

II WORKSHOP DO CYSMUS

CysMus - Grupo de Estudos Avançados em Música e Cibercultura

Programa

9h - 10h15 | *A música entre humano e pós-humano*

Apresentação do ebook 'Log In, Live On'

André Malhado

'Audio skeuomorphism': relações entre música e pós-humanismo

Paula Gomes Ribeiro

O exercício do pós-humano como transgressão de fronteiras

Hugo Paquete

'Zoe: Actuant'. Um diálogo entre arte e ciência.

10h15 - 10h45 | *Coffee break*

10h45 - 12h30 | *No filme, no jogo e na sala: a música em produtos audiovisuais*

Júlia Durand

Library music(king)

Marília Moledo

Uma canção de embalar para Ofélia: fantasia e desobediência

João Porfírio

Sons, composições e plataformas no quotidiano doméstico

Francisco Figueiredo

"Stanley's Parable", o som como influência no rumo do jogador

12h30 - 14h | *Pausa para almoço*

14h - 15h30



Marcelo Franca

Introdução à música de videojogos MMO's: o caso de 'World of Warcraft'



15h30 - 16h

Daniel Camalhão

Cinema Cego: "Entre Sonhos e Pesadelos"

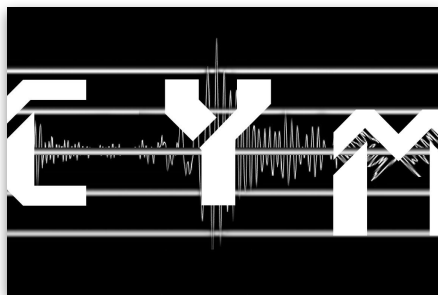
16h - 16h30

Coffee break

16h30 - 18h

Joana Freitas

Visualização comentada de 'Behind the Scenes: the making of video game music and sound'



Coordenação:

Joana Freitas

Júlia Durand

Paula Gomes Ribeiro

Organização:

André Malhado

Filipa Cruz

Joana Freitas

João Francisco Porfírio

Júlia Durand

Marcelo Franca

Paula Gomes Ribeiro

Apoio:

Daniel Camalhão

Hugo Paquete


Marília Moledo

Contactos:

cysmusportugal@gmail.pt

socimus.fcsh.unl@gmail.pt

www.cysmus.weebly.com

 @cysmusportugal

ENTRADA LIVRE

Sobre o CysMus

O CysMus define-se como um núcleo de investigação que integra investigadores/as e estudantes de diferentes graus académicos com um interesse comum: a exploração das diferentes práticas e interações musicais no panorama actual de sociabilidades e comunidades existentes na internet of things. As bases teóricas do núcleo procuram ser interdisciplinares, de modo a formar um enquadramento que se adequa à complexidade dos objectos e processos estudados.

Com esse objectivo em vista, as suas abordagens integram perspectivas e metodologias da musicologia, sociologia e antropologia da música, *game studies*, estudos culturais, estudos digitais, *media and communication studies*, música e cinema, narratologia, entre outros. O CysMus integra também o núcleo mais abrangente SociMus, dedicado à investigação de uma grande variedade de práticas musicais partindo dos preceitos e ferramentas da sociologia da música.

Entre as várias questões e problemáticas que o CysMus pretende abordar podem destacar-se:

- O estudo de cibercomunidades e da cultura de fãs em torno de determinados músicos e criações musicais, bem como as múltiplas políticas de interactividade e sociabilidades entre utilizadores, consumidores, criadores e empresas;
- A análise de música em tipos variados de produtos audiovisuais digitais (videojogos, séries, filmes, *spots* publicitários, videoclips, entre outros);
- A exploração dos modos de circulação e partilha de materiais ou conteúdos audiovisuais em diversas plataformas e sistemas online (como o *streaming*, *liveblogging*, Youtube e outras plataformas de partilha de conteúdos, redes sociais), juntamente com a co-produção e co-criação de produtos audiovisuais por parte de utilizadores, e a sua possível capitalização por entidades ou empresas *online*;
- O estudo das transformações de determinadas profissões e práticas musicais, associadas a novas lógicas de direitos de autor e hipóteses de comercialização e disseminação.

