

LIVRO DE RESUMOS



Colóquio internacional
International conference
música e cibercultura
music and cyberculture
na era da *internet of things*
in the age of the *internet of things*
7 e 8 de Outubro 2016 | FCSH / NOVA
October 7th - 8th | FCSH / NOVA

Organização CysMus (Núcleo de Estudos Avançados em Música e Cibercultura) do SociMus (Estudos Avançados em Sociologia da Música) - Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa

Coordenação Paula Gomes Ribeiro | Joana Freitas | Júlia Durand

LIVRO DE RESUMOS



Colóquio internacional
International conference
música e cibercultura
music and cyberculture
na era da *internet of things*
In the age of the *internet of things*

7 e 8 de Outubro 2016 | FCSH / NOVA
October 7th - 8th | FCSH / NOVA

Organização CysMus (Núcleo de Estudos Avançados em Música e Cibercultura) do SociMus (Estudos Avançados em Sociologia da Música) - Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa

Coordenação Paula Gomes Ribeiro | Joana Freitas | Júlia Durand



Log In, Live On

Música e Cibercultura na era da Internet of Things

Log In, Live On

Music and Cyberculture in the era of the Internet of Things

LIVRO DE RESUMOS ABSTRACT BOOK

7-8 de Outubro de 2016 | 7th & 8th

October 2016

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
Universidade Nova de Lisboa

Organização | Organization

CYSMUS Grupo de Estudos Avançados em
Música e Cibercultura

SOCIMUS Estudos Avançados em
Sociologia da Música

CESEM Centro de Estudos de Sociologia e
Estética Musical
FCSH/NOVA

Coordenação | Coordination

Paula Gomes Ribeiro

Joana Freitas

Júlia Durand

Comissão Científica | Scientific Committee

António de Sousa Dias

João Pedro Cachopo

Jelena Novak

José Luís Ferreira

Mário Vieira de Carvalho

Paula Gomes Ribeiro

Tomás Henriques

Livro de Resumos | Abstract Book

Júlia Durand

Joana Freitas

**A ado(p)ção do novo acordo ortográfico
foi deixado ao critério dos conferencistas.**

Comissão Organizadora | Organizing Committee

Filipa Cruz

André Malhado

João Porfírio

João Silva

Joana Freitas

Júlia Durand

Marcelo Franca

Paula Gomes Ribeiro

Rodrigo Lourenço

Vasco Completo

Colaboração na comunicação e organização

Collaboration in communication and organization

Cristiana Vicente

Fábio Rodrigues

João Teixeira da Costa

Comissão de Apoio | Support Committee

Bárbara Raposo

Isabel Pina

Mariana Lima

Apoios e agradecimentos |

Acknowledgements

Instituto de Ciências do Som e Bioterapias

Revista Glosas

Revista Musical Portuguesa DaCapo

Nostálgica, Museu dos Videojogos

Hard Rock Café Lisboa

Comunidade Cultura e Arte

Zaratan – Arte Contemporânea

Coro *Sine Nomine*

Departamento de Ciências Musicais

FCSH/UNL

Mestrado em Artes Musicais – FCSH/UNL

Pós-Graduação em Arte Sonora da FBA/UL



Apoios:



Log in, live on: música e cibercultura na era da Internet of Things

Proposta

Título: *Simsdieval*: A construção híbrida do período medieval num videojogo

Resumo: O *Sims Medieval* é um videojogo que integra a série *The Sims*, produzido pela *Electronic Arts*, em 2011. Situado na época medieval, é possibilitado ao jogador construir um reino à medida que vai ganhando as diversas missões que lhe são propostas. Não se trata de uma “colagem”, mas sim uma construção híbrida do que foi a época medieval, procurando responder às expectativas do potencial público comprador do jogo.

Da mesma maneira, a banda sonora encontra-se desfasada daquilo que foi a música medieval, embora tal seja assumido pelos jogadores como algo verdadeiramente da época. Um conjunto de estereótipos musicais fazem-se igualmente sentir, de forma a estabelecer marcadores de classe, de acordo com o estatuto das personagens (Bourdieu, 1979). A figura musical, o Bardo, reflete a conceção romântica do que é o génio musical, reunindo um conjunto de estereótipos que lhe são diretamente associados, e que segundo a teoria de Goffman são responsáveis pela criação de um estigma social (Goffman, 1975).

