

15-16 DE SETEMBRO • ONLINE

# viii workshop do cysmus

PRÁTICAS MEDIÁTICAS EM REDE

## COORDENAÇÃO:

André Malhado

## COMISSÃO CIENTÍFICA:

Paula Gomes-Ribeiro, Júlia Durand, João Araújo e Helder Gonçalves

[cysmus.cesem@fcsb.unl.pt](mailto:cysmus.cesem@fcsb.unl.pt)



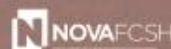
[cysmus-cesem.weebly.com](http://cysmus-cesem.weebly.com)



[@cysmus.cesem](https://www.facebook.com/cysmus.cesem)



[@cysmus.cesem](https://www.instagram.com/cysmus.cesem)



# VIII Workshop [virtual] do CysMus 2023

## *Práticas mediáticas em rede*

15 e 16 de setembro 2023

**Uma organização do CysMus (Núcleo de Estudos em Media Digitais e Audiovisuais),  
GTCC, CESEM.IN2PAST – NOVA FCSH**

Entre inteligência artificial e paisagens sonoras, o VIII Workshop do CysMus, “Práticas mediática em rede”, irá debruçar-se sobre um espectro amplo de questões que cada vez mais moldam o nosso quotidiano e requerem atenção científica premente. Desde a música nos videogames, no cinema e na televisão, passando por vídeos musicais, música de catálogo, a crítica musical em redes sociais e práticas de fandom, o workshop reúne um grupo de intervenientes cada vez mais internacionalizado e diverso. As perspetivas dos vários oradores, ancoradas em diversos domínios das ciências sociais e da criação artística, articulam-se e complementam-se para explorar um desafio científico comum: averiguar a formação de sociabilidades e de práticas artísticas em rede, tendo sempre como foco a criação e receção musical em formatos digitais e audiovisuais.

From artificial intelligence to soundscapes, the VIII CysMus Workshop, “Media practices online”, will delve into a wide range of topics that have steadily gained in importance as they shape our daily lives, and that require urgent scholarly attention. Ranging from music in videogames, cinema and television to music videos, library music, music criticism in social media and fandom practices, the workshop brings together an increasingly diverse and international set of speakers. Their perspectives, rooted in various areas of the social sciences and of artistic creation, complement each other as they tackle a common scientific challenge: to explore social interactions and artistic practices online, focusing on the creation and reception of music in digital and audiovisual formats.

## **Ficha técnica**

**Coordenação e organização:** André Malhado

**Comissão Científica:** Paula Gomes-Ribeiro, Júlia Durand, João Araújo e Helder Gonçalves

**Materiais gráficos:** Joana Freitas

**Livro de resumos:** André Malhado

**Texto de apresentação, tradução e revisão do livro de resumos:** Júlia Durand

**Apoio científico às comunicações dos estudantes:** André Malhado

**Participantes:** André Malhado, Bruno Martins, Diana Díaz González, João Ricardo, João Araújo, José Pinto, Júlia Durand, Lidia López Gómez, Martim Fernandes, Paulo Dias, Sofia Vieira Lopes e Vinicius de Aguiar

# PROGRAMA

**15 de setembro**

**11h Sessão de abertura**

André Malhado (a Coordenação do CysMus)

**11h15 Painel I – Práticas e formatos audiovisuais: agentes e discursos**

**Moderação:** Júlia Durand

*André Malhado:* “‘Dance Life. Character select’: das intermedialidades rumo a um discurso do lúdico nos vídeos musicais do século XXI”

*José Pinto:* “‘É como se tudo se passasse na terra-de-ninguém de um tempo fora do tempo’ – a música em três curtas-metragens de João César Monteiro”

*Sofia Vieira Lopes:* “Práticas mediáticas em rede”

**12h45 Almoço**

**14h Painel II - Da computação às tecnologias sonoras: abordagens exploratórias**

**Moderação:** André Malhado

*Vinicius de Aguiar:* “IA, ciências dos dados e estética musical no século 21: o caso dos sistemas de recomendação musical”

