prática, a inexistência de lucro a nível financeiro. Nenhum compositor procura quaisquer rendimentos nem formas de benefícios económicos através das suas composições; estes autores têm como objectivos, principalmente, que a utilização das suas músicas por parte de outros utilizadores noutras plataformas seja totalmente gratuita e, por outro lado e ainda mais relevante, o *feedback* positivo por parte da cibercomunidade. Os entrevistados, para além de terem como principal intenção contribuir de um modo significativo para os videojogos e para a cibercomunidade, equilibram a diversão e o trabalho, formulando assim um leque de hipóteses e objectivos futuros relativos a empregabilidade ou uma possível posição na indústria.

Em suma, proponho que este novo modelo de circulação e produção musicais em espaços *online*, neste caso, em ficheiros de modificação para videojogos, é

constituído por um ciclo de relações interdependentes, principalmente, entre um determinado título, a cibercomunidade inserida no seu universo, autores de *mods*, plataformas de disponibilização, partilha e descarregamento e a restante actividade dos utilizadores, principalmente o seu *feedback* e discussão em fóruns, comentários e *chats*. A música, neste contexto, torna-se a principal forma de expressão artística a ser criada, transformada e renegociada. Ao contrário de outros conteúdos produzidos para estes videojogos, como uma espada ou uma personagem, a música torna-se um objecto interactivo e amovível, presente nas narrativas dos títulos que acompanha e caracteriza, e ainda em plataformas e espaços *online* como o *Youtube*, *Jamendo* ou *Spotify*. A criação artística sob o formato de ficheiros de modificação representa assim uma nova forma de pensar, produzir e circular a dimensão musical de videojogos e outros meios audiovisuais em que o principal objectivo é providenciar novas propostas e conteúdos deste género. Estes novos materiais musicais são constituídos por estéticas semelhantes às bandas sonoras pré-existentes que definem os universos em que se inserem e que constroem a imersão musical, motivações subjacentes de integração numa cibercomunidade e afirmações de identidade com determinadas narrativas, fãs e imaginários musicais.

Esta dissertação concentra-se num período de tempo que, na era da cibercultura e da *Internet of Things*, é já uma eternidade: dez anos. Desde o lançamento de *Oblivion* em 2006, seguido de *Skyrim* em 2011 e o início deste trabalho em 2016, uma série de processos e transformações tomaram lugar na indústria dos videojogos, nos meios *online* em que se discutem e circulam, assim como as suas (ciber)comunidades. A distância temporal entre o lançamento dos dois videojogos reflecte-se no tipo de actividade *online* em torno dos mesmos. *Oblivion* foi, de facto, desenvolvido e lançado numa altura em que o *Youtube* ainda se estava a estabelecer como uma das plataformas mais utilizadas para a disponibilização de conteúdos audiovisuais. O reconhecimento do videojogo como o melhor do ano e o lançamento das suas expansões veiculou à série *Elder Scrolls* um crescente capital social até que, em 2011, *Skyrim* ganhou um enorme sucesso e possibilitou a construção da sua *fandom* a uma escala mundial. Com a possibilidade de modificar ambos os videojogos devido ao seu sistema interno, o sucesso destas duas instalações na sua saga impulsionou uma produção extremamente

prolífica de *mods* que se observa ainda hoje. Durante a escrita e investigação desta dissertação, foi possível notar novos *mods* (incluindo musicais) a serem lançados, aliando-se às componentes aqui discutidas e complementando o modelo de produção musical aqui em discussão. O caso mais recente que se torna pertinente de referir aqui, [Beyond Skyrim - Bruma](#)⁹⁸, adiciona a *Skyrim* a província mais a norte do seu título anterior, *Bruma*, permitindo assim explorar e experienciar novas narrativas num local pré-existente e conhecido de muitos jogadores que interagiram com *Oblivion*. O mais relevante a referir neste *mod* é a adição de mais de três horas de música original composta por Daniel Ran⁹⁹, que no [vídeo](#)¹⁰⁰ informativo do seu processo criativo, refere exactamente os mesmos aspectos que os compositores entrevistados discutiram: Ran procurou que o seu próprio estilo se alinhasse com a sonoridade prévia estabelecida por Jeremy Soule, trabalhando sobre os seus motivos musicais e adicionando novas camadas sonoras para representar a cidade adicionada. O compositor refere ainda que outros autores de *mods* antes de si já tinham contribuído para a cibercomunidade de *Elder Scrolls* e que atribuem ainda mais importância e significado à música destes videojogos (Ran e Beyond Skryim 2017).

Em tom de conclusão, quando Oghren afirma que a música é o único elemento que não requiere modificações, o utilizador está, de facto, errado, mas não totalmente. Todas as componentes que constroem ambos os videojogos, incluindo a música, podem ser alteradas, transformadas e criadas. Os *mods* produzidos para *Oblivion* e *Skyrim* podem adicionar elementos completamente anacrónicos com os universos propostos nas suas narrativas: não é costume observar num meio medieval uma mota de alta cilindrada com um cavaleiro de calças de ganga, casaco de cabedal e uma pistola. No entanto, é verdade que, comparativamente a essas últimas modificações, a música "de *Oblivion*" ou "de *Skyrim*" não é alterada a um ponto tão extremo e afastado dos elementos originais destes videojogos: as faixas compostas para os mesmos por parte dos autores dos *mods* musicais resultam em dezenas de horas de novo material cuja sonoridade, estrutura, timbre e instrução soam semelhantes. A correspondência

⁹⁸ <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/84946/>?

⁹⁹ Música adicional de João Guerra, arranjos vocais e corais por Sandro Macelloni, The Voices of Heaven Gospel Choir e The Rising Sound. Informações retiradas da hiperligação indicada em baixo.

¹⁰⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=98WdTyHUpqs>

estética entre a banda sonora original e os *mods* musicais, para além de construir e reforçar a imersão musical pretendida pelos compositores e pelos jogadores, resulta assim numa modificação particular, de significado e interacção. Ao aplicar um destes ficheiros na sua cópia pessoal, o jogador será capaz de distinguir a proveniência das faixas que acompanham a sua acção; contudo, a modificação musical não será percebida como algo externo e estranho à versão primária do videojogo mas sim um novo conteúdo musical que se interliga e complementa toda a dimensão sonora característica dos imaginários representados. Deste modo, a música é, evidentemente, uma componente activa, presente, relevante e determinante na expressão e criação artística em videojogos e, decerto, um campo fértil para transformar e modificar.

BIBLIOGRAFIA

Sobre videojogos: estudos, artigos e entradas *online*

Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press.

Alderman, Naomi. 2015. «The First Great Works of Digital Literature Are Already Being Written». *The Guardian*, Outubro 13, sec. Technology. <http://www.theguardian.com/technology/2015/oct/13/video-games-digital-storytelling-naomi-alderman>.

Boellstorff, Tom, Bonnie Nardi, Celia Pearce, e T. L. Taylor, eds. 2012. *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Press.

Bogost, Ian. 2011. *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Calleja, Gordon. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2011.

Cross, Katherine. 2015. «Forget all the comparisons to cinema--games are more like operas». *Gamasutra*. Novembro 23. http://www.gamasutra.com/view/news/259854/Forget_all_the_comparisons_to_cine_magames_are_more_like_operas.php.

Edwards, Cliff. 2011. «Valve Lines Up Console Partners in Challenge to Microsoft, Sony». *Bloomberg*, Novembro 4. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2013-11-04/valve-lines-up-console-partners-in-challenge-to-microsoft-sony>.

Ermi, Laura, e Frans Mäyrä. 2005. «Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion». Em *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, 15–27. Suzanne de Castell and Jennifer Jenson. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>.

Filipe, Eva Patrícia Ribeiro. 2016. «Jogos que nos jogam: o poder do disempowerment e da subversão na “engenharia de emoções”». Mestrado, Lisboa: Faculdade de Ciências

Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa.
<https://run.unl.pt/handle/10362/18100>.

Fromme, Johannes, e Alexander Unger, eds. 2012. *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*. Dordrecht: Springer.

Genvo, Sébastien. 2008. «Understanding Digital Playability». Em *The Video Game Theory Reader 2*, editado por Mark J. P. Wolf e Bernard Perron, 133–50. New York: Routledge.

Glassner, Andrew S. 2004. *Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction*. Natick, Mass: A.K. Peters.

Grandstaff, Matt. 2007. «Mod Interview: TES Nexus' DarkOne». *Bethesda Blog*. Dezembro 18. <http://www.bethblog.com/2007/12/18/mod-interview-tes-nexus-darkone/>.

Gouveia, Patrícia. 2008. «Joga outra vez: um conjunto de objectos que nos contam histórias inteligentes». Doutoramento, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa. <https://run.unl.pt/handle/10362/12129>.

———. 2010. *Artes e jogos digitais: Estética e design da experiência lúdica*. Lisboa: Universitárias Lusófonas.

Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Leonardo. Cambridge, Mass: MIT Press.

Hancock, Hugh. 2002. «Better Game Design Through Cutscenes». *Gamasutra*. Abril 2. https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php.

Hjorth, Larissa. 2011. *Games and Gaming: An Introduction to New Media*. English ed. Berg New Media Series. Oxford; New York: Berg.

jasonpressX. 2013. «Why do people hate cut-scenes in video games? • r/Games». *reddit*. Julho 15. https://www.reddit.com/r/Games/comments/1ibacj/why_do_people_hate_cutscenes_in_video_games/.

Juul, Jesper. 2001. «The repeatedly lost art of studying games». *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, Julho. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-review/>.

———. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Kane, Alex. 2017. «From “Zelda” to “Witcher 3”: Why We’re Still Talking About “Skyrim”». *Glixel*. Abril 4. <http://www.glixel.com/news/why-were-still-talking-about-skyrim-w475024>.

King, Geoff, e Tanya Kryzwinska, eds. 2002. *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. London: Wallflower.

Loomis, Melissa. 2015. «Video Game Cutscenes: A Mixed Bag Of Interactivity And Cinematics». *GameRant*. Agosto 7. <https://gamerant.com/video-game-cutscenes-good-bad-411/>.

Luz, Filipe S. B. C. 2009. «Videojogos: narrativas, espectáculo e imersão». Em *VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - Cultura*, 293–99. Rio de Janeiro.

Martin, Paul. 2011. «The Pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV: Oblivion». *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 11 (3). <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>.

Murray, Steven. 2013. «7 Best Games of the 7th Generation: The Elder Scrolls V: Skyrim». *et geekera*. Novembro 29. <https://etgeekera.com/2013/11/29/7-best-games-of-the-7th-generation-the-elder-scrolls-v-skyrim/>.

ReadHeadPeak. 2014. «How historically accurate is Skyrim?» *Destructoid*. Novembro 18. <https://www.destructoid.com/how-historically-accurate-is-skyrim--283749.phtml>.

Rosenberg, Adam. 2012. «Skyrim v1.4 Patch Nearly Here». *G4TV*. Janeiro 20. <http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/720050/skyrim-patch-v14-coming-for-all-platforms-pc-mod-tools-not-far-behind/>.

Salen, Katie Tekinbaş, e Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Shinkle, Eugénie. 2005. «Feel It, Don't Think: the Significance of Affect in the Study of Digital Games». Em *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Vol. 3. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.00216.pdf>.

Sicart, Miguel. 2008. «Defining Game Mechanics». *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 8 (2). <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.

Soares, Jorge. 2010. «Activision quer vender as cut-scenes». *Eurogamer.pt*. Setembro 17. <http://www.eurogamer.pt/articles/2010-09-17-activision-quer-vender-as-cut-scenes>.

swamplord666. 2011. «What Is Your Definition of Immersion? - Games Discussion». *GameSpot*. Fevereiro. <https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/what-is-your-definition-of-immersion-27549095/>.

Westbrook, Logan. 2011. «Bethesda Sometimes Doesn't Fix Entertaining Bugs». *The Escapist*. Setembro 2. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/112719-Bethesda-Sometimes-Doesnt-Fix-Entertaining-Bugs>.

Wolf, Mark J. P., ed. 2002. *The Medium of the Video Game*. 1st ed. Austin: University of Texas Press.

Wolf, Mark J. P., e Bernard Perron, eds. 2003. *The Video Game Theory Reader*. New York; London: Routledge.

———, eds. 2008. *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge.

Wolf, Mark J. P., e Bernard Perron. 2014. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Hoboken: Routledge.

Zagal, José P. 2010. *Ludoliteracy: Defining, Understanding, and Supporting Games Education*. Pittsburgh, PA: ETC Press.

Zagalo, Nelson. 2009. *Emoções interactivas, do cinema para os videojogos*. Gracio Editor. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/27674>.

———. 2012. «Cutscenes, “modo de usar”». *Virtual Illusion*. Dezembro 13. <https://virtual-illusion.blogspot.com/2012/12/cutscenes-modo-de-usar.html>.

———. 2013. *Videojogos em Portugal - História, Tecnologia e Arte*. Lisboa: FCA.

Estudos de música em audiovisuais: cinema e televisão

Adorno, Theodor W., e Hanns Eisler. 2005 (1947). *Composing for the Films*. Athlone Contemporary European Thinkers. London; New York: Continuum.

Chion, Michel. 2011 (1994). *A Audiovisão*. Lisboa: Texto & Grafia.

Citron, Marcia J. 2000. *Opera on Screen*. New Haven: Yale University Press.

Costa, João Pedro da. 2016. *Da MTV para o YouTube - a convergência dos vídeos musicais*. Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa (FLUP). Porto: Edições Afrontamento.

Elferen, Isabella van. 2012. *Gothic Music: The Sounds of the Uncanny*. Gothic Literary Studies. Cardiff: Univ. of Wales Press.

———. 2013. «Fantasy Music: Epic Soundtracks, Magical Instruments, Musical Metaphysics». *Journal of the Fantastic in the Arts* 24 (2): 4–24. <http://eprints.kingston.ac.uk/33615/>.

Gorbman, Claudia. 1987. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. London: Bloomington: BFI Pub.; Indiana University Press.

Kalinak, Kathryn Marie. 2010. *Film Music: A Very Short Introduction*. Very Short Introductions 231. New York: Oxford University Press.

Kassabian, Anahid. 2001. *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York: Routledge.

———. 2009. «Music, Sound and the Moving Image: The Present and a Future?» Em *The Ashgate Research Companion to Popular Musicology*, editado por Derek B. Scott, 43–58. Farnham, Surrey; Burlington, VT: Ashgate.

Lerner, Neil William, ed. 2010. *Music in the Horror Film: Listening to Fear*. Routledge Music and Screen Media Series. New York: Routledge.

Neumeyer, David, ed. 2014. *The Oxford Handbook of Film Music Studies*. Oxford; New York: Oxford University Press.

Vernallis, Carol. 2013. *Unruly Media: Youtube, Music Video, and the New Digital Cinema*. New York: Oxford University Press.

Música e videogames: estudos, artigos e entradas online

«What would you rather live without. Music or video games?» 2009. *GameSpot*. Dezembro. <https://www.gamespot.com/forums/offtopic-discussion-314159273/what-would-you-rather-live-without-music-or-video-g-26672997/>.

Agnello, Anthony John. 2016. «The 25 greatest video game soundtracks of all time». *GamesRadar+*. Junho 29. <http://www.gamesradar.com/the-25-greatest-video-game-soundtracks-of-all-time/>.

Austin, Michael, ed. 2016. *Music Video Games: Performance, Politics, and Play*. Approaches to digital Game Studies, v. 4. New York: Bloomsbury Academic.

Belinkie, Matthew. 1999. «Video Game Music: Not Just Kid Stuff». *Video Game Music Archive*. Dezembro 15. <https://www.vgmusic.com/information/vgpaper.html>.

Bessell, David. 2002. «Whats That Funny Noise? An Examination of the Role of Music in Cool Boarders 2 Alien Trilogy and Medieval 2». Em *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, editado por Geoff King e Tanya Kryzwinska, 136–44. London: Wallflower.

CBS NEWS. 2015. «How video games are saving symphony orchestras». *CBS This Morning*. Novembro 7. <http://www.cbsnews.com/news/how-video-games-are-saving-symphony-orchestras-and-filling-concert-halls/>.

Cheng, William. 2014. *Sound Play: Video Games and the Musical Imagination*. Oxford; New York: Oxford University Press.

Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, Mass: MIT Press.

———. 2009. «An Introduction to Procedural Music in Video Games». *Contemporary Music Review* 28 (1): 5–15. doi:10.1080/07494460802663983.

———. 2013. *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Dahlen, Chris. 2008. «Game Composer Tommy Tallarico». Julho 21. <http://games.avclub.com/game-composer-tommy-tallarico-1798214422>.

Dean, Paul. 2013. «Capturing the Dragon: The Music of Jeremy Soule». *Eurogamer*. Abril 12. <http://www.eurogamer.net/articles/2013-04-12-capturing-the-dragon-the-music-of-jeremy-soule>.

Donnelly, K. J., William Gibbons, e Neil William Lerner, eds. 2014. *Music in Video Games: Studying Play*. Routledge Music and Screen Media Series. New York; London: Routledge.

Elferen, Isabella van. 2016. «Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model». Em *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, editado por Michiel Kamp, Tim Summers, e Mark Sweeney, 32–52. Sheffield, UK; Bristol, CT: Equinox Publishing.

Freitas, Joana. 2017a (no prelo). «“Audio modding for immersion in The Elder Scrolls”: co-criação, partilha e interações na cibercomunidade do site Nexus Mods». Em *Log In, Live On: Música e Cibercultura na era da Internet of Things*, editado por Paula Gomes Ribeiro, Joana Freitas, Júlia Durand e André Malhado. CysMus - CESEM.

———. 2017b. «“So medieval like, so gentle, so perfect”: as categorias musicais da banda sonora do videojogo The Elder Scrolls IV: Oblivion». *Revista de Ciências da Computação* 12 (Especial): 65–79. <http://inqueritos.lead.uab.pt/OJS/index.php/RCC/article/view/120>.

Fritsch, Melanie. 2013. «History of Video Game Music». Em *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, editado por Peter Moormann, 11–40. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. http://link.springer.com/10.1007/978-3-531-18913-0_1.

Game Informer. 2011. *Behind The Scenes On Composing Skyrim's Theme*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=HoSV1CERCr0>.

Grimshaw, Mark, ed. 2011. *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Development*. Hershey PA: Information Science Reference.

Hart, Iain. 2014. «Meaningful Play: Performativity, Interactivity and Semiotics in Video Game Music». *Musicology Australia* 36 (2): 273–90. doi:10.1080/08145857.2014.958272.

Ittensohn, Oliver. 2006. «Review: The Elder Scrolls IV: Oblivion». *Gsoundtracks: A Video Game Music Website*. Novembro 1. <http://www.gsoundtracks.com/reviews/oblivion.htm>.

———. 2013. «Review: The Elder Scrolls V - Skyrim». *Gsoundtracks: A Video Game Music Website*. Setembro 16. <http://www.gsoundtracks.com/reviews/skyrim.htm>.

Kamp, Michiel, Tim Summers, e Mark Sweeney, eds. 2016. *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Genre, music and sound. Sheffield, UK; Bristol, CT: Equinox Publishing.

Kamp, Michiel. 2016. «Bibliography reflections». *SSSMG*. Dezembro 19. <https://www.sssmg.org/wp/2016/12/19/bibliography-reflections/>.

Marks, Aaron. 2009. *The Complete Guide to Game Audio: For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers*. 2nd ed. Burlington, MA; Oxford: Focal Press/Elsevier.

McKendry, Morgan. 2017. «Video Games & Opera: Persona 5». *BostonLyricOpera*. Julho 29. <http://blog.blo.org/video-games-persona-5>.

Miller, Kiri. 2012. *Playing Along: Digital Games, Youtube, and Virtual Performance*. Oxford Music/Media series. Oxford; New York: Oxford University Press.

Moormann, Peter, ed. 2013. *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*. Musik und Medien. Wiesbaden: Springer VS.

Moseley, Roger. 2013. «Playing Games with Music (and Vice Versa): Ludomusicological Perspectives on Guitar Hero and Rock Band». Em *Taking It to the Bridge: Music as Performance*, editado por Nicholas Cook e Richard Pettengill, 279–318. Ann Arbor: University of Michigan Press.

———. 2016. *Keys to Play: Music as a Ludic Medium from Apollo to Nintendo*. Oakland, California: University of California Press.

Munday, Rod. 2007. «Music In Video Games». Em *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, editado por Jamie Sexton, 51–67. Music and the Moving Image. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Pariah_The_Pariah, e shikamaruispwn. 2014. «Favorite song in all of TES soundtracks? Also a bit of a revelation regarding Skyrim's soundtrack.» *reddit* | • *r/ElderScrolls*. Setembro 4.

https://www.reddit.com/r/ElderScrolls/comments/2ff75g/favorite_song_in_all_of_tes_soundtracks_also_a/.

Pasdzierny, Matthias. 2013. «Geeks on Stage? Investigations in the World of (Live) Chipmusic». Em *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, editado por Peter Moormann, 171–90. Musik und Medien. Wiesbaden: Springer VS.

Payne, Sarah R., William J. Davies, e Mags D. Adams. 2009. «Research into the Practical and Policy Applications of Soundscape Concepts and Techniques in Urban Areas». Monograph (Technical Report). NANR 200. Londres: DEFRA-HMSO.

Phillips, Winifred. 2014. *A Composer's Guide to Game Music*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Ran, Daniel, e Beyond Skyrim. 2017. *The Music of Beyond Skyrim: Bruma*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=98WdTyHUqgs>.

Rego, Mathieu. 2016. «Video Games Live - O André Rieu dos Nerds». *Rubber Chicken*. Novembro 29. <http://rubberchickengames.com/2016/11/29/video-games-live-o-andre-rieu-dos-nerds/>.

Sanders, Timothy, e Paul Cairns. 2010. «Time Perception, Immersion and Music in Videogames». Em *Proceedings of HCI 2010 - The 24th British HCI Group Annual Conference*, editado por Tom McEwan e Lachlan MacKinnon, 160–67. University of Abertay, Dundee, UK.

Smith, Isaac. 2012. «Wagner and Video Games...?» *Another Gamer's Blog*. Abril 6. <https://anothergamersblog.wordpress.com/2012/04/06/wagner-and-video-games/>.

Summers, Tim. 2016. *Understanding Video Game Music*. Cambridge, UK: New York: Cambridge University Press.

Tonelli, Chris. 2014. «The Chiptuning of the World: Game Boys, Imagined Travel, and Musical Meaning». Em *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies. Vol. 2*, editado por Sumanth S. Gopinath e Jason Stanyek, 402–26. New York: Oxford Univ. Press.

Totilo, Stephen. 2011. «The Year I Gained The Courage To Ignore Video Game Music». *Kotaku*. Novembro 1. <http://kotaku.com/5730637/the-year-i-gained-the-courage-to-ignore-video-game-music>.

Urrea, Sebastian. 2016. «#Ludo2016 Conference Review». *Ludomusicology*. Abril 27. <http://www.ludomusicology.org/2016/04/27/4653/>.

Whalen, Zach. 2004. «Play Along - An Approach to Videogame Music». *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 4 (1). <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>.

———. 2007. «Case Study: Film Music vs. Video-Game Music: The Case of Silent Hill». Em *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, editado por Jamie Sexton, 68–84. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Zehnder, Sean M., e Scott D. Lipscomb. 2006. «The Role of Music in Video Games». Em *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, editado por Peter Vorderer e Jennings Bryant, 241–58. Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum Associates.

Zhang, Jiulin, e Xiaoqing Fu. 2015. «The Influence of Background Music of Video Games on Immersion». *Journal of Psychology & Psychotherapy* 05 (04): 7. doi:10.4172/2161-0487.1000191.

Sobre ópera

Cicora, Mary A. 1999. *Wagner's Ring and German Drama: Comparative Studies in Mythology and History in Drama*. Greenwood Publishing Group.

Smith, Matthew Wilson. 2007. *The Total Work of Art: From Bayreuth to Cyberspace*. New York: Routledge.

Wagner, Richard. 1893. *Richard Wagner's Prose Works*. Traduzido por William Ashton Ellis. London: K. Paul, Trench, Trübner. <http://archive.org/details/cu31924022322550>.

Sociologia da música e da cultura | Semiótica da música

Adorno, Theodor W. 1981 (1967). *Prisms*. Studies in Contemporary German Social Thought. Cambridge, Mass: MIT Press.

Bourdieu, Pierre. 1986. «The Forms of Capital». Em *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*, editado por John G. Richardson, 241–58. Westport, Conn: Greenwood Press.

———. 1989. «Social Space and Symbolic Power». *Sociological Theory* 7 (1): 14–25. doi:10.2307/202060.

DeNora, Tia. 2000. *Music in Everyday Life*. Cambridge; New York: Cambridge University Press.

Gomes Ribeiro, Paula. 2013. «Divas e aliens: sobre ópera, mídia e ficção científica». *Rumores* 7 (13): 4–22. doi:10.11606/issn.1982-677X.rum.2013.58928.

Hennion, Antoine. 2001. «Music Lovers: Taste as Performance». *Theory, Culture & Society* 18 (5): 1–22. doi:10.1177/02632760122051940.

Hesmondhalgh, David. 2006. «Bourdieu, the Media and Cultural Production». *Media, Culture & Society* 28 (2): 211–31. doi:10.1177/0163443706061682.

Kahn-Harris, Keith. 2007. *Extreme Metal: Music and Culture on the Edge*. Oxford; New York: Berg.

Martin, Peter J. 2006. *Music and the Sociological Gaze: Art Worlds and Cultural Production*. Music and Society. Manchester: Manchester University Press.

Monelle, Raymond. 2006. *The Musical Topic: Hunt, Military and Pastoral*. Musical Meaning and Interpretation. Bloomington: Indiana University Press.

Scott, Derek B., ed. 2002. *Music, Culture, and Society: A Reader*. Reprinted. Oxford: Oxford Univ. Press.

———., ed. 2009. *The Ashgate Research Companion to Popular Musicology*. Farnham, Surrey; Burlington, VT: Ashgate.

Shepherd, John, e Kyle Devine, eds. *The Routledge Reader on the Sociology of Music*. New York; Abingdon, Oxon: Routledge.

van Leeuwen, Theo. 1998. «Music and ideology: Notes toward a sociosemiotics of mass media music». *Popular Music and Society* 22 (4): 25–54. doi:10.1080/03007769808591717.

Estudos de média, novos média, comunicação e cibercultura

Anderson, Benedict R. O’G. 1983. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.

Bell, David, ed. 2006. *Cybercultures: Critical Concepts in Media and Cultural Studies*. Vol. I: Mapping Cyberculture. 4 vols. London ; New York: Routledge.

Bogost, Ian. 2010. «Against Aca-Fandom». *Ian Bogost*. Julho 29. http://bogost.com/writing/blog/against_aca-fandom/.

Booth, Paul. 2010. *Digital Fandom: New Media Studies*. Digital Formations, v. 68. New York: Peter Lang.

Buker, Derek M. 2002. *The Science Fiction and Fantasy Readers’ Advisory: The Librarian’s Guide to Cyborgs, Aliens, and Sorcerers*. Chicago: American Library Association.

Green, Lelia. 2010. *The Internet: An Introduction to New Media*. English ed. Berg new media series. Oxford; New York: Berg.

Hellekson, Karen, e Kristina Busse, eds. 2006. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson, N.C: McFarland & Co.

Hills, Matt. 2002. *Fan Cultures*. London; New York: Routledge.

Jenkins, Henry, Sam Ford, e Joshua Green. 2013. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. Postmillennial Pop. New York; London: New York University Press.

Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Studies in Culture and Communication. New York: Routledge.

———. 2006a. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

———. 2006b. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.

———. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press.

Lévy, Pierre. 1997. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, Mass: Perseus Books.

Murray, Janet Horowitz. 1998. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass: MIT Press.

———. 2011. «Are Games a Medium?» *Janet H. Murray: Humanistic Design for an Emerging Medium*. Outubro 24. <https://inventingthemedium.com/2011/10/24/are-games-a-medium/>.

Packer, Randall, e Ken Jordan, eds. 2001. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. 1st ed. New York: Norton.

Roepke, Martina. 2011. «Changing Literacies: A Research Platform at Utrecht University (Working Paper no. 1)». UU / Cultures & Identities. <https://mmroepke.wordpress.com/publications/>.

Thorburn, David, Henry Jenkins, e Brad Seawell, eds. 2003. *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Sobre mods

Au, Wagner James. 2002. «Triumph of the mod». *Salon*. Abril 16. <http://www.salon.com/2002/04/16/modding/>.

Barr, Pippin. 2008. «Video Game Values: Play as Human-Computer Interaction». Wellington: Victoria University of Wellington.

Champion, Erik. 2012. *Game Mods: Design, Theory and Criticism*. Pittsburgh, PA: ETC Press. <http://repository.cmu.edu/etcpres/11>.

- Christiansen, Peter. 2012. «Between a Mod and a Hard Place». Em *Game Mods: Design, Theory and Criticism*, editado por Erik Champion, 29–49. Pittsburgh, PA: ETC Press.
- DarkOne. 2015. «Nexus Mods has now 10 million registered members». *Nexus Mods*. Novembro 22. <http://www.nexusmods.com/games/news/12665/>?
- Djaouti, Damien, Julian Alvarez, e Jean-Pierre Jessel. 2010. «Can “Gaming 2.0” Help Design “Serious Games”? A Comparative Study». Em *Proceedings of the 5th ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games*, 11–18. Sandbox '10. New York, NY, USA: ACM. doi:10.1145/1836135.1836137.
- Finch, Greg. 2011. «The Top 10 Game Mods Of All Time». *The Creators Project*. Julho 20. <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/the-top-10-game-mods-of-all-time>.
- Gaston, Martin. 2013. «Skyrim’s Falskaar Mod Maker Lands Games Industry Job». *GameSpot*. Novembro 26. <https://www.gamespot.com/articles/skyrim-s-falskaar-mod-maker-lands-games-industry-job/1100-6416394/>.
- Handrahan, Matthew. 2017. «Ark: Survival Evolved program will pay 15 modders \$4k a month». *GamesIndustry.biz*. Fevereiro 28. <http://www.gamesindustry.biz/articles/2017-02-28-ark-survival-evolved-program-will-pay-15-modders-usd4k-a-month>.
- Hong, Renyi. 2013. «Game Modding, Prosumerism and Neoliberal Labor Practices». *International Journal of Communication* 7 (0): 19. <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1659>.
- Joubert, Rodain. 2009. «A (really) brief history of game modding». *NAG Online*. Março 19. <http://www.nag.co.za/2009/03/19/a-really-brief-history-of-game-modding/>.
- Kücklich, Julian. 2005. «FCJ-025 Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry». *The Fibreculture Journal*, Precarious Labour, n. 5(Dezembro). <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>.
- Leo, Jon. 2013. «19-Year-Old Created 25-Hour Skyrim Mod to Apply for a Job at Bethesda». *GameSpot*. Julho 18. <https://www.gamespot.com/articles/19-year-old-created-25-hour-skyrim-mod-to-apply-for-a-job-at-bethesda/1100-6411623/>.

