

Áudio e imersão em *Elder Scrolls*: co-criação, partilha e interações na cibercomunidade, no site *Nexus Mods*



JOANA FREITAS

Introdução⁽¹⁾

Na internet e em múltiplos espaços *online*, os conceitos de *web 2.0* e internet das coisas estão associados aos conteúdos criados, geridos e transformados por utilizadores quase incessantemente e que se têm expandido ao longo da última década. Estas práticas de co-produção, partilha e circulação entre utilizadores, agentes e plataformas têm sido largamente investigadas dentro dos estudos culturais, comunicação, novos média e inclusive

(1) A autora não segue o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990. A etapa inicial desta investigação foi apresentada a 11 de Março de 2016 no III Encontro ibero-americano de jovens musicólogos em Sevilha (Espanha) e publicada em acta, tendo sido então continuada, desenvolvida e aprofundada para a comunicação no colóquio *Log In, Live On: música e cibercultura na era da Internet of Things*, e cujos objetivos principais se enquadram no tema da minha dissertação de mestrado «“The music is the only thing you don’t have to mod”: a composição musical em ficheiros de modificação para videojogos».

nos estudos de videojogos.⁽²⁾ A participação no meio cultural dos videojogos como uma forma de interacção e respectivas práticas co-criativas é um dos vários pilares constituintes das múltiplas actividades associadas aos novos média, demonstrando a cada vez maior fragilidade da separação entre os papéis de utilizador/jogador e empresas/criadores. De acordo com Larissa Hjorth os videojogos e os jogadores sempre estiveram na frente de práticas de consumo inovadoras. O modelo da indústria dos videojogos é um exemplo de modos emergentes no século XXI de média participativos nos quais as relações entre consumidor/utilizador/jogador estão difusas, assim como os respectivos processos de produção (Hjorth 2008, 43).

A transformação da cultura de recepção e jogabilidade para a recepção, criação colaborativa e nova(s) jogabilidade(s) potenciou diversas práticas culturais e os meios interactivos digitais em questão, nomeadamente os videojogos, avançaram bastante rápido devido à possibilidade de alterar, ajustar e criar tanto *hardware* como *software* (Collins 2013). A alteração de paradigma e dinâmicas da cultura convergente apontadas por Jenkins (2006), denotam o cruzamento entre consumidores, fãs, produtores e média, de forma a produzir nas indústrias culturais em duas vias um novo conteúdo, que tanto pode partir dos consumidores, como dos produtores tradicionais do mesmo, sendo os videojogos um dos meios relevantes para o estudo da cultura participativa. Os conceitos de co-criatividade e *design* centrado na

(2) No contexto deste artigo, o termo «videojogos» refere-se a quaisquer jogos com os quais se interage através de um ecrã, sejam computadores, telemóveis, consolas – portáteis ou não –, televisões, etc. Relativamente à definição de «jogo», esta aproxima-se da proposta de Jesper Juul em que é «a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable» (Juul 2006, 36).

óptica do utilizador providenciaram a possibilidade de personalizar produtos e permitirem aos utilizadores expressarem-se, formular propostas individualizadas, ter um sentido de controlo, acomodar estados emocionais, ou simplesmente divertirem-se (Mugge, Schifferstein e Schoormans 2010).

O advento dos ficheiros de modificação em jogos de computador, ou seja *mods*, é um dos aspectos relativos à personalização e produção de conteúdo por parte de utilizadores. A prática de criação e utilização de *mods* em videojogos, conhecida por *modding*, é definida por Sihvonen como:

[t]he activity of creating and adding of custom-created content, *mods*, short for *modifications*, by players to existing (commercial) computer games. These additions can be supplementary – in which case the mod is called a *partial conversion* – or mods can result in an entirely new game, which is then called a *total conversion* (Sihvonen 2009, 49).

Poor indica que estas modificações são realizadas através de programação computacional, com ferramentas de *software* que não fazem parte do videojogo, e algumas empresas apoiam esta prática ao disponibilizar ferramentas para o efeito e viabilizar fóruns de *modders*. *Modding* inclui diversas actividades que dependem das capacidades e motivações da pessoa que está a modificar um videojogo – pode incluir alterações simples nos gráficos, visuais, áudio, armas ou personagens até versões completamente novas do sistema do jogo original (Poor 2014).

