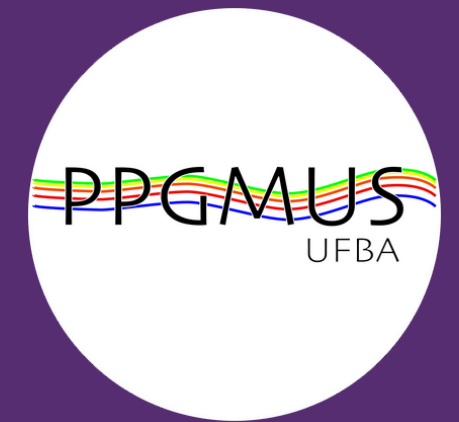


Fórum Interno PPGMUS



Caderno de Resumos

24/04/2023 às 19h00

Plataforma Teams

HEATHER DEA JENNINGS

Cognição, música e texto: análise de texto para a criação sonora

Resumo:

Em estudos recentes sobre a Cognição da Linguística, foi demonstrado que a prosódia e a música são processadas na mesma região do cérebro (COUTINHO e DIBBEN, 2014). Outros estudos recentes discutem a importância da prosódia no processamento emocional da linguagem auditiva e escrita, especialmente na área do ritmo (HILTON e GOLDWATER, 2021; FITCH, 2013; PATEL, 2006). Músicos são vistos como tendo um melhor índice de detecção correta de emoção e ritmo (CESAR e CASTRO, 2011; LIDJI, 2011). Isso permite que os compositores tenham uma sensibilidade mensurável ao conteúdo emocional e prosódico de uma linguagem que podem traduzir em suas composições musicais para controle além dos dispositivos musicais típicos através do uso de idiomas de diferentes partes do mundo. Neste trabalho, elaboramos sobre um programa para quantificar os ritmos típicos gerados pela prosódia de um texto em uma determinada língua. Essa ferramenta pode ser usada para que o compositor tenha uma noção prévia dos tipos de ritmos que surgem da linguagem em questão para poder usar no ato do compor.

THARCISIO VAZ DA COSTA DE MORAES

Processos Criativos em Composição Musical para Games: Interfaces entre Game Design, Cognição Incorporada e Experiência Imersiva

Resumo:

O presente trabalho tem como objetivo investigar diferentes estratégias musicais criativas em prol de uma experiência imersiva do jogador através da apresentação de conceitos e reflexões sobre a natureza multidisciplinar inerente à mídia dos jogos eletrônicos sob a perspectiva dos campos da Composição Musical, Cognição Incorporada, Game Design e suas possíveis inter-relações. A aplicação destes campos teóricos é exemplificada nos processos criativos de três diferentes obras musicais pertencentes às mídias de jogos eletrônicos, cinema e animação. Dentre estas obras destaca-se a composição musical para quinteto de cordas, piano, sintetizador e percussão para a segunda versão (com novos elementos narrativos e interativos) do audio game BREU: Ataque das Sombras, jogo eletrônico com proposta inclusiva constituído exclusivamente por recursos sonoros, podendo ser interagido por jogadores cegos e videntes. Dado sua natureza interativa, o processo de criação musical nos jogos eletrônicos pode apresentar particularidades em relação a outras mídias. E, considerando seu potencial imersivo, é importante estabelecer uma discussão sobre possíveis processos criativos de serem adotados e como as intencionalidades do compositor podem influenciar nos mecanismos de ação e percepção do jogador.