Nieborg, D. B., e S. van der Graaf. 2008. «The Mod Industries? The Industrial Logic of Non-Market Game Production». *European Journal of Cultural Studies* 11 (2): 177–95. doi:10.1177/1367549407088331.

Poor, Nathaniel. 2014. «Computer Game Modders' Motivations and Sense of Community: A Mixed-Methods Approach». *New Media & Society* 16 (8): 1249–67. doi:10.1177/1461444813504266.

Postigo, Hector. 2003. «From Pong to Planet Quake: Post-Industrial Transitions from Leisure to Work». *Information, Communication & Society* 6 (4): 593–607. doi:10.1080/1369118032000163277.

———. 2007. «Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications». *Games and Culture* 2 (4): 300–313. doi:10.1177/1555412007307955.

———. 2008. «Video Game Appropriation through Modifications: Attitudes Concerning Intellectual Property among Modders and Fans». *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 14 (1): 59–74. doi:10.1177/1354856507084419.

Rad, Chloi, e Shawn Saris. 2015. «5 Reasons Why Valve's Paid Mod Workshop Failed». *IGN*. Abril 28. <http://www.ign.com/articles/2015/04/28/5-reasons-why-valves-paid-mod-workshop-failed>.

Scacchi, Walt. 2010. «Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene». *First Monday* 15 (5). doi:10.5210/fm.v15i5.2965.

Senior, Tom. 2011. «Team Fortress 2: the best of the Steam Workshop». *PCGamer*. Outubro 19. <http://www.pcgamer.com/team-fortress-2-the-best-of-the-steam-workshop/>.

Sihvonen, Tanja. 2011. *Players Unleashed! Modding the Sims and the Culture of Gaming*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Sotamaa, Olli. 2010. «When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture». *Games and Culture* 5 (3): 239–55. doi:10.1177/1555412009359765.

Terranova, Tiziana. 2000. «Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy». *Social Text* 18 (2): 33–58. <https://muse.jhu.edu/article/31873>.

Unger, Alexander. 2012. «Modding as Part of Game Culture». Em *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, editado por Johannes Fromme e Alexander Unger, 509–23. Dordrecht: Springer.

Wawro, Alex. 2015. «Game mods can now be sold on the Steam Workshop for real money». *Gamasutra*. Abril 23.

http://www.gamasutra.com/view/news/241836/Game_mods_can_now_be_sold_on_the_Steam_Workshop_for_real_money.php.

Wondel, Cyand. 2015. «Remove the paid content of the Steam Workshop». *Change.org*. Abril 25. <https://www.change.org/p/valve-remove-the-paid-content-of-the-steam-workshop>.

Outras hiperligações

«About us». 2017. *Jamendo Music*. Acedido Abril 4. <https://www.jamendo.com/about>.

«Arena:Main Quest - (UESP)». 2017. *UESPWiki - The Unofficial Elder Scrolls Pages*. Acedido Setembro 12. http://en.uesp.net/wiki/Arena:Main_Quest.

«Cutscene». 2017. *TV Tropes*. <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Cutscene>.

«Daggerfall:Main Quest Walkthrough - (UESP)». 2017. *UESPWiki - The Unofficial Elder Scrolls Pages*. Acedido Setembro 12. http://en.uesp.net/wiki/Daggerfall:Main_Quest_Walkthrough.

«Dragon Alphabet». 2017. *The Elder Scrolls Wiki*. Acedido Setembro 12. http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Dragon_Alphabet.

«Files » Skyrim » Bug Fixes». 2017. *Skyrim Nexus - mods and community*. Acedido Setembro 12. https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/searchresults/?src_cat=95.

«heartbeat.mp3». 2017. *Google Drive*. Setembro 9. https://drive.google.com/file/d/0B4j80-9GE_N-dzZFWEd2Z0JGbFU/view

«*Lore:Daedra - (UESP)*». 2017. *UESPWiki - The Unofficial Elder Scrolls Pages*. Acedido Setembro 12. <http://en.uesp.net/wiki/Lore:Daedra>.

«*Lore:History - (UESP)*». 2017. *UESPWiki - The Unofficial Elder Scrolls Pages*. Acedido Setembro 12. <http://en.uesp.net/wiki/Lore:History>.

«*Oblivion:Music - (UESP)*». 2017. *UESPWiki - The Unofficial Elder Scrolls Pages*. Acedido Setembro 12. http://en.uesp.net/wiki/Oblivion:Music#cite_note-1.

«*Orchestral Game Music Concerts*». 2016. *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Orchestral_Game_Music_Concerts&oldid=744894463.

«*Races (Oblivion)*». 2017. *The Elder Scrolls Wiki*. Acedido Setembro 12.
[http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Races_\(Oblivion\)](http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Races_(Oblivion)).

«*Series Achievements*». 2017. *Metal Gear Wiki*.
http://metalgear.wikia.com/wiki/Series_Achievements.

«*Skyrim:Bardic Performances - (UESP)*». 2017. *UESPWiki - The Unofficial Elder Scrolls Pages*. Acedido Setembro 12. http://en.uesp.net/wiki/Skyrim:Bardic_Performances.

«*Skyrim:Music - (UESP)*». 2017. *UESPWiki - The Unofficial Elder Scrolls Pages*. Acedido Setembro 12. <http://en.uesp.net/wiki/Skyrim:Music>.

«*The Elder Scrolls II: Daggerfall*». 2017. *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Elder_Scrolls_II:_Daggerfall&oldid=796452448.

«*The Elder Scrolls: Arena*». 2017. *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Elder_Scrolls:_Arena&oldid=798020979.

«*The Elder Scrolls*». 2017. *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Elder_Scrolls&oldid=789703611.

«*The Metal Archives: Browse bands by genre - Folk/Viking/Pagan*». 2017. *Encyclopaedia Metallum*. Acedido Maio 8. <http://www.metal-archives.com/lists/folk>.

«UESPWiki - The Unofficial Elder Scrolls Pages». 2017. *UESPWiki - The Unofficial Elder Scrolls Pages*. Acedido Setembro 12. http://en.uesp.net/wiki/Main_Page. .

Google. 2017. «Como funciona o Content ID - YouTube Ajuda». *Youtube Ajuda*. Acedido Julho 7. <https://support.google.com/youtube/answer/2797370?hl=pt>.

Grossman, Lev. 2006. «You — Yes, You — Are TIME’s Person of the Year». *Time*, Dezembro 25. <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1570810,00.html>.

Malukah. 2017. «About». *Malukah*. Acedido Abril 23. <http://www.malukah.com/about/>.

MasterClass. 2017. «FAQs». *MasterClass*. Acedido Junho 13. <http://masterclasshelp.zendesk.com/hc/en-us/articles/221036408-FAQs>.

Preston, Taylor. 2016. «The Elder Scrolls IV: Oblivion Main Theme Piano». *MuseScore*. Abril 16. <https://musescore.com/user/2636766/scores/2012571>.

watto17. 2010. «Urban Dictionary: epic». *Urban Dictionary*. Janeiro 6. <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=epic>.

Zimmer, Hans, e MasterClass. 2017. «Hans Zimmer Teaches Film Scoring». *MasterClass*. Acedido Junho 13. <https://www.masterclass.com/classes/hans-zimmer-teaches-film-scoring>.

Videojogos referidos

A Gabriel Knight Mystery (Sierra On-Line 1995)

Ark: Survival Evolved (Studio Wildcard 2017)

Assassin’s Creed: Syndicate (Ubisoft 2015)

Asteroids (Atari 1979)

BioShock Infinite (Irrational Games 2013)

Bloodborne (FromSoftware 2015)

Call of Duty 2 (Infinity Ward 2005)

Castle Wolfenstein (Muse Software 1981)

Conker's Bad Fur Day (Rare 2001)

Counter-Strike (Sierra Studios e Valve Corporation 2000)

Destiny (Bungie 2014)

Doom (id Software 1993)

Dragon Age (Bioware 2009-2014)

Dragon Ball: Xenoverse (Bandai Namco Entertainment 2015)

Final Fantasy VI (SquareEnix 1994)

Grand Theft Auto III (Rockstar Games 2001)

Grand Theft Auto V (Rockstar Games 2013)

Half-Life (Sierra Studios e Valve Corporation 1998)

Halo (Bungie 2001)

Karmaflow: The Rock Opera Videogame (BaseCamp Games 2015)

Life Is Strange (SquareEnix 2015)

Lode Runner (Brøderbund 1983)

Lord of the Rings: The Two Towers (Electronic Arts 2002)

Mass Effect (Bioware 2007-2012)

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami 2001)

Metal Gear Solid IV: Guns of Patriots (Kojima Productions 2014)

Ms. Pac-Man (Midway Manufacturing 1982)

Operation Flashpoint (Bohemia Interactive 2001)

Pong (Atari 1972)

Portal 2 (Valve 2011)

Red Dead Redemption (Rockstar Games 2010)

Space Invaders (Taito 1978)

Spacewar! (Steve Russell 1962)

Team Fortress 2 (Valve 2007)

The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Game Studios 2002)

The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Game Studios 2006)

The Elder Scrolls Online (ZeniMax Online Studios e Bethesda Softworks 2014)

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios 2011)

The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt 2015)

Undertale (Toby Fox 2016)

World of Warcraft (Blizzard Entertainment 2004)

Lista de entrevistas¹⁰¹

[Aarchduke] Colebrooke, Tom. 2016. *[QUESTIONS] Collaboration for my thesis*. Entrevistado por Joana Freitas. Digital/Email.

Cottrell, Alex. 2017. *[QUESTIONS] Collaboration for my thesis*. Entrevistado por Joana Freitas. Digital/Email.

[evilbluekoala] Goyvaerts, Arne. 2016. *[QUESTIONS] Collaboration for my thesis*. Entrevistado por Joana Freitas. Digital/Email.

[fustru] Shor, Nir. 2016. *[QUESTIONS] Collaboration for my thesis*. Entrevistado por Joana Freitas. Digital/Email.

[gmlion] Leone, Gianmarco. 2017. *[QUESTIONS] Collaboration for my thesis*. Entrevistado por Joana Freitas. Digital/Email.

Khuevrr, Adam. 2016. *[QUESTIONS] Collaboration for my thesis*. Entrevistado por Joana Freitas. Digital/Email.

[Michikawa] Paalanen, Matti. 2016. *[QUESTIONS] Collaboration for my thesis*. Entrevistado por Joana Freitas. Digital/Email.

¹⁰¹ As entrevistas podem ser consultadas em anexo a partir da página 261.

[OrganicView] Pillot, Jerem. 2016. *[QUESTIONS] Collaboration for my thesis*. Entrevistado por Joana Freitas. Digital/Email.

[Tashin] Huang, Li-Hisin. 2016. *[QUESTIONS] Collaboration for my thesis*. Entrevistado por Joana Freitas. Digital/Email.

Mods referidos

AceeQ. 2013. *Fantasy Soundtrack Project*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/46518/>.

AlexanderJVelicky. 2013. *Falskaar*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/37994/>.

BeyondSkyrimDC. 2017. *Beyond Skyrim – Bruma*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/84946/>.

alt3rn1ty. 2014. *Kill The Orchestra*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/52462/>

CaptainCreepy | OrganicView. 2012. *CaptainCreepy - Skyrim Music Pack 1*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/17207/>.

Cliffworms. 2011. *Sounds of Cyrodiil*. Nexus Mods: Oblivion. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/39804/>.

Colebrooke, Tom | Aarchduke. *Symphonies of Skyrim*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/34234/>.

Evilbluekoala 2008. *Additional Music Project_1*. Nexus Mods: Oblivion. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/14765/>.

———. 2008. *Additional Music Project_2*. Nexus Mods: Oblivion. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/15621/>.

———. 2008. *Additional Music Project_3*. Nexus Mods: Oblivion. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/16032/>.

———. 2012. *Additional Music Project*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/28951/>.

GrandBulwark. 2013. *Skyrim Project Stability*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/32363/>.

grazman. 2015. *Silence Is Golden - No Skyrim Music (customizable)*. Nexus Mods: Skyrim. <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/71104/>.

Jegutidse, David | LoRd KoRn. 2013. *Audio Overhaul for Skyrim*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/43773/>.

lazygecko | lazyskeeper. 2014. *Immersive Sounds – Compendium*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/54387/>.

Leone, Gionmarco | gmlion. 2012. *Dawn of Hope Music Addon*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/16754/>.

LordKain. 2010. *Adash – City of Magic*. Nexus Mods: Oblivion. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/31692/>.

Michikawa. 2006. *3rd extra mp3 music pack Explore music*. Nexus Mods: Oblivion. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/4191/>.

MigTheGreat e SkyCaptain | Rathe. 2008. *Musical Immersion*. Nexus Mods: Oblivion. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/15970/>.

sevenfour | Mr Sirz. 2010. *No _____ music*. Nexus Mods: Oblivion. <https://www.nexusmods.com/oblivion/mods/31607/>.

Scott, Robert | dovahsbane. 2012. *Skyrim Soundtrack Expansion*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/25163/>.

sevenfour | Mr Sirz. 2010. *No _____ music*. Nexus Mods: Oblivion. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/31607/>.

Shor, Nir | fustru. 2014. *Musical Lore (Soundtrack Mod By Nir Shor)*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/56083/>.

SilentRider. 2014. *Celtic Music in Skyrim*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/53689/>.

Sleggo | GamerPoets. 2015. *Silence of Skyrim*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/71651/>.

Tashin. 2007. *Oblivion Symphonic Variations Music Suite*. Nexus Mods: Oblivion. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/11436/>.

tesfiend. 2013. *JDR soundtrack compilation*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/39012/>.

Vihud | a1a36341. 2008. *Heartbeat Battle Music*. Nexus Mods: Oblivion. <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/15721/>.

yourenotsupposedtobeinhere. 2015. *Summerset Isles*. Nexus Mods: Skyrim. <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/68406/>.

Youtube: vídeos e comentários

AnythingRated. 2010. *Oblivion Aurel's Ascension*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3YKicBAMIBk>.

Aramil. 2012. *TES IV Oblivion Soundtrack - Through the Valleys*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=WRbJopogq3Q>.

Beyond Skyrim. 2017. *The Music of Beyond Skyrim: Bruma*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=98WdTyHUpgs>.

ClockworkCandle. 2010. *HD 1080p The Elder Scrolls IV: Oblivion Opening Cutscene*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=MpJD7yKSbWs>.

Elder Geek. 2010. *Final Fantasy VI: The Dream Oath Opera - Maria and Draco (Aria di Mezzo Carattere)*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=36TdZx8VgbA>.

Elmostrito007. 2013. *The Elder Scrolls V Skyrim | Full Original Soundtrack*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=aQeIYVM3YBM>.

Gamegroove. 2009. *Oblivion - Battle Theme 7 [Death Knell]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=REbKooOI0Yo>.

GenBadGuy. 2011. *Portal 2 Turret Opera*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=kPyGvqNn4Y>.

Henrique Seger. 2008. *The Elder Scrolls IV Oblivion Theme [HD Quality]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0J5gN1DwNDE>.

jrdcomposer. 2011. *Elder Scrolls Skyrim Fan-Made Soundtrack: Snowfall in Skyrim*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3ycZOPe19Sk&>.

———. 2014. *Skyrim Fan Made Soundtrack*. Youtube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLD8E89781F1457195>.

Malukah. 2011. *Malukah - The Dragonborn Comes - Skyrim Bard Song and Main Theme Female Cover*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=4z9TdDCWN7g>.

MetMan85. 2011. *The Elder Scrolls III - V Main Themes - Morrowind, Oblivion, Skyrim*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=EMao-aSeO2w>.

Oghren in TheGamesHaven. 2009. *The Elder Scrolls IV: Oblivion - 13 - Glory of Cyrodiil*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=c2EbsfghI2k>.

szxcvbnm. 2006. *Gabriel Knight 2 : The Beast Within - The Opera Scene*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=RE0Gz_GNCQ8.

tifita. 2010. *Opera The Dream Oath - Maria and Draco. Final Fantasy VI*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=4zgrR7-iZbl>

Tom Colebrooke / Aarchduke. 2015. *Symphonies of Skyrim: Two-Year Anniversary Edition new compositions*. Youtube. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLuljTUujupoRKeTwQXOGFWOTSBaOJc7IR>

trooperV101. 2009. *Morrowind Theme Song*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=nJD-Ufi1jGk>.

VerySeriousJoke. 2011. *Skyrim: The Song of the Dragonborn (with lyrics)*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=UsnRQJxanVM>.

warfox-fighter. 2012. *10:03:17 Hours of Skyrim main Theme Song!* Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=UAIfKzLFUOI>.

Anexos

A. Lista de figuras

Figura 1 – Esquema do percurso musical de um videogame arquetipo de Tim Summers no livro <i>Understanding Video Game Music</i> (2016).....	24
Figura 2 – Mapa completo de Tamriel e as suas nove províncias. Retirada de http://en.uesp.net/wiki/File:TamrielMap.jpg	28
Figura 3 – As ilustrações oficiais de cada raça jogável nos <i>videogames Elder Scrolls</i> . Imagem retirada de http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Races_(Oblivion)	31
Figura 4 – Transcrição pessoal do tema de <i>Morrowind</i>	34
Figura 5 – Plano geral da <i>Imperial City</i> , capital de <i>Cyrodill</i> , e o ambiente geral do mundo paralelo de <i>Oblivion</i> . Imagens retiradas de https://goo.gl/wfv832 e https://goo.gl/fgfDgb	35
Figura 5.1 – Imagem das personagens disponíveis para o jogador criar o respectivo protagonista. Retirado de https://goo.gl/zagn3U	35
Figura 5.2 – Transcrição pessoal do início do tema <i>Reign of the Septims</i>	37
Figura 5.3 – Tema de <i>Elder Scrolls</i> readaptado para <i>Oblivion</i> . Transcrição da autoria de Taylor Preston, acessível gratuitamente e retirada de <i>MuseScore</i> : https://musescore.com/user/2636766/scores/2012571	38
Figura 5.4 – Transcrição da célula melódica representativa da ameaça de <i>Oblivion</i> nas trompas.....	39
Figura 6 – Paisagem típica de <i>Skyrim</i> e a representação de um dragão na presença uma aurora boreal. Imagens retiradas de https://goo.gl/rK581X e https://goo.gl/1c8NsP	42
Figura 6.1 - Esquema da estruturação interna da banda sonora de <i>Skyrim</i> e respectivas categorias.....	43
Figura 6.2 – Imagem das personagens disponíveis para o jogador criar o respectivo protagonista. Retirado de https://goo.gl/iHJ1HH	44

Figura 6.3 - A profecia do <i>Dragonborn</i> na língua <i>Dovahzul</i> . Retirada de http://geweldigheid.wikia.com/wiki/File:Dragon_Born_Prophecy.png	45
Figura 7 – O modelo <i>ALI</i> proposto por Van Elferen. Imagem digitalizada do livro <i>Ludomusicology</i> (2016), p. 34.....	70
Figura 8 – A imagem/logótipo do <i>mod Kill The Orchestra</i> . Retirada de http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/52462/	90
Figura 9 – Imagem satírica da aplicação de um grande número de <i>mods</i> em <i>Skyrim</i> . Retirada de https://i.imgur.com/QEJnGa8.jpg	97
Figura 10 – Logótipo <i>Forever Free</i> . Retirada de http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/65163/	110
Figura 11 – Capturas de ecrã das páginas iniciais dos sites <i>Nexus Mods</i> e do <i>Nexus Mods: Skyrim</i> , efectuadas a 27 de Março e a 17 de Julho de 2017.....	111
Figura 12 – A representação no videojogo <i>World of Warcraft</i> da <i>youtuber</i> Malukah. Primeira imagem cedida por Marcelo Franca; segunda retirada de http://wow.zamimg.com/uploads/screenshots/small/496287.jpg	117

B. Lista de tabelas

B.1 Tabela das categorias musicais e respectivas faixas da banda sonora de *Oblivion*

Categoria	Nome do ficheiro	Título	Duração
Explore	atmosphere_01.mp3	<i>Glory of Cyrodiil</i>	02:28
	atmosphere_03.mp3	<i>Through the Valleys</i>	04:19
	atmosphere_04.mp3	<i>Ministrel's Lament</i>	04:42
	atmosphere_06.mp3	<i>Auriel's Ascension</i>	03:05
	atmosphere_07.mp3	<i>Wings of Kynareth</i>	03:30
	atmosphere_08.mp3	<i>King and Country</i>	04:05
	atmosphere_09.mp3	<i>Peace of Akatosh</i>	04:11
Public	town_01.mp3	<i>Harvest Dawn</i>	02:51
	town_02.mp3	<i>All's Well</i>	02:26
	town_03.mp3	<i>Sunrise of Flutes</i>	02:56
	town_04.mp3	<i>Watchman's Ease</i>	02:05
	town_05.mp3	<i>Dusk at the Market</i>	02:11
Battle	battle_01.mp3	<i>March of the Marauders</i>	02:08
	battle_02.mp3	<i>Bloodlust</i>	01:07
	battle_03.mp3	<i>Daedra in Flight</i>	01:02
	battle_04.mp3	<i>Fall of the Hammer</i>	01:16
	battle_05.mp3	<i>Bloody Blades</i>	01:14
	battle_06.mp3	<i>Defending the Gate</i>	01:26
	battle_07.mp3	<i>Death Knell</i>	01:07
	battle_08.mp3	<i>Churl's Revenge</i>	01:08
Dungeon	dungeon_01_v2.mp3	<i>Wind from the Depths</i>	01:42
	dungeon_02.mp3	<i>Tension</i>	02:32
	dungeon_03.mp3	<i>Ancient Sorrow</i>	01:05
	dungeon_04.mp3	<i>Deep Waters</i>	01:11
	dungeon_05.mp3	<i>Unmarked Stone</i>	01:06
Special	success.mp3	N	00:17
	death.mp3	N	00:13

B.2 Tabela das categorias musicais e respectivas faixas da banda sonora de Skyrim

Categoria	Sub	Nome do ficheiro	Título	Duração
Explore	Morning	mus_explore_morning_01	<i>Dawn</i>	03:59
		mus_explore_morning_02	<i>Distant Horizons</i>	03:54
	Day	mus_explore_day_01	<i>Under an Ancient Sun</i>	03:43
		mus_explore_day_02	<i>From Past to Present</i>	05:06
		mus_explore_day_03	<i>Frostfall</i>	03:28
		mus_explore_day_04	<i>The Jerall Mountains</i>	03:21
		mus_explore_day_05	<i>The White River</i>	03:31
		mus_explore_day_06	<i>Unbroken Road</i>	06:26
		mus_explore_day_07	<i>Journey's End</i>	04:09
		mus_explore_day_08	<i>Far Horizons</i>	05:33
		mus_explore_day_09	<i>Wind Guide You</i>	09:05
	Dusk	mus_explore_dusk_01	<i>The Gathering Storm</i>	02:55
		mus_explore_dusk_02	<i>Tundra</i>	03:51
		mus_explore_dusk_03	<i>Sky Above, Voice Within</i>	03:58
	Night	mus_explore_night_01	<i>Kyne's Peace</i>	03:51
		mus_explore_night_02	<i>Secunda</i>	02:05
		mus_explore_night_03	<i>Masser</i>	06:06
		mus_explore_night_04	<i>Solitude</i>	02:12
		mus_explore_night_05	<i>Aurora</i>	07:23
mus_explore_night_06		<i>Standing Stones</i>	06:38	
Town	Day	mus_town_day_01	<i>The City Gates</i>	03:48
		mus_town_day_02	<i>From Past to Present</i>	05:06
		mus_town_day_03	<i>The Streets of Whiterun</i>	04:06
		mus_town_day_04	<i>Ancient Stones</i>	04:47
Tavern		mus_tavern_01	<i>Out of the Cold</i>	03:04
		mus_tavern_02	<i>The Bannered Mare</i>	02:30
		mus_tavern_03	<i>A Winter's Tale</i>	03:21
		mus_tavern_04	<i>A Chance Meeting</i>	03:11
		mus_tavern_05	<i>Around the Fire</i>	03:11
Combat		mus_combat_01	<i>Tooth and Claw</i>	01:50

		mus_combat_02	<i>Steel on Steel</i>	01:45
		mus_combat_03	<i>Caught off Guard</i>	01:12
		mus_combat_04	<i>Blood and Steel</i>	02:12
		mus_combat_06	<i>Death or Sovngarde</i>	03:02
	Boss	mus_combat_boss_02	<i>One They Fear</i>	03:16
		mus_combat_boss_03	<i>Watch the Skies</i>	02:22
Dungeon		mus_dungeon_01	<i>Into Darkness</i>	02:54
		mus_dungeon_02	<i>Silence Unbroken</i>	02:23
		mus_dungeon_03	<i>Silent Footsteps</i>	02:53
	Cave	mus_dungeon_cave_01	<i>Death in the Darkness</i>	02:37
		mus_dungeon_cave_03	<i>Shadows and Echoes</i>	02:21
	Fort	mus_dungeon_fort_01	<i>Shattered Shields</i>	02:40
		mus_dungeon_fort_02	<i>Towers and Shadows</i>	02:23
	Ice	mus_dungeon_ice_01	<i>Beneath the Ice</i>	04:16
mus_dungeon_ice_02		<i>Beneath the Ice</i>	04:16	
Special	mus_maintheme	<i>Dragonborn</i>	03:57	
	mus_special_cartintro_01	<i>Awake</i>	01:34	
	mus_intro	<i>Before the Storm</i>	01:09	
Other	mus_castle_stormcloaks	<i>Dragonsreach</i>	02:22	
	mus_castle_imperial_01	<i>Imperial Throne</i>	02:22	
	<i>unknown</i>	<i>Unbound</i>	01:34	
	mus_discover_highhrothgar	<i>Seven Thousand Steps</i>	01:08	
	mus_sovngarde_chant_lp	<i>Sovngarde</i>	03:38	
	<i>none</i>	<i>Skyrim Atmospheres</i>	42:34	

B.3 Tabela dos compositores de *mods* musicais e respectivos contactos

Utilizador	Compositor	Mod(s)	Videojogo	Resposta	Desc.
-	Alex Cottrell	Adash – City of Magic	<i>Oblivion</i>	05/01/2017	± 20,000
Aarchduke	Tom Colebrooke	Symphonies of Skyrim	<i>Skyrim</i>	19/12/2016	± 22,000
AlexanderJVelicky	Adamm Khuevrr	Falskaar	<i>Skyrim</i>	22/12/2016	± 2,200,000
Allinardo	-	Creepy Dungeons Music	<i>Skyrim</i>	N	± 3,500
azuralol	Alex	Music Pack 1	<i>Oblivion</i>	N	± 2,000
		Music Pack 2			± 800
		Music Pack Dungeon 1			± 200
Bosa123	Jon Babb	Oblivion Music Overdose	<i>Oblivion</i>	N	± 8,000
DoctorEternal	-	Doctor Eternals Total Music Conversion	<i>Oblivion</i>	N	± 4,000
dovahsbane	-	Skyrim Soundtrack Expansion	<i>Skyrim</i>	N	± 84,000
evilbluekoala	Arne Goyvaerts	Additional Music 1 by EvilBlueKoala	<i>Oblivion</i>	30/10/2016	± 5,000
		Additional Music 2 By EvilBlueKoala			± 3,000
		Additional Music 3 by EvilBlueKoala			± 2,500
		Additional Music Project	<i>Skyrim</i>		± 66,000
fustru	Nir Shor	Musical Lore (Soundtrack Mod By Nir Shor)	<i>Skyrim</i>	06/11/2016	± 33,000
gmlion	Gianmarco Leone	Dawn of Hope Music Addon	<i>Skyrim</i>	02/01/2017	± 12,000
Michikawa	Matti Paalanen	1st Extra music pack Battle music	<i>Oblivion</i>	21/10/2016	± 150,000

		3rd extra mp3 music pack Explore music			
		4th extra mp3 music pack Public music			
		5th extra music pack - dungeon music			
Muze	-	All Original Music Score for Oblivion	<i>Oblivion</i>	N	± 10,000
OrganicView	Jerem Pillot	CaptainCreepy - Skyrim Music Pack 1	<i>Skyrim</i>	25/11/2016	± 2,000
SilentRider	Adrian Von Ziegler	Celtic Music in Skyrim	<i>Skyrim</i>	N	± 126,000
Tashin	Li-Hsin Huang	Oblivion Symphonic Variations Music Suite	<i>Oblivion</i>	29/10/2016	± 37,000
tesfiend	Jonathan David Russell	JDR soundtrack compilation	<i>Skyrim</i>	28/12/2016	± 5,000

B.4 Tabela de respostas dos compositores¹⁰² à questão 6 das entrevistas organizadas por nomes que foram referidos como inspiração e/ou influências de compositoresrtistas e produtos média, como videogjos, filmes e séries de televisão.

	AK	AC	AG	GL	JP	JDR	LHH	MP	TC
Compositores									
Alan Silvestri			X						
Basil Poledouris							X		
Bear McCreary					X				
Danny Elfman			X		X				
Dead Can Dance								X	
Hans Zimmer			X					X	
Howard Shore		X	X				X		
Jeremy Soule	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Joe Hisaishi							X	X	
John Powell					X				
John Williams					X				
Li-Hsin Huang				X					
Maurice Ravel							X		
Michael Hoenig								X	
Mike Oldfield								X	
Taku Iwasaki								X	
Taro Iwashiro								X	
Thomans Newmann			X						
Thomas Bergensen									
Vangelis								X	
Yoko Kanno							X		
Média									
<i>Baldur's Gate</i>								X	
<i>Battlestar Galactica</i>					X				

¹⁰² As siglas correspondem ao primeiro e último fornecidos pelos compositores, sequenciadas por ordem alfabética.