Este trabalho expõe, a partir do videojogo, a forma como a época medieval é perspectivada, e que muitas vezes reflete um conjunto de pré-conceitos que se perpetuaram até aos nossos dias, sugerindo igualmente, formas alternativas para se chegar a um público mais vasto e contribuindo para uma maior ligação entre este e a academia.

Palavras-chave:

Anacronismo, *Estigma social*, *Geração Harry Potter*, *Média*, *Sims Medieval*

Nota biográfica:

Mariana Ramos de Lima completou o 8º grau de Piano e Formação Musical em 2013 na Academia de Música e Belas Artes Luísa Todi, em Setúbal. Em 2015 terminou a licenciatura em Ciências Musicais na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, tendo ingressado no mestrado em Ciências Musicais, vertente de Musicologia Histórica na mesma instituição. Neste momento é colaboradora

do Núcleo de Estudos em Música Antiga e do SociMus (Grupo de Estudos Avançados em Sociologia da Música), ambos integrados no Centro de Estudos em Sociologia e Estética Musical (CESEM).

7 outubro 6ª feira | sala multiusos 2 I&D FCSH/NOVA

7th october friday | room 2 I&D FCSH/NOVA

8h30 RECEPÇÃO | RECEPTION

9h LOG IN ABERTURA | OPENING

9h30 - 11h PAINEL I Emergência e transformação de paradigmas sonoros e audiovisuais no ecossistema digital | Emergence and transformation of sound and audiovisual paradigms in the digital ecosystem

Moderação | Moderation João Pedro da Costa (ICML – FLUP)

António de Sousa Dias (FBA/UL) *Monthey'04* (2007-2012) e *Tonnetz* (2009-): Espaços sonoros imersivos - uma experiência pessoal

Rui Pereira Jorge (CESEM - FCSH/NOVA) Composição na era do digital: novas ferramentas, novos sons e novas músicas?

Paula Gomes Ribeiro (CESEM - FCSH/NOVA) Da realidade mista na reedição de modelos culturais - uma mudança de paradigma

11h - 11h30 Coffee and clouds

11h30 - 13h PAINEL II Revoluções e processos de 'remediação' na comunicação e nos formatos musicais | Revolutions and "remediation" processes in communication and musical formats

Moderação | Moderation António de Sousa Dias (FBA – UL)

João Pedro da Costa (ICML – FLUP) Da MTV para o youtube: o caso do hip hop

Filipa Cruz (CESEM – FCSH/NOVA) Videoclipe interativo como obra aberta: o caso de Rome 3 *Dreams of Black*

Petra Rakic (Univ. de Ljubljana) The youtube effect on music reception

Bruno Marques (IHA – FCSH/NOVA) *Pop music*, telediscos e youtube: não são estes os principais canais e agentes da 'pornificação' da cultura de massas?

13h - 14h30 Pausa para almoço | Lunch break

14h30 - 17h00 PAINEL III Caminhos do futuro: invenção, desempenho e recepção de realidades e imaginários sonoros e multimédia | Future ways: invention, performance and reception of multimedia realities and sound imaginary

Moderação | Moderation Pedro Rebelo (SARC – QUB)

A. 14h30-16h00

Daniela Silvestre (FCSH/NOVA) *The Forest in my House* – a natureza na minha casa, uma paisagem sonora imaginária

Tomás Henriques (SUNY College at Buffalo NY/CESEM) *RISE: exploring*

spatial audio for online music performance and composition

José Grossinho (Univ. de Edimburgo) |

Luís Soldado (CESEM – FCSH/NOVA) O Corvo - Produção multimédia de uma ópera de câmara

B. 16h00 – 17h00

Isabel Pires (CESEM-FCSH/NOVA)

Analisar música hoje: novos paradigmas, novas tecnologias

Luís Espírito Santo (IST-UL) *8-bit Music*:

Contextualização e demonstração em Tempo Real

17h00 – 17h30 *Coffee and clouds*

17h30 – 18h30 **PAINEL IV** Tecnoculturas e produções de mundividência: do

cyberpunk | Technocultures and productions of worldviews: of *cyberpunk*

Moderação | Moderation **Júlia Durand** (CESEM – FCSH/NOVA)