Na indústria dos jogos, a prática de *modding* data da década de 80, provavelmente desde 1983 com a modificação *Castle*

Smurfenstein, uma paródia do *shooter*⁽³⁾ *Nazi Castle Wolfenstein*, de 1981, para as plataformas Commodore 64 e Apple II. Em 1993, com o jogo *Doom*, a prática de modificação tornou-se mais comum (Champion 2012).

A reutilização de propriedade intelectual – para recriar o videojogo original, ou para utilizar os elementos do mesmo como componentes para um novo – ocorre quando os jogadores encontram novas formas de expandir as formas de relacionamento e interacção com o respectivo produto. De acordo com Postigo (2008), os *modders* utilizam uma parte considerável do seu tempo a editar o código de um videojogo, o som, os gráficos, a narrativa, e outros elementos, de forma a desenvolver um portfólio que os permita obter um trabalho na indústria, com o intuito de incrementar o seu capital social ou cultural, e até por diversão ou por se integrarem numa (ciber)comunidade ou jogo em particular, sendo um factor chave para o envolvimento dos jogadores em *modding*. O sentido de comunidade e de criação de elementos expressivos em práticas de modificação levou diversos académicos a situar esta cultura como cultura de fãs, desde Postigo até Sotamaa.

É importante ainda referir que a linha ténue entre os fãs e as empresas de desenvolvimento de videojogos levou a várias críticas por parte de utilizadores e críticos, à indústria dos mesmos, devido ao facto desta se aproveitar do trabalho gratuito dos fãs para diminuir os custos de trabalho, estender o tempo útil de vendas dos videojogos em formato físico (nas lojas, enquanto em suporte digital estes costumam estar durante muito mais tempo

(3) Subgénero de videojogos em que a jogabilidade se foca nas acções do personagem que o jogador controla através de uma arma, em que a agilidade do participante nos tempos de reacção, atenção e reflexos são um dos requisitos para o sucesso do mesmo.

disponíveis) e reduzir os custos de investigação, desenvolvimento e formação. O facto de diversas empresas providenciarem ferramentas e encorajarem os jogadores a tomarem um papel de produtor e *designer* em diversos jogos permite a criação de espaços para criatividade, mas também reduz a quantidade de conteúdo que os próprios criadores necessitam de desenvolver. Kücklich descreve esta prática como *playbour* (*play* e *labour* – jogar e trabalho) (Kücklich 2005).

O facto de vários autores de *mods* pouco se debruçarem sobre os *mods* em si complica ainda a questão da escassez de literatura existente neste tópico que não aborda sequer a música ou quaisquer fenómenos musicais associados, mesmo com o largo número de ficheiros deste tipo existentes em várias plataformas e para vários jogos.

Este artigo foca-se, assim, no *site Nexus* e na análise da produção musical de *mods* nos dois videojogos com mais ficheiros na base de dados – *The Elder Scrolls IV: Oblivion* e *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Foram seleccionados os *mods* mais descarregados e/ou com melhor avaliação por parte dos utilizadores destes dois títulos na categoria relativa às componentes áudio e música para filtrar a amostra a reflectir aqui, focando especialmente os *mods* apenas com música original, ou seja, composta para o propósito específico de utilização e aplicação no *mod* respectivo (que serão referidos neste contexto como *mods* musicais). É possível observar que, para além de várias motivações partilhadas pelos compositores e/ou autores de *mods* musicais analisados, a presença extremamente frequente do termo «imersão» nos *mods* (não só de música, como na maior parte dos *mods* em geral nestes videojogos) que pode ser considerado quase um «requisito»

para ter visibilidade e promover o descarregamento dos respectivos ficheiros.

A imersão musical em videojogos: revisão teórica e o «real»

Numa das obras fundamentais relacionadas com a área de *game design*, os autores Salen e Zimmerman apresentam o conceito de «falácia imersiva» e explicam como a imersão não vem do jogo em si mas através da própria acção de «jogar», onde o prazer deste meio está na habilidade de transportar sensorialmente o participante para uma realidade simulada – esta realidade tem um sentido de totalidade tão idílico (onde a barreira entre esta e o virtual desaparece) que o jogador é levado a acreditar que faz parte de um mundo imaginário (Salen e Zimmerman 2003).