<i>Bioshock</i>			X						
<i>Conan</i>							X		
<i>Escaflowne</i>							X		
<i>Halo</i>			X						
<i>Morrowind</i>		X		X		X	X	X	
<i>Oblivion</i>	X	X	X	X		X	X		
<i>Princesa Mononoke</i>							X		
<i>Senhor dos Anéis</i>		X	X				X		
<i>Skyrim</i>			X	X					X
<i>The Witcher</i>			X						
<i>World of Warcraft</i>			X						

B.5 Tabela de *mods* musicais correspondentes à categoria “Audio, Sound and Music” do videogame *The Elder Scrolls IV: Oblivion* do site *Nexus Mods*¹⁰³

Tipo de <i>mod</i>	Nome	Descrição curta ¹⁰⁴	Autor	Data	Desc.	Obs.
Música original	1st extra mp3 music pack Battle music	Extra music for Oblivion from Creative Commons soundtrack music project Celestial Aeon Project. This zip contains 8 new battle tunes for your pleasure, consistent with the original soundtrack and Soule's style.	Michikawa	13/05 /2006	40,846	
	2nd extra music pack - explore tunes	Extra music for Oblivion composed by a finnish composer Matti Paalanen. This zip contains 7 new explore tunes for your pleasure, consistent with the original soundtrack and Soule's style	Michikawa	02/12 /2006	21,658	
	3rd extra mp3 music pack Explore music	Extra music for Oblivion composed by a finnish composer Matti Paalanen. This zip contains 8 new explore tunes for your pleasure, consistent with the original soundtrack and Soule's style:	Michikawa	13/05 /2008	46,044	
	4th extra mp3 music pack Public music	Extra music for Oblivion composed by a finnish composer Matti Paalanen. This zip contains 7 new public tunes for your pleasure, consistent with the original soundtrack and Soule's style	Michikawa	13/05 /2006	33,999	
	5th extra music pack - dungeon music	Extra music for Oblivion composed by a finnish composer Matti Paalanen. This zip	Michikawa	13/05 /2006	28,350	

¹⁰³ Recolha iniciada a 12 de Outubro 2016 (data limite de actualização de mods inventariados a 31 de Dezembro 2016) - http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/searchresults/?src_cat=61
É certo que o número de descarregamentos relativo a certos *mods* se alteradou entretanto consoante a actividade por parte dos utilizadores no *site*.

¹⁰⁴ A descrição curta tem o propósito de providenciar ao leitor uma ideia muito breve do conteúdo do *mod*. Como todas são diferentes a nível de clareza, extensão, dados, etc. – e para evitar uma quantidade desnecessária de informação e tamanho excessivo da tabela – estas foram reduzidas e, por vezes, adaptadas para o efeito. Os títulos de todos os *mods* têm a hiperligação directa à página *web* específica.

		contains 6 new dungeon tunes for your pleasure, consistent with the original soundtrack and Soule's style				
	Additional Battle Music Track	This is what I hope to be the first of many audio tracks I'll be releasing for Oblivion. This one is a battle track, I'll be adding new battle music, as well as more exploration tracks within a week.	wixard	19/04/2006	1,856	
	Additional Music Track	This is what I hope to be the first of many audio tracks I'll be releasing for Oblivion. This first one is a simple exploration track, but I'll be adding new battle music, as well as more exploration tracks within a week.	wixard	19/04/2006	832	
	Additional Music 2 By EvilBlueKoala	Additional Battle and Explore music. I'm back with more music, for a preview go to http://www.myspace.com/visitor1 . Keep an eye out for the Oblivion logo.	Evilbluekoala	29/02/2008	2,724	
	All Original Music Score for Oblivion	My soundtrack for Oblivion is mostly traditional, cinematic, orchestral, with some choir and acoustic piano. There are subtle elements of electronica and two battle themes have modern sounding drums, which I think adds to the adrenaline rush. Over all the music is mostly traditional and in line with concept of the original score.	Muze	20/05/2006	10,212	
	Battle Music For Oblivion	Five pieces to swing your axe to. Original music by me composed specifically for the game, you have my permission to use it as you please, but not commercially or for profit as I own copyright.	Carel de Winter	18/05/2006	3,769	

	Colovia	It is an original composition by me and was composed between 2011 and 2016. Score done on Capella, played by Capella Vienna Orchestra VST and Era Medieval Legends VST.	lametrie	18/10/2016	178	
	Doctor Eternals Total Music Conversion	I've composed all new music for the Elder Scrolls IV: Oblivion music. Every last piece. In total, there are 31 pieces of music.	DoctorEternal	25/11/2007	4,408	
	DV's Custom Oblivion Soundtrack	So, as a Hobby Musician, I decided to make my own Oblivion Music ! I'll say it right away, I made this Tracks approximately a year ago, but now I decided to share it with you Guys. And Maybe you like it.^^ This is no classic "Oblivion Style" Music, but I tried to stick to the Fantasy Setting.	DeutscherVolker	19/10/2014	713	
	LIFE title launcher and death music replacement	TES4TITLE DEATH LAUNCHERMUSIC i compose all please rate excuse for my english im a music composer	alex life	12/01/2009	346	
	LIFE dungeon-4 tracks addition JAPANESE STYLE	this is a four dungeon track's i made all =) japanese tension style for dungeon explore =)	alex life	21/12/2008	843	
	Low Quality Composed Music	This is a "collection" of self played Music. I played the tracks on My Keyboard and i'm NOT a professional composer. If you find some of the tracks interesting, you can use it for your Oblivion Game.	Dragens	12/07/2008	898	
	Main Menu Music replacer	This is MY piece of music i composed so there is NO copyright, so yes you can use it but please send me a message if you are or ATLEAST give me credit as i put along time into this music	Shaun919	30/04/2010	484	

	Meadows of Cyrodiil	This is a piece of music I composed and performed with Steinberg Cubase and classical orchestra samples from Miroslav Philharmonic. It has the classical touch of Jeremy Soule's work and I think it blends in well with the music he has written for the game.	Rendelius	19/04/2006	282	
	Mp3 Music	This add the mp3 player to the tiber septim hotel, with a music number I made myself along with a friend, its not much related to oblivion but, I would love to share this one, and if more is interested, I will add more in the comming version.	xerija	12/06/2008	154	
	MrY Title Screen Replacement and Music V1	THE MUSIC was created by myself. I guess I would describe it as "calm classical guitar music with a new-age groove", but it's hard to describe, so hear it for yourself. The audio repeats when the video does.	mryyum	15/06/2009	715	
	Music Pack	This file contains 4 music tracks to enhance your playing experience. They are all suitable for both exploration and inside cities, although some are more suited for one than the other...If you still follow me.... The music in this pack is quite similar to that of Oblivion, it features calm, soothing music with pianos and flutes, etc.	Th3UniQu3	08/08/2009	413	
	Music Pack 1	Adds to the game of musical accompaniments 17. Tracks made ??by me. Is walking in the woods Cyrodiil You do not want to feel calm? Or during	azuralol	27/06/2013	1,977	

		the battles feel the strength and courage? Then these musical accompaniment will do the job.				
	Music Pack 2	Adds to the game of musical accompaniments 19. Tracks made ??by me. Is walking in the woods Cyrodiil You do not want to feel calm? Or during the battles feel the strength and courage? Then these musical accompaniment will do the job.	azuralol	29/10 /2013	799	
	Music Pack Dungeon 1	Adds in game of 5 tracks for the vaults, made me. It isn't enough tracks, but in their future will be more.	azuralol	21/07 /2014	228	
	Oblivion Industrial Combat Music	Industrial combat music for Oblivion - simple as that. You can read more and download previews here: http://sound.the-engine.org/se/oblivion/	invertedpanda	10/10 /2006	956	
	Oblivion Music Overdose	This is a music addon for Oblivion. I have been a musician and composer for seven years, and I have poured out my inspiration and imagination into this mod. All the music is composed by me, and I hope that you enjoy what I've been able to produce.	Bosa123	20/07 /2012	8,073	
	Oblivion Symphonic Variations Music Suite	Orchestral music inspired by the original score, to blend into the game. Created to follow the style, instrumentation and spirit of Oblivion's soundtrack, and balanced to match the ambience.	Tashin	09/06 /2007	36,376	
	Original Music Addon	These are all original tracks of music, painstakingly composed and preformed by me. I hope you enjoy them and perhaps add them to your game- but listen	lord_equinox	10/03 /2010	604	

		to them first so that you can decide if you like it. I have a distinctive style that you might not enjoy.				
	PestisTelum Theme	A new oblivion theme designed by me.	ronmerrick1	11/04/2010	102	
	Realm of Fantasy	Some of the songs you will find, I created for Oblivion. Some though were not intended for Oblivion, but of course I found that they suited the game very well. I wanted to create something that was both easy on the ears, and maintain a sort of magical theme.	Ampelius	01/07/2011	702	
Música pré-existente	A Classic Death	What this mod does -Replaces the vanilla death sound with the mario death clip for a classic death.	Fross101	11/06/2009	104	
	Alternative Death Music	switches the death music to a more cooler one	Boldpaste2	29/08/2010	501	
	Alternative TES IV Title Theme Music	A new and little changed main theme from TES:IV Oblivion. I hope you will like it. Could be greate to replace an original Title Song in main menu and add to explore music folder in game data folder to hear it in game.	quong	08/03/2009	1,162	
	Battle and Death music replacer by Pfostrerio	discription its a really simple mod that replaces the battle music and the death music with rally good theme with lyrics that is funny.	pfostentrio	07/06/2012	186	
	Better Title Music	This is a replacement title music that makes it sound vibraty and echoey, and mixes in some combat music to make the quiet parts of the song sound better.	duh13	23/11/2009	563	
	Chapel Music	This mod changes the music of all chapels to a variety of 3 different tracks that are played when entering a chapel.	rakios	26/06/2010	826	

		The tracks are chosen by random.				
	Church of the nine music	This mp3 can be used to change ingame music or used by modders but even music lovers can download it just to hear it. this song was made by Hitoshi Sakimoto.	chinaman	16/12/2007	868	
	Colourwheels Title Music Replacer	I got sick of the music at the Main title menu screen and found a great house track to go great with StannieDum's "Sunrise - Sunset" menu map Background replacer.	colourwheel	31/03/2009	1,986	
	Creepy Cave Music	The music I am using is from myuuji's youtube channel if you want more go to his channel	spartana4	21/07/2014	176	
	FamilyJules7X TES MOS Guitar Medley music theme replacer	Reemplazo del Theme Musical Original de Oblivion Replacer of Original Music Theme of Oblivion	mickhunter	22/03/2014	200	
	FF Theme Song	Do you ever wander to have a new theme song in your game which make it more exciting,well this small file has a lot of theme song in it ^_^	Kawaiix3	31/12/2010	5	
	Full Oblivion theme song	I have noticed there is a difference between Oblivion intro movie music and in-game menu music so I've wanted to find a longer version of the "Reign of the Septims" song. I believe this is similar to the background music during the intro.	ljusa709	14/07/2013	363	
	Jauffre Jam start menu replacer	To cut it short, the start menu music is replaced by the Jauffre Jam from Youtube made by based m0gdred.	primevalmonkey	11/01/2015	158	
	Martin Septim Loading Music	This is a small 45 second MP3 meant to replace the original loading music.	MarkQuinn	11/07/2007	460	"Thanks KittyG. Actual

						ly the music comes from Lady in the Water ."
	More cinematic music	This just adds some Van Helsing style battle music to oblivion enjoy	Jacob Black	02/01/2010	473	
	New Music Pack Part 1	Some new battle and dungeon music, to install first remove the old	darkestony	03/02/2007	1,044	"2. I would remove "Smack my female dog Up.mp3" from the Music/Dungeon folder."
	Oblivion Battle Music	These are some songs I recorded because I wanted to here some good ol' fashion thrash when I was thrashin' some baddies. I recorded this using my el' cheapo Bently guitar (cuz it's low tuned), through my Boss GT-8 processor.	Mr.Quark	13/04/2006	544	
	Oblivion Main Menu Music Remixed	Here is a simple Remix of the Main Menu Music, its slowed down slightly and Emperor/Martin voices added for a better build up.	Soulvex	16/11/2007	614	
	Oblivion Remix	A 5 minutes piece of music mixed from Oblivion music so you can enjoy some of the best music ever made on your MP3 or in your game.	micknator	16/11/2008	275	
	Official Oblivion Music	This is the music that comes with Oblivion when you install it. This will be useful for those that downloaded music	LHammonds	10/10/2008	3,048	

		replacers and want to get their original music back without having to re-install Oblivion. It is not to be used for any other purpose than restoring Oblivion's Music folder.				
	Order of Dragon Theme Music	Theme-music of the German Oblivion mod "Orden des Drachen"(Order of Dragon). Three versions of the Order's theme (harp, cello/flute & orchestrated) plus one additional song.	~Ryan~	15/05/2011	392	
	Selected Music by Nigel Simmons	This is a Winrar archive of selected music tracks composed by aspiring composer Nigel Simmons.	Madcat221	11/06/2006	1,939	
	Skyrim Full Theme Song	I wont write much, because there is no need to write much correct? Well in anycase this is Elder Scrolls Skyrim Theme Song(Full one)	darkside23000	20/06/2011	1,478	
	SMB2 Death Music Replace	Simple mod to replace the player death music with Super Mario Bros. 2's death music, in full NES-sound glory. Enjoy the nostalgia :)	Oxidus	16/08/2006	319	
	Song Of Storms Collection	Adds 3 Versions Of "Song Of Storms" to oblivion	DrWalliceBreen	18/07/2010	414	
	tes4 title menu music	Just Clint Mansell's requiem for a dream in mp3 retitled to tes4title to use as your game theme.	R1chard69	22/08/2008	1,083	
	The Epic Battle	If your a Metal Head then this mod is for you! This mod simply adds custom music to the battle music Folder to make the game feel so much more epic when you go into battle, This is not lore friendly if your one of thoes type of people. \\m/ (^<^) \\m/	Orochi4567	29/08/2013	118	

	Total Music Overhaul	This replaces the standard game music with music found from the game The 4th Coming, originally developed by Vircom and currently by Dialsoft.	onsube	25/11/2006	769	
	Underdark Trailer Music	Five songs were merged to one for the Underdark Trailer theme. But I had to cut the mod short because Windows Movie Maker wouldn't publish the long version of the trailer. So, I decided to upload the whole complete music at least, since it's 10x better than the trailer.	Aoikani	23/10/2008	370	
	Vintage Music for Oblivion	my first mod here contains a file for your oblivion music that will add some piano music "Celtic Music is more like it"	Vintage9	08/07/2012	1,058	
Compilação de músicas pré-existent s	A1 – Ultimate Oblivion Music	This project was launched on March 2nd 2010 and will be ongoing and dedicated to compiling Oblivion custom music for all five music folders in the game, Battle / Explore / Public / Dungeon / Special.	Magonian	05/0/2010	7,907	
	Adam Frechette MP3 Music Compilation	This is a compilation of all of my music I have released here at TESSource, it includes [5] Atmospheric Themes, [4] Battle Themes, [6] Dungeon Themes and [1] Town Theme. All of the music is from "Morning's Wrath" www.morningswrath.com in which I composed the soundtrack for.	adamfrechette	04/05/2006	9,433	
	Additional Music Pack	This is a personal selection of free to download musics gathered over the web. I encourage everyone visiting those artists websites ;)	Sinblood	08/10/2008	13,503	

AEterna Symphonic Music Mod v2-1	As in the title this is the symphonic music mod I created (there are not my compositions), because the original Oblivion music has become boring for me at last. I used much more pieces of music than can be heard in original Oblivion game. The music I used in this mod I took from world's well known films. THIS IS MOSTLY THE BEST FILM SYMPHONIC MUSIC I'VE EVER HEARD.	aeterna826	24/09 /2009	11,351	
Alternative Music for BMS – Ipod	Sometimes ambience just got too grey for me. Routines of medieval, epic, hollistic kind of music eceteras... well there's an alternate universe in Oblivion games world, and that is our real world! Purchase Ring of Music and music will play instantly upon equip.	yggdrasil80	06/04 /2011	161	
Audia Arcanum 20 Tunes of Death	A selection of additional tracks for Oblivion (primarily battle, hence name) designed for use with Audia Arcanum and to integrate seamlessly with the original score.	Akiostacie	12/02 /2007	1,063	
Calle Hanssons music	This music was originally created for EON The Face of Deception, a Swedish RPG that unfortunately never came to be. It was developed by ComputerHouse where my husband (knows as piotrr to gamers) worked together with the composer Calle Hansson and a few other guys around year 2000 or so.	Akela52	25/07 /2007	1,250	
Carels music for Oblivion	11 mp3s edited from an album I released a few years ago.	Carel de Winter	21/04 /2006	1,562	“ At some point I would like to

						write some music specifically for the game."
CBMS Music Pack	This is a music pack for CBMS (Character Based Music System) made by HawkleyFox. The music is royalty free and the link to CBMS is also in the readme. This is not a mod, but a music pack for a mod.	blackshark64	26/03/2009	830		
Core Music	A collection of songs I have made using Royalty Free Samples and songs that I have composed myself, plus songs that are a bit of both. Adds 31 songs to Oblivion, 9 Battle, 7 Dungeon, 4 Explore, 9 Public and 2 Special.	magnavus	19/04/2009	1,422		
Early Music Addon	This "mod" is simply a folder with 10 tracks of medieval music. All tracks are preformed with a classical guitar- there is no instrumental variety. They are medieval songs preformed by Jon Sayles.	lord_equinox	01/05/2009	496		
Echo ChapelChant	This mod is intended to add some ambient Gregorian chanting in all the chapels of the 7 cities. (No Kvatch or IC). All music was recorded by my local church and edited by my uncle.	IronicEcho	22/01/2008	3,926		
Echo MusicPack	This is a music pack made of songs I gathered off of Newgrounds.com. I spent several months picking out songs that fit within Oblivion and don't seem too out of place.	IronicEcho	05/10/2008	3,662		
Ehma Music Pack	This is a music pack of mostly piano and string music by the French	EggDropSoap	06/03/2008	2,700		

		group Ehma. I have selected tracks from three of their albums, Les Temp Modernes, Opus Solemnis, and 15 court-métrages. This music is available from the artist under a type of free license that allows redistribution and derivative works.				
	Extra Dungeon Music Pack	Extra dungeon music updated for Oblivion composed by a finnish composer Matti Paalanen. If you want to search and know more go here http://www.mikseri.net/users/61143.php	frankiemiddlefinger	17/02/2008	4,094	O utilizador compilou os pacotes pré-existent de música original pelo compositor Matti Paalanen.
	Extra Explore Music Pack	Extra explore music updated for Oblivion composed by a finnish composer Matti Paalanen. If you want to search and know more go here http://www.mikseri.net/users/61143.php		17/02/2008	2,100	
	Extra Music Pack Complete	Extra music pack updated for Oblivion composed by a finnish composer Matti Paalanen. If you want to search and know more go here: http://www.mikseri.net/users/61143.php		18/02/2008	10,418	
	Extra Public Music Pack	Extra public music updated for Oblivion composed by a finnish composer Matti Paalanen. If you want to search and know more go here http://www.mikseri.net/users/61143.php		17/02/2008	1,354	
	I Raim Choice Music for Dungeon	This archive contains music files for Dungeon. All the music is composed by my friend Kaizer. He has the copyright of that. I have uploaded it because he give me his permission. Though he is a still young composer, I	I_Raim	28/06/2008	480	

		love his works because of his talent.				
	Kages EPIC Oblivion OST Overhaul	Immerse yourself into Oblivion with 50 EPIC new tracks. Hand picked by Kage to bring you the upmost greatest listening experience. All 32bit tracks recorded and edited in stereo.	xKage_	17/06/2008	2,170	
	Kages EPIC Oblivion OST Overhaul v2	Introducing verson 2.0 of Kages EPIC Oblivion OST Overhaul. Boasting over 49 tracks of epic goodness for your listening pleasure.	xKage_	17/04/2009	2,522	
	Kevin Macleod Oblivion Music Compilation	As I was browsing the internet for some Royalty free, usable music for one of the mods I am working on I came across a site with some fantastic material. What I have done is take 28 of those tracks and put them together in a new compilation.	TabuKuroshi	05/07/2010	618	
	Legend of Zelda Music Pack	This is a legend of Zelda themed music pack for The Elder Scrolls IV: Oblivion. I decided to compile this to go with my upcoming project, Forsaken Kingdom(). Although this works as a stand alone music expansion.	crazydave	29/07/2008	8,535	
	Lineage 2 Music Replacement	p.s. yes bill brown wrote this compositions and i download and sorted them, and no, this isnt full soundtrack.	sakero133	24/08/2016	219	
	Lost Paladins of the Divines Music	The music selection is designed for use with the mod called Lost Paladins of the Divines. This music was selected from web sites that make music freely available for download. So there shouldn't be any problems with copyrights.	Jerros	18/04/2007	14,104	

	Mabinogi Music Pack	This is a music replacer for oblivion with tracks from the free online game Mabinogi every thing you get in this file is free and not copyrighted.	TrueRaziel	09/04 /2008	779	
	Maidens IV music	This mod contains instrumentals by the Celtic quartet Maidens IV, four sisters from Loudonville, Ohio who play with charm, class and fire. I listen to these tracks when I'm in the cities of Cyrodiil and hope you will too.	Salmacis1968	07/07 /2009	2,100	
	medieval fantasy style music 2	includes 6 themed music for battle folder and 3 for dungeon folder	dcyphure	09/12 /2006	1,267	“(...) it is a mix of movie sound track scores , such as the main theme for Resident Evil and various Conan tracks, among others .”
	Mirkwood by Summoning	This adds some music from the side-project Silenius (of the band Summoning) did entitled "Mirkwood".	giveadont	11/06 /2009	91	
	MrPwners Ambient Churches	With this mod enabled you can hear Gregorian chanting (monks singing in Latin) when you enter any of the churches in the normal towns (every town except Kvatch and IC).	MrPwner	24/05 /2009	1,223	
	music Enhancer pack	This package is a music replacer, adding new songs for the battles, the	demara	23/08 /2006	620	“Music is ripped

		dungeons and the title screen adding around 15 new songs				from other games or cd's"
	music enhancer pack 2	this is a pack of songs to add to your oblivion music repotoir, the idea is to add them with your old ones, but you can delete the original songs if you want to have these play exclusivley.	demara	28/12/2006	536	
	Musica Prima Tavern Music	In RL I play in an early music group called Musica Prima. We do music from 12th Century to 16th Century, on a variety of 'Historically Informed' instruments (e.g. lute, hurdy-gurdy, shawm, medieval fidel, percussion, medieval bagpipes, recorders etc. In other words, perfect tavern music for Oblivion! ;-)	Hamacek	26/03/2007	943	
	Oblivion - Chrono Trigger Music	This music can be used as either a full replacer for Oblivion's vanilla soundtrack or as an addition to whatever you have currently, depending on how you choose to install. All of the included music tracks are remastered from the timeless RPG 'Chrono Trigger'.	ColdTyrant	01/12/2016	94	
	Oblivion Music 109 - Customized for BetterMusicSystem	This 114-track music pack uses BetterMusicSystem and custom settings to enhance your Oblivion experience. Specific music files will play while adventuring in ruins, cities, dungeons, at night, in guilds, taverns, other lands, and much more!	TESerebus	16/08/2010	10,638	
	Oblivion Pirate Themed	This mod adds 24 pirate themed songs to the game, varying from battle to Explore styles.	randomgamegu y1	05/08/2010	797	

	Soundtrack	they were made by Matt Pyter for the Battlefield Pirates mod for Battlefield 2				
	Orc-Blivion Music	The Orc-Blivion series I made has become popular within the Oblivion community. I just make these videos for fun, and some of the music here I made by assembling pre-recorded sound loops in programs like Magix Music Maker and Acid Music Studio.	Egger3rd	08/08/2007	1,081	
	Orchestral Music Addon	This is an addon music pack which adds to your collection and will not replace what you already have. Like the music in Oblivion, this music is orchestral. All music was provided freely from Newgrounds.	acidrain226	02/10/2007	6,533	
	Peaceful Music Pack	This is a pack of peaceful musics that i put together,	Jorror1	01/12/2013	217	
	Project Harmony	This adds enhanced music for its varying atmospheres, from Subtle and relaxing Exploring Symphonies, to upbeat, Calming city Melodies, to Intensive Battle beats. Project Harmony is a collection of various tracks from Talented, Independent Artists found here http://www.mikseri.net/	balzich14	04/08/2009	679	
	Saint Seiya	This mod replaces all songs (30 songs) from Elder Scrolls IV: Oblivion with my own selection of Saint Seiya (anime) songs.	Pepec	22/09/2007	610	
	Soul Reaver soundtrack (Oblivion)	This is a collection of music from the first Legacy of Kain game: Soul Reaver. It sets a much darker, gothic and grittier tone than Oblivion's pleasant, orchestral tones.	WanderRA	10/05/2016	237	

	Soundtrack for BMS	When i gathered music for this soundtrack i tried to keep classic music for the most because i didn't want to ruin the role playing experience, so most of you who dislike or prefer metal,industrial, dark wave,EBM and so on... you are welcome to dislike this mod	theblackhand	25/09/2009	4,883	
	TESIVLegends Music Pack	Plongez vous d'avantage dans le monde d'Oblivion grâce à ce pack de musiques sélectionnées par l'équipe "TESIVLegends".	vinc89	15/10/2010	873	
	The Minstrels Lament - Music Pack	This is a small music pack that adds very relaxing and lore friendly music to the Cyrodiil worldspace. The music also works amazing well with the atmosphere of the amazing mod called: Nehrim, a third party world. All the music is not mine but the works of this wonderful composer: BrunuhVille!	xXD4rkSc0p3zXx	05/07/2013	2,065	
	V1 Battle Trance Music	This is the battle version, I tried to upload all the files in one, but it was too big of a file lol. So I broke them up from battle, dungeon, explore, public, and special. Naturally, this would be version 1.	Baliantkd	24/02/2009	808	
	V3 Special Trance Music	This is the Special version. I placed four songs in this file, so you can choose one to be your menu/title music. However, I did not add any music for death or success, just four songs of your choice for the title.	Baliantkd	24/02/2009	469	
	V4 Explore Trance Music	This is the explore version, which has "smoother" trance/electronic tunes to it. I like this music while checking out the	Baliantkd	24/02/2009	836	

		scenes in oblivion, adds a cool feel in my opinion.				
	V5 Public Trance Music	This is the Public version, this music is what you'd expect to hear if you were sitting in a modern lounge. Very smooth going beats while you are walking around in the cities.	Baliantkd	24/02/2009	556	
	Xenosaga 3 Music Replacer	A replacement for Oblivion's boring soundtrack. The music fits in pretty well and in my opinion battles now seem far more interesting, walking in the city or outside is calming and dungeons now seem scarier.	Rabiah	03/09/2008	6,627	
Outros	Additional Silent Explore Track	This mod add a 2 minutes silent mp3 track to the total explore soundtracks which gives a break from the constant music and let you listen to the ingame's world ambient. You do not have to overwrite any of the current tracks, so it can play in addition to the current soundtracks.	tmx	03/06/2007	593	
	Atmospheric Oblivion	This mods adds more ambient sound to virtually everywhere in the game, from Tombs to Oblivion Realms. It also adjusts some of the ingame sound effects to change their volume and/or range.	piratelordx	29/10/2006	35,464	"You will hear the louder sounds with high music."
	Better Music System Patch for Adash	This small patch makes the Adash music compatible with Better Music System, and adds for each location (like the circles, and the city quarters) individual folders, which allows to define individual play lists for all the locations (including the dungeons and the world).	gruftikus	15/12/2012	150	

Character Based Music System	Using this musical system, your music will be selected based on your character's class and alignment, allowing for a more immersive gameplay experience. Your assassin can have dark and sneaky musical accompaniment as he darts about the streets under the cover of night, for instance.	HawkleyFox	05/12/2008	585	
Creepy Oblivion Ambient Tracks - COAT - Dungeon Music	This mod provides 9 new tracks for your Dungeon music. They are very ambient in nature and aren't music at all. Lot's of ghostly noises and low rumbles. Nearly everything you can hear, from the rumbles to the whaling noises, are all simply recordings of my own voice (before being heavily edited/distorted in Audacity: http://udacity.sourceforge.net/).	Olurum	05/08/2010	1,761	
Custom Shivering Isles Title Music	I have "converted" the Oblivion music to sound more maddening. To me it sounds more like a Crazy Scientist or a lunatic made the music	ashakanar	01/02/2007	1,021	
Dynamic Music System	♪ Dynamic Music System ♪ Now, you control the music!	forli	20/03/2015	1,554	
Enhanced Music and Control	Enhanced Music & Control is an OBSE plugin that enhances Oblivion's music playback and provides script commands to further extend manipulation functionality to scripters. Its still a work in progress, but the progress has come far enough along that I'm now ready to get input on it.	forli	13/09/2008	26,202	
Enhanced Music and Control 2	Enhanced Music & Control is an OBSE plugin that enhances Oblivion's	forli	16/02/2015	2,420	

		music playback and provides script commands to further extend manipulation functionality to scripters. EMC effectively removes control of Oblivion's music from the game's own code and places it solely in the hands of the plugin.				
	Exploration and Discovery Music	Exploration and Discovery Music This is a simple music pack with only two songs to replace a some of the boring Exploration music in Oblivion.	patton36066	29/11/2009	421	Sem quaisquer informações sobre a origem das músicas.
	Generic Dungeon Drones	This is not so much music as it is noise. Ambient noise. More sci-fi, more eerie, more dreamy, more resonant. Mainly did this for myself because I didn't like the style of ambience used. You may find it doesn't fit the Cyrodiil theme but when you're inside an Oblivion gate the new pads/drones fit quite well, imo.	Regnaw	26/03/2006	4,294	
	Heartbeat Battle Music	I realized a problem; disabling music is more realistic, but I have no way of knowing when I'm in combat. The solution? A heartbeat track that plays when you enter combat!	a1a36341	05/03/2008	1,012	
	Immersive Combat Music	The purpose of this mod is to make the combat music start up only when its obvious you are actually in combat. In other words the combat music does not start playing until either you see the enemy coming to kill you, or you	Strategy Master	02/04/2009	2,40	

		are actually hurt by them.				
	Immersive Music	What this mod does is add a script that will automatically enable, and then immediately disable the in-game music at regular intervals set by a configurable timer.	DarkDragon	06/11/2007	832	
	Kyndrulhu - the Obscenity Mix soundset	This mod gives your character the ability to speak. Not only that, but to insult the worthless scum that so much as dare to attack you. From now on you will hear your character commenting on about 40 different events throughout the game.	lbsen3	05/05/2008	2,538	
	More Immersive Sound	This mod tweaks the stock in game ambient sounds to improve immersion and the nature feeling. I really like to play with the music but I want to hear and feel the nature around me.	achanonier	11/07/2006	68,219	
	More Immersive Sound Edited	This mod edits the sound files of MIS to make them way better (removed noise, removed hums, corrected fade-ins and fade-outs, reduced harsh volume levels to be in line with background sound effects).	Brumbek	08/08/2008	18,519	
	Mortal Kombat Fatality Voice	After a while I got bored with the standard death music so I replaced it with the voice that says "Fatality" from Mortal Kombat.	poopgoblin	25/08/2007	805	
	Mortal Kombat Fatality Voice w Death Music	This isn't really a mod...just a sound replacement file for the death music file that I mixed that adds a Mortal Kombat style 'Fatality' voice at the end. It sounds perfect.	Fyrant	22/05/2010	459	

