
”What’s my motherf***ing name?”: Contradicciones sobre el discurso libre en conciertos virtuales. El caso de Snoop Dogg en Fortnite.

Febrer Coll Eulalia*¹

¹Universidad Internacional de la Rioja – España

Resumen

Durante el último lustro, videojuegos de plataforma abierta como *Fortnite* (Epic Games, 2017) o *Roblox* (Roblox Corporation, 2006) han incorporado conciertos y espectáculos virtuales a sus propuestas de entretenimiento, accesibles a públicos alrededor del globo, que desafían el concepto de *música en directo* (Fritsch y Strötgen, 2012). Aunque estos nuevos espacios para la socialización mediada musicalmente aparecen como complemento de la oferta tradicional de música en vivo, no necesariamente en competitividad o confrontación con la misma, las limitaciones impuestas por las compañías videolúdicas alteran de forma consistente las posibilidades expresivas de los artistas en lo referente a los contenidos de sus propuestas performativas. Se presentan, de esta forma, limitaciones entorno las posibilidades de expresión dentro de los títulos mencionados que tienen que ver con tanto con sus códigos PEGI (Pan European Game Information) como con la atención al *branding* de las empresas desarrolladoras. En esta comunicación, se aborda la colaboración híbrida presencial-virtual del músico y productor norteamericano Snoop Dogg con *Fortnite*, desarrollada a finales de 2024 junto a otros raperos como Ice Spice o Eminem, y las contradicciones que se derivan de su inclusión en el entorno virtual creado por Epic Games. La evolución del artista se ha visto fuertemente influenciada por su cooptación desde la industria musical (Frank, 1997), lo que ha supuesto una entrada progresiva en contextos que se alejan de las temáticas subversivas (Kubrin, 2005, Muñoz-Tapia y Abeille, 2024) de algunas de sus piezas más conocidas. Tomando este caso como eje articulador, se ofrece una reflexión crítica en torno a la convergencia de la música popular y las plataformas de performance virtual, y su aparición en detrimento de la libre expresión tanto de artistas como públicos asistentes, que modifica la naturaleza del contexto festivo en la que se sitúa el concierto (Martí i Pérez, 2002).

Contraseña: conciertos virtuales, videojuegos, Fortnite, Snoop Dogg, rap

*Ponente