Ermi e Mäyrä propõem uma divisão tripartida deste conceito em:

- 1) Imersão sensorial – nível no qual o jogador está focado inteiramente no mundo do jogo e nos seus estímulos através da utilização de grandes ecrãs e sons fortes que se sobrepõem à informação sensorial vinda do mundo real;
- 2) Interacção baseada no desafio – o jogador é capaz de atingir um balanço satisfatório dos desafios e habilidades;
- 3) Imersão imaginativa – o último nível onde o jogo oferece ao participante uma oportunidade de utilizar a sua imaginação, simpatizar com outras personagens ou apenas desfrutar da fantasia do jogo (Ermi e Mäyrä 2005).

Collins, nos seus textos sobre áudio em videojogos, enfatiza a imersão imaginativa e de como esta é realçada através do

mesmo. A autora menciona que os vários níveis de imersão experienciados por um jogador aproximam-se mais da definição de que «[a imersão é] caracterizada pela diminuição contínua da distância crítica entre o que é apresentado e o aumento do envolvimento emocional no que está a decorrer» (Grau 2003, 13) onde há uma relação multifacetada, interligada, contraditória e muito dependente da perspectiva do jogador entre a distância crítica e imersão. Collins afirma que o áudio tem um papel significativo na qualidade imersiva de um jogo e que qualquer quebra – quer a nível do áudio, quer a nível da componente visual do mesmo – retira o jogador da sua experiência de imersão. É de notar também que os jogos não se inserem num mundo real, no sentido em que não procuram retratar com grande fidelidade o dia-a-dia que nós experienciamos. A aspiração à imersão através da realidade sonora e visual aqui mencionada é feita de uma forma menos «natural» e mais «cinemática» – esta realidade é um sentimento de imersão e credibilidade, de verosimilhança dentro de um mundo fantástico (Collins 2008, 134).

Cruzando estes aspectos teóricos sobre a imersão em jogos, Isabella van Elferen, numa das últimas publicações musicológicas sobre videojogos, propõe o modelo teórico «ALI», «musical affect», «musical literacy» e «musical interaction» e discute o modo como estas três componentes convergem e se aplicam na música de videojogos (Elferen 2006).

A primeira componente está ligada principalmente à associação individual de cada participante em qualquer experiência musical, nomeadamente a correspondência auditiva a emoções e outros aspectos cognitivos. Elferen considera-o um factor determinante na atribuição de significados pessoais e colectivos

à música e, conseqüentemente, à imersão musical em videojogos e respectivas emoções relacionadas com as bandas sonoras (*Ibid.*, 34-35).

Enquanto a interacção musical é um ponto de conexão entre as acções do jogador e a banda sonora do videojogo – baseando-se na interacção com e através da música – a literacia musical é a componente que considero mais importante a salientar. Com a frequente exposição a vários meios audiovisuais como a televisão, filmes, séries, etc., e as várias formas e códigos composicionais tipificados que neles são utilizados (como motivos graves e dissonantes numa cena de um filme de terror, ou uma secção extremamente ligada e melódica a acompanhar uma cena de romance), é muito acessível reconhecer e interpretar estes estereótipos. A combinação desta literacia audiovisual com os videojogos leva a um *design* de bandas sonoras para este meio bastante específico, através de referências intertextuais de outros meios que apelam à literacia pessoal do jogador para a sua própria imersão musical – é devido ao reconhecimento de certos estilos composicionais que os jogadores associam e conseguem inserir diversos eventos e narrativas nos universos dos videojogos (*Ibid.*, 36-39).

Assim, a imersão imaginativa não é apenas reforçada pelo uso de som e música dos videojogos e a sua aproximação à realidade e distância crítica entre o universo virtual e o jogador, como é, principalmente, devida às referências pré-existentes de outros meios audiovisuais, sobretudo em idiomas musicais «épicos» e «fantásticos» (*Ibid.*, 36).