*João Ricardo:* “SYNTHETIC SOUNDSCAPES: processos e aplicações composicionais sobre dados paisagísticos”

*Paulo Dias:* “O ponto de vista ciber-áudio-logo-sonificado”

## 16 de setembro

### 9h30 Painel III - A produção e recepção de música em videogames

**Moderação:** André Malhado

*Lidia López Gómez:* “Vega’s Musical Spanishness in *Street Fighter*”

*Martim Fernandes:* “Conceções do terror em audiovisuais: considerações sobre a recepção de *Outlast 2*”

*Bruno Martins:* “O fandom de *Silent Hill* no YouTube: um estudo exploratório situado entre 2011 e 2021”

### 11h Pausa

### 11h15 – Painel IV - A música em comunidades e espaços online

**Moderação:** Paula Gomes-Ribeiro

*Júlia Durand:* “Pano de fundo, boca de cena: diferentes percursos da música de catálogo online”

*Diana Díaz González:* “Nuevas prácticas de la crítica musical en redes sociales”

*João Araújo:* “Música Animal: resultados preliminares”

### 12h45 Encerramento

# RESUMOS

---

**André Malhado, NOVA FCSH-CESEM/IN2PAST**

*“Dance Life. Character select” : das intermedialidades rumo a um discurso do lúdico nos vídeos musicais do século XXI*

As licenças para a sincronização de música são um dos negócios paralelos que as editoras adotam e que não só produz capital económico como aproxima os mercados musicais dos audiovisuais. Porém, no século XXI as influências de formatos como os videojogos também circulam em sentido inverso, com as suas técnicas, tecnologias e dimensões estéticas a potenciarem outras modalidades de produção videomusical. Nesta comunicação proponho observar como é que as intermedialidades entre vídeos musicais e videojogos participam na construção de uma discursividade do lúdico. Para o efeito adoto uma abordagem sociomusicológica e um método misto adaptado à análise qualitativa de uma amostra circunscrita de vídeos lançados entre 2007 e 2019, e que fazem parte de uma diversidade de géneros da música eletrónica de dança.

\*\*\*\*\*

**Bruno Martins**

*O fandom de Silent Hill no YouTube: um estudo exploratório situado entre 2011 e 2021*

Nesta comunicação, proponho fazer uma reflexão sobre o fenómeno da produção de fandom produzido a partir da franquia de videojogos *Silent Hill*. O objetivo é aplicar as teorias da performance de Erving Goffman (1956) a uma amostra de estudos de caso produzidos entre 2011 e 2021, com o intuito de perceber questões ligadas à representação e interpretação. Esta pesquisa contribui para uma breve catalogação e investigação de fenómenos abundantes no ciberespaço, focando-se nos covers de música e filmes feitos por fãs. Os elementos de análise tidos em consideração nesta comunicação são a música,

a sonoplastia, os cenários e figurinos, com vista a perceber como é que contribuem para uma apropriação e negociação estilística das convenções de terror características de *Silent Hill*.

\*\*\*\*\*

**Diana Díaz González**

*Nuevas prácticas de la crítica musical en redes sociales*

El ecosistema digital favorece la creciente aparición de publicaciones y plataformas que hacen replantearse la labor del crítico musical, inmerso hoy día en la red de Internet como profesional polivalente, mientras su labor se entrecruza con los intereses de la industria musical. En esta propuesta analizaremos las posibilidades que redes sociales como YouTube ofrecen para el ejercicio de la crítica musical, revisando una selección de canales y publicaciones online sobre músicas populares urbanas. Ello, con idea de profundizar en prácticas y estrategias comunicativas novedosas para generar comunidad y audiencia, a través del formato de video. Para ello, mostraremos una herramienta metodológica de elaboración propia, para la recogida de información y análisis, que tiene en cuenta categorías como contenidos audiovisuales, comportamientos del usuario, participación de la audiencia.