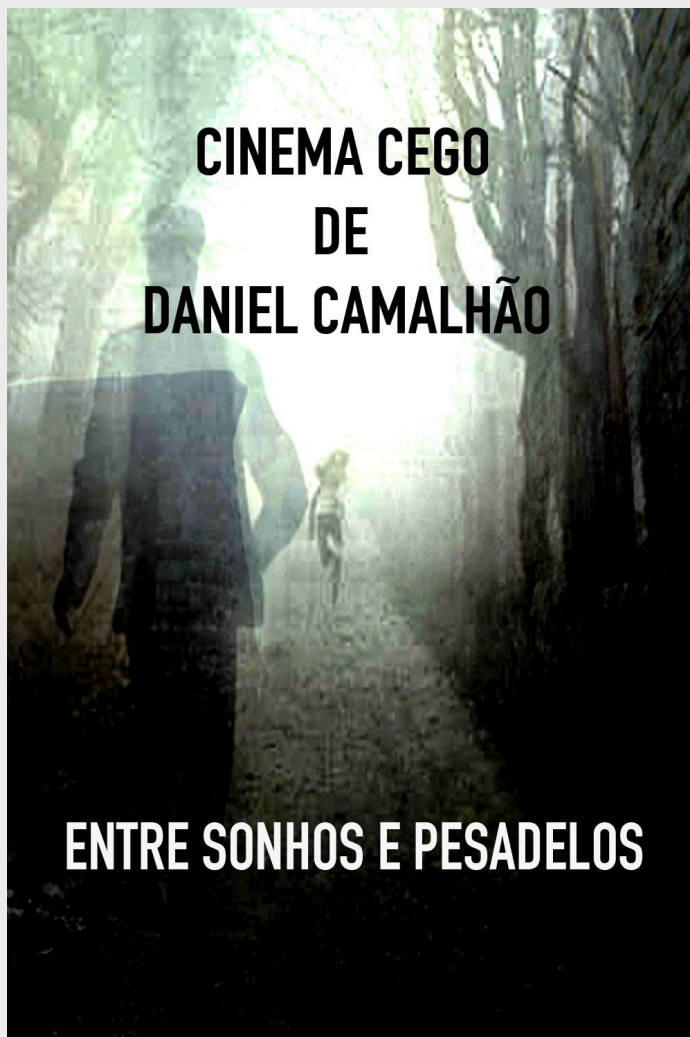
O CysMus procura assim contribuir para a criação de intersecções entre os estudos de videojogos, cinema, televisão, internet, e outros media com a investigação em música. Para além disso, tem como objectivo dinamizar encontros científicos, workshops e outros eventos pontuais onde se possam reunir todos os interessados, independentemente do seu *background* ou experiência, de modo a criar um espaço de discussão e partilha de ideias que visem estas questões, que considera incontornáveis e essenciais de serem abordadas e exploradas.

Resumos

André Malhado | *Audio skeuomorphism: relações entre música e pós-humanismo*

Skeuomorph é um termo proveniente da antropologia arqueológica, que define uma característica de *design* que simula um elemento passado através da sua replicação (Hayles 1999). Enquanto conceito de limiar (Meyer & Land 2003), olha para o passado e futuro ao mesmo tempo e, no pós-humanismo, que tem como um dos seus objectivos fundamentais a procura por uma dissolução entre o humano e a máquina, o natural e o artificial, encontramos o *skeuomorph* como meio para caracterizar transições progressivas. Neste sentido, este workshop procura, através de um conjunto de exemplos auditivos, desenvolver um pensamento crítico relativamente ao que entendemos como a antítese entre som real-virtual, e sobre uma aplicação do conceito de *audio skeuomorphism*. Faz-se também uma abordagem ao conceito de hiperobjecto (Morton 2013), como aquele que consiste numa fenda entre a aparência e o que representa a sua essência.

Daniel Camalhão | *Cinema Cego: entre sonhos e pesadelos*



Um filme para ver de olhos fechados. Tal como o título indica, será uma viagem sonora entre sonhos e pesadelos, uma narrativa na primeira pessoa, em que estaremos imersos numa realidade paralela à nossa. Entre ambientes calmos e sinistros emparelhados uns nos outros, entraremos numa viagem sensorial, usando unicamente a nossa visão mental; afinal de contas, todos nós vemos o que ouvimos antes mesmo de ver com os olhos. Uma obra com cerca de 15 a 20 minutos produzida especialmente para o evento em questão.