Grande parte dos *mods* na base de dados do *site Nexus* têm no título ou na sua ficha técnica/descrição a referência ao carácter «imersivo» e a sua contribuição para um ambiente e jogabilidade

mais imersivos que um dito ficheiro apresenta, apelando aos descarregamentos por parte dos utilizadores. Nos exemplos aqui em foco, os autores dos *mods* inseridos na categoria de áudio e música empregam o termo já referido, imersivo, e como estes *mods* irão potenciar o envolvimento do jogador no universo de um certo videojogo, auxiliando o seu distanciamento do mundo real através de paisagens sonoras mais trabalhadas (a nível de qualidade áudio e integração de outros elementos sonoros), a exploração com bandas sonoras apelando à «natureza» de um certo local (montanhas, florestas, etc.), ou o combate com faixas musicais «mais épicas». Numa perspectiva pessoal, este discurso imersivo corresponde tanto a um imaginário visual e sonoro do que os utilizadores consideram «real», associado ao mundo onde vivem e à «natureza» envolvente, como a universos fictícios, «medieval», «celta», «fantástico», entre outros, recorrendo a referências como a música composta pelo compositor do videojogo, Jeremy Soule. O compositor estabelece várias referências que perpetuam idiomas musicais referidos por Elferen cujos elementos compositivos se cruzam com a literacia audiovisual musical de outros meios e títulos já aqui referidos (é necessário salientar que o trabalho de Howard Shore para a saga *Lord of the Rings* (Jackson 2001; 2002; 2003) continua a ser das principais referências no mundo musical dos videojogos e respectivas composições).

Os mods musicais no site Nexus dos videojogos Oblivion e Skyrim: análise e discussão

O site Nexus é um *website* gerido por uma (ciber)comunidade que providencia uma plataforma com o objectivo de servir criadores de *mods* para videojogos específicos, ainda comercializados em

lojas físicas ou digitais. Alberga cerca de 224 mil ficheiros entre 425 videojogos.⁽⁴⁾ É interessante notar que, na versão extensa de apresentação do site, é referida uma ferramenta de software disponibilizada em diversos videojogos de computador chamada SDK (*Software Development Kit*), o que permite aos criadores dos mesmos «abrir» o videojogo com a finalidade dos jogadores e *modders* adicionarem novo conteúdo, modificarem ou até removerem conteúdo pré-existente.

Ambos os títulos aqui estudados estão integrados na mesma série, *The Elder Scrolls*, desenvolvidos pela mesma empresa e com a música composta pelo mesmo compositor já referido, Jeremy Soule, a partir da terceira instalação desta saga. Estes têm uma pasta nos ficheiros de instalação denominada «Música», que está dividida em categorias de acordo com a sua função no videojogo, nomeadamente:

Oblivion	Skyrim	
Explore	Explore	Combat
Public	Morning	Boss
Battle	Day	Dungeon
Dungeon	Dusk	Cave
Special	Night	Fort
	Town	Ice
	Day	Special
	Tavern	Other

Tabela 1. Categorias a nível de função ou local das bandas sonoras de *Oblivion* e *Skyrim*.

Assim, vários *mods* de música para estes videojogos são, por vezes, pensados apenas para uma ou mais destas categorias, o

(4) Última verificação destes dados realizada a 3 de Março 2017: <http://www.nexusmods.com/games/>?

que determina o próprio estilo de composição devido ao ambiente e função integrantes do mesmo.⁽⁵⁾

Relativamente ao primeiro título aqui abordado, *Oblivion*, na categoria «Audio, sound and music», entre 288 ficheiros,⁽⁶⁾ 180 têm na sua descrição a palavra «music», o que permite filtrar a maior parte dos restantes *mods* que se focam em efeitos e ambientes sonoros (sons de armas, animais, água, vento, etc.). Ao colocar por ordem descendente de número de descarregamentos, os *mods* de música original que se destacam são os vários *Extra mp3 music pack* [categoria]⁽⁷⁾ do utilizador Michikawa e o *mod Oblivion Symphonic Variations Music Suite*⁽⁸⁾ do utilizador Tashin.

O primeiro ficheiro referido está dividido em *mods* consoante a categoria funcional a que as faixas estão dirigidas. Com cerca de 46 000 descarregamentos, o *3rd extra mp3 music pack Explore music* apresenta-se como «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», pelo que está apenas destinado à função «explore». O segundo *mod* mais descarregado deste utilizador é a compilação para a categoria «Battle».