\*\*\*\*\*

**João Ricardo, NOVA FCSH-CESEM/IN2PAST**

*SYNTHETIC SOUNDSCAPES: processos e aplicações composicionais sobre dados paisagísticos*

Os campos de estudo relacionados com a sonificação têm vindo a adquirir um cada vez maior reconhecimento, com vários exemplos semi-virais em que se pode ouvir o «som dos genes» (Temple, 2017) ou o «som do sol» (Atkinson & Sosby 2022). Graças a uma recolha e aplicação de dados empíricos dos mais variados campos de pesquisa torna-se possível e viável a criação de objetos sonoros com visa à transmissão dessa informação,

de forma clara e acessível; que no fundo são o resultado de associações arbitrárias a parâmetros musicais como a altura, duração, timbre, etc. A compositora e investigadora Carla Scaletti (2018) advoga que a sonificação não é música, mas que a música é sonificação. Partindo desta premissa, o que se pretende é um casamento criativo desta afirmação, criando música que é sonificação e sonificação que é música.

A primeira fase desta investigação assenta em conceitos base relativos ao estudo da paisagem sonora e ecologia acústica (Krause 2012): Biofonia (sons gerados por organismos), Geofonia (sons não biológicos como o vento, chuva, entre outros) e Antropofonia (sons de origem humana). No entanto, neste trabalho não se aplicam eventos sonoros inseridos à priori nestas categorias. Em vez disso, o objetivo passa antes pela utilização de dados e pela sua associação a parâmetros musicais, cujos resultados poderão então enquadrar-se numa das categorias acima, possivelmente considerados uma espécie de paisagem sonora artificial.

Como por exemplo, poder-se-á considerar o objeto conseguido pela sonificação e composição baseada em dados relativos à extinção de uma certa espécie animal como um evento inscrito na categoria de Biofonia, os níveis de precipitação ou o aumento/decrécimo da população em determinado local como um acontecimento inscrito em Geofonia e Antropofonia respetivamente, entre muitas outras possibilidades. Tomando então como ponto de partida as três categorias acima referidas, pretende-se explorar e apresentar os resultados criativos desta junção de processos emergentes relacionados com a sonificação de dados com metodologias e técnicas tradicionais de composição musical.

Por fim, esta investigação pretende ilustrar a transformação de dados empíricos em parâmetros e escolhas intrinsecamente musicais, como as já referidas altura e duração de notas, explorando ainda outras possibilidades como intervalos, micro e macroestruturas, etc., sempre considerando uma perspetiva em que o propósito principal será a criação de uma obra independente, que tendo em conta a sua conceção servirá também como uma paisagem sonora sintética.

\*\*\*\*\*



## **João Araújo, NOVA FCSH-CESEM/IN2PAST**

### *Música Animal: resultados preliminares*

A relação entre humano e animal tem sido alvo de estudo e exploração criativa e cultural ao longo de toda a história; na atualidade, esta tradição manifesta-se também na comunidade online “furry”, uma “fandom” de amantes de arte e literatura sobre e com animais antropomorfizados, e com grande foco na criação de personagens autorrepresentativas. Ainda nos seus começos, esta investigação tem-se debruçado sobre a exploração e categorização da música desta comunidade através da netnografia, exploração da internet pública, coleção de dados online, inquéritos e entrevistas. Esta comunicação apresenta os resultados preliminares da coleção de dados online de compositores “furry”, os seus países de origem, os animais que os representam e os géneros musicais que atribuem às suas criações, assim como uma análise de listas de música designada “furry”. Deste modo, introduz-se esta comunidade nicho e investiga-se uma área pouco aprofundada nos estudos sobre este grupo, pretendendo explorar a possível perceção da música “furry” como um género musical distinto.