Francisco Figueiredo | "Stanley's Parable", o som como influência no rumo do jogador

A música e som nos videojogos são dos elementos mais marcantes na sua produção nos dias correntes. A adequada utilização de elementos sonoros num certo videojogo podem levar a que este consiga captar a atenção dos jogadores durante várias horas, através da construção de uma atmosfera adequada e de um bom plano imersivo, ou que simplesmente seja abandonado passados uns minutos. Perceber então como é que o som se relaciona com o jogador e influência as suas escolhas dentro do jogo deve ser um ponto importante de estudo, sem negligenciar outros aspetos como a direção artística.

Esta apresentação propõe olhar o caso específico de *Stanley's Parable*, um videojogo que se foca nas escolhas do jogador como premissa para o acabar, no entanto, juntamente com a música ambiente, este jogo contém um narrador que irá interagir com as nossas acções. O foco da apresentação será perceber até que ponto a presença desse mesmo narrador, aliado à restante massa sonora, influenciam o comportamento do jogador, através de vários exemplos práticos e excertos sonoros para o demonstrar.

Hugo Paquete | Zoe: Actuant. Um diálogo entre arte e ciência

Esta apresentação tem como objetivo dar a conhecer os métodos processuais, sonoros e musicais empregues no desenvolvimento do projeto Zoe:Actuante 2017. Onde é explorada uma investigação artística que culminará numa performance intermédia que se associa as práticas de arte e tecnologia, artes sonoras e performance. Este projeto desdobra-se em torno de conceitos como; acesso, interação, imprevisibilidade, cultura e atuante na extrapolação dos imaginários científicos e técnicos retirados do contexto da residência artística no Hospital do Divino Espírito Santo nos Açores em parceria com o Arquipélago: Centro de Arte Contemporânea. Gerando uma leitura artística e imagética do lugar, das suas particularidades atuantes, técnicas, humanas e de consubstancialidade como potenciais criativos.

Esta obra é tentada com recurso a um conjunto de técnicas que procuram evidenciar outros níveis da cognição sobre o lugar onde decorre a investigação, desenvolvendo um mapeamento informativo de um conjunto de fenómenos visuais e sonoros intangíveis, como gravações dos campos electromagnéticos dos equipamentos hospitalares, variações de luminosidade do edifício e recolha de imagens provenientes das tecnologias médicas e a sua prospecção pelos corpos, de diversos atuantes, e pelo espaço hospitalar, como geradoras de qualidades secundárias "referentes sonoros e visuais" da sua presença, e do acesso, meios a elementos mais intangíveis da experiência. Onde sons, electromagnetismo, radiação entre outros que se encontram num estado de imanência e desaparecimento são trazidos ao espaço da cognição.



Joana Freitas | *Behind the Scenes: the making of video game music and sound*

Através da montagem de uma série de documentos, registos e outros exemplos audiovisuais relacionados com o conjunto de processos associados à composição e produção musicais para videojogos, o breve 'documentário' *Behind the Scenes: the making of video game music and sound* tem como objectivos explorar, discutir e problematizar o modo como compositores/as, produtores/as e outros/as agentes encaram a música e respectivo papel em videojogos. A influência dos videojogos e respectivas bandas sonoras no meio *online* reflecte-se também na actividade extremamente diversa e incessante por parte de milhares de utilizadores/as que contribuem para a produção, modificação e renegociação musicais desta forma de expressão, o que se traduz em factores determinantes no modo como a relação entre jogador/a, fã e estúdios é cada vez mais difusa, porosa e mutável.

João Francisco Porfírio | *Sons, composições e plataformas no quotidiano doméstico*

Parti da etnografia sensorial (Pink 2009) e de quatro casos individuais, para estudar a forma como as paisagens sonoras domésticas podem ser um material estético com um papel ativo na construção do quotidiano. Através desta metodologia, do conceito de objeto evocativo (Turkle 2007) e da forma como a música pode ser usada como um aparelho de autorregulação e de construção da identidade (DeNora 2004), construí composições sonoras tendo por base os sons que assumem ou assumiram papéis importantes no quotidiano individual de cada um dos participantes na investigação. A cada uma dessas composições sonoras foi adicionada uma fotografia do espaço doméstico dos indivíduos em causa, escolhida pelos próprios. Este objeto audiovisual foi depois partilhado na plataforma youtube para que cada um a pudesse usar no seu quotidiano, dentro e fora do espaço doméstico.