No percurso de investigação e realização da minha dissertação de mestrado, entrei em contacto com alguns autores de *mods* musicais para compreender as motivações, recursos, processos

(5) Estes dois títulos foram estudados noutra contexto académico a partir de um quadro semiótico, onde são focados os códigos e estereótipos compositivos das faixas das bandas sonoras devido à sua separação pelas categorias aqui explicadas. Recomenda-se a leitura do respectivo artigo nesse assunto. As categorias foram retiradas da wiki oficial e sistematizadas para o efeito: <http://www.uesp.net/wiki/Oblivion:Music> e <http://www.uesp.net/wiki/Skyrim:Music> (consultado em 30 de Novembro 2016)

(6) Última verificação do *site* e respectivas informações técnicas referidas no texto consultadas a 28 de Novembro 2016: <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/categories/>.

(7) <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/4191/>

(8) <http://www.nexusmods.com/oblivion/mods/11436/>

compositivos e percepções pessoais de diversos conceitos. Este utilizador é também o compositor referido na descrição, Matti Paalanen, que tem uma produção activa em sites e plataformas de partilha e venda de compilações de *stock music*. Ao contactar este compositor,⁽⁹⁾ Paalanen refere que «I believed that the mods would offer positive and enjoyable experience for other players and enhance the original game» (Paalanen 2016) quando questionado acerca das suas motivações para a realização e composição de *mods* musicais. Entre as inspirações e influências vindas de compositores de videojogos como Jeremy Soule e Michael Hoenig, artistas como Mike Oldfield e Vangelis, e ainda «traditional soundtrack composers» como Hans Zimmer e Joe Hisaishi, Paalanen (2016) afirma que «I can't truly believe that any form of sound is in a sense "original" it is always based on something already heard», o que reforça a ideia da literacia musical proposta por Elferen. Com esta afirmação em mente, o compositor indica ainda que, relativamente à imersão:

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 (*Idem*).

(9) Tanto para este compositor, como para os restantes citados neste artigo, foram realizadas entrevistas individuais abertas e directivas por e-mail compostas por dez questões.

O *mod Oblivion Symphonic Variations Music Suite*, disponibilizado pelo utilizador Tashin, é uma compilação de catorze faixas para diversos ambientes – exploração, cidade, batalha e *dungeons* – composta pelo mesmo cujo verdadeiro nome é Li-Hsin Huang, que, de acordo com a descrição, «is an 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». Com mais de 36 000 descarregamentos e uma edição remasterizada publicada em Abril de 2016 para celebrar o 10º aniversário do *mod*, Huang disponibilizou no YouTube um vídeo de compilação das faixas compostas para este ficheiro, no qual é possível verificar a utilização de instrumentação e texturas semelhantes, assim como o material melódico, a intercalar com as faixas da banda sonora original. Diversos comentários de utilizadores reforçam a ideia da qualidade do videojogo, de como a música é um elemento de ligação emocional entre os ambientes do universo e nostalgias pessoais, entre outros.⁽¹⁰⁾

O compositor afirma que o desenvolvimento da tecnologia de som, gravação e sintetização para computadores e música de videojogos foi um dos factores que o motivou para criar a sua própria música para um videojogo muito reconhecido, devido a esses recursos serem já acessíveis e utilizados em outros *mods* musicais. Uma outra componente para a sua inserção no meio de modificação foi devido à sua percepção pessoal de que:

(10) O vídeo e comentários podem ser visualizados aqui: https://www.youtube.com/watch?v=0g1jZONQ_Jo (consultado em 29 de Novembro 2016).

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. [...] 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 (Huang 2016).

A formação pessoal e, muitas vezes, autodidacta por parte de muitos autores de *mods* é um dos fenómenos característicos da cultura de *modding* e da produção e transformação de conteúdos por parte de utilizadores *online* – a procura e, por vezes, a necessidade de construção de recursos e ferramentas para desenvolverem os seus materiais permite uma constante expansão de utilidades e informação neste meio. No caso de *mods* musicais, vários utilizadores afirmam que aprenderam por si ou tiveram formação prévia que, posteriormente, aprofundaram individualmente através da composição musical em *softwares* de edição e gravação musical.

