

NOVA-FCSH, onde é membro do grupo Teoria Crítica e Comunicação, e dos núcleos de Estudos Avançados em Sociologia da Música (SociMus) e de Estudos em Música e Cibercultura (CysMus).

Paula Gomes Ribeiro

Título: *Rebooting reloaded* ou a dança do género como ferramenta política

Palavras-chave: Carmen, representação, audiovisuais, identidades, género, remediação

Resumo

Nesta exposição pretendo discutir, de forma exploratória, o modo como a ópera oitocentista *Carmen* de Bizet tem vindo a ser 'remediada' numa diversidade de formatos audiovisuais e encenações e discutida na esfera pública, no processo de reforço ou desafio ao equilíbrio de poder em padrões binários de género. A presente apresentação assenta na abordagem de casos seleccionados.

Nota Biográfica

Musicóloga. Professora do Departamento de Ciências Musicais, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa e CESEM e Investigadora do Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical. Desenvolve investigação nos domínios da sociologia da música; música, media, comunicação, cibercultura e tecnologias; género e música; ópera e teatro musical; especialmente de finais do século XIX à atualidade. Coordena o NEGEM. Concluiu Doutoramento e Mestrado na Universidade de Paris 8, a Licenciatura no Departamento de Ciências Musicais da NOVA FCSH e os estudos musicais no Conservatório Nacional e Academia de Sta Cecília.

Joana Freitas

Título: "The abnormal is her normal": representações e desafios musicais de *queer* e *queerness* em videojogos

Palavras-chave: videojogos, *queer*, música, interactividade, agência

Resumo

Os videojogos e respectivas comunidades são largamente associados a um universo resistente à representação de códigos que não se integram no cânone heteromononormativo, tendo sido alvo de diversos escândalos e fortes críticas na última década. Por outro lado, este formato audiovisual interactivo pode ser considerado, desde o seu surgimento, como *queer*, não se traduzindo apenas num catálogo de personagens, narrativas e experiências tidas como *diversas* mas na sua própria conceptualização e desenho, tanto de quem os produz como de quem os joga (Ruberg 2019). A música, enquanto recurso estratégico para a representação e interpretação de identidades e narrativas *queer*, tem um papel fundamental no acompanhamento das imagens e, principalmente, na construção da relação de agência entre o jogador e o universo virtual.

Através de exemplos audiovisuais e discussão teórica, esta comunicação pretende reflectir e examinar determinados modos de funcionamento musicais para a representação de *queerness* em videojogos, abordando desde *Dark Souls 3* (FromSoftware 2016) a *Undertale* (Toby Fox 2015).

Nota biográfica

Joana Freitas é doutoranda em Ciências Musicais Históricas na NOVA FCSH com uma bolsa de doutoramento FCT (SFRH/BD/139120/2018) e concluiu o mestrado na mesma instituição com a dissertação “The music is the only thing you don’t have to mod: a composição musical em ficheiros de modificação para videojogos”. É actualmente membro do Grupo de Teoria Crítica e Comunicação (GTCC) e respectivas linhas de investigação SociMus, CysMus e NEGEM do Centro de Estudos em Sociologia e Estética Musical (CESEM).

Francisca Alvarenga

Título: “Is It Better to Speak or to Die?": Labelling and Performance of Bisexuality on *Call Me By Your Name* and Media”

Palavras-chave: bissexualidade, *Call Me By Your Name*, não-binário, identidade, performance