\*\*\*\*\*

## **José Pinto, INET-MD – NOVA FCSH**

*“É como se tudo se passasse na terra-de-ninguém de um tempo fora do tempo” – a música em três curtas-metragens de João César Monteiro*

As palavras de Fernando Cabral Martins (2005), que servem de mote ao título desta comunicação, são relativas à curta-metragem *Os dois soldados* realizada por João César Monteiro e estreada na RTP 2 em 1979. No entanto, referem um fenómeno que também se constata nas outras duas curtas da mesma “série”: *A mãe* (1978) e *O amor das três romãs* (1979). São três filmes em que a indeterminação espaço-temporal é um elemento central da narrativa, de modo a enfatizar a sua dimensão fantasiosa. Nesse sentido, o objetivo desta comunicação é compreender como é que a música interage com os restantes elementos fílmicos de forma a “indeterminar” o espaço-tempo de ação dos filmes.

\*\*\*\*\*

**Júlia Durand, NOVA FCSH-CESEM/IN2PAST**

*Pano de fundo, boca de cena: diferentes percursos da música de catálogo online*

Apesar de podermos identificar na música de catálogo uma prática musical específica, com os seus próprios critérios e propósitos, a expansão de plataformas *online* e de ferramentas digitais tem vindo a diluir fronteiras entre esta e outras indústrias musicais que apresentavam até hoje balizas relativamente estanques. Proponho averiguar um caso ilustrativo desse fenómeno, com a polémica que envolveu em 2017 o serviço de *streaming* Spotify, e que suscita questões centrais em torno da (in)definição da música de catálogo na atual paisagem mediática *online*.

\*\*\*\*\*

**Lidia López Gómez**

*Vega's Musical Spanishness in Street Fighter*

*Street Fighter* is a well-known fighting game developed by Capcom and first released in 1987. One of the main characters is Vega, a narcissistic ninja bullfighter of Spanish origin. In this presentation, I will analyze the implications of technological advancements on Vega's musical theme in the different versions of the game and how despite the changes, the music still maintains specific characteristics that musically shape the cliché of Spanishness: certain rhythms, harmonies, and instrumentations that draw from flamenco and the lyrical tradition of the 19th century.

\*\*\*\*\*

## **Martim Fernandes**

### *Conceções do terror em audiovisuais: considerações sobre a receção de Outlast 2*

Nesta comunicação proponho explorar a produção e receção de estereótipos musicais e audiovisuais associados ao terror, a partir do estudo de caso do videojogo *Outlast 2*. As indústrias de entretenimento, e os audiovisuais *mainstream* em particular, contribuem para a construção social de uma ideia de terror. Do mesmo modo, videojogos como *Outlast*, *Resident Evil* e *The Evil Within*, têm tido um papel ativo na perpetuação de estereótipos associados a este género. Este trabalho utiliza uma perspectiva de método misto que inclui uma breve reflexão sobre a banda sonora do videojogo e o seu cruzamento com um questionário, difundido nas plataformas *Reddit* e *Discord*, e que teve 15 respostas. O critério de seleção destas plataformas digitais deveu-se ao facto de serem fóruns utilizados por comunidades de jogadores. O inquérito teve como propósito a obtenção de características em comum nos audiovisuais, através da comparação de *Outlast 2* com outras obras, por parte dos questionados, de forma a recolher fatores específicos que remetem para uma unificação, tanto sonora como sociológica do terror. Para a análise dos estereótipos apoio-me nos autores Adorno e Heisler (1947) e Murphy (2020).

\*\*\*\*\*

## **Paulo Dias**

### *O ponto de vista ciber-áudio-logo-sonificado*

Esta comunicação mistura o acto performativo e a reflexão científica. Partindo do ponto de vista subjectivo da máquina, com inspiração na ficção científica cinematográfica, são abordados de forma experimental alguns conceitos audiovisuais propostos por Michel Chion. Para tal, é explorado o próprio contexto multimediático da videoconferência, expandido a mesma com a sonificação de aspectos da interacção humano-computador.

\*\*\*\*\*

**Sofia Vieira Lopes, INET-md (NOVA FCSH)**

*Práticas mediáticas em rede*

Atualmente a televisão não se restringe à produção e transmissão de programas pensados para um público que passivamente se senta em frente ao televisor. Com a proliferação de plataformas e diferentes modos de aceder a conteúdos televisivos, os *broadcasters* concebem os programas numa perspetiva transmediática e a música na televisão não é exceção. Como é este processo feito nos Festivais RTP e Eurovisão da Canção?