	MrPwners Ambient Inns	This small plugin tries to make various Inn's more pleasant by adding some ambient sound. The sound consists of Irish folk music and various people talking.	MrPwner	23/05 /2009	1,21	
	Music Controller	All this little mod does is turn the music on for one track when you change from one environment to another. This gives you a little musical introduction to each new area that you visit.	oss133	17/02 /2008	1,816	
	Musical Immersion	Music will now only serve to "enhance" your immersion experience in Oblivion, using Oblivion's awesome soundtrack to create an immersive atmosphere that is finally "in sync with your perception".	Rathe	14/03 /2008	7,805	
	Musical Spectacles	This is my first mod that im giveing to the public. I know its an eazy one but its intresting and it works well .. you can put your own music if you dont like my music its rather eazy (see "how to").	Potatoskin	27/08 /2006	106	
	Musical Spectalces No Music	Someone wanted me to supply my mod but without the music just so it can be small enough to download. He/She also gave me a great idea to make a music box that you can place in any area and play the music (thinking of like a thing for a house or something).	Potatoskin	28/08 /2006	117	
	My Voice Extender	My Voice Extender is a mod for Oblivion, giving the player character (and companions) a personality by giving him/her the ability to speak. It comes pre-installed with 6 voices (3 male and 3 female) to choose from and space	Maskar	31/12 /2009	21,290	

		for an additional 18 custom voices.				
	No Battle Music	Now you can experience the immersion of a dungeon without having war drums kick in every few seconds, or having the music cut-off suddenly! Now you never know when something will strike you from behind!	Olurum	11/05/2007	1,238	
	No music	Replaces your choice of original soundtrack files with blank ones. This can increase immersion and intensity of some areas, especially dungeons. The purpose of this mod is to enable music for SOME areas, while disabling it in others.	Mr Sirz	10/05/2010	109	
	oblivion ambient sound replacer	info: as the name says, this is a ambient sound replacer for oblivion. it replaces all ambient sounds in cities, dungeons, while exploring and fighting. it also replaces the background music on startscreen.	blutspur	20/01/2009	3,158	
	Oblivion Dungeon Drones	Greetings again! I decided today to do some creepy dungeon drones. I used my Ibanez js1000, Boss GT-8, and Magix audio studio 2005 deluxe. I was thinking some creepy atmospheric stuff would darken the dungeons some more.	Mr.Quark	13/04/2006	206	
	Oblivion MIDI Music Overhaul	Just a fun little thing inspired by Geepm's Perpetually Modding Oblivion series!	sillyseaslugs	13/08/2016	108	"These midis were created using an automated software that listens to the

						original piece then attempts to convert to Midi using the frequencies it hears."
	Oblivion Music and You	(...) in order to add music to Oblivion you must understand a few things about how Oblivion handles in-game music.	Mikal Serity	17/08/2009	132	
	Oblivion Script Sounds Disabled	Tired of that ANNOYING drum sound you here every time a scripted event occurs? This mod is plain and simple all it does is replace the default sound with a 1 second sound of silence. Effect, you hear nothing just the game sound and the music.	gorgatron515	29/10/2007	633	
	Oblivion Sound Sets	This mod gives your character ability to speak. From now on you will hear your character commenting about 30 various events through the game. This includes diverse battle-cries during combat, differential comments while wandering Tamriel, while venturing in the ruins/dungeons, while wandering during the day/night, and many, many more	brucevayne	08/08/2007	142,296	
	Oblivion Stereo Sound Overhaul	Immerse yourself in the Oblivion experience with enhanced sounds including better sounding THUNDER, WIND, DUNGEONS, ARENA CROWDS, CRICKETS, etc!	canderoc	31/07/2006	107,701	

	OBSE plug-in SoundCommands	The aim of this plug-in is to add various commands that allow you to control the sound system in Oblivion. This is a modders resource and you are free to include this plug-in with your code.	scanti	30/03/2008	29,384	
	Parabolarius Enhanced music Pack 1 Of 2	Added major bass, moderate levels of mids, and a very tiny amount of treble using Audiocleaning labs (Simple as all hell) Multimax 3-band compressor the difference isnt too very noticable but it puts that extra sweetness into the game (for me)	Parabolarius	20/09/2006	2,024	
	Parabolarius Enhanced music Pack 2 Of 2	Added major bass, moderate levels of mids, and a very tiny amount of treble using Audiocleaning labs (Simple as all hell) Multimax 3-band compressor the difference isnt too very noticable but it puts that extra sweetness into the game (for me)	Parabolarius	20/09/2006	1,760	
	Play Special Music	Purpose: This mod enables the special Level Up and Death music to play even though you have Music turned off in the INI. If you have OBSE and SoundCommands by Scanti, the Title Music will also play.	asesino	23/07/2008	242	
	Rhapsody Musical Pilgrimage Into Oblivion	This legendary power is a song that was created by the previous Gods that was left in the world to prevent a catastrophe in the far future. To unseal this song, one must become the master of all School of magic and obtain the Six Symphonies of the World.	Grand Cross	30/04/2006	348	Não há quaisquer informações sobre a canção ("song") referida na descri

						çã deste mod.
	Side s EAX Control	this mod adds EAX effects, i.e. environment sound to oblivion. all the 3D sounds will sound much more natural	side777	06/06/2010	3,694	
	Silent equip unequip clothing	this esp ensures that the equip and unequip sound effects of clothing items are silent.	kuertee	27/12/2009	189	“ Cate gory: Audio, Sound and Music ”
	Silent Moments	These are just a few silent mp3 files I created, just extract the rar into your Oblivion/Data/Music folder and they will be randomly played from time to time by the game.	Wubbledee	28/02/2009	183	
	Silent Oblivion Launcher Music	A silent replacer for the background music that plays while the game's launcher is running. I got tired of hearing it play after the umpteenth millionth time, so I created a five-second silent sound file.	orangemountain	06/02/2015	159	
	Umpa OBSE and Normal Mp3 player	The music will get overridden according to the rules that the Oblivion engine uses. i.e. if you change a cell and the music type for that cell is different from the type that's playing or if you enter or exit combat	umpa	07/01/2008	4,070	
	Umpa Portable Radio Wav Player	If you play without music but you want to dance with my animations mod uses Umpa Radio Wav player	umpa	30/09/2008	1,273	
	Wilhelm Death Scream	Replace your \"death.mp3\" in data/music/special with a cheesy Wilhelm Scream!!! Or just rename the file and use it wherever you want. This is stock sound;	gameacct88	21/06/2013	127	

		public domain, so use it wherever.				
--	--	---------------------------------------	--	--	--	--

B.6 Tabela de *mods* musicais correspondentes à categoria “Audio – SFX, Music and Voice” do videogame *The Elder Scrolls V: Skyrim* do site *Nexus Mods*¹⁰⁵

Tipo de mod	Nome	Descrição curta¹⁰⁶	Autor	Data	Desc.	Obs.
Música original	37 more minutes of Music for Skyrim	37 minutes of original neo-classical, somewhat ambient, pieces I have made for Skyrim. Mp3, Wave and XWM formats.	The Lackey	02/12 /2012	336	
	Additional Music Bundle I	This mod combines the Additional Music Packs I through III, which are smaller collections of additional music.	EvilBlueKoala	17/10 /2012	3,234	
	Additional Music Pack I	This is a small pack containing 5 tracks that can be used ingame using the Personalized Music Mod or SkyRadio, depends on what you prefer.	EvilBlueKoala	27/04 /2012	1,808	
	Additional Music Pack II	So, it's time for part two. If you missed part one, go here. (...) With 3 combat tracks, you could say this is the most aggressive pack yet.	EvilBlueKoala	08/05 /2012	1,882	
	Additional Music Pack III	Ten tracks this time, adding up to a little over 39 minutes of music.	EvilBlueKoala	16/10 /2012	872	
	Additional Music Project	This mod is all about music. I write and write and write, playtest and upload the result for the world to hopefully enjoy. the original music. Currently this mod has 60 tracks or 3 hours, 43 minutes and 53 seconds of music.	EvilBlueKoala	26/12 /2012	62,663	
	CaptainCreepy -	The mod brings new musics to the universe of	OrganicView	17/05 /2012	1,745	

¹⁰⁵ Recolha iniciada a 12 de Outubro 2016 (data limite de actualização de mods inventariados a 31 de Dezembro 2016) - http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/searchresults/?src_cat=61

É certo que o número de descarregamentos relativo a certos mods ter sido alterado entretanto consoante a actividade por parte dos utilizadores do site.

¹⁰⁶ A descrição curta tem o propósito de providenciar ao/à leitor uma ideia muito breve do conteúdo do mod. Como todas são diferentes a nível de clareza, extensão, dados, etc. – e para evitar uma quantidade desnecessária de informação e tamanho excessivo da tabela – estas foram reduzidas e, por vezes, adaptadas para o efeito. Os títulos de todos os mods têm a hiperligação directa à página web específica.

	Skyrim Music Pack 1	Skyrim (this DOES NOT overwrite vanilla musics), and they respect the original compositions no trance, no metal, dubstep or things like that).				
	Creepy Dungeons Music	This mod is intended to make dungeons sound creepier, since I wasn't a big fan of how the vanilla dungeon music sounded while looking at some of the darker dungeon mods out there, so I decided to add my own creepier music.	Allinardo	15/11/2013	2,983	
	Dawn of Hope Music Addon	Orchestral music album which enhance Skyrim music world. None of the tracks replace an existing track: they just expand Skyrim musical palette. All tracks are original and composed by Gianmarco Leone - www.gianmarcoleone.com	gmlion	09/05/2012	11,427	
	DDD - Main Menu Theme Custom Music Replacer	Replaces the main theme with an orchestral piece I made a few years ago called "The Hero Falls". I did this out of mere curiosity at first, then realised it seemed to fit into the game quite well!	demidekidasu	13/01/2012	550	
	DDD - Another Main Menu Theme Music Replacer	People seemed to enjoy my first menu music replacer, so here is another one for you! Orchestral piece I made a few years ago.	demidekidasu	15/01/2012	232	
	Delarics Redwater Den Music	This mod simply adds thematic music to the Redwater Den location that is added as a part of the Dawnguard DLC. The place is a skooma den, and I felt that an opportunity was missed here to add some music that would enhance the mood, so I went ahead and made some and	Delaric	07/10/2012	125	

		made a mod to implement the music.				
	Dungeon Music	This is a dungeon music file which originally made by me in 2004 for the RPG Neverwinter Nights. I have found it somewhere on my harddisk and thought it will mabye fit into this game too. :-)	Balaghan	12/03 /2012	787	
	Explorer's Wonder - Music Replacer	This is a track I wrote to be put into Skyrim. It can replace any file you want. I'd recommend the main theme or an exploration one. More on the way soon!	XenonsSpork	01/10 /2014	252	
	Falskaar Music at Skyrim	One of the things that makes Skyrim more immersive is the day and night exploration music, it fits perfectly to its entire landscape and makes it very atmospheric. Unfortunately to people (like me) who have spent more 800+ hours to it the music seems rather repetitive no matter how good it is. So this tiny little esp tries to make your life during exploration a bit more atmospheric by adding my favorite tracks from another mod .. FALSKAAR .. to Skyrim's outdoors.	koel700	20/02 /2015	636	Este <i>mod</i> foi colocado nesta secção devido à música a ter sido composta para um outro <i>mod</i> com mais de 2 milhões de downloads com o mesmo título. Este <i>mod</i> simplesmente coloca as músicas

						desse <i>mod</i> durante a jogabilidade habitual.
	Fiddle Tavern Music	This mod replaces 3 songs of the tavern music with my grandfathers homemade fiddle music. This music is used with his permission.	hirokitanaka	22/12/2011	399	
	Fight for Justice	This is my Original music. For American National Day. Made with FL Studio 10.	royalfootguard	04/07/2015	54	
	Intro Replacer – Dec	Hey there, here we go, Intro Replacer for the month of December. This one is a very calm, atmospheric one with celtic/nordic elements.	silant	01/12/2016	157	Canal do Youtube com as músicas compostas pelo utilizador.
	Irish Flute Bard	Replaces the bard flute music with tunes from me. Three tunes composed by me and three are traditionals. Of course, my three tunes have Copyright.	Cromanon	14/01/2012	8,052	
	JDR soundtrack compilation	This mod adds 8 new tracks composed by JDR composer, a freelance composer operating on youtube. Do not worry, this does not add crazy otherworldly trash music, these tracks (in my opinion) are (can i say lore friendly for music mods?!) very heavily centred on the tone of the vanilla game (...)	tesfiend	28/07/2013	4,731	O <i>mod</i> foi realizado pelo utilizador indicado mas o compositor está activo com o seu canal pessoal

						al de Youtu be.
	Katanalevy TitleMusic Replacement	Replace the title screen music with a song I composed a few years ago. I was playing Morrowind and listening to a lot of Jeremy Soule.	katanalevy	22/12/2011	97	
	MEGA PACK - MUSIC SOUNDS and EFFECTS - for SKYRIM 3v0	The new package includes everything, of course, the earlier version of my mod, also chose the best of sounds, and the effect is great :) 90% of mod music I composed myself, and the rest are songs that are in the files of my game: applying from other games, and more- such as the Robin Hood or Beny Hill)	vito740	26/11/2012	7,843	
	MUSIC and SOUNDS for SKYRIM	ENG -essentially to 22 musical pieces alone I composed at the moment 16. With time I will be changing secretly in order to all were composed by me... if you like it endorsement pls:)	vito740	06/04/2012	4,370	Utiliza dor banid o do site, não é possív el contac tar.
	Musical Lore (Soundtrack Mod By Nir Shor)	This mod adds lore friendly professionally produced music tracks to your skyrim playlists. The mod tries to stay true to the original game composer's (Jeremy Soule) style to provide you with beautifully and seamlessly integrated new music to your skyrim experience.	fustru	18/07/2014	30,823	
	Ode to Tamriel	This is my attempt to create a recognisable theme for the Tamriel world on my Acoustic guitar. I am praying someone out there can MOD this MP3 into the game for me a I am useless in this area..	phodis	03/12/2011	262	
	OMINOUS Dragon	The lore around absorbing the soul of a	fadingsignal	14/12/2014	6,729	

	Soul Absorb Music	Dragon is a pretty big deal if you really think about it. I wanted something that sounded a bit more ominous, mysterious, and foreboding, so I composed a new piece specifically for this event (I'm a musician.)				
	ON THE EDGE OF YOUR NERVES - Skyrim Music Conversion	<ul style="list-style-type: none"> - 9 Combat tracks (includes the tracks of the earlier "Drop Dead Edition" of course, but Personalized Music System friendly now) - 1 Castle track - 18 Explore tracks (Day) - 3 Explore tracks (Night) - 1 Explore track (Morning) - 1 Special track (death jingle) More tracks are in the making	olafreinhardweyer	11/11/2011	2,925	
	Orchestrated Title Theme - Dragons of Skyrim-	This is an orchestrated medley of Elder scrolls music performed by me using a Midi Keyboard piano. I taught myself how to play over 12 tracks of different instruments then mixed using Audacity.	RazgrizFX9	02/12/2011	442	
	OST - Sorceress Oblivion	5 Soundtracks arranged in Oblivion style. Which means Data > Music > Battle / Explore / Special & Dungeon. These OSTs are originally composed for : http://tesnexus.com/downloads/file.php?id=41035 but some of the songs like Sunny Day suits Skyrim aswell =)	ZwordCuitar	16/11/2011	639	
	Skyrim Custom Music Replacer (SCMuR)	SCMuR aims to replace all of Skyrim's default music in the game with new tracks that I'm creating specifically for this purpose. Every piece of music in the game, from combat and exploration to tavern and 'palette' tracks, will be replaced with entirely	Zyrez	08/10/2015	196	

		new content when the mod is eventually completed.				
	Skyrim Fughetta	I tried my new tonica fugata on the Skyrim main theme. Some work and a short night and out came that little piece of music. Hope you like it ;-)	Lametrie	10/11 /2012	114	
	Skyrim Indie Music Scene Lokis Ashes	You'll find that the songs i've included are lore friendly and fit well into the game world (Although there are a few things that are borderline, like tamberine sounds on one song and things like that, nothing major)	rtwogtwo	23/07 /2012	1,349	
	Skyrim Music Pack 1	The pack include 9 tracks I made while waiting for the Skyrim release. It's "inspired by" and not "composed for" so it's not really designed to be in-game music.	DigitalShaper	16/12 /2011	2,387	
	Skyrim Soundtrack Expansion	The Skyrim Soundtrack Expansion adds nearly 30 minutes of original orchestral music by Robert Scott to the game. Currently, only the world exploration playlists are expanded, but there may be new tracks in the future to expand dungeon and town playlists.	dovahsbane	07/10 /2012	16,741	
	Symphonies Of Skyrim	And so, driven by my desire to contribute something to the game that has given me so much, I present: Symphonies of Skyrim. These are all entirely original orchestral compositions that I have composed, orchestrated and mixed. I am a dedicated semi-professional composer and a huge fan of Skyrim.	Aarchduke	01/04 /2013	21,822	
	vwr Theme	Welcome to my unfinished music project. This mod was supposed	vinniewryan	03/02 /2014	102	

		to replace the theme music of Skyrim with a track that would take you on a journey through the sounds of all the previous Elder Scrolls games, but my hard drive died while working on it so this is all I have left.				
Música pré-existente	324 Seconds Of Nostalgia	It's a main menu music replacer, .xwm format. I won't tell you exactly which piece of music it is. You will have to find out on your own..	Durakwolle	06/11/2016	62	
	8-bit Skyrim Theme Music	8-bit Skyrim Theme Music made release ready by Grandbulwark	GrandBulwark	27/06/2014	1,940	
	AC3 Violin Menu Music	Lindsey Stirling's AC3 music played with her violin and voice	Sean Sar	20/11/2012	944	
	A Legacy Uncovered as Main Menu music	Replaces the main menu music with "A Legacy Uncovered" by "Icon Trailer Music" from their 5th Album "Epic/World"	Araxiel	03/03/2012	928	
	Age of Agression	NOW IMPROVED! The bards' song "Age of Agression". Taking the three solos from in game mixed together for your pleasure.	tricolour	29/11/2011	1,327	
	Age of Aggression Metal Remix by Brandon Strader - MAIN THEME	Change the main theme into this beautiful Metal version of Age Of Agression .	JamesCesar	22/02/2013	448	
	Age of Aggression - Oppression - Main Menu Music	This file is a music replacement for the vanilla main menu music.	greed26	21/08/2013	10,537	
	Age of Aggression Menu Song (BY Malukah)	HI! Thanks for downloading my first mod =) SOME INFO: -The song was originally made by Malukah.	ALG	23/12/2015	166	

Alternate Main Menu Intro Themes	This mod changes the boring menu music to something a little bit more interesting.	kdude63	26/04/2012	976	
Alternative Bards Drum Songs	Have you ever been bothered by the fact that, despite there being 3 drum songs listed in the game files for the bards, all of them sound pretty much the same, and don't change rhythm much?	Jokerine	24/04/2013	1,274	
Alternative Bard Lute Songs	I personally love the lute, it's my favorite Skyrim instrument. The tunes bards play, however, feel really bland and simplistic, in my opinion. So I contacted Csaba Béke, Hungarian lute player & minstrel, and he kindly gave me permission to use some of his songs in this mod.	Jokerine	25/04/2013	3,013	
Alternative Main Theme - Epic And Exciting	A main theme replacer - an exciting, epic and high-paced song fitting for the dangerous land of Skyrim.	Dark Anya	07/05/2012	528	Música: Sandstorm - Darude
Angelic Intro	Seems to go very nicely with skyrim and in my opinion less tense and annoying to people or others than vanilla. Changes main menu music.	thelawfull	22/05/2016	173	Utilizador: PhonZz Música: https://free-sound.org/people/PhonZz/sounds/242773/
Atmospheric Lore-Friendly Soundtrack	If you like the Skyrim music style and you would like to extend it without killing his atmosphere, then you should give a chance to this mod.	MarceloxOFH	03/10/2015	1,066	Compositores utilizados:

						Adrian von Ziegler Brunuhville Vindsvipt Arn Andersson
Bard music replacement by Malukah	This song was performed by Malukah and not by myself. See the link below for the original video. She has granted permission for the use of her song, in this mod. (citation: twitter post)	NodusCursorius	06/12/2011	33,798		
Bass-filtered Apocrypha music	By request, a version of the Apocrypha background music with the heavy bass rumbling filtered out.	carpetbulge	02/02/2014	68		
Beauty Of Dawn	This is a main menu music replacer, the song called "beauty of dawn" it's from TESO sung by malukah, hope you enjoy it.	Dahaka71	31/07/2013	551		
Better Skyrim intro music	Intro music file replaces classical intro music with the fabulous dragon born song by Peter Hollens and Lindsey Stirling.	Malachias25	29/12/2012	3,488		
Boom Head shot - FPS Doug Sound replacer	This mod replaces the sneak attack sound (with Boom Headshot), the skill level up sound (with DOPAH YEAH!), and the music played whenever the player dies (with Doug's raging).	RuffinVangarr	19/12/2014	226		
Breezhome Music Replacer	This little mod was made by request for a special person ;) Description: Just changes the internal music of Breezhome with the classical vanilla tavern music.	Tvirus81	13/12/2013	253		
Caoineadh Cu Chulainn by Davy Spillane	This is a main menu music replacer with Caoineadh Cu Chulainn by Davy Spillane. Davy Spillane is an Irish	walshy71	25/07/2016	22		

		musician, songwriter and a player of uilleann pipes and low whistle				
	Dan Bull - Skyrim Epic Rap - Theme Replacer-	For those of you who haven't heard it, Dan Bull's Skyrim Epic Rap is in my opinion one of the BEST possible songs to use as the background music for the Main Menu screen.	VincentIcarus	07/01/2012	1,795	
	Dan Bull Bard Rap	The Bard's Secret is one of my favorite Dan Bull songs, and I've always wanted to listen to this song in the taverns and inns in Skyrim. So I created this mod to add that song into the playlist for the taverns.	subz1987	23/05/2013	964	
	Dark Music and Sound Dungeons	+ 12 nouvelles musiques sélectionnées viennent s'invitées dans le mod ! Je vous souhaite un bon voyage dans les ténèbres!	tryz95	25/09/2015	1,618	Discussão nas public ações respectivas ao <i>mod</i> refere os artistas
	Death Music Replacer	Replace death/failure music, 7 lute tones from Skyrim music	Spoiler	28/01/2015	491	
	Dovahkiin Mod Menu	This mod changes the music of the intro done by inserting a remake http://www.youtube.com/user/malufenix	xxDASTANxx	16/03/2012	845	
	Dragon Fighting Music Replacer	This mod replaces themes played while fighting dragons in game (...) It comes in two different versions: rock and epic one, differences between those two should be obvious.	JohnBSkyrim	02/01/2012	2,128	
	Dragonborn EDM Mix	This is skyrim Dragonborn song remixed to Electronic Dance Music. This is my work. I hope you enjoy it. Thank you..	deadmau599	04/12/2015	155	

	Dramatic Main Theme	-Are you tired and bored listening to the old "Dragonborn" music in the main menu? Well, i'm here to save your day! This mod replaces the old music with new ones! Even better, and more dramatic!-\	PotatoTOTAPO	10/03/2016	51	
	Dubstep Combat - Combat music mod	The combat in Skyrim is pretty boring, so I made this mod to make the combat more interesting, and... less boring.	TheGoldenJahnun	21/04/2013	1,884	
	Easy custom sneak music	Add the Pink Panther Theme to your sneaking or whatever you like.	jesuzz	03/02/2014	322	
	Elder Scrolls Acoustic Menu Theme	This mod replaces the music played at the main menu with this acoustic piece. The music itself was given with permission from Misha Colbourne, cleaned up in Audacity, and applied to the mod.	marthofdoom	06/12/2013	562	
	Epic Main Menu Background and Music Replacer	This will Replace the Main Menu Music with Kevin MacLeod's "For the Fallen"	seedex	14/04/2014	5,038	
	Faster Skyrim Menu Music	It's a simple mod that cuts off the intro to the Dragonborn theme. It's basic, sure, but it's far more preferable to the original music, which would barely manage to get a few drumbeats off before you were in the game.	stuffmaniacle	03/01/2015	313	
	From Arena to Skyrim - Main menu theme replacer	This mod will replace the Skyrim's main theme with the musics from this video: http://www.youtube.com/watch?v=adIIBRAY6uM&feature=channel_video_title	sagittarius22	27/01/2012	840	

	Game of Thrones - Main Theme Replacer - Multi Style	This mod replaces the original input music game, one of the versions that you go to choose you.	Aegeons	09/11/2012	8,709	Verificam-se as várias músicas/estilos na secção "Files" (Ficheiros) do <i>mod</i> .
	Gintama OSTs in skyrim	Just drag and drop the "music" folder to your Skyrim\Data. This should be it! My first mod *grin*	xGintoki	24/10/2014	202	Adiciona 4 músicas da banda sonora da série anime <i>Gintama</i>
	Gothic 4 - Main Menu theme	I got almost all mods from this website that i wanted but i did not found good menu music replacement that will satisfy my tastes. As you can see there are many music mods such as metal versions of main theme etc. I think Gothic 4 theme is good choice for Skyrim.	EvilPhoenix	19/01/2012	424	
	Great Grey Christmas (Menu Music Replacer)	This replaces the menu music with a mix of Great Grey Sif's theme song from Dark Souls and Anton Toloknov's rendition of the aforementioned song.	12spongie	02/12/2014	160	
	Hoths Main Menu Music Replacer	This mod replaces the music that plays when you launch Skyrim. I wanted music that was epic, but also started up quickly. No one is going to wait around in the main menu screen while the music builds up. This track brings the epic fast.	hohtrooper44	21/10/2012	19,138	"Music used: Battle of Kings by Machinimasound.com"

	HQ XWM Main Theme Music - For Real	The main theme music in much better quality and with more authenticity. Thanks to ohneschlaf, from the Mini-OST.	messiahgov	25/11/2011	2,708	
	Ice Pond - Menu Music Replacer - Korean Instrumental only	I Just wanted to share something as the community has given me so much, although not impressive I made some menu replacer music for myself. And I thought I would share. This is an Instrumental only, and it fits the basic main menu picture nicely (my personal opinion)	WonsuMonk	26/01/2013	329	
	Intro Music - Dragonborn Comes by Mattia Cupelli and Malukah	- Song: youtube.com/watch?v=8jeyOlsMvQk	Anthers	11/08/2013	2,301	
	Intro music replacement - Becoming A Legend	As previously stated, this mod alters the main menu music to John Dreamers - Becoming A Legend.	Astalar	13/03/2013	3,947	
	Intro music replacement by Malukah	Malukah recently caused a stir on skyrim.reddit.com with her heart-melting smile and angelic voice. This particular version combines two songs back to back, The Dragonborn Comes followed by the original Skyrim theme.	NodusCursorius	30/11/2011	155,472	
	Intro Music Replacement- Sons of Skyrim- Metal Cover	The original song is the Sons of Skyrim theme song. This song was popularized on youtube, which is the skyrim theme song with a metal cover played by sbeaset64 (Original Creator of the song	macero121	27/12/2012	3,463	