Curiosamente, Huang desenvolveu uma resposta muito extensa e elucidativa da sua compreensão pelo conceito de imersão aplicado à música de videojogos que pode ser consultada no apêndice deste artigo. No entanto, os dois primeiros parágrafos resumem a maior parte do conteúdo da resposta e permitem uma breve análise e cruzamento com os restantes aspectos aqui explorados e reflectidos posteriormente nas observações finais:

For some people, the most immersive mod is the slide 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 (*Idem*).

A perspectiva pessoal do compositor relativamente à música e respectivas componentes melódicos e temáticos em videojogos, como imersão narrativa, alia-se novamente à questão dos idiomas musicais associados primeiramente ao estilo que é veiculado na composição e ao conceito de «literacia musical» em produtos audiovisuais, tal como Paalanen reforçou. O imaginário de *Oblivion*, cuja música deveria ser um «[...] comment on the human condition and the beauty of life» de acordo com Jeremy Soule⁽¹¹⁾ e sua percepção como medieval – embora Huang afirme que «I've tried to avoid melodic and harmonic patterns that sound out of place. The TES games have modern romantic score and some people believe there is better immersion with medieval music» (Huang 2016) – é uma construção contemporânea do que seria considerado «medieval», utilizando sonoridades e instrumentos muito posteriores a essa época histórica e com claras influências

(11) Comentário pessoal do compositor no seu Facebook e referido na wiki do videojogo: <http://www.uesp.net/wiki/Oblivion:Music> (consultado em 29 de Novembro 2016).

do cinema e sagas «épicas», como já referido, principalmente do *O Senhor dos Anéis*.

No caso da instalação seguinte, *Skyrim*, os *mods* selecionados na categoria «Audio – SFX, Music and Voice» foram, por ordem, o *Additional Music Project*,⁽¹²⁾ *Musical Lore (Soundtrack Mod by Nir Shor)*⁽¹³⁾ e *Symphonies of Skyrim*.⁽¹⁴⁾

Relativamente ao primeiro *mod*, o utilizador/compositor evil-bluekoala/Arne Goyvaerts compôs sessenta faixas com cerca de quatro horas (03h43m53s) inseridas nas várias categorias e com quase 65 000 descarregamentos. É interessante notar que é um dos poucos *mods* em que o utilizador refere que:

As I'm trying to get some more work as a composer, and working my day job, so I haven't had the time to make new tracks. I'm not ruling out there won't be any in the future, but at this point it seems more likely I'll just wait for a new TES game to come out, if I can't make the professional side of this endeavor work out (Goyvaerts 2016).

Ou seja, como crê que não irá conseguir um emprego como compositor, irá provavelmente esperar pela próxima instalação de *The Elder Scrolls* (neste caso, a sexta) para compor novas músicas.

Enquanto *Oblivion* tem cerca de uma hora de música, a banda sonora total de *Skyrim* tem praticamente quatro horas, sendo que uma delas são apenas os efeitos sonoros dos vários ambientes (natureza, tundra, caves, florestas, etc.) e as restantes horas dividem-se em várias subcategorias, o que se reflecte, principalmente, na multiplicidade de *mods* de efeitos sonoros. Goyvaerts

(12) <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/28951/>

(13) <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/56083/>

(14) <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/34234/>

também compôs para *Oblivion*, embora os seus *mods* em *Skyrim* tenham mais visibilidade e descarregamentos. Nas perguntas trocadas por e-mail, o compositor afirma que o que o motiva para produzir *mods* é o facto de ser divertido, desafiante e sem preocupações porque «pode ser o seu próprio patrão», enquanto as suas principais influências são, como as dos vários compositores já aqui abordados, Jeremy Soule, compositores de videojogos como *Halo* (Martin O'Donnell), *Bioshock* (Garry Schyman), *World of Warcraft* (Russell Brower *et al.*), e no panorama do cinema John Williams, Danny Elfman e Hans Zimmer. Relativamente à imersão segundo a opinião de Goyvaerts, destaca-se que:

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. [...] good audio and sound design is kind of the icing on the cake that can make a good game great (*Idem*).