A par com estas composições que desenvolvi, os sons das paisagens sonoras de vários ambientes diferentes, começam a ser usados em novos objetos como as audiofotografias (Frolhich 2004) - que conjugam a imagem com o som de determinado momento, como meio de representação das memórias visuais e auditivas - ou as construções de paisagens sonoras de sítios como 'Chuva e vento dentro de uma tenda' ou 'ambiente de um navio pirata', que surgem no youtube, em canais como o Ambiente Hub ou The Guild of Ambiente.

Assim, após uma breve exposição destes conceitos e objetos proponho que se inicie uma reflexão conjunta e uma discussão sobre a forma como estes produtos poderão, ou não, ser usados no quotidiano doméstico, que papel poderão ter na construção do mesmo e que plataformas poderão servir para o suporte e partilha destes objetos audiovisuais.

Júlia Durand | *Library music(king)*

Actualmente, o que é internacionalmente conhecido por *library music* é ouvido em inúmeros filmes, desde telejornais e documentários a vídeos de youtube e pornografia. Os sites que comercializam esta música categorizam-na segundo géneros, instrumentação, emoção e ambiente, e a sua produção está estreitamente relacionada com a procura e tendências das indústrias audiovisuais. Proponho pensar a produção conjunta de *library music* segundo o conceito de 'musicking' de Christopher Small (1998), explorando o modo como todos os seus intervenientes (compositores, intérpretes, consultores musicais das companhias, criadores de audiovisual e espectadores) exercem um peso e influência específicos para determinar em que contexto esta música será ouvida, quer tenham ou não o que seria convencionalmente entendido como uma formação musical.

Marcelo Franca | Introdução à música de videojogos MMO's: o caso de World of Warcraft

O videojogo *MMO* (*Massive Multiplayer Online*) *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) é dos videojogos mais reconhecidos e jogados do seu género, tendo reunido mais de 10 milhões de jogadores no ano de 2010 e 12 milhões de subscritores até aos dias de hoje. Com inúmeras bases de dados, fóruns, canais youtube, subreddits e tantos outros espaços *online*, a música do *WoW* é também alvo de imensa produção e discussão, embora pouco estudada no meio académico. Neste contexto, através de uma sessão interactiva, os participantes desta actividade serão introduzidos ao funcionamento do próprio videojogo, da banda-sonora que o acompanha e de que modos é que a interligação e colaboração entre diegese e não-diegese sonora e musical definem e veiculam imaginários narrativos do universo de *WoW*, promovendo assim relações audiovisuais entre espaços, personagens e histórias virtuais presentes na jogabilidade.

Marília Moledo | Uma canção de embalar para Ofélia: fantasia e desobediência

O filme *El Laberinto del Fauno*, de Guillermo del Toro é um exemplo singular do género do cinema de terror fantástico já contém na sua essência uma história de absoluta desobediência. Essa desobediência opera nomeadamente através da subversão do conto de fadas e da perspectiva patriarcal da perpetuação da memória. A canção de embalar constitui, neste filme, o fio condutor que liga não só as duas narrativas (o mundo das fadas e o fim da guerra civil espanhola), como também as duas personagens femininas que representam a desobediência, assim como os momentos-chave do enredo. A canção de embalar tem também, no contexto da diáspora espanhola, uma ligação a movimentos de protesto político anti-ditatoriais, o que no presente filme se encontra ilustrado na resistência ao regime franquista. A Nana de Mercedes constitui deliberadamente a base de toda a banda sonora de Javier Navarrete, estabelecendo a ligação à hiper-realidade e remetendo para a dimensão onírica da infância.

Paula Gomes Ribeiro | O exercício do pós-humano como transgressão de fronteiras

Trans-humano, pós-humano, mais-do-que-humano ou nenhum dos anteriores? Nesta exposição pretendo discutir explorações (particularmente de Stelarc) que partem da reconfiguração do ser humano, corpo (assumindo que mente é corpo e ambos se relacionam com perceções, como ser visto e ver, ser ouvido e ouvir), como gesto e indagação 'artística'.