	Intro Music Theme Enhanced	Overall, this makes the Intro song more EPIC. Includes the Fos-Ro-Dah sound bit for added effect with a general focus on making the sound more rich. I've cleaned it up, spliced in the Morrowind theme, and made cut out the middle of Vanilla theme to be replaced by Main Dragon boss fight song.	Shyss	24/11/2011	1,021	
	Intro Replacer - Age of Oppression	This is an Introduction Music Replacement mod that will replace the music of the main menu screen to Malukah's "Age of Oppression" custom arrangement. She did some amazing things to this composition and has really made it her own.	elementxstyle	26/04/2012	906	
	Jagar Tharn Music Compilation for Skyrim	So, this is my first mod. Yay me. I've had the permission of the daedric black metal artist Jagar Tharn to upload his work for some time	Theseus12	01/05/2015	120	Apenas uma música para substituição da pré-existente no menu inicial
	JasonYang Violin-Skyrim Cover-Menu Music Theme	This mod adds new theme music to Main Menu Screen. This showcases the virtuosity of Jason Yang - Skyrim Cover	Reynard131	22/11/2015	62	
	Level Up sound replacer	The sound effect that plays when you level up is very loud and obnoxious to me so I wanted to go for something more "roleplay gentle" and feels like a level up	Oomo	10/02/2012	1,287	" So ONLY those ten seconds of music [2:28 to 2:38]"

		notification from past Elder Scrolls games.				
	LOTR-The Shire Main Menu Theme	Hey guys i bring u yet another main menu theme of what we all love and know The Shire probably one of the nicest songs and most beautiful place in Middle Earth i hope u all enjoy this one like u did with the Song of Durin main menu theme.	nordshieldbro	09/09/2016	285	
	Main Menu Metal Themesong	Make sure to comment with any improvements that you want! Thank you. NOTE: I have permission from the writer of this song to use it.	fatalarrowhead	15/01/2012	4,619	
	Main Menu Music - Dragonborn Comes by Jeff Winner	This mod changes the main menu music (or theme) into a Dragonborn Comes cover by Jeff Winner. Check it out on YouTube!	JibstaMan	17/08/2013	1,283	
	Main Menu Music - Main Theme Segment - Rebecca Tripp's Skyrim Epic Orchestral Medley	Main Menu music replacer, using a segment from Rebecca Tripp's Skyrim Epic Orchestral Medley. There's not much left to say save for that you should watch the full version as well as the snippet I extracted.	arecaidianfox	08/12/2016	59	
	Main Menu Music From Trailer With Malukah addon v1	Malukah's permission for her song as stated in the description on youtube video: http://www.youtube.com/watch?v=4z9TdDCWN7g&feature=youtu.be&hd=1 Replaces Mainmenu music with trailer music	ThorTheViking	17/12/2011	1,010	

		and malukahs great composition.				
	Main Menu Music Replacement The Bard Song cover by Malukah	It replaces the music on the main menu, and it can also be played in a tavern. If you haven't heard the song, here's the link: http://www.youtube.com/watch?v=4z9TdDCWN7g Be aware that I DID NOT make the song. I just did the modding.	fusion407	12/01/2012	2,102	
	Main Menu Music Replacer	This mod replaces the original main menu theme with 'Theme Of The North', created by Plasma3Music Remixes.	Devi0usMinds	23/12/2013	419	
	Main Menu Music Replacer - John Dreamer	This will replace the main menu music with John Dreamer's "Becoming a Legend".	PenguinPwnge	29/12/2013	2,496	
	Main Menu Music Replacer – Malukah	A small mod that replaces the main theme music on the main menu with the song "The Dragonborn Comes" as performed by Malukah (Malukah.com/free).	refractor82	24/12/2011	13,267	
	Main menu music replacer - Melo Death Metal by LoKi	This replace the main menu music by the LoKi's Melo/Death Metal version.	alekshan	19/01/2012	1,783	
	Main Menu Music Replacer to Original Piano Cover	This mod will replace the music that plays in the main menu for an original piano cover by advaitnemlekar on youtube. He calls it a piano cover but it actually has alot of great instrumentation.	Krymzonsky	12/01/2012	730	
	Main Menu plus	Main Menu, Combat, and Boss music replacer,	robertmoore208	23/06/2014	328	

	Combat and Boss Music Replacer.	the band is ANGELMAKER the songs are taken from their album "Decay" yes its the whole album, and some other surprises by them :)				
	Main Menu Replacer (Music and Background)	This small little mod changes the main menu music and the background. The music i am using is: MDK (Morgan David King) - Rise - MDK & Doctor Vox - Horsepower	ShadowBreach	10/11/2014	380	
	Main Menu Song Replacer	To put it in a simple way, this mod replaces the main menu music theme with a brand new one. The nice thing is that I don't just come here with one theme to install. No: you have three songs to choose between!	Zethras	10/05/2014	5,046	
	Main Menu Theme - With Great Power	A very lore-friendly main menu theme replacer. CREDITS Artist : Immediate Music Album : Themes For Orchestra And Choir 2 - Abbey Road	xxGODLIKExx	31/03/2013	219	
	Main Menu Theme Music Remix Replacement	This mod replaces the introduction music at the main menu of the game with Plasma3Music's Skyrim Theme Remix.	kevinsterable	01/04/2012	7,116	
	Main Menu Theme Replacer - Lindsey Stirling	Lindsey Stirling is an Indie musician who plays the violin. She has covered many popular songs using her violin. One such song is the Skyrim main theme.	CultKiller	18/02/2015	301	

	Main Music by Odisy and Setvi - Musique Principale par Odisy and Setvi - TESS	Desc: Replace the main menu music by a song of the French band Odisy, friend of mine. Odisy - Last frequencies Odisy - Skyline	SETVI	19/06 /2016	87	
	Main Music by Setvi and Drenai - Musique Principale par Setvi et Drenai - TESS	Desc: Replace the main menu music by a song of the French Folk Metal band Drenai, a tribute band to David Gemmell.	SETVI	18/06 /2015	132	
	Main Theme - Malukah Collection	I rearranged Malukah's excellent rendition of "The Dragonborn Comes/Main Theme" and substituted it as the opening screen music for TESV: Skyrim. I shortened it quite a bit, and removed "The Dragonborn Comes" from the arrangement.	Rageaholic	03/12 /2011	1,957	
	Main Theme - Piano and Violin	These two amazing musicians have given us something we all can enjoy at our Title screen. I downloaded their mp3, have raised the volume, added some reverb, and cut the start of the track to give us a bit more of a hello when we get to our title screen.	Valstein0	25/11 /2011	3,446	
	Main theme replace - Zelda TOT	I love the Skyrim main menu theme music however I like to mix things up a bit and I decided to change it to this song. I think it fits very well with Skyrim and thought I should share it.	ohmyface	08/12 /2011	6,614	
	Main Theme	This simple sound mod replaces the main theme	jamesadalpiaz	11/01 /2012	149	

	Replaced - Kynes Peace	with "Kyne's Peace" from Skyrim's soundtrack.				
	Main Theme Replaced - Ocarina of Time Title	This simple sound mod replaces the main menu theme with "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" Title Theme.	jamesadalpiaz	14/06/2012	608	
	Main Theme Replaced - Secunda	This simple sound mod replaces the main theme with "Secunda" from Skyrim's soundtrack.	jamesadalpiaz	10/01/2012	190	
	Main Theme Replaced - Sovngarde	This simple sound mod replaces the main theme with "Sovngarde" from Skyrim's soundtrack.	jamesadalpiaz	10/01/2012	343	
	Malukah - The Dragonborn Comes main menu music replacer	Replaces the main menu music with Malukah's cover of "The Dragonborn Comes" This should be compatible with anything.	EmeraldShadow	23/11/2016	403	
	Malukah Music at the Bathing Beauties or Beefcake Luxury Suite	Malukah's Covers for: "Dragonborn Comes", "Age of Oppression" and "Age of Aggression"	cleavan	16/07/2012	3,133	
	Malukah Soundtrack Mod	This mod adds (just adds, no replacements) cover music from Malukah and two other artists. Music can be heard while in wilderness, taverns and sometimes in the cities.	wynarator	07/08/2013	2,826	
	Malukah Tales of the Tongue	This is a quick mod I threw together after I first heard the song and thought I would share. This mod is being uploaded with Malukah's express permission.	lo0se	07/09/2012	3,311	

	Malukah The Dragonborn song mod for Tavern music	Tavern background music replaced with "The Dragonborn Comes" song from Malukah	Xardas011	11/03/2012	11,159	
	Malukah's Dragonborn Comes Morrowind theme	Main Menu Music I especially liked the part when she Aahs and Oohs the Morrowind theme music so i edited out everything from the opening to the Aahing. The rest of the song is intact after the Aah and Ooh mix.	Erenyx	01/02/2012	1,397	
	Malukah's Malu Canta Skyrim Main Menu Music	What this mod does: Instead of "The Dragonborn Comes" this mod makes "Malu Canta Skyrim" the main menu music. To me this song better reflects a main menu type of song. It is quieter and is mainly ambient.	Tory187	25/05/2012	1,635	
	McBook's Dragon Combat Music Replacer	This is why you shouldn't leave me alone with internet and Creation Kit...	mcBook	30/08/2014	245	Música de Andrew Huang
	Medieval Georgian chant	Main theme - "Shen Khar Venakhi"-Medieval Georgian iambiko and chant, written by the King Demetre the I (1097-1156). The chant is one of the best examples of medieval Georgian polyphonic music.	datto1	08/08/2012	857	
	Menu music - Dovahkiin - Metal remix	This mod makes the metal remix of "Dovahkiin" song the music of the menu of skyrim. Thanks to Brandon Strader for make it, and	Hyrul	01/01/2012	8,719	

		to strikerk for uploading this on YouTube.				
	Menu music - La chanson du Pyrobarbare - Bob Lennon	Bonsoir ! Je suis Bob Lennon. Ha-ha ! Combien de fois cet intro nous fait tous rêver devant notre écran... Vous kiffez Bob Lennon ? Vous aimez son playthrough sur Skyrim ? Vous avez entendu sa musique La chanson du Pyrobarbare ?	Hyrul	31/12 /2011	3,857	
	Mesmerising	Changes the main menu music into a beautiful acoustic version of the same song.	HarrisModifications	29/05 /2014	1,346	
	Metal Boss Music Mod- Dovakiin covers	Like the Skyrim battle music, but still want to get your rock\metal fix? NOW YOU CAN! I went and ripped the songs from these YouTube videos and made them play when you have boss battles; i.e. dragons and harder bad guys.	rocker409	04/02 /2012	4,723	
	Mimi Page - Secunda	Mimi Page amazing musician and songstress and fan of Skyrim has done it again. Her cover of "Secunda" is simply breathtaking	gloomfrost	23/01 /2012	2,641	
	Miracle of Sound ft Malukah - Legends of the Frost	This is a simple Main Music Replacer I made using the song "Legends of the Frost" by Miracle of Sound ft. Malukah.	DimitriAerinil	18/03 /2012	1,983	
	Morroblivryrim Song Replacement for Main Menu	Here's a very simple mod that change the music from the main menu to a mashup made by drageparis :)	WolfiyEditor	30/01 /2016	416	
	My Little Skyrim Main Menu Music Replacer	This mod replaces the main menu music with the audio track called My Little Skyrim, which is a video that makes the Skyrim main theme but	moutaindew101	13/10 /2012	517	

		with noises from My Little Pony: Friendship is Magic.				
	NUMBRA's Skyrim Tribute Remix	Usually I'm making music to appease to rave culture and festivals I play but since I'm such a big fan of this franchise I thought it'd be fun to remix it for myself. Wasn't going to post it here but I had a few friends suggest otherwise, I hope you guys smell what I'm stepping in!	NUMBRAOfficial	14/07/2015	17	
	Nyanroot	This mod replaces the Nirnroot sound to Nyan Cat music. Yes, yes it does.	KleyMEN	07/01/2012	19,370	
	O'Sullivan's March The Chieftains	This replaces the main theme music of Skyrim with O'Sullivan's March by The Chieftains. It's a traditional Irish song ...	walshy71	25/07/2016	27	
	Other Menu Music	This simple mod replace the music (mus_maintheme), when you launch Skyrim, by a calm and more immersive music (it's the introduction song when you start a new part in the cart!)	Trocse	10/07/2016	112	
	Parting Glass - Peter Hollens version	As I was listening to Parting Glass preformed by Peter Hollens, I decided that it would sound great in Skyrim, so I asked if I could use it.	ErianDragonborn	15/12/2014	126	
	Piano Medley - Maintheme Replacer-	This replaces the Maintheme of Skyrim with a Piano Medley from Kingdome Hearts 2	Lify	07/01/2012	274	
	Priscilla's Song -The Wolven Storm-	I loved her version so much I created this main theme intro replacer for	ginkarasu	19/11/2016	461	

	cover by Malukah	both Skyrim and Skyrim SE.				
	Pyro barbare music main theme bob lennon	Ce mods remplace la theme du menu par celle du Pyro-Barbare	ghost54770	21/01/2013	1,719	
	Rameses B Skyrim In The Knee Dubstep Opening Music	This mod replaces the default opening music with Rameses B's awesome new dubstep track called Skyrim in the Knee.	alexrok	10/12/2011	1,059	
	Replace Main Menu Music with MxR Mods' Intro	Simply replaces the music played in the main menu with MxR Mods' intro song used in Skyrim Mods Weekly.	TheJabberturtle57	26/04/2016	293	
	Rise of an Emperor (New Intro Song)	Changes the intro Skyrim music Gives your game a fresh and epic feeling	sambeevors	13/07/2014	727	Scott Buckley (stock music)
	RuneScape Theme Music	I made this mod for 2 reasons; firstly because I'm wanting to make a set of mods that make Skyrim more like RuneScape (moreless) just for fun and this is an easy one to get me started as I have no modding experience (or knowledge) (...)	rsfan94	25/02/2013	530	
	Shaolin Menu Music	This is a Shaolin style main menu music replacer. If you want to hear the song before you download it is here. http://www.youtube.com/watch?v=GCs0Nq_Aa2o	Fiddlesticks	21/07/2012	297	
	Silver for Monsters - Witcher 3 themed Main Menu	Replaces main menu music with "Sliver for Monsters" from Witcher 3.	jminternelia	26/01/2016	863	

	Music Replacer					
	Skyrim COPS Main Menu Theme Song HD	Simply adds the Skyrim: COPS main theme music to your own main menu.	froz3nlegend	13/07/2014	1,079	
	Skyrim - Dovahkiin (Metal Cover) Main Theme	this mod replaces the main theme of Skyrim with the Skyrim - Dovahkiin (Metal Cover) version In this mod when you load up skyrim you will be greeted with the epic metal version.	Themaxtaco	25/10/2015	723	
	SKYRIM - MAIN THEME MUSIC	Two great musical theme based on "Heroic Fantasy " to begin in Skyrim Good atmosphere!	ameliagirl	03/01/2012	292	
	Skyrim Default Theme - Heroic Start	Tired of sitting at the main screen waiting for Skyrim's amazing theme to really get going? Well, fret no more! This mod simply rearranges the default theme music to start off at a point I consider to be much more epic.	AttemptedGnome	25/11/2011	1,415	
	SKYRIM ELECTRIC HARP COVER	This mod replaces the main menu music with a beautiful Skyrim theme cover	Iriekedownload	02/12/2012	533	
	Skyrim Epic Main Menu Theme	I always thought that the Main menu music was kinda slow at the beginning, and you had to wait 2 minutes for the epicness to start, so I decided to make this simple mod to skip to the epicness right away.	AntarVerfarkas	03/07/2014	445	
	Skyrim gets More Metal	this file only replaces the default music in skyrim, It is replaced it with METAL version of the music	deus24	22/05/2016	811	

	Skyrim Lore Friendly Main Menu Replacement - Hurdy-Gurdy Russian Traditional Music	These files will replace the Main Menu Music with that of a Hurdy - Gurdy recorded playing traditional Russian folk music.	jminternelia	01/02 /2016	167	
	Skyrim Main Menu Music - Celtic Music - Heros Journey	You're bored with the original soundtrack in main menu ? Try this! Beautiful Celtic Music, which helps to get more desire for playing the game. Or inversely, if you couldn't stop listening this.	Yatori90	02/02 /2014	3,122	
	Skyrim Main Theme - 8bit by DC28	Hello! This mod replaces the main screen music with a sweet 8-bit version. Get nostalgic!	ChowTOdust	19/02 /2012	560	
	Skyrim Main Theme Replacement - Metal Version	Replaces the main menu music with a metal cover of the Sons of Skyrim track, complete with drums and guitar!	lozzer22	23/11 /2011	3,272	
	Skyrim Meets Metal Intro by Erock	I was inspired by Robbaz King of Sweden and Erock the Shredder. This replaces the intro music with Erock's metal rendition.	Excision	16/12 /2011	2,626	
	Skyrim Metal Themes With Fades	Sbeast and Charlie's music is awesome, but the openings of both songs are very jarring and "immediate" for lack of a better word. At the end of a dragon battle combat music fades out, helping to keep immersion, so why shouldn't the beginnings fade in?	mcchuggernaut	11/01 /2013	2,380	

	Skyrim Music	Free new skyrim intro music for the menu	sunhawken	17/03/2013	287	Música referida como "electrónica" na discussão.
	Skyrim Power Metal Intros	Two awesome Power Metal main menu intro song replacers that will get you ready for the action packed world of Skyrim. They are very true to the originals.	SoldierZyco	23/11/2011	16,271	
	Skyrim Theme (Trap Remix) by Rehash	All credit for the music in this song goes to Rehash. This is his youtube channel https://www.youtube.com/watch?v=Td-a3AFg8qU https://soundcloud.com/rehash	Grunt360360	09/12/2016	135	
	Skyrim Theme - Synthesizer Version	Just a small mod that replaces the main theme in the main menu with a synthesizer Bass version of the theme. Made in FLStudio11	DarkWolfModding	08/06/2014	53	
	Skyrim Theme - With Battlefield Influences	I made replacement of vanilla combat boss music with LennartAlsing version. Make sure you subscribe his channel if you like the song.	Mecharujirou	01/05/2013	202	
	Skyrim Theme Menu Music - Peter Hollens Lindsey Stirling	Skyrim Theme Menu Music (by Lindsey Stirling & Peter Hollens)	Drcfan	05/06/2012	15,552	
	Skyrim Theme Menu Music ---	Skyrim Theme Menu Music	Drcfan	29/07/2012	10,172	

	Violin Cover by Jason Yan	(Violin Cover by Jason Yang)				
	Skyrim Main Theme charlieparr adelriego Metal	Charlie Parra del Riego playing his metal cover version of Skyrim's The Dragonborn comes.	Shotman84	01/02/2012	553	
	Song of the Dragonborn	A beautiful cover by shadowca7. The clou – it is sung in english and dragon tongue with new lyrics.	Dahaka71	29/08/2013	482	
	Sons of Skyrim – Metal	Replaces the main menu Sons of Skyrim theme with a Metal cover played on electric guitar. Check out the video section in the tabs for a preview :)	ENCODER13	02/02/2014	875	
	Sons of Skyrim Metal Cover	Replaces the original main menu music with a metal cover of the Sons of Skyrim track. Performed by Sbeast	notwenjc	23/11/2011	5,743	
	Sovngarde main theme menu music	This simple sound mod replaces the main theme with "Sovngarde" from Skyrim's soundtrack.	Chromone	10/01/2012	4,928	
	Sovngarde Song Replacer	it does replace the Boring old sovngarde music into Malukah's The Dragonborn Comes	JakeTheCoolOne	04/08/2012	379	
	Super Mario Death Sound	This is a simple mod that replaces the music that plays on death with the death sound from the classic Super Mario games.	xchargerfanx	10/01/2012	24,400	
	Super Mario Sunshine Death Sound	Are you ready? Are you prepared to die with This fun mod? Then this is just for you!	emini	07/03/2012	1,964	
	Ssynxs Vastly Improved Cooking	Whenever you use a cooking spit the cooking music from Monster Hunter will play.	Jjiinx	06/05/2012	450	

	Tale of the Tongues Orchestral - Main Menu Music	Replaces the main menu music with my orchestral version of 'Tale of the Tongues', featuring the vocal talents of Mikael, Bard of Whiterun.	OminousVoice	14/10/2012	898	
	Tavern Music for Hearthfire Manors	Changes the music of the Hearthfire manors (main floor(s), not cellar) to tavern music.	EnlilofNippur	08/03/2013	559	
	Terminator Main Screen Replacer With Music	This mod replaces the main menu background and music with a Terminator theme. The background will be different and the music that is played in the background is also a terminator theme.	vraven95	08/05/2014	723	
	The Dragonborn Comes by Malukah tavern music replacer	Quite simply, this replaces all the background music in the taverns with "The Dragonborn Comes" by Malukah.	Voraxith	24/05/2012	9,883	
	The Elder Plams V - By RandomAxe Main Theme Replacer	This mod replaces the main theme music with RandomAxe's "Elder Plams V" . I hope people who are fans or not will enjoy this fun and different theme replacement.	xiiskylordz	21/04/2012	102	
	The Witcher 2 Assassins of Kings - Menu music	The Witcher 2: Assassins of Kings music for Main Menu.	EvilPhoenix	19/01/2012	2,129	
	Theme Music - Khajiit Like to Sneak	Replaces the main theme music with Gavin Dunn (Miracle of Sounds) awesome song, Khajiit Like to Sneak.	Illoyd	07/11/2012	1,361	
	Title Theme Replaced - One They Fear	This simple sound mod replaces the main theme with "One They Fear".	jamesadalpiaz	09/01/2012	443	

		You can hear this track as one of the two music tracks when fighting dragons.				
	Toejam and Earl Music in Skyrim	Have you ever been wandering around late on the tundra and thought, "You know what would make this better? If I could listen to Toejam and Earl music out here!" No? Me neither. But in either case, here is a mod that gives you just this. Enjoy (or not).	AlpineYJ	12/11/2015	67	
	Town Song Replacer	I never really like one of the songs in the towns that play when your inside, its called mus_town_day_03, I don't know the real name. Anyway I found the song a little depressing, so I replaced it with the song mus_explore_day_4 aka Silt Sunrise, which was my favorite song from Morrowind.	RevelentDark	25/11/2011	240	
	Witcher 2 Intro music	I thought the intro music to the Witcher2 was incredible - a powerful vocal, with a real fantasy feel - and wanted it in Skyrim. I use it with Brumbek's spinning logo animation, which is cool.	syrinx_cors	31/05/2012	639	
	You Reposted In The Wrong Neighborhood Menu Theme	INSTALLATION: 1.Go to your Skyrim Data folder,create a music folder (If it's not there) 2. Create a 'special' folder in the Music folder you just made. 3. Paste mus_maintheme.xwm in the folder	AngryVideoGameNerd	17/12/2016	123	

		4. Next time you start Skyrim, it should play.				
	Zillyhoo Main theme	Changed the intro song and the main menu theme song by the song Warhammer of Zillyhoo from the album "Homestuck Vol.7 - At the price of Oblivion"	fuzzydemon	12/02/2012	146	
Compilação de músicas pré-existent s	ABSOLUT MAIN MENU MUSIC - V2- ONE HOUR	It's just ENORMOUS ! Please endorse me. 15 outstanding music in the main menu of Skyrim	jardindeden	14/04/2012	2,069	
	Adds More Music	This mod adds for combat, exploring day and night, citys, dungeons and taverns new music to the game but the original music will also get played.	Spongiie	04/07/2013	9,590	Músicas dos utilizadores Brunu hVille e Adrian von Ziegler
	Ambient Music Replacement	Anonymous musicians that create and upload music on the internet are overlooked artists and deserve respect and admiration for their work. Like the modding community, they work for free and are generally thankless. This mod hopes to increase exposure to their hard work.	thunderroar	29/02/2012	1,653	
	Archaic Eclipse metal music mod	this replaces the main theme, the boss battle music, and some explore music files. the explore replacers are mellow tracks and the rest is metal, black pagan metal, i warned you. not bad for punching a dragon in the face.	rigormortician	15/02/2012	1,066	
	Bard flute - Azumanga Daioh	Replaces the bard flute music with music from the anime Azumanga Daioh. These new bard tunes are played on the	JackDigital	06/09/2012	543	

		pennywhistle, the same instrument as the original bard flute music in Skyrim.				
	Bard Flute Music - K-On	Replaces the bard flute music with tunes from the anime "K-On!" These new bard tunes are played on the pennywhistle, the same instrument as the original bard flute music in Skyrim.	JackDigital	08/12/2011	5,299	
	Bard Flute Music - My Little Pony	Replaces the bard flute music with tunes from "My Little Pony: Friendship is Magic". These new bard tunes are played on the pennywhistle, the same instrument as the original bard flute music in Skyrim.	JackDigital	10/12/2011	10,722	
	Bard Flute Music - Touho	Replaces the bard flute music with Touhou music. These new bard tunes are played on the pennywhistle, the same instrument as the original bard flute music in Skyrim.	JackDigital	19/12/2011	11,535	
	Bard Songs Overhall	Bards are meant to be singers and not readers. This MOD adds different Skyrim Covers done by Malukah, Edoardo, ScheherazadEify and Sabrina, to the Bards quiver.	rex007king	26/05/2014	5,728	
	Celtic Music in Skyrim	Celtic Music in Skyrim provides 5 hours of new music (a total of 79 tracks) for The Elder Scrolls V: Skyrim. 300 minutes for exploring, towns and optional dungeons and combat..	SilentRider	03/05/2014	117,730	Música utilizada do compositor Adrian Von Ziegler
	Classic Zelda music for Skyrim	This mod replaces almost every music in the game with Zelda ones, dont worry, its only from the classic old games, when the game were really good.	berggrenemil	16/09/2013	33,485	

	Combat Music – Dragon theme	This will override the songs of battle against dragons obviously As a bonus, I added an alternative to the main theme music.	FillipeMattos	02/11/2014	2,027	
	Combat Music - Rock and Classic RPG	This mod will add music in all battles for your Skyrim. Heavy Metal Music, Classic version of RPG	FillipeMattos	07/03/2016	1,405	
	Daggerfall Remastered music - Skyrim	This pack does as the title suggests, and adds various people's reinterpretations of some of the most atmospheric music from daggerfall to skyrim by replacing some of the less-noticeable tracks in the OST.	Bloodshot12	11/02/2012	8,054	
	Different Title Screen Music	To Install Just extract the files into the skyrim data folder using Winrar, If it says to merge, Than merge This Mod doesnt "delete" the original music it just loads the file after the game loads the original, so this file is played instead	ballplay3	03/06/2013	784	Na secção "Files" (Ficheiros), é possível verificar o nome das músicas utilizadas neste mod.
	Elder Scrolls Arena Music Replacement	This mod is just a little project I did to get more experience with the CK, it plays some ol' skewl Arena music. This also replaces the main theme. This is still in development.	r3van	19/08/2012	370	
	Epic Title Music	I have something special here for you guys. In this Mod there are 3 Amazingly covered songs done by gifted guitarist that I have made into Title screen replacements.	MissAshley	06/06/2013	407	

	Extreme Combat Music	The purpose of this mod: 1- Offer a combat music for each type of enemy. 2- Add to the excitement in the battles. (...)	FillipeMattos	16/08/2016	609	
	Fantasy Soundtrack Project	Fantasy Soundtrack Project provides 800+ minutes (12+ hours) of new music for TESV: Skyrim. 235+ orchestral and instrumental fantasy/epic music tracks for exploring, towns, taverns and castles.	AceeQ	06/11/2013	440,485	Compição muito extensa de vários <i>mods</i> , a grande maioria de música original por vários dos autores de <i>mods</i> indica dos na primeira secção desta tabela.
	Female Bard Cover by Malukah ingame	Thanks to Malukah for this wonderful piece of art! (...) The modification itself is a replacer for the bards song files (...)	NoxyGame	14/01/2012	25,627	
	Immersive Combat Music	<i>Have you ever been exploring with a calm music on the background and the very next moment a symphonic orchestra plays so loud only to announce that a... troll has spotted you??</i> After some time playing Skyrim the combat music becomes so familiar to your ears that even your alarm clock (or worse your car alarm :P) sounds like an -almost-pleasant tune.	theLittleGnome	18/12/2012	3,348	

	Immersive Music	The Skyrim OST is breathtakingly well made. It is 3.5 hours of rage, mystery, suspense, reverence... and perhaps above all else by now, nostalgia. This mod intends to complement those bold little 3.5 hours with an additional 18.5 hours more.	hohtrooper44	05/06/2015	231,557	Músicas utilizadas de videogames anteriores e compilação de compositores de <i>mods</i> musicais
	Instrumental Christmas Music	Instrumental Christmas music replacer. Replaces some music in towns, taverns, fields, etc.	Tcz	27/12/2014	668	
	Instrumental Metal Combat Music Replacer	I've collected some of the most epic metal tracks and replaced the vanilla combat music because i didn't feel the spiciness in the original soundtrack. Now combat is not a slow and boring experience rather an intense and energetic action.	924Ruben	25/10/2016	374	A maior parte das músicas são de Jeff Loomis.
	Lore friendly Irish tavern music	First go at editing here, i thought a few irish tunes would fit in really well as tavern background music and i think they work really well. All the songs are instrumental only, mixture of fiddle, bodhran and mandolin.	jinky67	08/01/2012	11,427	
	Magic College Music - Songs for Academy	this mod adds 17 songs for the College of Winterhold (default the music does not exist)	checco85	01/08/2013	5,016	Compilação de <i>stock music</i> de vários compositores
	Main Menu - New music intro - Epic Songs	New music for the initial menu of Skyrim ..	checco85	21/04/2012	6,067	Seleção de várias músicas

						retira das do Youtube
	Main Menu and Town Music Replacer	The music in question is composed and produced by a good friend of mine, one Mr. Ryan Fleming, whose music production is known as 'Solitude Forest'.	Drail3	28/03/2014	258	
	Main Menu Music	A simple main menu music replacer that changes the main menu "Dovahkiin" song to various other songs, including several works from Malukah and several metal songs.	DragonDude1029	23/12/2013	1,242	
	Matasaga's Music Replacer	This mod replaces most of the music in the game. However, there are less songs than in the vanilla game. What I mean by that is that when replacing music, for example, I preferred to have two songs for exploring in the day rather than nine.	ProtonCow27	28/02/2016	310	
	Morrowind Music Integration	Morrowind Music Integration aims to make the Morrowind music added by the Dragonborn DLC play alongside the original Skyrim soundtrack while you explore Skyrim.	miulky	04/10/2013	3,744	
	Music change	After some time playing I got bored of the music, so I put some music of my collection, and no, no FF, DQ, but you'll find some rare tracks, and no, no music downloaded from internet, it's not perfect since the game uses random choices to play, like the explore set plays on towns and the exterior, but I had to do something for a change and to share.	brankomilenko	11/10/2012	298	Não é clara a origem das músicas utilizadas neste <i>mod</i> . Verificar as discussões na secção "Posts" (Public

						ações) da página do mesmo.
	Musichaul - Bringing the old to the new	Musichaul By: SP Letting you add your Morrowind and Oblivion music into Skyrim!	bigkid7834	18/06/2012	1,689	
	Nordic and Slavic Music	Here's in front of you - the original early medieval music of the Baltic Sea area, where real Nords lived!	ktomaczas	28/01/2014	5,413	
	Oblivion and Morrowind Soundtrack	This mod ADDS the music of Morrowind and Oblivion to Skyrim (it don't replace any vanilla music!) The files are dynamically aranged	adidertulpendieb	27/01/2013	13,861	
	Project MLG- An Audio Replacer Mod For MLG Quickscoopers	Have you ever wanted to bring MLG into Skyrim? Well this is the perfect mod for you! This mod replaces music/sound in Skyrim to make it dank.	TrololUGotPwn d	19/01/2015	25,984	
	PSYRIM Music Overhaul	Replaces ALL of the music with ambient, psychedelic trance, creating a magical, other world fantasy.	meathax	22/11/2011	52,046	
	Relax music for Skyrim	All music is not replaced. Battledrake, exploring, fighting, dungeon is added.	romtigroux	05/02/2014	2,310	
	RXS Sound Mod	This mod changes... 1. Main Menu Music 2. Combat Music 3. Town/Exploring/Loading Music	rainingXsalami	19/08/2012	535	
	SkyRadio Music and Commercials	This is a music collection all used and presented here under the Creative Commons Licence. Along with the music are several commercials for various businesses around Skyrim, a DJ-esque sort of character and three book readings.	SoberBarn	05/05/2013	875	Colecção de stock music.