O terceiro *mod* referido, *Symphonies of Skyrim* – do utilizador/compositor Aarchduke/Tom Colebrooke e com cerca de 21 200 descarregamentos – adiciona 25 faixas que completam mais de uma hora de música no videojogo e que é o resultado (mais uma vez) da sua vontade pessoal de querer contribuir para um título que tanto o fascinou, afirmando que, sendo um compositor semi-profissional, «[...] pieces are of all genres, from epic booming battle ensembles to gentle woodwind exploration motifs».⁽¹⁵⁾ Embora o compositor tenha respondido positivamente

(15) Todas as informações retiradas da descrição do *mod* na página respectiva: <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/34234/> (consultado em 30 de Novembro 2016).

à sua disponibilidade para responder às questões da entrevista por e-mail para a dissertação de mestrado, ainda não obtive resposta, pelo que não foi possível ainda observar a experiência pessoal do mesmo e cruzar com os restantes.

No caso do segundo *mod* na ordem mencionada, *Musical Lore (Soundtrack Mod by Nir Shor)*, com mais de 28 000 descarregamentos, o utilizador frustru/compositor Nir Shor é um nome activo no YouTube com mais de 3 000 subscritores devido aos vários vídeos de *covers* de músicas de bandas sonoras de filmes e videojogos que realiza para além de *mods* musicais que compõe.⁽¹⁶⁾ A entrevista por e-mail tem funcionado por secções, o que significa que ainda só foram enviadas por parte de Shor quatro respostas, as quais indicaram desde já que era um jogador muito activo de *Skyrim* no computador e que não conseguiu evitar modificá-lo. Como já estava a compôr música há muito tempo notou que «[...] 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 myself» ([fustru] Shor 2016), embora não tenha desenvolvido mais esta questão. A justificação da sua motivação para compôr *mods* musicais é devido ao «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» (*Idem*), o que não oferece muito espaço de discussão, sem ser o facto da atribuição romântica de etiquetas «emocionais» a música instrumental e à sua produção como um processo «mágico». Shor afirma ainda

(16) O seu canal de YouTube pode ser acedido aqui: https://www.youtube.com/channel/UC_3ADRNMGJr5b9LozRNw3JQ (consultado em 30 de Novembro 2016). Este canal deixou de estar activo após a data de consulta.

que ao ter começado a fazer *covers* de músicas para filmes e a disponibilizá-las no YouTube foi forçado a aprender composição e orquestração virtuais através de *softwares* musicais.

Observações finais

Este artigo propôs examinar uma das plataformas mais utilizadas para a partilha deste tipo de ficheiros, que tipo de *mods* musicais existem e como são aplicados em dois videojogos específicos e extremamente reconhecidos.

Tanto no caso de *Oblivion*, como *Skyrim*, os *mods* eram descritos como ficheiros que adicionavam horas de músicas correspondentes ao estilo da música original e que se enquadravam no ambiente do videojogo, procurando assim a construção melódico-rítmica e orquestração semelhantes a cada área/ambiente no mesmo, exceptuando os casos de correspondência sonora a imaginários fantásticos – *viking* e *celta* – que propõem outras instrumentações.

Os compositores aqui referidos sentiram a necessidade e/ou vontade de compor e adicionar as suas próprias músicas para os videojogos de modo a contribuir para o universo em si, assim como, para a própria cibercomunidade associada ao *site Nexus*, notando a ausência de *mods* musicais e compositores. Nota-se também que, mesmo com alguma familiaridade musical prévia em meios distintos, investiram na sua própria formação em composição, orquestração e *softwares* para o efeito de modo a produzir no «idioma correcto» para o *mod*.

Em muitos *mods* o factor imersivo está inerente ou o próprio termo é utilizado, embora seja mais frequente em *mods* directa e exclusivamente associados a componentes áudio, paisagem

sonora e/ou efeitos sonoros – desde «melhores» sons relativos a armaduras, sons atmosféricos «imersivos» ou bardos que cantam melhor e caranguejos que praguejam. No entanto, de acordo com o modelo teórico «ALI» já explorado anteriormente, a música, respectivo processo composicional e a sua ligação com a imersão (não será parte da imersão em si?) são componentes percepcionadas pelos autores como:

- a música como um aspecto integrante de uma experiência inesquecível e necessária para a qualidade de um videojogo (em articulação com o *design* de som);
- a música como um factor de reforço da imersão;
- importância do estilo composicional para a narrativa;
- a imersão como um dos objectivos e componentes principais de qualquer videojogo.