Hugo Paquete (CESEM – FCSH/NOVA)

Tecno-utopia *cyberpunk* no projecto *Peenemünde*

André Malhado (CESEM – FCSH/NOVA)

Hacking ao som de música *techno* – problemas e paralelismos sociais entre as práticas culturais da música *techno* e as do *hacking* no filme *cyberpunk Hackers*

18h30 – 19h30 “404 Error: MUSICOLOGY NOT FOUND” Debate

8 outubro sábado | auditório 1 torre B FCSH/NOVA

8th October saturday | auditorium 1 tower B FCSH/NOVA

9h – 11h **PAINEL V** *Sign In* redes sociais, sociabilidades e mobilidade musical no quotidiano atual | *Sign In social networks*, sociability and musical mobility in current times

Moderação | Moderation Joana Freitas (CESEM – FCSH/NOVA)

Cristiana Vicente (ISCTE/IUL) Redes sociais *online* e consumos culturais: *facebook*, um estudo de caso

João Francisco Porfírio (FCSH/NOVA) *Soundbook* - os sons do *facebook* nas *soundscapes* do quotidiano

Guillermo de Llera (FCSH/NOVA) The mobility of music. Analysis and considerations concerning music and mobility today

Franziska Schroeder | **Pedro Rebelo** (SARC – QUB) Distributed listening - using a mobile app for exploring listening in everyday life

11h00 – 11h30 *Coffee and clouds*

11h30 – 13h30 **PAINEL VI** Indústrias musicais, modelos de distribuição e produção de identidades e *branding* em linha | Musical industries, distribution models and branding and identity production online

Moderação | Moderation João Pedro Cachopo (CESEM – FCSH/NOVA)

Júlia Durand (CESEM – FCSH/NOVA) Minimal produtivo: a categoria ‘empresarial’ nos sites de *stock music*

Vasco Completo (CESEM – FCSH/NOVA)

Entre o *streaming* e as indústrias musicais

- o caso da Valentim de Carvalho

Marcelo Franca (CESEM – FCSH/NOVA) O

desenvolvimento de movimentos

cyberunderground no *heavy metal*

português – construção de comunidades

e identidades no ciberespaço

Teresa Gentil (FCSH/NOVA) Cantautoras

portuguesas no cibernundo

João Silva | Rodrigo Lourenço (CESEM –

FCSH/NOVA) *So you think you can*

dance... and sing, and play an

instrument? A performance e os

videojogos musicais e de ritmo

Joana Freitas (CESEM – FCSH/NOVA)

Audio modding for immersion in TES: co-

criação, partilha e interações na

cibercomunidade na plataforma Nexus

Mariana Lima (CESEM – FCSH/NOVA)

Simsdieval: A construção híbrida do

período medieval num videogame

16h30 – 16h45 *Medley de videojogos*

com o Coro *Sine Nomine* | *Medley of*

videogame music by the choir Sine

Nomine

16h45 – 17h15 *Coffee and clouds*

13h30 – 15h00 Pausa para almoço | Lunch

break

15h – 16h30 **PAINEL VII** A música na

produção de realidade e identidade em

videojogos | *Music in the production of*

reality and identity in videogames

Moderação | *Moderation* André Malhado

e Marcelo Franca (CESEM – FCSH/NOVA)

Pedro Macedo Camacho Título a definir

17h15 – 18h30 LOG OUT

Mesa redonda de encerramento | *Round*

table

‘UNIVERSOS SONOROS, MÚSICAIS E

AUDIOVISUAIS NO CIBERESPAÇO -

PERSPECTIVAS E DESAFIOS’

Moderação | *Moderation* Mário Vieira de

Carvalho (CESEM – FCSH/NOVA)

Intervenientes: Bruno Marques (IHA -

FCSH/NOVA)

Joana Freitas (CysMus/CESEM –

FCSH/NOVA)

Jorge Martins Rosa (CECL - FCSH/NOVA)

José Luís Ferreira (ESML-IDEA, CESEM –

FCSH/NOVA)

Mário Tavares (Nostálgica – museu dos

videojogos)

Nuno Fonseca (IFL - FCSH/NOVA)

Paula Gomes Ribeiro (CysMus/CESEM –

FCSH/NOVA)

Ziemowit Socha (Universidade de

Breslávia, Polónia)