		All voiced segments are voiced by me.				
	Skyrim christmas music replacer	a simple replacer for skyrim that replaces skyrim music with christmas music	visedgrunt	19/12 /2013	1,675	
	Skyrim Fan tribute to Bethesda and Jeremy Soule	Most PC users are accustomed to using mods for Elder Scroll games; however one might not always venture to YouTube to find some absolutely magical musical gems all devoted to Bethesda's creation, Skyrim. These are mods too; they modify the music of Skyrim to give us a unique listening experience. An already wonderful score has been re-created by many fans making their own rendition of the wonderful Jeremy Soule music.	sydney666	02/12 /2011	934	
	SkyTunes	This mod is the second sound I've made, the other one is called RXS Sound Mod. SkyTunes is a mix is RXS Sound Mod and itself. This mod changes....	rainingXsalami	25/08 /2012	899	
	Solstheim Music in Skyrim – Dragonborn	The musics will play on the wilderness of Skyrim (mountains, plains, forest...) but also in towns. I hope this mod will be useful for a bunch of you ;)	AlexP4	17/02 /2013	3,624	
	Sounds of Westeros - Game of Thrones Soundtracks for Skyrim.	Introduction:This Mod is for all the fans of Game of Thrones that play Skyrim and that would really like to listen to the amazing Soundtrack of the Tv Series while they play Skyrim.	Sergeynest	20/08 /2014	4,885	
	Super Skyrim Bros Alternate Music	This simple mod replaces most of the vanilla music for Super Skyrim Bros. with newer songs. For example, the classic underground song is	banzaigtv	10/10 /2012	768	

		replaced by the New Super Mario Bros. (Nintendo DS) version				
	TESO Custom Songbook replacer	made this "mod" just now. The reason I have done this is because I love Malukah and her songs in TESO but I did not have the means to play the game.	lichking164	11/09 /2014	284	
	The Retro Project Music and General UI Sound FX	While working on the Retro Project, I realized that if we're going to make it look all pixelly and old schoolish, it might as well sound that way too. After finding out that the Nexus doesnt take the actual old school tunes, I decided to revisit an old (OLD) favorite site of mine: VGMusic.com.	Astal	27/02 /2012	6,213	
	The Witcher 3 Music Overhaul	The music is actually 100% lore-friendly, and fitting to TES universe, well, the mass majority of the tracks are... and especially if you're doing a Witcher playstyle.	Mwjr	30/06 /2015	28,357	
	True Medieval Tavern Music	This mod replaces vanilla music you hear in bars/taverns with true medieval music from long ago. All music found on sites like archive.org.	Iriekedownloadin g	26/11 /2012	52,627	
	Undertale Music Mod	This mod adds remixed Undertale music to Skyrim! Most of it is orchestral, and all faithful to the original tracks. All music belongs to Toby Fox and all the people who's remix I used are listed below	Workmanabs	06/03 /2016	1,195	
	Vindsvept Music	Replaces most music in the game with the youtube channel Vindsvept music	shrungibbon	18/12 /2016	293	
	Vindsvept Music Replacer	This mod replaces most of the exploration music (Besides mus_explore_night_02-06) as well as the title screen music. Music is a folk/celtic/emotional	Deaxiou	21/05 /2015	1,087	

		track list, so if you don't like instrumental music (which is already what Skyrim has) then this mod is not for you.				
	Witcher 3 Music	Are you tired of the same music all the time? Do you want something new, never before heard in Skyrim? Then this mod is for you. It adds music from Witcher 3. The OST contains 35 songs, so I had plenty to choose from.	Karle94	02/06/2015	11,662	
	Witcher 3 music for Beyond Reach	This mod simply adds (not replaces) Witcher 3 music to Beyond Reach. CD Projekt RED have given open permission to modders to use their music.	filloax	03/09/2015	402	
Outros	A How to Guide - Changing in-game music	Welcome friend. This short tutorial will, as the description stated, explain how to change your in-game music to fit your palette. Don't worry. This will be a free and non-stressful (well, I hope XD) process for you. Continue further if you want to learn more.	Flint925	28/12/2011	0	
	Audio Conversion Tutorial	A step-by-step tutorial with images on how to make either a basic or advanced audio conversion, and how to properly pack it into a BSA (...) and how to add NEW tracks for additional music.	frootzcat	12/09/2013	126	
	College of Winterhold Music	The College of Winterhold was eerily quiet for my taste. This is just a very simple mod that allows music to play normally from within the College, (except Hall of Elements).	stoli300	13/05/2012	2,030	
	Combat Music Fix	Sometimes when a player has a very high armor rating, combat	.OmEgA	25/02/2012	4,310	

		music may not play. This little mod should fix this.				
	Complete Dynamic Music System	This mod provides a very extensive range of control over music customization for Skyrim and it's DLC added places, right down to every detail possible with almost no stone unturned.	HellLizard	12/03/2015	1,487	
	Conduct the Song of the Dragonborn	This mod allows you to conduct the Song of the Dragonborn. Equip DOV AHKIIN'S BATON, and the FULLY VOICED CHOIR will sing when you swing! The mod is a celebration of the amazing music that Jeremy Soule composed for Skyrim, and is designed to be fun and engaging for everyone.	PeteTheBard	05/11/2015	510	
	Conjuration Sounds by V	Modifies two conjuration sounds for the player and all NPCs. 'Cast' and 'portal' are changed.	Vergis	12/01/2012	1,080	Apenas de efeitos sonoros
	Creepier Daedric Princes	By using a great, free tool called Audacity, I basically warped all the Daedric voices to Oblivion! Now when you do the Daedric quests, you will truly (hopefully!) be much more awed by their presence. You aren't just talking to an angry bandit; you are talking to GODS!!!	Dahveed	25/11/2015	3,913	Apenas de efeitos vocais
	Custom horse- and dragon-riding soundtrack	Add your own custom Soundtrack for horse- and dragon riding! You can use different soundtracks for each mount.	jesuzz	03/02/2014	317	
	Custom Sneak Music	This mod lets you add up to 5 songs that'll play while you are sneaking. Inspired by Miracle of Sound's Khajiit Like To Sneak song, this mod will allow for greater immersion as you sneak	reptile7383	09/08/2012	2,038	

		around to your favorite spy/stealth songs.				
	Custom Songs for Playable Instruments - Two musicians	The remix sounds as if two musicians play together the pieces usually played solo by the bards in Skyrim. You can use them if You want to let Your Dovahkiin play music together with one compaignion.	Oblivix	10/04/2012	894	
	Customizable UNwalled Town Music	This mod lets you choose the music to play in the major unwallled towns (Falkreath, Morthal, Dawnstar, and Winterhold). I tested it with Personalized Music -- there are no conflicts. It should work with EMO also. I've been told by the author of CMS that it should work fine with his mod too.	plunket	17/09/2016	67	
	Delarics Conditional Combat Music	This mod is very simple, it makes combat music only play when you are fighting certain enemies.	Delaric	18/12/2012	15,220	
	Disable Hearthfire Background Music	This small mod removes the standard interior background music for all 3 Hearthfire homesteads. Useful if you use the bard hireling/improvement, and the overlapping music annoys you.	thesam	26/11/2013	466	
	Disable Music by Category	This mod allows you to disable categories of music in Skyrim by replacing those music tracks with empty audio files.	fleedar	01/12/2011	1,497	Discusões pertinentes na secção "Posts" (Publicações)
	Dj Khaled Sound Pack	Welcome to the Dj Khaled Sound Pack What It Does Replaces a variety of sounds with Dj Khaled. Now YOU TOO can HOLD skyrim DOWN	WoodrowWaffles	25/01/2016	256	Este mod não afecta a banda sonora do jogo, apenas

						s sons vocais realizados pelo personagem principal.
	Dovahkiin Victory Cry	In response to your amazing feedback and requests I have made Lots of changes, ridiculous hours audio editing, but hey enjoy! The male Dovahkiin victory cry, is louder and longer.	gloomfrost	20/01/2012	2,732	Apenas substitui expressões vocais do personagem principal. O termo "música" é mencionado pela possibilidade ser removida.
	DRAKE - Add Your Own Rotating Music	DRAKE (Dynamic Rotational Audio Experience) is one of the most unique add and customize your own music mods you'll ever see for Skyrim. With DRAKE, you can have music from your own collection (no music comes with this mod sorry, but there are quite a few recommendations below) play in Skyrim and have almost endless choice over where and when it plays.	HellLizard	27/10/2016	790	
	Fantasy Level Up Sound	I didn't like the default leveling sounds so I inserted my own.	miyuutje	10/08/2012	2,496	Apenas altera os sons activa

						dos quando o personagem sobe de nível. O termo "music" é referido devido à utilização de uma ferramenta específica.
	Fantasy Music Overhaul Skyrim Soundtrack Expansion Merged CP	In the "Skyrim Soundtrack Expansion" thread some people were asking for a compatibility patch with Fantasy Music Overhaul. I used TES5Edit to add the tracks from SSE to the "Fantasy Music Overhaul", preserving all of Fantasy Music Overhaul's additions.	arahat	23/09/2013	5,545	
	Fantasy Soundtrack Project - Spanish Translation	Fantasy Soundtrack Project es un increíble mod que añade/modifica (dependiendo de cuál opción se elija) la música de fondo que se escucha en todo Skyrim.	Javier992013	11/02/2015	57	
	Fantasy Soundtrack Project for Epic Music Overhaul	Forcefully and haphazardly shoves music from Fantasy Soundtrack Project into Epic Music Overhaul	CatmanIX	13/07/2014	1,187	
	Fix for combat music	Today I will share with you this little mod will help you to regain the immersion on Skyrim's battles at high levels. I notice my mod is designed to always hear	amrasanarion	22/07/2012	42,337	

		the combat music during battles.				
	Gilbert Gottfried Unrelenting Force Shout	Replaces all instances of "Fus Ro Dah" in-game with Gilbert Gottfried's version . Still a bit of music left in the shout because I don't have the audio with just the shout but I tried to quieten it as much as possible.	Drokiconix	24/08/2014	119	
	Grumpy SFX	Hate being a mute? Not anymore with this mod. You will say something on certain activities, player will show emotions whenever interact with everything that surrounds him/her.	Spoiler	21/01/2015	1,713	O termo "music" é mencionado neste <i>mod</i> pois o mesmo desactiva-a em situações de combate por preferência do autor do <i>mod</i> .
	Hilarious Deaths	When you die in Vanilla skyrim a grim, dark sound is made. This mod makes death a bit more humorous. Now when you die, one of seven hilarious sound effects and phrases is played.	Bozzz123	01/08/2013	1,597	O termo "music" é mencionado no processo de instalação deste <i>mod</i> .
	Immersive Music and Fantasy Soundtrack Project merged	This mod merges the following ESP : Fantasy Soundtrack Project.esp Fantasy Soundtrack Project - Combat.esp Immersive Music.esp Immersive Music - Temples	sabrio	13/08/2016	353	

	Immersive Sounds – Compendium	First off, you should know that this mod is much more than merely just replacing existing sound files in the game with different ones. Rather, the aim of ISC is to greatly expand the functionality and scope of the audio in Skyrim.	lazyskeever	05/06/2014	357,001	O termo “music” é mencionado neste <i>mod</i> quando o autor do <i>mod</i> estabelece um paralismo entre a realidade e os acordos numa melodia contrapontística.
	Improved Combat Music	Hello! My name is Skorcorcs and i am a EDM producer. I love skyrim and its atmosphere, but i always felt like the vanilla skyrim combat music did not have enough power and i never really felt excited when fighting strong creatures.	skorcorks	18/05/2015	7,722	Este <i>mod</i> baseia-se na equalização da música da banda sonora original para combate.
	IMRP	Intro Music Replacement Project or IMRP for short replaces Skyrim's default maintheme whit sounds i had record from within the game of Skyrim.	CrazyWolfGamer	23/12/2011	114	Substituição da música do menu inicial do videoj

						ogo por efeitos sonoros do mesmo.
	Intermittent Silence	The music of Skyrim is fantastic, but the weak point of the game is that there's virtually no break in it. This mod changes that by adding periods of silence for most circumstances.	Domhnall	18/08/2013	444	
	Kill The Orchestra	This mod installs silent music files which the game will load instead of the original music, disabling the music. You choose which music to disable by type (...)	alt3rn1ty	28/03/2014	6,398	
	Louder Footstep Sounds	I got sick and tired of not hearing the footstep sounds in game without jumping through hoops and making mods to the .ini files. I decided to 'adjust' the footstep sound files to make them much louder. These are the original game footstep sound files all I did was increase the volume by nearly 300%.	Oldwolf58	26/11/2012	31,802	O termo "musical" é referido nas definições pessoais do utilizador.
	M Bison YES - Level Up Sound Replacer	The vanilla level up music was incredibly over dramatic, so this just seemed necessary. M Bison's Quote from the Street Fighter cartoon. "YES! YES!"	Demiyqxzurge	19/02/2013	540	
	main menu music mute	i am playing without music at all so there is only nature sounds. and made this little mod for my self, as far as it is all quiet i made it so that there is no menu music for main menu. Changes only main menu music to be quiet.	datto1	01/06/2013	200	
	Mimi Page Dovahkiin	Mimi Page has very kindly provided me with	gloomfrost	21/01/2012	9,620	"The music can be

	Female Victory Cry	just the voice tracks for drum roll please.... A FEMALE Dovahkiin Cry!!				included or excluded from all the versions"
	MLG Audio Overhaul	-This mod changes many sounds in the game to use the infamous MLG quotables.	DarnellNugget	25/10/2014	1,854	Mod pouco claro, menção de "bard music" apenas.
	Moments of Silence	This little mod adds 10 silent tracks (1 to 10 minutes long) to explore, dungeon and town playlists. All it means that you may not get music for quite some time with allows you to enjoy the atmosphere of the place you are in.	taro8	13/04/2014	2,370	
	MORE Additional Player Voices for Skyrim	Tired of being mute ? Additional Player Voices for Skyrim allows your character to speak at several occasions. Currently, it is not possible to have multiple PC voices installed. So you have to choose and install ONLY ONE. See the different available voices below.	gawan	26/09/2012	62,377	O termo "music" surge apenas nos agradecimentos a outro utilizador.
	Morrowind levelup sound replacement	Replace the Level Up sound of skyrim with the Morrowind's Level Up sound.	Hyrul	15/01/2012	2,767	O termo "music" apenas é mencionado nos outros mods musicais do utilizador.

	Morrowind Song Remover	This mod removes the song "Silt Sunrise" from Skyrim.	Kyosho	13/11/2011	452	
	Music Mods Merged	This mod uses the following mods Fantasy Soundtrack Project, Immersive Music, Musical Lore, Celtic Music in Skyrim, Symphonies Of Skyrim, JDR soundtrack compilation, Creepy Dungeons Music, Magic College Music - Songs for Academy, Improved Combat Music, Oblivion and Morrowind Soundtrack	IAreBob	27/07/2015	12,908	
	Music Mods Merged - Spanish - Translation Of Franky - TOF	Traducción total y completa al español de todos los textos que incluye el mod original : " Music Mods Merged " http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/68256	EHPDJFrANKy	08/08/2015	93	
	Music when mounting	It plays a specific music file you convert to xwm whenever you mount a horse. You could see it as some kind of "horse radio". When you dismount, it ends the music and goes back to the usual Skyrim bgms.	wtfmanreally	22/12/2012	1,144	
	No Combat Music	While the combat music behavior is much better in Skyrim than it was in Oblivion I simply don't like combat music. This plugin disables combat music completely. Regular music will keep playing during combat so there is no pause or anything like that, combat music will simply never start when combat starts.	Phitt	25/12/2011	9,309	
	No Discovery Sound	Whenever you discover a new location or town a loud sound of a drum (of some sort) will play and sometimes it feels like a jumpscare, which I don't care for.	Apocryphall	05/01/2014	381	

	No Explore Music	Basically, all this mod does is remove music when you are out in the world, exploring.	Jay33721	22/12 /2012	414	
	No finale for combat music	No finale for combat music. combat music starts to fade out one second after combat ends.	qaz099	26/06 /2013	178	
	No music for Dragon Soul Absorb or Word Of Power Learn	After killing over 50 dragons, I sure got tired of hearing that loud music every single time. The same happens each time you learn a new word of power. This mod silences that music. Simple as that!	dream0011111	11/04 /2012	785	
	Oddworld Death (Sound Replacer)	Replace death/failure music with a familiar sound from Oddworld: Abe's Oddysee/Exoddus	AKeithY	21/05 /2016	87	
	Personalized Music - Add your own music to Skyrim	This mod lets you add your own choice of music -- some 1200 tracks in fact! -- to Skyrim by some simple converting and renaming of files. No original game music will be deleted or overwritten. Your added tracks will be played in addition to the tracks already in Skyrim.	No_Aardvarks_ Allowed	19/03 /2012	209,844	
	Player Home Tavern Music	What this mod does is change the music in the player homes to the background ambient music you typically hear in taverns. I made this mod because the change made more sense to me than just the random town music Bethesda used.	Voraxith	25/05 /2012	1,995	
	Pluginless True Silent Explore Dungeon Town Tavern music	Now you can adventure while listening to the birds and the bees and the spiders and the skeletons and the ghosts with no music except when fighting for your life against dragons and strong enemies.	iamthemithras	27/07 /2016	27	

	Profane Skyrim - Animals	This mod changes the sounds enemies make. They scream obscenities, they swear; they are just profane and vulgar.	BOBONATOR2	07/03/2012	3,074	“Upcoming: (...) Music overhaul!”
	PSYRIM Music Overhaul (Unofficial DLC Add-on)	I Miss DLC Psyrim Music Psyrim Need the Original from meathax for the Full Experience	ww13	24/02/2016	411	
	Quiet Dungeons	Getting tired of hearing those annoying looping ambient and wind noises in the background in dungeons and caves? This mod removes those pesky acoustic sounds and makes the dungeons peacefully quiet while the only sounds you hear are wood creaks, rodents, water drips, etc.	banzaigtv	10/02/2012	12,989	
	Quiet Magic	This will slightly remove the noise from some of magic spells in Skyrim. I personally prefer the music, ambiance, weather sound etc compare to exploding sound when casting spell, more balanced.	Spoiler	14/01/2015	376	
	Quiet Sovngarde	This mod was made for a request This removes the music from Sovngarde.	MinisterTanner	16/08/2013	50	
	Resonating Roots - Nirnroot Sound Replacers	So, staying true to the original, I engineered a completely new sound for Nirnroots with FL Studio's: Harmless.	Talwick	28/09/2016	523	“FUTURE PLANS : Creating a 'tone-less' sound that will not conflict with any music - perhaps some

						sort of synthetic breathing sound ”
	Reward Music Silencer	I noticed an annoying bug which crept up on me recently, where the music cue used when clearing a dungeon, or something similar, was playing at random. It would most often play just after fast-travelling, but also when just running around. Got on my nerves, so I turned it off completely.	MrFacepalm	26/02/2014	39	
	Scifi levelup sounds	This replaces normal level up sound and music in levelupmenu with weird scifi-like ones.	raatorotta	15/01/2012	294	
	Severin Manor Music Fix	It irritated me that after Councilor Morvayn gave me the keys to Severin Manor, that it still had the dungeon music. This simple, little mod simply changes the music for that cell to the normal Solstheim exploration music.	EnlilofNippur	20/03/2013	445	
	Severin Manor noise replacer	This small mod replace sepulchral noise in Severin Manor on Solstheim.	cptPauer	05/12/2015	72	
	Silence Is Golden - No Skyrim Music (customizable)	Silence Is Golden is purely for immersion and for those Skyrim players who want a nice peaceful game free of the Jeremy Soule soundtrack music and other immersion breaking sounds	grazman	03/11/2015	1,046	
	Silence of Skyrim	Silence of Skyrim is an immersion mod created for you by me, GamerPoets team member Sleggo, that aims to silence and create variations for sounds in game that break immersion, prove	GamerPoets	29/11/2015	552	

		annoying, or are just too loud.				
	Silence of the Divines	This mod removes the music score in all the "sacred" locations of Skyrim and, also, it modify the acoustic spaces of them (acoustic reverbs). This is for immersion experience when you visit one of these locations.	mannygt	09/09 /2013	1,739	
	Silent Skyrim - No Music	Pretty simple, stops Skyrim's default music from playing. Increases immersion. Why did I create this? Because, I prefer to play without music. I find it very peaceful, especially with Audio Overhaul for Skyrim.	knightspk2	12/11 /2013	3,065	
	SIMPLE Combat Music Remover	This mod SIMPLY replaces the Combat Music tracks with silent tracks, effectively silencing them without using scripts or any other edits to your game.	CEMN	15/06 /2016	215	
	Sithis voice	This mod add a 3 sound effect files (in your data/music folder) to the gameplay. they play randomly when you travel and do your thing...	pompaboom	02/09 /2013	1,155	
	SkyRadio	YOU control Skyrim's Sounds! Import your own music, and have it play on demand! No tracks play over it! No more combat music to drown out beautiful ambient! Choose whatever Music YOU want! Classical! ROCK! D-D-D-Dubstep! NO ONE WILL JUDGE YOU. Except Sheogorath, he can Judge whatever he wills.	supernasty pants	12/04 /2012	54,776	
	SkyRadio JP-translation FILE	Original Mod:"SkyRadio" http://skyrim.nexusmods.com/mods/15024 ????????????Skyrim Strings Localizer	kazamatengu	10/10 /2012	774	

		?????????supernastypan ts?????				
	Skyrim Laugh Track mod	This mod adds laughing audience sounds every time you break a lockpick, fail to create a useful potion, try to shoot from an uncharged magical staff and fail at performing a shout.	KereeMelange	26/11/2011	23,884	
	Skyrim Main Menu music replacer – mute	Mutes Skyrim main menu. Actually replaces Skyrim main menu music with a mute sound file.	Bluezone	24/03/2013	175	
	Skyrim Muted Menu	This is a simple mod to replace the Skyrim main menu music with a looped 5 seconds of silence to both make the menu less obnoxious and also to speed up boot times on lower end systems.	Superandultra	28/11/2016	122	
	Skyrim Sounds and Musics Reborn	1) eliminates the cave/mine/dungeon/fort and ruin (terrible) loops 2) adds a short silence between 2 different music and sound effect tracks 3) vanilla music tracks are partially replaced and new tracks has been added 4) adds new sound effects 5) all new musics and sound effects are differentiated by dungeon kind	adolphen	09/02/2016	998	Sem informações sobre a origem das faixas. O mod é de outro autor sem meios de contacto.
	Skyrim Trailer FUS ROH DAH - No music or cut off	Please leave some criticism/endorsements. I replaced the boring fus..... roh dah with the FUS ROH DAH from the trailer. There's no music or cut off	itstheDog	08/12/0211	7,698	
	SkyrimSoundTools	1) You'll also need a program/website for transcoding mp3 to wav if you need to do that step.	DeathVest	24/01/2012	2,447	Série de instruções.

	Smarter Combat Music	Inspired by this Reddit thread, Smarter Combat Music disables the game's own handling of the combat music and replaces it with a more nuanced, customizable system.	verteiron	01/03 /2014	16,378	
	SMMR Replace skyrim music	A how to guide with converter and folder structure.	nukeclear	07/05 /2013	737	
	Solstheim house music tweak	This mod changes the music of those houses to be more hospitable and generic, using the same playlist that runs while exploring Solstheim. Not a very dramatic change, but at least I think it's a change for the better.	saajveh	07/02 /2013	453	
	Some Annoying Skyrim Sounds Changed	Some of the irritating or unnecessary sounds of Skyrim altered or removed! If you have a particular sound that you would like altering let me know!	SoulMasterII	08/01 /2013	1,986	
	Stone door sound	replaces mane menu music with heavy stone door opening sound	datto1	08/08 /2012	328	
	Swearing Draugrs - Sound Replacement	Sick of Draugrs speaking in Dovah language all the time? Exploring dungeons got boring? This mod changes Draugr's voice to the mortal one. And it just gets better, because they swear a lot. Music to the ear isn't it.	vladdyvostok	29/06 /2013	3,632	
	THAT KILLED HIM	A simple sound replacement mod I made in about 7 minutes. Replaces the "RIP you died" music with Jim Ross proclaiming that you've been killed and, potentially, bifurcated.	DSandman	09/04 /2015	225	
	The Witcher Voice Pack - Geralt of Rivia	The Witcher Voice Pack was originally just a small, personal project of mine for my Witcher playthrough by using the voice files from	zigen1111	31/07 /2016	1,822	

		imAarwyn's awesome Geralt of Rivia Voiced Follower. Since then, quite a few users were requesting if they can also have the voice file.				
	Witcher 2 Sounds ingame	Schluss mit der eintönigen Skyrim-Musik. Dieser Mod ersetzt die Skyrim-Sounds durch Witcher-Sounds.	Soraya0609	25/05 /2012	6,526	

C. Entrevistas realizadas¹⁰⁷

Adamm Khuevrr (22 de Dezembro 2017)

1. How did you get involved in the modding community, such as an user/player and as a modder yourself? Why? (or, at least, involved in a modding team)

I started off being involved in modding communities through interest in voice acting (Composing followed shortly thereafter). I thought it would be cool to be able to contribute whatever I could to a game universe that I was already a fan of.

2. What motivates or motivated you to make or contribute to mods, specifically music mods?

A motivation for me was to be able to expand upon a pre-existing idea and do something a bit new in a familiar environment. I'm really interested in experimentation in general.

3. Concerning the original music mods – music composed specifically for this effect – what's your previous formation that enabled your musical composition? Are you a professional composer, an amateur, self-taught, something else? Did you invest in that formation to compose for the game or did you use those previous tools for the mods you created?

I am self-taught with no formal training. I had already been making music on the side before but it was songs with lyrics than actual "soundtrack" music. It wasn't such a big leap to composing since I had some understanding of music creation.

I used whatever tools I had acquired previously (Such as DAWs and VSTs) and was fortunate enough that it worked well enough at the time. The biggest thing I invested into was time to learn how composing even worked. Since Falskaar was my first attempt at a soundtrack, I had to figure everything out along the way.

¹⁰⁷ Entrevistas realizadas por email aos autores dos mods através da identificação do seu nome de utilizador e nome real, se fornecido, do compositor, organizadas por ordem alfabética relativa ao nome. As datas indicadas são as correspondentes às últimas respostas recebidas de cada utilizador.

4. What resources did you use to compose? (this includes literally everything you worked with to compose and build the mod(s), like musical softwares, recordings, modding tools, etc.)

The only resources I used to compose was a MIDI keyboard and Cubase (with whatever VSTs I had at the time).

5. Do you have any sheet music/written registration of the music you composed? If so, is it possible for you to put any of them available for me to proceed to some musical analysis and use them as attachments in my dissertation? (with all the identifications, copyrights, thank you notes, etc.) If you do help me with this part, we can always discuss what sheet music tracks are more important for me that you can 'borrow'

I do not unfortunately and this is because of me not having formal training. I do not know anything about music theory or even the name of the keys on a piano, so creating sheet music is something alien to me.

6. From what previous musical materials (such as, for example, the original scores from previous *Elder Scrolls* and *The Elder Scrolls V: Skyrim*) did you get any ideas, inspiration, etc. to compose music for the mod you participated in?

In Falskaar's case, I took some inspiration from the Elder Scrolls IV: Oblivion (For example, using the harp more frequently as a main instrument), as well as whatever I thought would sound interesting.

7. The term/concept of *immersion* is very recurrent and present in multiple mods, even the ones in the category of *Audio, Sound and Music* for *TES IV: Oblivion* and *Audio - SFX, Music and Voice* for *TES V: Skyrim*. What do you understand by immersion and what's your opinion on the discourses concerning music mods about the improvement of this concept and even the game(s) through the music composed for those mods? Do you also share those ideas?

For me, immersion is being able to be sucked into a game's world and having everything fit perfectly together in a way that you makes you "forget" you are playing the game. For music and voice acting, the biggest thing is quality in terms of sound. This is something I was not able to deliver at the time of the vanilla Falskaar soundtrack (My

tracks didn't blend well with the live orchestration by Jeremy Soule with mine being made with older sounding orchestra VSTs). Having the two soundtracks play one after the other (with the obvious quality difference) makes you go "Wait, what?", taking you out of the immersive moment because it sounds so jarring. But it's a progression through life and you learn along the way and improve.

8. How does the process of uploading and sharing the musical mod you put on the *Nexus* site occur (or what's your part in that process in the case of *Falskaar*)? The *Falskaar* mod has more than 2m downloads. How did you contribute for the advertisement of the mod and gained visibility (= downloads, endorsements, likes, etc.)?

Since my soundtrack was included in the package of *Falskaar* as a whole on *Nexus*, Alexander (*Falskaar*'s director) handled all of those duties. I did what I could with spreading the word that *Falskaar* was being released.

9. What's your perspective on the role of the cybercommunity in the *Nexus* sites and forums? Do you also use other social networks to promote your work as a composer for games and/or other mediums?

I think cyber-communities like *Nexus* and such are fantastic. To be openly communicating with mod creators and having instant feedback is very valuable. I don't really use any social media, though I probably should.

10. Giving that the practice of modding is essentially a complex interaction between users, players, modders, etc., and that a practically all of the material is produced for free for specific games, do you ever expect to earn anything else besides downloads, users' feedback, endorsements, online visibility, etc.? Many modders discuss not the possibility of gaining any money but a place in the industry, for example. What are your thoughts on this phenomenon?

The experience of creating is much more important than making money I think. In that regard, the experience you gain can help you gain a place in the industry where you then WILL make money working on what you love. I don't think it's a good idea to have payment on the forefront of your mind when modding.

Though I suppose it would be a different story if composing/modding was my main method of supporting myself (At the moment it's just a hobby that I pursue every once in a while).

Alex Cottrell (5 de Janeiro 2017)

1. Did you get involved in the modding community, such as an user/player and as a modder yourself (or, at least, involved in a modding team)? How and why?