Após as restantes respostas que faltam, e de modo a aprofundar o papel dos autores de *mods* musicais nestes dois videojogos na cibercomunidade do *site Nexus*, é necessário repensar o conceito de imersão aliado ao modelo proposto por Elferen e considerar o factor «real» ou «mais real» como uma componente integrante deste modelo no caso dos *mods* desta plataforma. O discurso veiculado pelos utilizadores neste meio refere-se a algo «mais imersivo» ao ser «mais real». O facto dos compositores procurarem que a música não quebre este aspecto, mas o reforce, e cujo estilo torne o videojogo «mais imersivo» é devido ao idioma musical utilizado para perpetuar diversos códigos compositivos de meios anteriores aos videojogos e à literacia musical de cada um. Este foi um dos objectivos principais na minha dissertação

de mestrado explorar e propor este conceito, inicialmente explorado no contexto deste artigo.

É possível afirmar também que, nesta era da cibercultura, as fontes primárias não passam só por livros, partituras, estudos, críticas, etc., mas pelas próprias discussões, comentários e todo o fervilhar de ideias e comunicações entre as pessoas que constituem tantos espaços e redes *online* que permitem abrir caminhos para novos temas de investigação, e, neste panorama académico, na musicologia. A forte presença e actividade constante dos utilizadores nos meios *online* – neste caso, no *site Nexus* – são componentes cruciais para esta investigação pelo facto do próprio objecto estar directamente associado com a produção pessoal e individual (ou em grupo) por parte dos mesmos. A fácil acessibilidade e *feedback* por parte dos compositores é um dos focos principais desta investigação e permitiu a realização não só deste artigo, como da dissertação de mestrado, o que leva a reflectir sobre a cultura participativa na própria academia não só entre académicos, investigadores e estudantes, como também de múltiplos agentes que integram os meios em que operamos, comunicamos, trabalhamos e somos activos.

Referências

- Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge – Massachusetts: MIT Press.
- Collins, Karen. 2013. *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge – Massachusetts: MIT Press.
- Elferen, Isabella van. 2016. «Analysing Game Musical Immersion: The ALL Model». In *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*, editado por Michiel Kamp, Tim Summers, e Mark Sweeney, Genre, Music and Sound, 32–52. Sheffield, UK – Bristol, CT: Equinox Publishing.
- Ermi, Laura, e Frans Mäyrä. 2005. «Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion.» In *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, 15–27. Editado por Suzanne de Castell and Jennifer Jenson. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>.
- Goyvaerts, Arne [evilbluekoala]. 2016. Entrevista por e-mail por Joana Freitas.
- Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge – Massachusetts: MIT Press.
- Huang, Li-Hsin [Tashin]. 2016. Entrevista por e-mail por Joana Freitas.
- Jenkins, Henry. 2008. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge – Massachusetts: MIT Press.
- Kücklich, Julian. 2005. «FCJ-025 Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry.» *The Fibreculture Journal, Precarious Labour* 5 (Dezembro). <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>.
- Mugge, R., Hendrick N. J. Schifferstein, e Jan P. L. Schoormans. 2010. «Product Attachment and Satisfaction: Understanding Consumers' Post-purchase Behavior.» *Journal of Consumer Marketing* 27/3:271–282.
- Paalanen, Matti [Michikawa]. 2016. Entrevista por e-mail por Joana Freitas.
- Poor, Nathaniel. 2014. «Computer Game Modders' Motivations and Sense of Community: A Mixed-Methods Approach.» *New Media & Society* 16/8:1249–1267. [doi:10.1177/1461444813504266](https://doi.org/10.1177/1461444813504266).
- Postigo, H. 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](https://doi.org/10.1177/1354856507084419).
- Salen, Katie Tekinbaş, e Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge – Massachusetts: MIT Press.
- Sihvonon, Tanja. 2011. *Players Unleashed! Modding the Sims and the Culture of Gaming*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Apêndice: Entrevistas

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 to 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 Weast 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 :).

fustru | 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.

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

JOANA FREITAS

ÁUDIO E IMERSÃO EM *ELDER SCROLLS*: CO-CRIAÇÃO, PARTILHA E INTERACÇÕES NA CIBERCOMUNIDADE, NO SITE NEXUS MODS

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 Weast 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 Hoenig 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.

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.