\*\*\*\*\*

**Vinicius de Aguiar**

*IA, ciências dos dados e estética musical no século 21: o caso dos sistemas de recomendação musical*

Nesta apresentação, será feita uma introdução ao tema do impacto da Inteligência Artificial (IA) e das ciências dos dados na estética musical. Porém, o foco não será a IA generativa nem a musicologia computacional, mas sim os algoritmos de recomendação musical. Será analisado como três dimensões da estética musical — a epistemológica, a normativa e a fenomenológica — estão a ser transformadas por aquelas tecnologias.

## Notas Biográficas

---

### **André Malhado**

Musicólogo, produtor musical e comentador cultural, é atualmente doutorando em Ciências Musicais Históricas na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, com uma bolsa de investigação financiada pela FCT (SFRH/BD/145674/2019). Realizou um Mestrado em Ciências Musicais na especialização de Musicologia Histórica com uma Dissertação que discute uma trajetória sociocultural da música ciberpunk em comunidades, media digitais e audiovisuais. Desenvolve investigação nos domínios da sociomusicologia; media, comunicação e tecnologias; sexualidade e género; meios de produção e consumo musical em Portugal nos séculos XX e XXI. Tem feito edição, revisão e escrita científica, apresentação e comentário de audiovisuais, composição a solo e colaborações interartísticas. É colaborador assíduo do projeto LGBTI+ esQrever.

### **Bruno Martins**

Bruno Martins é aluno do 3º ano da licenciatura de Ciências Musicais da NOVA-FCSH. Aprendeu guitarra e baixo elétrico de maneira autónoma, participando ativamente em bandas e coletivos da cena musical independente de Lisboa. Ao longo do seu percurso académico, tem realizado trabalhos nos domínios da música e género, música e videojogos e no desenvolvimento de géneros musicais na história contemporânea da música. Participou no Simpósio NEGEM de 2022 e realizou trabalho voluntário no ICTM *World Conference*, também em 2022.

### **Diana Díaz González**

Doctora en Musicología por la Universidad de Oviedo, donde es profesora. Su tesis doctoral, *Manuel Manrique de Lara (1863-1929): compositor, crítico y militar polifacético en la España de la Restauración*, mereció el Premio de Musicología 2014, que otorga la Sociedad Española de Musicología (SEdeM). Miembro del Proyecto

“Música y medios audiovisuales en España: creación, mediación y negociación de significados”, que sustenta el Ministerio de Economía y Competitividad de España, y es liderado por la doctora Celsa Alonso; así como del “Grupo de Investigación en Música Contemporánea de España y Latinoamérica, Diapente XXI (GIMCEL)”. Secretaria de la Comisión de Música y Lenguajes Audiovisuales de la SEdeM. Directora de la Cátedra de Cine de Avilés - Universidad de Oviedo.

### **João Ricardo**

As óperas de João Ricardo (1993, Portugal) têm sido estreadas pelo Quarteto Contratempus, Operafest e Inestética Companhia Teatral. Compositor Residente na OCCO: Orquestra de Câmara de Cascais e Oeiras em 2022 e colaborador em trabalhos de edição musical e produção de eventos com a AREPO: Associação de Ópera e Artes Contemporâneas. É investigador afiliado ao CESEM no Grupo de Investigação em Música Contemporânea e na Linha de Estudos em Ópera.

### **João Araújo**

João Araújo é membro do CIEBA – FBAUL e do CESEM – NOVA, particularmente do núcleo CysMus tendo concluído a licenciatura em Composição na ESML – IPL, o Mestrado em Multimédia na FEUP – UL e o doutoramento em Artes na Universidade de Lisboa. Desenvolve investigação focada nas áreas de multimédia, interatividade, música para videojogos e seus criadores e comunidades e cultura online, sendo simultaneamente compositor e designer de som para videojogos.