I was about 15 years old when I starting working on the music for *Adash: City of Magic* - I was a big PC gamer at the time (and still am to a lesser degree) and had tried my hand at some simple modding for a variety of games, but nothing that had me acting as part of a wider community until *Adash*. But when the creator of this particular mod contacted me via my music Myspace page (which tells you how long ago it was!) it opened me up to the idea of contributing to a worldwide effort to maximise the potential of our favourite video games. After that I ended up working on sound and music for quite a few mods, most notably [Company of Heroes: Eastern Front](#), for which I became a member of the team Archaic Entertainment.

2. What motivates or motivated you to make or contribute to mods, specifically music mods (also music to share online, specifically music for media - films, games...)?

To answer the first part of this question: My core motivation to work on mods came from a fundamental artistic desire to create, refine my craft and meet like-minded people. It's the ultimate practice space for one's ideas without the pressures of commercialism, whilst at the same time having the ability to comment on and respond to a commercial product in the most literal way possible. Music mods like [Oblivion Symphonic Variations](#) are usually pet projects of budding composers (like myself at the time) who are inspired and just want to practise writing music that you might expect to hear in a game like this - and the modding community is a large established audience from which to gain feedback.

Using *Adash* itself as an additional example - *Oblivion* was a game in which players found the game's systems to be very compelling but that it occasionally lacked diversity in its presentation (especially voice acting and quests). So LordKain (*Adash*'s creator) puts together a modification that tweaks those problematic areas by creating new content, and likewise as the prospective content of the game expanded, so did the music and sound. In addition, I think there's something to be said for how custom music can

add a sense of legitimacy to a community project because it makes its content seem very 'complete', like an unofficial expansion. Knowing that it's being made for free and made available for free, but attracting the efforts of artists from multiple disciplines suggests a collective effort to produce a quality result and helps build an even wider community.

...Do you need a different approach when composing for a film or for a videogame?

So the second part of this question is big one and I won't attempt to answer it in full here, but the obvious difference between film and games is the level of linearity. Every time you watch a movie scene it's the same, so when you score for film you can account for the 'beats' or important moments and transitions in the scenes and write music according to that. But in a video game, those 'beats' are usually triggers (such as starting combat, entering a new area etc) and there's no way to know when that's going to happen because it's mostly up to the player. In *Oblivion*, much of the soundtrack is just purely for atmosphere and gives the game its tone - it swells and falls and a lot of Soule's music is very Romantic - but if it actually matches what is happening on screen then it's a complete accident (excepting the triggered combat music), whereas if *Oblivion* were a film those shifts in the music would be by design.

3. Concerning the original music mods – music composed specifically for this effect – what's your previous formation that enabled your musical composition? Are you a professional composer, an amateur, self-taught, something else? Did you invest in that formation to compose for the game or did you use those previous tools for the mods you created/participated?

When you say formation, do you mean education and equipment? I was only a teenager when I wrote the music for *Adash* and it was the first mod I ever worked on. I bought my first proper orchestral sample library (East West Symphonic Orchestra) specifically for *Adash* so as a kid at the time it was a step up from writing music for games that existed only my head! That was nearly a decade ago now and at the moment I'm a professional composer and producer. My composition skills are almost entirely self-taught.

4. What resources did you use to compose? (this includes literally everything you worked with to compose and build the mod(s), like musical softwares, recordings, modding tools, etc.

For *Adash*, I was using Cubase 4 and Propellorheads Reason as my DAW (digital audio workstation) and, as previously mentioned, bought East West Symphonic Orchestra - a virtual instrument - specifically for it.

5. Do you have any sheet music/written registration of the music you composed? If so, is it possible for you to put any of them available for me to proceed to some musical analysis and use them as attachments in my dissertation? (with all the identifications, copyrights, thank you notes, etc.) If you do help me with this part, we can always discuss what sheet music tracks are more important for me that you can 'borrow' 😊

I didn't write any sheet music for this particular soundtrack, I only have the MIDI information and Cubase/Reason sessions.

6. From what previous musical materials (such as, for example, the original scores from the *Elder Scrolls* games and specifically and *The Elder Scrolls IV: Oblivion*) did you get any ideas, inspiration, etc. to compose music for the mod you participated in?

I absolutely took inspiration from Jeremy Soule's scores for both *Oblivion* and *Morrowind*, as well as Howard Shore's *The Lord of the Rings* soundtrack. I have always loved classical and orchestral music so a lot of my approaches toward instrumentation came from that, despite having no formal musical training at the time.

7. The term/concept of *immersion* is very recurrent and present in multiple mods, even the ones in the category of *Audio, Sound and Music* for *TES IV: Oblivion* and *Audio - SFX, Music and Voice* for *TES V: Skyrim*. What do you understand by immersion and what's your opinion on the discourses concerning music mods about the improvement of this

concept and even the game(s) through the music composed for those mods? Do you also share those ideas?

Whew, this is another massive question and game immersion was a subject I covered several times in essays when I was at university so I'll try and answer succinctly! Psychologists usually describe what we think of as game immersion as 'spatial presence'. Game immersion is often when a player begins to feel like they are actually 'there' in the game world, and as a result their behaviour will alter and they become more likely to consider choices that make more sense within the spatial context of the game. For example, rather than using a 'fast travel' system designed for convenience an immersed player might choose to walk or drive because that more closely demonstrates their action on the part of the internal character, rather than the external player, despite any associated disadvantages of making that choice. Most importantly though, immersion becomes really confusing as a description if it's used shorthand for 'realistic' and I don't think it should be confused with a game's level of physical agency it gives the player - games that are not first-person, or have no avatars for the player to 'inhabit' can still be immersive because of their accuracy of feedback or emotional investment or just attention to detail, like *Football Manager* for example. Although a player might not be able to inject their sense of self spatially into the game like you can with *Oblivion*, you can make the game an extended part of the real world (like *Football Manger* players wearing suits - see the book '*Football Manager Stole My Life*'). I think immersion is better seen as the game being meaningful enough to alter the player's behaviour and emotional experience both in and out of the game world. Conflation between agency and immersion is one of the reasons why I personally think many recent VR games are kind of crap (but that's a different conversation...)

Music and immersion in games is a weird topic because it seems inherently contradictory. Music doesn't naturally occur in real life without a performance or broadcast of some kind so, to be immersive, music in games has to exist at a level of awareness that is consistent with the rest of the game's 'sound world'. That can mean providing feedback that's as accurate as the rest of the audio - most commonly seen in the safety/danger binary that most games have. It's also why games have started using

more and more adaptive music so that changes in the soundtrack are less noticeable and the sound and music become one large soundscape that contributes to the sense of you, the player, being the focal point of all the game's resources, thus making it meaningful.

8. How does the process of uploading and sharing the musical mod you put on the *Nexus* site occur (or what's your part in that process in the case of [Adash - City of Magic](#))? This mod has more than 20k downloads. Did you contribute for the advertisement of the mod and gained visibility (= downloads, endorsements, likes, etc.)?

I wasn't involved with the uploading of the mod itself, but I help with a little bit of promotion by posting it on forums. Other than that though, my role was almost entirely limited to composing the music.

9. What's your perspective on the role of the cybercommunity in the *Nexus* sites and forums? Do you also use other social networks to promote your work as a composer for games and/or other mediums?

Modding websites basically ARE the community and it's entirely because of the work of the creators that these sites and forums exist at all. Without the creators, they're just game forums like PC Gamer, NeoGAF etc. And yes I'm on pretty much all the social networks - [links on this page of my site](#).

10. Giving that the practice of modding is essentially a complex interaction between users, players, modders, etc., and that a practically all of the material is produced for free for specific games, do you ever expect to earn anything else besides downloads, users' feedback, endorsements, online visibility, etc. concerning the mod you participated in? Many modders discuss not the possibility of gaining any money but a place in the industry, for example. What are your thoughts on this phenomenon?

I think I earned a grand total of £4 which somebody donated to me for a download of the [Adash soundtrack on bandcamp](#)! I was only a kid at the time of writing the *Adash* music, I never had any thoughts of making money from it. In fact the most exciting part was just that a complete stranger wanted me to write a soundtrack from them and the feedback I got from players was really encouraging.

I don't know if there's much truth to the modding scene 'opening the door' for people wanting to work on games for a living, as if they will get scouted by the developers of the original game (though it has happened a couple of times, they appear to be the exception and not the rule). Instead, modding is a good place to create a place in the industry for yourself. As I mentioned earlier, it's like a practice space where you hone your craft, and it's in this space that you can show yourself and others what you're capable of. If what you create is high quality and you have lots of people downloading it then it's reasonable to expect that you've got a product or service someone will happily pay for. The key part is the community and creators though, it's the people that you meet that really matter. I can trace a lot of the paid work I do for games back to the modding community because that's where I first met a lot of the people I now work with. As well as making friends and having a good time, if you demonstrate that you're serious and reliable, your name will stick with people should they or someone they know end up needing to hire someone like you in the future.

evilbluekoala | Arne Goyvaerts (30 de Outubro 2016)

1. How did you get involved in the modding community, such as an user/player and as a modder yourself? Why?

I have only started using mods for TESIV: Oblivion. The first mods I used were companion mods and gameplay overhaul mods. It was only later I came up with the idea of writing music inspired by the game. Not long after that I noticed I could make the music appear in the game itself by just swapping around and renaming mp3's in the right folders. Then I uploaded it all to the Nexus and there: I had my first contribution to the modding community :).

2. What motivates or motivated you to make mods, specifically music mods?

It's fun, challenging and fairly hassle-free (mainly because I get to be my own boss :))

3. Concerning the original music mods – music composed specifically for this effect – what's your previous formation that enabled your musical composition? Are you a professional composer, an amateur, self-taught, something else? Did you invest in that formation to compose for the games or did you use those previous tools for the mods you created?

I'm primarily self taught. I did do 4 years of jazz guitar, but that formation is kind of far apart from arranging for an orchestra. I had limited training on the piano when I was about 10 years old, but I was always too preoccupied trying to create stuff on my own. That being said, I have rather limited theoretical knowledge and my reading skills are quite awful because of the lack of motivation of learning it properly... Orchestral arrangement I kind of picked up by reading books and listening to orchestral music for hours on end. So I'd label myself more of an enthusiast who does all this for the fun of it. Technically composing is a 'second job' for me, but that only happened because of how the tax system in Belgium forces you to label it as an official occupation if you earn more than 1.000 euros per year doing it.

4. What resources did you use to compose? (this includes literally everything you worked with to compose and build the mod(s), like musical softwares, recordings, modding tools, etc.)

As music mod is actually just a collection of music files (mp3/ogg/wav) the only tools were the music production tools. For me that means Cubase as my DAW, various virtual sound libraries or VSTs like East West Quantum Leap Orchestra Platinum, convolution reverb effects, mastering effect Ozone to name a few.

5. Do you have any sheet music/written registration of the music you composed? If so, is it possible for you to put any of them available for me to proceed to some musical analysis and use them as attachments in my dissertation? (with all the identifications, copyrights, thank you notes, etc.) If you do help me with this part, we can always discuss what sheet music tracks are more important for me that you can 'borrow' 😊

I have to disappoint you on that one. I used to have rough sketches of the songs lying around, but once they are fleshed out and recorded in Cubase, I don't keep them...

6. From what previous musical materials (such as, for example, the original scores from *The Elder Scrolls IV: Oblivion* and *The Elder Scrolls V: Skyrim*) did you get any ideas, inspiration, etc. to compose music for your mods?

When I wrote the Additional Music Project the scores for Oblivion and Skyrim were obvious influences. Other scores that made a deep impression on me are the Halo series, Bioshock series, World Of Warcraft and The Witcher series. I turn to John Williams' scores quite often because he's still my big hero when it comes to writing an arranging. Other composers I like are Alan Silvestri, Danny Elfman, Thomas Newman and Hans Zimmer.

7. The term/concept of **immersion** is very recurrent and present in multiple mods, even the ones in the category of *Audio, Sound and Music* for *TES IV: Oblivion* and *Audio - SFX, Music and Voice* for *TES V: Skyrim*. What do you understand by immersion and what's

your opinion on the discourses concerning music mods about the improvement of this concept and even the game(s) through the music composed for those mods? Do you also share those ideas?

For me immersion is pretty much all what gaming is about. The fact that these immersive experiences keep on getting better and better is probably the reason why I'm still gaming now that I've turned 30 this year. I grew up playing point and click adventures from Lucasarts, then FPS came along with Doom and Quake, and as I got older I got into RPG's. If you take the evolution of FPS as an example, the first Doom game was incredible when it came out. You'd run around fighting off the forces of Hell, completing levels and looking for secrets. Fast forward to Call Of Duty: Modern Warfare many years later, where you pretty much play through a Michael Bay movie. The first time you experience such a thing it completely blows you away. Now of course, after the 10th sequel or whatever, it gets old and dragged out for the sake of making money. But the point is that these experience get more intense, captivating and immersive. Then good audio and sound design is kind of the icing on the cake that can make a good game great. Prime example of this is The Witcher 3: Wild Hunt. That game was pure craftsmanship from the writing, the graphics, the gameplay, the acting, the sound and the music on down it was just a complete, unforgettable experience. And now with VR popping up around the corner, immersion is about to be taken to yet another level.

8. How does the process of uploading and sharing the musical mods you put on the Nexus site occur? Your *Additional Music Project (Skyrim)* mod has more than 60k downloads and the *Additional Music Project I, II and III (Oblivion)* mods have more than 10k downloads. How did you 'advertise' your mods and gained visibility (= downloads, endorsements, likes, etc.)?

I never really advertised my mods in any way. The succes of Additional Music Project was just a result from user-to-user communication and the rating (endorsement) system. I had also put up AMP on Steam and there it was the top rated mod for about 3 weeks. That of course helped a lot for this mod to get some traction. I had also made the habit of putting all the tracks up on Youtube so people could check them out, I guess that helped as well.

9. What's your perspective on the role of the cybercommunity in the *Nexus* sites and forums? Do you also use other social networks to promote your work as a composer for games and/or other mediums?

I love the fact that something as Nexus exist because it offers all kinds of people to share their work and get feedback. So for me it's kind of invaluable, because without the community I would have never been able to share my music with so many people. There was also a particular nice guy on the forums who explained to me how I needed to use the Creation Kit, in order for me to get my music working in the game. So without Nexus and the community, the only persons to have heard my music would be my parents and close friends or something :).

As for social network sites: facebook, soundcloud, bandcamp and youtube.

10. Giving that the practice of modding is essentially a complex interaction between users, players, modders, etc., and that a practically all of the material is produced for free for specific games, do you ever expect to earn anything else besides downloads, users' feedback, endorsements, online visibility, etc.? Many modders discuss not the possibility of gaining any money but a place in the industry, for example. What are your thoughts on this phenomenon?

I'm quite sure I don't have what it takes to truly be a part of the gaming industry. I don't like stressy environments, pressure and I like the fact that I have plenty of spare time to do other things. If you want to be a composer, you need to be willing to live the life of a composer and so far I've been perfectly comfortable not living that kind of life. Making AMP has given me some opportunities and I am technically a part time composer now, but I'd like to keep things very small and cosy in the time to come. As to earning money, people have been kind in donating or purchasing work I've made, which is always a nice way to know you're work is appreciated. But it's true that modding is not something that will get you a living, but can act as a gateway to getting into a very crowded industry. I think this is a very good evolution, giving people the tools to prove themselves and be able to surprise even the most respected industry veterans. For me it's all just fun and games, really :).

gmlion | Gianmarco Leone (2 de Janeiro 2017)

1. How did you get involved in the modding community, such as an user/player and as a modder yourself? Why?

It all started with Morrowind some times ago. I really enjoyed the game, and ended up using many mods to customize the game and make it last much longer. Coming to Oblivion, I discovered the wonderful “Oblivion Symphonic Variations”, so I challenged myself to do something similar when Skyrim would come out, and then I did.

2. What motivates or motivated you to make mods, specifically music mods?

I’ve always hacked on some way with videogames since Doom 2 came out when I was at primary school, and I always had interest in music. In addition, I loved Soule’s work on Morrowind and afterwards on Oblivion.

3. Concerning the original music mods – music composed specifically for this effect – what’s your previous formation that enabled your musical composition? Are you a professional composer, an amateur, self-taught, something else? Did you invest in that formation to compose for the games or did you use those previous tools for the mods you created?

I’m a professional music composer, and currently I’m the co-founder of a videogame software house, where I follow all the audio production pipeline - and then some more. When I made Dawn of Hope, I already had some professional experience in composition.

4. What resources did you use to compose? (this includes literally everything you worked with to compose and build the mod(s), like musical softwares, recordings, modding tools, etc.)

To be honest, the “Dawn of Hope” mod is currently not in perfect fit. I used the original modding tools when the game came out, but they didn’t allow the music tracks to be compressed, so its size it’s way bigger than it could be. I was said compressing tools came out afterwards, but I didn’t had the time to work on it afterwards. As for the composition, the musics were made in Cubase with various virtual instruments, where

the larger part of instrumentation comes from Eastwest Gold Orchestra virtual instrument.

5. Do you have any sheet music/written registration of the music you composed? If so, is it possible for you to put any of them available for me to proceed to some musical analysis and use them as attachments in my dissertation? (with all the identifications, copyrights, thank you notes, etc.) If you do help me with this part, we can always discuss what sheet music tracks are more important for me that you can 'borrow' 😊

Sadly, I never made proper sheet music for the tracks. Could any other resource be of any use? I can send you Cubase project files, for example. You can extrapolate sheet from them, but I'm afraid it would need a fair amount of editing.

6. From what previous musical materials (such as, for example, the original scores from *The Elder Scrolls IV: Oblivion* and *The Elder Scrolls V: Skyrim*) did you get any ideas, inspiration, etc. to compose music for your mods?

I tried to stay close to Soule's style while composing, so yes, both Oblivion and Skyrim were an inspiration, and I would also add Morrowind to the list. Also, as mentioned above, the wonderful Oblivion Symphonic Variations were a great source of inspiration.

7. The term/concept of immersion is very recurrent and present in multiple mods, even the ones in the category of Audio, Sound and Music for TES IV: Oblivion and Audio - SFX, Music and Voice for TES V: Skyrim. What do you understand by immersion and what's your opinion on the discourses concerning music mods about the improvement of this concept and even the game(s) through the music composed for those mods? Do you also share those ideas?

I have no knowledge of discourses on immersion and music mods, but I can share my thoughts. I think that, when adding something to the "lore" of a game like Skyrim, the best you can do is pay respect to the artistic choices made in the making and try to "improve" on what has been already built. Skyrim has a life, a nature, a character of his own way before you add something to it, so I like to think of the modding as the art of enriching that character, giving it new ways to express. And I like to think of myself as a

modder as someone who contributed in creating a collective shared lore. In a certain way, giving Skyrim a life of his own by the work of the modding community, and a life the original creator would not see as a menace to their original vision. On the other hand, I found many mods to be much more “brutal” in their redesigning of key aspect of the game experience, probably using terms like “immersion” as a way to justify the act. I don’t really get it. For example, I well remember the horror in hearing “The Last of the Mohicans” after installing a mod - I don’t want to recall its name :)

8. How does the process of uploading and sharing the musical mods you put on the Nexus site occur? Your Dawn of Hope Music Addon (Skyrim) mod has more than 11k downloads. How did you 'advertise' your mods and gained visibility (= downloads, endorsements, likes, etc.)?

I never did any advertising, on the contrary, I think I have also sabotaged myself a bit by putting the tracks to be listened on Spotify, which required a subscription :) My only strategy was to time the mod shortly after Skyrim was out, so I literally had been the first music mod available for Skyrim. It was intended, as I knew I couldn’t invest in any promotion afterwards, and I wanted it to have some visibility for a while.

9. What's your perspective on the role of the cybercommunity in the Nexus sites and forums? Do you also use other social networks to promote your work as a composer for games and/or other mediums?

I’m not an active member of the community. I used Soundcloud and Facebook to promote my works, but I’m never been less active at promotion like I am today. I feel that studying is a lot more worth my time :)

10. Giving that the practice of modding is essentially a complex interaction between users, players, modders, etc., and that a practically all of the material is produced for free for specific games, do you ever expect to earn anything else besides downloads, users' feedback, endorsements, online visibility, etc.? Many modders discuss not the possibility of gaining any money but a place in the industry, for example. What are your thoughts on this phenomenon?

In fact, I did earn some money with the mod, but in a quite indirect way. I put the track on Spotify and also published the album on CdBaby: as a result, the tracks were indexed by a music indexing service used by YouTube (among others). So, I started gaining some money as royalties when someone would put a Skyrim video on YouTube with my music and YouTube recognised its usage. The nice thing is that it didn't cost anything to any user or videomaker.

On a broader view, I think that the boundaries between modding and development are become everyday thinner. Modders gaining some place in the industry as a consequence of their mods are possible, but I think that the best place in the industry you can get nowadays is the one you make by yourself, and in this respect modding is the first step in that direction. There are notorious examples of this trends, in the form of game mods like Portal and DOTA, which then became games on their own. I think the same could apply to any mod ambitious enough to be a game on his own. Gaming engines are cheap, or even free (Unreal is free and you have to give royalties on your incomes) and you can basically get in the same position of a modding group by using a game engine and buying some assets. When you see things in this light, you will notice how thin are the boundaries between modding and "proper" game development.

Please note that the possibility of getting a place in the industry as an aim depends on the supply and demand on a specific specialization, and obviously on where you live. What I can say for sure is that music is a field with lot of supply and relatively low demand, so you'd better invest in making something on your own if you intend to do that professionally.

OrganicView | Jerem Pillot (25 de Novembro 2016)

1. How did you get involved in the modding community, such as an user/player and as a modder yourself? Why?

The first mods I think I ever used were probably Warcraft 3 skins and maps that my older brother found when we were kids. He would do that all the time, like show me the cool stuff he found for games like Unreal Tournament or Knights of the Old Republic.

Oblivion mods were probably the first ones I sought and used on my own, though that time again, my brother told me about them. So yeah, I started modding because my brother is into it, and I still love it today. It's a great way to add content to a game, just personalize your gaming experience, which is neat.

My knowledge as a modder probably comes from two things. The first one is that I wanted to create mods for Oblivion when I was a teenager. I'm not talking about music mods, the kind I make today, but armor mods, player house mods, quest mods, ect... It never really worked, but I gained a lot of knowledge by just trying. The second source is wanting, as a mod user, to be able to figure out and fix little problems and compatibility issues between mods on my own. Having used mods for a long time, this know-how kind of forms itself with experience.

2. What motivates or motivated you to make mods, specifically music mods?

I guess it's the same impulse as a lot of other mod authors, I just wondered if I could do it. The first track I ever wrote for a mod was for Oblivion, back in 2011 (those were never released by the way). At the time, I was just starting to really get into music production, and I really loved the Elder scrolls soundtrack, so I tried to pay homage to it.

Today, it's still the love for the games and their soundtrack that push and inspire me. My Fallout 4 mod is an example of this (<http://www.nexusmods.com/fallout4/mods/9663/>). I believe that video game music is fun to write, and making music mods is also a great way to show my work to a pretty broad audience.

On a more creative side, I also believe that giving yourself limits in the creation process gets better results. Say I write a track for Skyrim, this track now has to fit the Skyrim atmosphere thus imposing a creative limit that is inspiring. It's like a challenge, great way to get creativity going.

3. Concerning the original music mods – music composed specifically for this effect – what's your previous formation that enabled your musical composition? Are you a professional composer, an amateur, self-taught, something else? Did you invest in that formation to compose for the games or did you use those previous tools for the mods you created?

I do not have any formal music education. Most of my music theory knowledge comes from a guitar teacher I had, that taught me a lot about it. The rest comes from experience, trial and error, some online courses and tutorials on the Internet.

4. What resources did you use to compose?

I make my tracks with FL studio. It's usually just the host, because the sounds themselves come from Kontakt sample libraries (Adiagetto from 8dio, Emotional Piano and Apocalypse Percussion from Soundiron, Cinestrings and Cinebrass from Cinesamples, Damage from Heavyocity to only say a few - I own a lot of them), Omnisphere from Spectrasonics and recordings of my own guitars and bass guitar through FL. FX, mixing and mastering are done with FL internal tools. On the Skyrim Music Pack 1, I used another mod called Personalized Music to get my tracks into the game. My Fallout 4 mod is just replacing tracks from the original game, though I have made an (unreleased) beta with the Fallout 4 Creation kit that actually add the tracks without replacement.

5. Do you have any sheet music/written registration of the music you composed?

I do not use sheet music, I usually prefer to write directly with MIDI. If you want to know more about the music theory and scoring techniques I use, you can ask, but I

have to warn you that, because of my workflow, I usually do composition, arrangement and production simultaneously, which is a very different mindset to traditional writing and orchestration techniques.

6. From what previous musical materials (such as, for example, the original score from The Elder Scrolls V: Skyrim) did you get any ideas, inspiration, etc. to compose music for your mods?

All of the music I listen to is somewhat an inspiration for the music I make, and I listen to pretty much any genre. For mods, and orchestral/cinematic music in general, Jeremy Soule is a big inspiration, as are Thomas Bergersen, Bear McCreary (especially his Battlestar Galactica Soundtrack), and a lot of film composers (John Williams, Howard Shore, Danny Elfman, John Powell, ect...). My Fallout 4 mod also took inspiration from other artists (Aes Dana, Mike Gordon, Jack Wall, Clint Mansell to only cite a few).

7. The term/concept of immersion is very recurrent and present in multiple mods, even the ones in the category of Audio, Sound and Music for TES IV: Oblivion and Audio - SFX, Music and Voice for TES V: Skyrim. What do you understand by immersion and what's your opinion on the discourses concerning music mods about the improvement of this concept and even the game(s) through the music composed for those mods? Do you also share those ideas?

To me, immersion is a commitment to a certain set of visual, audio and overall "feel" or "ambiance" codes. It's obviously a very personal thing, and everyone has their own take as well. When I make music, my goal is to respect those codes while adding my own creative take on it. I try to make sure my work fits into the game and adds something to it at the same time.

I believe that everyone has a different sensitivity to things. Not everyone will believe that a track added by a mod works within the atmosphere of the game. Some cut the game's music all together and play their own playlists in the background. Some don't want music at all in their game. My take on that is 'live and let live'.

To me, music is a big part of immersion, because, like in movie, it expresses what the visuals can't show. If you listen the "Streets of Whiterun" track from the Skyrim OST, you can picture a big, prosperous city, in the middle of a cold yet beautiful tundra. You can almost feel the wind, smell the weather. It's a very powerful emotion. It ties the world together. It gives you the indication that there's more to this city than the game, with its technical limitations can show you. It lets your imagination and sense of wonder paint over the actual game. Mod added music just builds up on that foundation.

8. How does the process of uploading and sharing the musical mods you put on the Nexus site occur? Your *CaptainCreepy - Skyrim Music Pack 1 [Skyrim]* mod has almost 2k downloads. How did you 'advertise' your mod and gained visibility (= downloads, endorsements, likes, etc.)?

I haven't really done advertisement for this specific mod, it was just an organic process without meddling on my part. The audio section is small enough on the Nexus to grant visibility to my mod, and having audio examples and concise description works in favor of the mod.

9. What's your perspective on the role of the cybercommunity in the Nexus sites and forums? Do you also use other social networks to promote your work as a composer for games and/or other mediums?

The Nexus community is great. It allows for mod authors to reach each other and collaborate very easily. That's thanks to that community that I wrote the soundtrack for another mod, *Summerset Isles* (<http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/68406/>). I do not use any social networks for my modding work, but I do have a Youtube channel for personal work (<https://www.youtube.com/channel/UC0s5W5Z3ovnYlpzsg1RN4pA>).

10. Giving that the practice of modding is essentially a complex interaction between users, players, modders, etc., and that practically all of the material is produced for free for specific games, do you ever expect to earn anything else besides downloads, users' feedback, endorsements, online visibility, etc.? Many modders

discuss not the possibility of gaining any money but a place in the industry, for example. What are your thoughts on this phenomenon?

I don't expect to earn much via my music mods, other than sharing music with other people and visibility, but I believe a paid mods system could be possible, if done right. I certainly believe some modders deserve it, given the amount of work and care they put into their projects, and the quality they deliver. I think modding already is a gateway to the industry, because some people have gotten jobs in development studios because of their mods (The author of Falskaar is an example of this, and so are the teams behind mods like Counter Strike and Dota back in the day). In this respect, your modding work is just another thing on your portfolio, which is crucial in that kind of industry.

Jonathan David Russell (28 de Dezembro 2016)

1. How and why did you get involved in the cybercommunity on Youtube?

I really started seeking feedback from the composer community, but really found that YouTube has been a wonderful way to get free exposure to both directors and other artists. It's a wonderful community.

2. What motivates or motivated you to compose music to share online, specifically music for media - films, games...? Do you need a different approach when composing for a film or for a videogame?

I loved the scores to Lord of the Rings and Pirates of the Caribbean and wanted to try and write music like that, and ended up loving working on making music for media.

3. What's your previous formation that enabled your musical composition? Are you a professional composer, an amateur, self-taught, something else? Did you invest in that formation to compose voluntarily or did you use those previous tools for the compositions you already uploaded?

I had barely any classical composition instruction when I started uploading videos, I was mostly self taught. Now, I do professionally compose for films (two features in the last year) as well as advertising.

4. What resources do you use compose? (this includes literally everything you worked with to compose and build the mod(s), like musical softwares, recordings, modding tools, etc.)

I use Logic as my main composition tool, and several sample libraries (East West, Spitfire, Cinesamples, 8dio etc.) I rarely use live instruments because of budgetary concerns.

5. Do you have any sheet music/written registration of the music you composed? If so, is it possible for you to put any of them available for me to proceed to some musical analysis and use them as attachments in my dissertation? (with all the identifications, copyrights, thank you notes, etc.) If you do help me with this part, we can always discuss what sheet music tracks are more important for me that you can 'borrow' (from the 'Explore' and 'Town' categories used in the *mod*)

Due to the fact that I use Logic, I do not unfortunately have any sheet music available. I could at some points make a rough chord and melody sheet for tracks.

6. From what previous musical materials (such as, for example, the original scores from previous *Elder Scrolls* and *The Elder Scrolls V: Skyrim*) did you get any ideas, inspiration, etc. to compose music which was compiled and used in a mod by another user? (*Elder Scrolls Skyrim Fan-Made Soundtrack* videos)

Most of the inspiration came from pieces in Oblivion, and one from Morrowind.

