



II MOSTRA UFFS

MUSEU VIRTUAL DO SOM: UMA JORNADA IMERSIVA PELA HISTÓRIA DOS SONS EM GAMES

CARVALHO, A.¹; NASCIMENTO, L.²; MACIEL, M.³

Sinfonia em Games é uma ação do Programa de Cultura Fronteiras Sonoras da UFFS *Campus* Erechim, cujas atividades são desenvolvidas por bolsistas do Sinfonia na Cidade, coletivo científico-artístico da UFFS dedicado à promoção de ideias inventivas em paisagem sonora. Nesta ação de cultura, o coletivo pretende explorar as possibilidades do metaverso na experimentação de paisagens sonoras digitais e, tornar palpável a tecnologia acessível para todos, trazendo a questão sensorial como chave para descoberta de um novo mundo, mas ao mesmo tempo em uma mistura de sensações em que o áudio contempla uma viagem no tempo. Para tanto, o projeto desenvolve um protótipo de museu virtual do som utilizando o software Artsteps, um espaço projetado no metaverso que nos leva em uma jornada fascinante pela história dos sons e da música nos jogos. Como resultado, temos a organização da primeira exposição imersiva do coletivo Sinfonia na Cidade, que oferece a oportunidade de tocar em objetos virtuais e experimentar efeitos sonoros, músicas memoráveis e vozes de personagens que deixaram sua marca na cultura dos videogames. Nessa exposição, destaca-se a uma celebração da evolução do áudio nos videogames e como ele influenciou nossa experiência de jogo ao longo das décadas. Ao entrar no museu, os visitantes são transportados para as origens dos videogames, onde cada sala temática representa uma era dos jogos, destacando a sonoridade icônica e as trilhas que marcaram gerações. Nesse sentido, este trabalho contribui para uma experimentação das fronteiras entre real e virtual das paisagens sonoras digitais, numa jornada única, onde passado, presente e futuro se entrelaçam em uma sinfonia de sons atravessando gerações e desencadeia uma tradição sensorial sem precedentes. Portanto, a exposição Sinfonia em Games do Museu Virtual do Som é uma homenagem aos videogames, à criatividade do áudio e à capacidade da tecnologia de nos transportar para novos horizontes.

Palavras-chave: Paisagem sonora digital; Metaverso; Games.

Área do Conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas

Origem: Cultura

Instituição Financiadora: UFFS



ciências básicas para o
desenvolvimento
sustentável



¹ Amanda Barbosa Carvalho. Estudante. Bolsista. Arquitetura e Urbanismo.

² Lucas Vinício Alves do Nascimento Estudante. Bolsista. Arquitetura e Urbanismo.

³ Marcela Alvares Maciel. Docente. Orientadora. Arquitetura e Urbanismo.