### **José Pinto**

José Pinto frequenta, atualmente, o doutoramento em Ciências Musicais, como bolseiro da FCT (ref: 2021.04853.BD), com uma investigação que incide sobre a música e o som no cinema de João César Monteiro e que enquadra a obra “sonora e musical” do realizador no cinema português e europeu da segunda metade do século XX. Sobre esse tema, conta com diversas participações em congressos e publicou recentemente um artigo na revista *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*.

### **Júlia Durand**

Júlia Durand é investigadora do CESEM e participa regularmente nas iniciativas dos seus núcleos NEGEM, CysMus e SociMus. A sua investigação foca-se na música em meios audiovisuais, e a sua tese de doutoramento explorou a produção e utilização de música de catálogo em plataformas *online*. Desempenha também uma atividade de escrita de guiões para espetáculos musico-teatrais e música eletrónica.

### **Lidia López Gómez**

Lidia López is a Lecturer at the Musicology Department at the Autonomous University of Barcelona. Her primary research fields include audiovisual analysis, and music in video games. She is a member of the MUSC-UAB Research Group (Music in Contemporary Societies), the SSIT Research Group (Tecnocampus, Pompeu Fabra), and the Executive Committee of the SSSMG. She is currently editing a volume on Popular Music in Spanish Cinema, which will be published in Ashgate Popular and Folk Music Series in 2023, and has signed a contract with Palgrave for a book titled *Music, Sound, and Identity in Video Games*.

### **Martim Fernandes**

Martim Fernandes encontra-se no terceiro ano da licenciatura em Ciências Musicais. Começou a tocar guitarra enquanto andava no ensino básico, atualmente toca em duas bandas na zona de Lisboa. Ao longo da licenciatura tem-se focado especialmente na investigação de problemáticas conectadas à música hindustânica.

### **Paulo Dias**

Docente no Departamento de Artes da Universidade da Beira Interior. Membro integrado do LabCom – Comunicação e Artes (UBI). Licenciado em Ensino da Música (Piano) pela Universidade de Aveiro (1996). Pós-graduado em Psicologia da Música na Faculdade de Psicologia da Universidade do Porto (2004). Doutorado em Ciência e das Artes (Informática Musical) pela Escola de Artes da Universidade Católica Portuguesa (2019).

### **Sofia Vieira Lopes**

Doutoranda em Etnomusicologia no INET-md (NOVA FCSH) e bolsista da FCT com um projeto dedicado aos Festivais RTP e Eurovisão da Canção. Licenciada e Mestre em Ciências Musicais. É a criadora e *team leader* da Conferência Internacional EUROVISIONS. Docente do Seminário Temático Festivais de Música em Portugal e na Europa (NOVA FCSH). Foi bolsista do projeto *A indústria fonográfica em Portugal no Séc. XX* e investigadora dos projetos *ORFEU* e *EcoMusic*.

### **Vinicius de Aguiar**

Licenciatura em Música; MA em Filosofia; PhD em Filosofia da Ciência e Tecnologia. Vinicius de Aguiar é investigador pós-doc no CFCUL e trabalha entre a filosofia e a musicologia. Seu projecto actual é sobre as implicações cognitivas e fenomenológicas dos algoritmos de recomendação musical. Outras áreas de interesse são música & IA, filosofia da música, semiótica da música e estética musical.



15-16 DE SETEMBRO • ONLINE

# viii workshop do cysmus

PRÁTICAS MEDIÁTICAS EM REDE

**COORDENAÇÃO:**

André Malhado

**COMISSÃO CIENTÍFICA:**

Paula Gomes-Ribeiro, Júlia Durand, João Araújo e Helder Gonçalves

[cysmus.cesem@fcsh.unl.pt](mailto:cysmus.cesem@fcsh.unl.pt)

[cysmus.cesem.weebly.com](http://cysmus.cesem.weebly.com)

[@cysmus.cesem](https://www.facebook.com/cysmus.cesem)

[@cysmus.cesem](https://www.instagram.com/cysmus.cesem)