7. The term/concept of *immersion* is very recurrent and present in multiple mods, even the ones in the category of *Audio, Sound and Music* for *TES IV: Oblivion* and *Audio - SFX, Music and Voice* for *TES V: Skyrim*. What do you understand by immersion and what's your opinion on the discourses concerning music mods about the improvement of this concept and even the game(s) through the music composed for those mods? Do you also share those ideas?

Immersion to me is all about making the user feel like they are part of the world of the game. The fact that a user thought that my music could be used in conjunction with Skyrim's original music is frankly humbling. Certain sounds in music have become synonymous with the movies or games they are composed for (the low rumbling strings in *Jaws*, the rising cello in *Dark Knight* portraying the Joker), and this subconscious connection adds to the immersive effect.

8. How does the process of uploading and sharing the musics you composed on Youtube occur? How do you go through the process of sharing and getting more visibility, likes and subscriptions?

At this point, there is no process. I put it out there and hope for the best.

9. Did the user (tesfiend) of the [JDR soundtrack compilation](#) mod get in touch with you? How did you get aware of the mod and its progress in the *Nexus* sites? It's almost 5k downloads and the user justifies and praises the music he chose, giving you of course all the credit.

He did not get in touch with me, but I was pleasantly surprised to find my music there.

10. What's your perspective on the role of the cybercommunity in the *Nexus* sites and forums? Do you also use other social networks besides Youtube to promote your work as a freelance composer for several mediums, including videogames?

I have not considered the *nexus* sites (which are wonderful tools for prolonging the life of a game) to be used for promotion, but it is a great idea.

11. Given that the practice of modding is essentially a complex interaction between users, players, modders, etc., and that practically all of the material is produced for free for specific games, do you ever expect to earn anything else besides downloads, users' feedback, endorsements, online visibility, etc. from your activity online on Youtube? Many modders discuss not the possibility of gaining any money but a place in the industry, for example. What are your thoughts on this phenomenon?

A funny story about my *Skyrim* music - I am technically not allowed to make music from it due to the use of Soule's themes, but also because of the fact that his manager reached out to me and asked me to change the names of my tracks, as they were technically promoting false advertising. Essentially, it was a cease and desist. So

no, I expect no money from this modding. Only future opportunities to work with modders and perhaps game developers.

Tashin | Li-Hsin Huang (29 de Outubro 2016)

1. How did you get involved in the modding community, such as an user/player and as a modder yourself? Why?

I was getting back into gaming after a long absence and Oblivion was the first game I bought. I was completely unaware of the modding community but discovered it while trying to max out the graphics, which lead me to try out a lot of other mods.

2. What motivates or motivated you to make mods, specifically music mods?

I became interested in game soundtracks back when PC synth sound cards were popular. I played with MIDI a little, thinking I could make creative use of the limited hardware and I imagined making music for games. But live synths soon gave way to pre-recorded music and at the time, I didn't have any hope of achieving that kind of quality and realism. Hearing the Oblivion music mods made me realize that the technology was now affordable to me, and I was captivated by the possibility of creating my own music for a top game.

I was also motivated because I felt there was a gap in the ecosystem that I could fill. There seemed to be a lot of artists and programmers but few musicians/composers, so that was where I could make the most impact. Most Oblivion music mods at the time used material from other projects and even the best of those had differences in character that left me unsatisfied. Though I didn't have the tools or experience, I had some ideas for extending the music in a way that nobody had done yet.

I continued adding to the mod over several years because I was interested in creating similar music anyway, and channeling it into the mod would make it more valuable and give people a reason to listen. It was also a learning experience – I made sure that each piece was different enough from the previous ones to force myself to learn new techniques in composition, arrangement or MIDI orchestration.

3. Concerning the original music mods – music composed specifically for this effect – what's your previous formation that enabled your musical composition? Are you a

professional composer, an amateur, self-taught, something else? Did you invest in that formation to compose for the games or did you use those previous tools for the mods you created?

I'm an amateur and self-taught as far as composing and orchestration is concerned. I was taught to play classical piano which I still keep in practice, and the violin (which I was not very good at and gave up), and I took a general music course in school. I bought equipment and software specifically to compose for the mod.

4. What resources did you use to compose? (this includes literally everything you worked with to compose and build the mod(s), like musical softwares, recordings, modding tools, etc.)

Hardware: basic MIDI controller, studio monitors (actually I started with old PC speakers, it's a miracle the earlier pieces were not a disaster), and my gaming PC. I worked through initial ideas using a digital piano and manuscript.

Software: Cubase sequencer, EWQL Symphonic Orchestra (various versions), Garritan Personal Orchestra, Synful Orchestra, various free plugins.

5. Do you have any sheet music/written registration of the music you composed? If so, is it possible for you to put any of them available for me to proceed to some musical analysis and use them as attachments in my dissertation? (with all the identifications, copyrights, thank you notes, etc.) If you do help me with this part, we can always discuss what sheet music tracks are more important for me that you can 'borrow'

I don't have sheet music but I cleaned up a few projects and exported them to MIDI files – it will look very messy when converted to notation but maybe you can make sense of it. Let me know if you'd like more. You may see some short notes that appear outside the expected range, usually very low down -- ignore these because they are switches used to change the instrument sample.

6. From what previous musical materials (such as, for example, the original score from *The Elder Scrolls IV: Oblivion*) did you get any ideas, inspiration, etc. to compose music for your mod?

I recently released a remastered version, and the readme file from that has a summary:

Some are based on themes or ideas from game's original soundtrack by Jeremy Soule.

- *"Heartland Vista" is based on "Wings of Kynareth" (atmosphere_07.mp3)*
- *"Legion's Rally" is constructed around a repeating bass line from the game intro "Reign of the Septims"*
- *"Emerald Paradise" is based on "King and Country" (atmosphere_08.mp3)*
- *"Light from the Shadows" uses a theme from the intro as a counter melody*
- *"Tales and Tidings" is a variation on the Elder Scrolls theme*

Some borrow from other sources:

- *"The Forgotten Age" is based on "Recovery" from the Conan the Barbarian film soundtrack by Basil Poledouris.*
- *"Turn of the Tide" is based on "Lighting of the Beacons" from The Return of the King film soundtrack by Howard Shore.*
- *"Dawn Reflection" is based on "Daybreak" from Ravel's Daphnis et Chloe Suite No.2.*

The old readme was very verbose because I just pasted what I wrote in the forum. Some people enjoyed the kind of behind-the-scenes commentary so I tried to make it interesting like a blog, but it had grown too long so I decided to omit it.

I'm also an anime fan so there are influences from there. In particular, "Cloudforest Awakening" was an attempt to capture the ambiances from Princess Mononoke (Joe Hisaishi), and "Vanguard's Assault" borrowed from the Escaflowne TV series (Yoko Kanno).

7. The term/concept of *immersion* is very recurrent and present in multiple mods, even the ones in the category of *Audio, Sound and Music* for *TES IV: Oblivion* and *Audio - SFX, Music and Voice* for *TES V: Skyrim*. What do you understand by immersion and what's your opinion on the discourses concerning music mods about the improvement of this concept and even the game(s) through the music composed for those mods? Do you also share those ideas?

For some people, the most immersive mod is the slider that turns off the music ☺ I can understand that but I think music can provide enhancement on top of other game features without being distracting. Whether it increases immersion (for which I'll use the dictionary definition "state of being deeply engaged or involved") depends on both the style of music and player's taste. Regardless, I do think that music should not be continuous -- periods of silence are very refreshing.

Most SFX mods try to make things consistent with the environment the player is in. Music is on a spectrum: on one end, I think of ambient tracks as an extension of SFX that reinforce the visuals and physical simulation. On the opposite end, melodic and thematic music works more as narrative immersion to build the world by describing it from a different perspective.

It's well known that musical cues override visual cues, e.g. a scene of a bright sunny day set to sad music will be perceived as sad. For an open-world game where the player could be doing anything, it's much safer to stay with ambient music that isn't too suggestive. However, for my mod, I landed firmly on the thematic side and there are several reasons.

Firstly, I'll admit that I'm just not good at ambient tracks with very loose structure. More importantly, the original score has a strong voice, which is partly explained by Jeremy Soule (interview summary at <http://www.uesp.net/wiki/Oblivion:Music>) saying that he wanted "to comment on the human condition and the beauty of life". I tried to build on the same subject and reflect those feelings. Finally, I wanted to compose somewhat memorable pieces that people can enjoy without the context of a game.

I don't think it reduces immersion if the music is expressive in graceful way. It may color the scene differently but that can result in pleasant combinations, e.g. an uplifting

outdoors piece played while riding through a grey rainstorm still works. It all depends on the range of situations that the music is compatible with. Music that reinforces the visual environment may not be ideal – Skyrim was already cold and bleak, and its music made it even more so, which was a turn off for me. I think the game could be improved by making some of the music warmer and more inviting.

For another aspect of consistency, I think immersion is lost if the music style changes without good reason, so I've tried to avoid melodic and harmonic patterns that sound out of place. The TES games have a modern romantic score and some people believe there is better immersion with medieval music. I think that's effective in some scenes but in general I disagree – the romantic style is used widely because of its range of expression and ability to fuel imagination, so removing that also takes away much of the magic and fantasy.

A frequently seen word is “epic” by which the person probably means the kind of pretentious apocalyptic sounds of movie-trailers that I dislike in games, at least outside of cutscenes. If a music mod includes this word, I treat it with prejudice 😊 Even for battles, music that overstates the player's predicament breaks immersion, and if they are indeed imperiled, maybe they'd prefer not to be pounded by the drums of doom while they struggle to survive.

But music doesn't have to be excessive to be distracting. Certain melodies don't fare well when repeated continuously and become very annoying, which is a problem for games where music is tied to a certain area. I find this especially true with prominent vocals, which I think should be limited to important events. My preference is that whenever the player is in control, music should have the “sharp edges” polished down, and if a single track must be repeated, it should be modest in its statements.

A limitation of Oblivion's music system was that it changed tracks abruptly and only more recent mods claim to address that. Skyrim had more dynamism with start and end cues, fades, ambient transition tracks, and levelled battle music. I think the next step in immersive music is the dynamic programming aspect to make it as seamless and

contextual as a film soundtrack. As GPUs and VR push the visual and spatial boundaries, the music will seem increasingly jarring if the technology doesn't keep up.

8. How does the process of uploading and sharing the musical mods you put on the *Nexus* site occur? Your *Oblivion Symphonic Variations Music Suite [Oblivion]* mod has more than 35k downloads. How did you 'advertise' your mod and gained visibility (= downloads, endorsements, likes, etc.)?

Whenever I added a new track on the *Nexus*, I would just update the thread in the Bethesda game forum where I made the initial announcement. I didn't have the time or really the personality to self-promote further, so I just left it there and hoped that people are pleasantly surprised when they discover it.

Note that 35k doesn't mean much for my mod, because there are multiple tracks in a master ZIP file that kept growing, so some people download it many times. But that was the only way to keep the thing manageable.

I've never asked for endorsements (I appreciate them of course!), I just hoped that if my work is good enough, there will naturally be enough endorsements to give it visibility. I realize that some mods are in a very crowded field, so perhaps I was just lucky that mine didn't get buried.

The thing that I find distasteful is anyone ripping other game or film music for a mod, and I'm disappointed to see lots of people liking that stuff. I'm happy to compete for visibility with legal content but it would be better if creators don't have to share the stage with bundlers.

9. What's your perspective on the role of the cybercommunity in the *Nexus* sites and forums? Do you also use other social networks to promote your work as a composer for games and/or other mediums?

Though I've had few interactions overall, I've had good experiences with people on the *Nexus* sites, they've been appreciative and respectful. I mostly haven't followed what people say except for posts made directly to my mod entry.

I have a Youtube account to hold music videos for the mods, but that's mainly to support the Nexus page. I recently joined SoundCloud and that was because I needed somewhere to put the lossless versions of the music. I also uploaded the music to opengameart.org because someone suggested it would help indie devs. Each site has attracted new fans, which is wonderful, but until I become more prolific with music, I find it quite awkward to go around promoting. It's just one of my hobbies at the moment and unfortunately I haven't found time for it recently, but if I start to take it more seriously and work on other projects, I'll make more of an effort.

10. Giving that the practice of modding is essentially a complex interaction between users, players, modders, etc., and that a practically all of the material is produced for free for specific games, do you ever expect to earn anything else besides downloads, users' feedback, endorsements, online visibility, etc.? Many modders discuss not the possibility of gaining any money but a place in the industry, for example. What are your thoughts on this phenomenon?

I don't expect to earn anything besides recognition from mods, and I think they are just a great way to gain experience and a body of work for a showcase.

As a software engineer, I can certainly see that some mods are large and complex enough to be a game in itself, and demonstrating that you did the work can be a good reason for a company to hire you. I started out writing free software (somewhat like a mod) that was notable to my current employer and maybe that gave me a small advantage, but primarily it was the skills and knowledge I gained in the process. I applaud any modders who aspire to join the industry this way, but I should also note that working in industry is very different from creating free stuff. It's unlikely that you just do the same kind of thing and get paid a salary!

I'm skeptical that the complex web of the modding ecosystem can be fairly separated into free and paid mods. Mods are effectively open source but there are no companies willing to employ people to contribute, and technical feasibility may be too uncertain for crowdfunding. Some mod creators ask for donations but I expect very few get anything significant.

Regarding paid music mods, I noticed that Jeremy Soule sold official music packs for Guild Wars, and I'm curious if other composers have attempted something similar. But that game had DRM and without it, you'd have to crowdfund the composer for doing the work and I doubt a professional would need to resort to this.

Short of getting a place in the industry, I think a valuable reward is if the game company offers some formal collaboration with top voted mod creators who are interested in that.

Michikawa | Matti Paalanen (20 de Outubro 2016)

1. How did you get involved in the modding community, such as an user/player and as a modder yourself? Why?

I've played computer games since I was a kid. Hence the gaming community has been very big part of my life. The concept of creating mods for favourite games derived quite naturally from the gaming experience and having the skills to create them.

2. What motivates or motivated you to make mods, specifically music mods?

Originally I decided to create mods for publicity sake. It was one of the natural ways for me to get more listeners and visibility for my music projects. Of course the other side of the coin was that I believed that the mods would offer positive and enjoyable experience for other players and enhance the original game.

3. Concerning the original music mods – music composed specifically for this effect – what's your previous formation that enabled your musical composition? Are you a professional composer, an amateur, self-taught, something else? Did you invest in that formation to compose for the games or did you use those previous tools for the mods you created?

I'm a self taught composer / musician but have practiced music from early childhood. One can say that I do seem to have certain talent for it. Soundtrack music has always been one of my favourite genres and it was also one of my main genres I wanted to be able to produce in my home studio. It was quite natural to use this for mod creation as well. I didn't really have to invest anything extra for mod creation, the tools and skills I had so far allowed me to create that kind of content straight away.

4. What resources did you use to compose? (this includes literally everything you worked with to compose and build the mod(s), like musical softwares, recordings, modding tools, etc.)

As music mod is actually just a collection of music files (mp3/ogg/wav) the only tools were the music production tools. For me that means Cubase as my DAW, various virtual sound libraries or VSTs like East West Quantum Leap Orchestra Platinum, convolution reverb effects, mastering effect Ozone to name a few.

5. Do you have any sheet music/written registration of the music you composed? If so, is it possible for you to put any of them available for me to proceed to some musical analysis and use them as attachments in my dissertation? (with all the identifications, copyrights, thank you notes, etc.) If you do help me with this part, we can always discuss what sheet music tracks are more important for me that you can 'borrow' 😊

I don't have any sheet music available as it is as all of the music is straight produced by recording midi sequences with keyboard to tracks. I might be able to export some form of sheet music from some projects, but it would require some manual work and I can't promise anything.

However, if there is for example some distinct tune you'd like to have I can investigate and get back.

6. From what previous musical materials (such as, for example, the original score from *The Elder Scrolls IV: Oblivion*) did you get any ideas, inspiration, etc. to compose music for your mod?

As a musician I believe strongly that all the music one hears throughout ones life is automatically an inspiration and source of ideas. I can't truly believe that any form of sound is in a sense "original" it is always based on something already heard.

However, many of my tunes were influenced more strongly by original score by Jeremy Soule, especially the soundtrack from Morrowind. Also Baldur's Gate soundtrack by Michael Hoening and more traditional recording artists such as Mike Oldfield, Dead Can Dance and Vangelis are main sources. From traditional soundtrack composers my favourite ones are such as Hans Zimmer, Taku Iwasaki, Joe Hisaishi and Taro Iwashiro.

7. The term/concept of *immersion* is very recurrent and present in multiple mods, even the ones in the category of *Audio, Sound and Music* for *TES IV: Oblivion* and *Audio - SFX, Music and Voice* for *TES V: Skyrim*. What do you understand by immersion and what's your opinion on the discourses concerning music mods about the improvement of this concept and even the game(s) through the music composed for those mods? Do you also share those ideas?

Immersion is absolutely one of the main goals when I build a music mod. If the tunes have not been specifically built for the mod, I will hand pick and choose the existing tunes with immersion in mind. Will the tune with the style and atmosphere and scenery of the game and will it enhance instead of disrupt the sense of being there.

Usually the whole point of video games is immersion and every detail should be built with that goal in mind.

8. How does the process of uploading and sharing the musical mods you put on the *Nexus* site occur? Your 4 *Extra (mp3) music packs* mods have, in total, almost 150k downloads. How did you 'advertise' your mods and gained visibility (= downloads, endorsements, likes, etc.)?

Funny thing is I didn't really advertise them that much. I only posted some publication threads on the mod forums quite soon after the game was released and it sort of got organic traffic from there. The popularity was quite a surprise for me. I guess I was in the right place at the right time. Back then not too many people were producing and publishing music on the internet that much, it was before Soundcloud and such sites. Also soundtrack music is definitely one of the more minor genres, usually people with home studios aim to create electronic dance music or some other billboard stuff. Soundtrack music is sort of a niche category. Usually only professional composers produce it and they always produce it for something that's been ordered instead of for just fun of it.

So basically I haven't had much to do at all regarding the amount of traffic they have gained.

9. What's your perspective on the role of the cybercommunity in the *Nexus* sites and forums? Do you also use other social networks to promote your work as a composer for games and/or other mediums?

Especially the modding community seemed really positive and constructive.

I have been quite lazy with social media promotion. I do have twitter and some facebook accounts, but they haven't really gained too much momentum.

As I am not a professional composer, I don't like to put too much time into it. I first and foremost like to invest all the extra time to studio and producing new stuff.

10. Giving that the practice of modding is essentially a complex interaction between users, players, modders, etc., and that a practically all of the material is produced for free for specific games, do you ever expect to earn anything else besides downloads, users' feedback, endorsements, online visibility, etc.? Many modders discuss not the possibility of gaining any money but a place in the industry, for example. What are your thoughts on this phenomenon?

I've tried to find the balance between "just doing it for fun and free" and "gaining some income from the music". The mods themselves I've thought to be something that I'll probably never make money out of, they are there just for getting my music spread around and give positive things for other people.

However, it does have some income effect as well, as my main business when it comes to music nowadays is selling licences via royalty free stock music sites and also by gaining income from the Youtube Content ID system.

The mods do give me some referral links to my stock music portfolios and also some gamers have been kind enough to allow me to gain some ad income from their lets play youtube videos.

But if I'd aim for professional career in soundtrack music production I'd definitely try to use the mods as a spearhead with which I'd try to get a place as a hired composer for some upcoming game.

Nir Shor (6 de Novembro 2016)

1. How did you get involved in the modding community, such as an user/player and as a modder yourself? Why?

I was a very active PC Skyrim player and i couldn't avoid modding it, and i was already composing music for a long time before hand so i saw a few music mods that add music to the game but non that really stayed true to the games' real feel, so i downloaded the creation kit and thought i'd try to do so myself.

2. What motivates or motivated you to make mods, specifically music mods?

The pure creative process ... to tell a story or paint a picture using only sounds .. music with words tell us what to feel ... but making an emotional instrumental music that paints a mental picture is pure magic, and i love it.

3. Concerning the original music mods – music composed specifically for this effect – what's your previous formation that enabled your musical composition? Are you a professional composer, an amateur, self-taught, something else? Did you invest in that formation to compose for the games or did you use those previous tools for the mods you created?

I am all self taught, i have been listening to soundtrack music ever since i was a kid, and then at the age of sixteen i've gotten my first electric guitar. Then i decided to play my favorite movie soundtracks and then i started to upload them to YouTube ,, this forced me to learn virtual orchestration and composing using musical software. I did at later time also studied music in both a classical establishment and a Jazz Institute so i came prepared for this mod.

4. What resources did you use to compose? (this includes literally everything you worked with to compose and build the mod(s), like musical softwares, recordings, modding tools, etc.)

For the mod i used Cubase and a lot of other VST software and various instruments (Instruments by Native instruments, Spitfire, La Scoring Strings, Cinematic Strings and many more), also recorded some of the instruments at home including

bowed instruments and flutes for the mod. and i used Bethesda's creation kit to create the mod itself.

Aarchduke | Tom Colebrooke (19 de Dezembro 2016)

1. How did you get involved in the modding community, such as an user/player and as a modder yourself? Why?

I have been making my own games as an indie developer since my early teens, and have always loved the Elder Scrolls games, particularly Oblivion and Skyrim. When I was 14 I got a copy of Oblivion for PC, when before I'd only played on the Xbox. I started playing around with the official tools and initially made large-scale level add-ons for the game. With the release of Skyrim, I turned to music to achieve success in modding. I've been a musician all my life, and was incredibly fortunate to be mentored in composition by Harry Gregson-Williams for a year when I was 17. He inspired me to pursue my classical compositions and in that same year I made Symphonies of Skyrim (SoS). I've only ever modded for Oblivion and Skyrim because the tools are so accessible and easy-to-use. That's partly why I love the games so much - they're just friendly, in every sense of the word.

2. What motivates or motivated you to make mods, specifically music mods?

The thought of being able to give something back to the game that has given me so much. It sounds cliché, but I've genuinely had times where Skyrim has given me refuge, not to mention hundreds of hours of fun and adventure. In terms of the music, though, it's a good platform to start out as a classical composer - I saw that not too many people were producing additional original music for Skyrim's soundtrack, and the mods I did find I listened to and I thought 'I could do this... Maybe even better than this'. So I went for it. It's just a very simple and rewarding outlet for the natural impulse I have to compose.

3. Concerning the original music mods – music composed specifically for this effect – what's your previous formation that enabled your musical composition? Are you a

professional composer, an amateur, self-taught, something else? Did you invest in that formation to compose for the games or did you use those previous tools for the mods you created?

I have been a musician all my life. I began playing drums and percussion at age 4, guitar at age 10, and I've sung for as long as I can remember. When I was 12 I won a music scholarship to a private school in the UK and studied music there, again, being very fortunate indeed to receive tutelage and mentoring from composers such as Harry G-W. I'd always written my own songs, but Harry encouraged me to develop my classical form after I sent him a score I'd been working on in my spare time. My love for composing classically exploded from that point, it really did.

With regard to investment, composing is extremely expensive, like, WOW expensive. At a guess, I'd say I've spent at least between £1,000-2,000 over the last five years just on tools for composition (MIDI Sequencers, DAW's, and worst yet best of all, sample libraries - about £100-400 each. I have over 10 of them.) Composing is unfortunate in the respect that you have to invest in good sounds if you want to be taken at all seriously. I have an ear for quality, and I can't stand not sounding like I do, it actually irritates me when I'm using the old samples I used for the first version of SoS. They sound awful now!

4. What resources did you use to compose? (this includes literally everything you worked with to compose and build the mod(s), like musical softwares, recordings, modding tools, etc.)

Principally, I used Mixcraft 6, then Mixcraft 7 and Cubase 7.5 to compose in. They're DAW's (Digital Audio Workstations) - programs that host MIDI (a kind of electronic musical programming language) devices and communicate with sample libraries. They're the hub for any digital composer. Within those, I used a massive range of sample libraries, but principally I used 'Cinematic Strings', 'Big Bang: Cinematic Percussion' and EastWest QuantumLeap Woodwinds. After exporting the finished .WAV file I had to convert them to BSA for use in Skyrim using a tool I got from the nexus (I forget its name). To get the finished compositions into Skyrim of course I had to use the official 'Creation Kit'.

5. Do you have any sheet music/written registration of the music you composed? If so, is it possible for you to put any of them available for me to proceed to some musical analysis and use them as attachments in my dissertation? (with all the identifications, copyrights, thank you notes, etc.) If you do help me with this part, we can always discuss what sheet music tracks are more important for me that you can 'borrow' ☺

Unfortunately not. I can't read formal sheet music, so compose using MIDI blocks. I don't mind you using my compositions though.

6. From what previous musical materials (such as, for example, the original score from *The Elder Scrolls V: Skyrim*) did you get any ideas, inspiration, etc. to compose music for your mods?

Obviously the original score for Skyrim was a vital template for me - it was important that as a mod and not a standalone score that I tried my best to compose the music in a style that fitted with Soule's original work. This had to be done so as not to break immersion and thereby increase the effectiveness of the mod. Most of my ideas just came from playing the game, getting a sense for the atmosphere, the implications of the setting and mood, and how these apply to melody and timbre. One thing I tried very hard to do was to stick to instruments that are able to realistically invoke the sounds that a citizen of skyrim would have been able to hear, so for example: electric guitar was absolutely unacceptable, and I replaced any piano theme with a harp, and I only used very subtle EQ and effects. Drums were simple and 'barbarian' in sound, as much as I could achieve with my very limited budget, but my original background is in drumming so it was also important that all my pieces had a strong rhythmic underpinning. But in essence – I just pictured the landscape of real places to inform my thematic apprehension of the music, key concepts that had to feature in the melody as much as possible: cold, rocky, harsh, frozen, bloody, violent and yet majestic and unconquered.

7. The term/concept of *immersion* is very recurrent and present in multiple mods, even the ones in the category of *Audio, Sound and Music* for *TES IV: Oblivion* and *Audio - SFX*,

Music and Voice for TES V: Skyrim. What do you understand by immersion and what's your opinion on the discourses concerning music mods about the improvement of this concept and even the game(s) through the music composed for those mods? Do you also share those ideas?

To me, immersion is very important. I think it's what makes games stand out as a potentially very sincere and flexible art form. They have an intrinsic ability to pull the player in and make them forget about anything else. This is obviously a very powerful and possibly hazardous power, but that's beside the point. The music I made for the mod featured, as I've said above, only instruments that would appear in a universe like Tamriel – medieval or otherwise timeless, neutral instruments such as harp, strings, choir, war drums, etc. I avoided 'modern' instruments as I think they produce a sound incongruous with a medieval fantasy world. This is particularly pertinent to both Oblivion and Skyrim. These are both games heavily predicated on their power to draw the player into a fantasy world, and in many ways this is their core appeal, so it is incredibly important both to the compositional process and the assimilation of the music into the game to be profoundly in tune with what constitutes the game world you are composing music for.

8. How does the process of uploading and sharing the musical mods you put on the Nexus site occur? Your *Symphonies of Skyrim* [Skyrim] mod has almost 20k downloads. How did you 'advertise' your mod and gained visibility (= downloads, endorsements, likes, etc.)?

After the initial release in 2013, I uploaded further pieces in bulk, as 'updates'. These were files optimised for use in-game packed in archived files called '.RAR' or '.ZIP'. These were the items uploaded directly to the mod page on the Nexus. It's a simple process and the nexus is a very easy site to use, which is why it is so popular for both modders and players. Other than that, I also uploaded my pieces individually to YouTube for people to preview and listen to, so that they could hear my work without committing to a download or an installation. To be honest I did very little else, people just naturally discovered the mod, commented, endorsed, and the audience size grew very gradually but steadily. I received almost no negative comments, and it has grown into a larger

piece than I ever thought it would be. I didn't use twitter or facebook or anything, I just left it alone to grow.

9. What's your perspective on the role of the cybercommunity in the *Nexus* sites and forums? Do you also use other social networks to promote your work as a composer for games and/or other mediums?

I didn't for this project, but I do for my other, newer works – but these are not music projects. As a general rule I try and stay away from most, as it becomes difficult to separate personal and public profiles. I am generally suspicious of sharing my music with Facebook friends, etc – you know how it is. I hate Twitter, but find that it's a necessary evil for kick starting a stream of attention towards your work, so it can be useful, but I only use it for this purpose. The Nexus is an amazing site – it's very friendly and populated by users who simply love the *Elder Scrolls* games, so everyone has common ground and so it's easy to get along with everyone. Out of all the networks I use, the Nexus is the one I find easiest and most enjoyable to use and work with.

10. Giving that the practice of modding is essentially a complex interaction between users, players, modders, etc., and that a practically all of the material is produced for free for specific games, do you ever expect to earn anything else besides downloads, users' feedback, endorsements, online visibility, etc.? Many modders discuss not the possibility of gaining any money but a place in the industry, for example. What are your thoughts on this phenomenon?

I think that modding is, by its very nature, a thing driven by passion. It is truly altruistic in the sense that modders create entirely original content, of a high quality, and spend an enormous amount of time and effort doing so, but do not expect to earn any money from it, despite the fact that a sizeable portion of them could very well sell their talents elsewhere. There is something powerful about a game like *Skyrim* or *Oblivion* in the sense that it is so rewarding, and such a powerful experience, that people genuinely feel the urge to give back to it, it's a reciprocal thing. The atmosphere of community fostered by sites such as the Nexus helps this feeling express itself, as

modders are given a common platform through which to market their creations. There can be no doubt that the feedback from users, almost 100% positive in my case, is a huge boost – it's vanity, in essence, but it is nonetheless a good reward for the efforts of modding. Not only this, but I know that some of the modders I collaborated with on other projects were doing their mods as portfolio pieces for game design, programming, etc. most often with the hopes of earning a job at Bethesda itself. In this situation, everyone wins. Online visibility is also a good reward. The music and game design environments are brutally competitive, and artists need to do everything they can to earn a following if they want to have any hopes of success. In my case, I simply wanted to compose music that had a purpose, and to see a project through to the end. The wonderful comments and compliments I received were reward enough, and they act as powerful testimonials whenever I want to refer a prospective collaborator or employer to my previous work.