

(Ytreberg, 2009) - para pensar a posição do concorrente em relação a essas lógicas de comunicação e processos de produção televisiva. Parti, para isso, da observação de alguns dos processos de produção televisiva das empresas FremantleMedia e SIC (responsáveis pela adaptação e transmissão nacional de *Factor X* e *Ídolos*) e da realização de entrevistas a alguns dos seus concorrentes (concorrentes também do formato *The Voice*).

Nascida a Lisboa em 1993, concluiu a licenciatura em Ciências Musicais na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa e frequenta actualmente o Mestrado em Ciências Musicais na mesma instituição. Pertence também ao NEGEM (Núcleo de Estudos em Género e Música) e ao SociMus (Grupo de Estudos Avançados em Sociologia da Música), grupos de investigação do CESEM (Centro de Estudos em Sociologia e Estética Musical), FCSH-UNL. Participou como conferencista no III e IV ENIM (Encontro Nacional de Investigação em Música), no I Seminário NEGEM, entre outros.

***Perversom?* Música, género e sexualidades na pornografia digital**

Júlia Durand

CESEM - Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa

A pornografia é uma entre inúmeras criações audiovisuais disponíveis na internet que recorrem a stock music (ou “música de arquivo”): ou seja, música composta previamente, disponível para uso em qualquer tipo de produções, tais como documentários ou publicidade. No entanto, devido à natureza sexual da pornografia, a música nela usada tem passado despercebida no meio académico (bem como a própria pornografia, tendo a revista *Porn Studies* surgido apenas em 2014).

Dada a índole das músicas de arquivo, estas são usadas em produtos audiovisuais muito numerosos e díspares, nos quais há uma forte circulação de códigos musicais estereotipados. Esses estereótipos, aliás, estão já presentes na categorização da *stock music* em diferentes bases online. Este modo específico de criação e circulação musical torna-se assim indispensável para explorar a construção de significados em produtos audiovisuais, sendo a pornografia apenas um desses produtos.

Materiais pornográficos audiovisuais são facilmente acedidos por um público extremamente vasto, sendo alvo de debates centrados nos seus supostos discursos sexistas. Um número crescente de autores, contudo, opõe-se à tendência simplista e redutora de encarar a pornografia como uma produção homogénea e ignorar a variedade crescente de géneros (Paasonen, 2009; Attwood, 2010), mesmo que grande parte destes sejam nichos de mercado. Atualmente, estas criações são sobretudo visualizadas online, graças a sites que agregam os seus utilizadores em fóruns de discussão, sendo mais um exemplo de comunidades formadas ou fortalecidas pela internet. Nestes diferentes géneros pornográficos encontra-se uma reiteração (com a pornografia “para mulheres”) ou, pelo contrário, uma subversão (com a pornografia feminista) de papéis de género e estereótipos sexuais. Essa reiteração é frequentemente reforçada pelo uso de sonoridades ou estilos musicais específicos, recorrendo, a maior parte de vezes, a música de arquivo. Os vários *sites* que vendem *stock music* categorizam-na não apenas por

géneros musicais (*blues, jazz*) como também por “ambientes” (acção, romântico, terror). É em associação com estes *clichés* musicais que vários filmes pornográficos reforçam papéis de género ou estereótipos de representação de certas sexualidades.

Neste estudo centro-me em produtoras de géneros pornográficos não *mainstream*, tendo como principal objetivo o de investigar o modo como constroem uma imagem (e sonoridade) ‘de marca’ ao recorrerem a estas composições musicais pré-existentes.

Júlia Durand concluiu a licenciatura em Ciências Musicais na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, inscrevendo-se de seguida num mestrado da mesma área. Frequentou o Conservatório de Música Calouste Gulbenkian de Braga, tendo completado em 2012 o 8o grau de piano e o curso de composição. Atualmente é membro do Núcleo de Estudos em Género e Música (NEGEM), do Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical (CESEM).

The game ain't over 'till the fat lady sings : ópera em videojogos

Joana Freitas

CESEM - Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa

Os videojogos adquiriram um papel de destaque a partir das décadas de 1980 e 1990 - principalmente nos mercados japoneses e norte-americanos - nas indústrias de entretenimento até aos dias de hoje, abrangendo milhares de jogadores, no panorama internacional.

O videojogo é um meio que exige, do jogador, diversos níveis de processos interactivos: de cognitivos e motores a textuais e analíticos (Aarseth: 1997). Tem vindo a observar-se nos últimos anos um crescente interesse na cultura de videojogos no meio académico, tendo-se tornado um importante objecto de estudo no contexto de várias áreas, como a psicologia, a sociologia, a antropologia, os estudos culturais, a musicologia e a ludomusicologia, as engenharias (Konzack: 2007) entre muitas outras. As incidências sobre este objecto são muito diversas e transdisciplinares, como por exemplo, o estudo das relações multilíneas entre o jogador e as narrativas, dos processos de construção de narrativas (incluindo aspectos inter e hipertextuais), os jogos como artefactos culturais, as culturas de fãs, a representação de aspectos de identidade, o género, imersão e colaboração nos processos de jogabilidade, espaços e redes de sociabilidade, entre outros tópicos, sendo no entanto a música pouco explorada no contexto destes trabalhos (Collins: 2009).

Adoptando pontos de vista e metodologias do âmbito da sociologia da música, dos estudos de género, do *game design*, da dramaturgia, entre outros, este trabalho examina aspectos referentes à representação operática em videojogos, e aos processos de construção de significados inerentes a este processo. Argumento, nesta comunicação, que a recepção da ópera nos videojogos a assume, em larga medida, como um género ‘envelhecido’ e ‘fora de moda’, pelo que as representações incidem especialmente na representação de cânones e modelos decorrentes da ópera oitocentista. Este estudo abrangeu a selecção e estudo de onze exemplos de representação operática/músico-teatral em videojogos (técnicas, modelos, elementos, excertos operáticos...) e a análise do modo como estes foram inseridos músico-dramaturgicamente no novo meio (personagens, narrativa, tipologia e modelos musicais/vocais, espaço, aspectos estilísticos, entre outras