



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

PLANO DE CURSO
DE COMPONENTE
CURRICULAR

CENTRO DE ENSINO CECULT	CURSO Licenciatura em Música
-----------------------------------	----------------------------------------

COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO GCECULT198	TÓPICOS ESPECIAIS EM APROFUNDAMENTO DE ESTUDOS MUSICAIS IV (Estéticas de espetáculo artístico pela internet: práticas e (re)configurações)
-----------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ANO 2020	SEMESTRE Calendário Acadêmico Suplementar	MÓDULO DE DISCENTES 30
--------------------	-----------------------------------------------------	----------------------------------

PRÉ-REQUISITO(S) (sem pré-requisito)

CO-REQUISITO(S) (sem co-requisito)

CARÁTER	<input type="checkbox"/>	OBRIGATÓRIA	<input checked="" type="checkbox"/>	OPTATIVA
----------------	--------------------------	--------------------	-------------------------------------	-----------------

CARGA HORÁRIA					
T	P	EST.	TOTAL	ATIVIDADES NO ENSINO NÃO PRESENCIAL	
				SÍNCRONAS	ASSÍNCRONAS
17	17	00	34	9 horas/aula	25 horas/aula

**Teórica (T) / Prática (P) / Estágio (EST.)

EMENTA

Módulo: Show musical streaming: uma nova categoria de espetáculo? (Cláudio Manoel Duarte)

Se formos buscar o “ao vivo” mediado a partir das tecnologias, elegeríamos a própria telefonia como exemplo de origem, e, posteriormente, via ondas de rádios com noticiários e músicas tocadas e cantadas ao vivo nas estações radiofônicas. Mas foi a televisão, a partir do surgimento de gravação, que mais disseminou a ideia do “ao vivo” numa contraposição à ideia de programas gravados. Junto com essa expressão, os espetáculos mediados por tecnologias passaram a ter essas duas categorias de transmissão (gravado/ao vivo). O maior impacto vai acontecer após o surgimento da internet comercial (1985 nos EUA; 1995 no Brasil), quando a banda larga começa a suportar transmissões de áudio e posteriormente de audiovisual. A arte telemática é fruto do surgimento dessas bases tecnológicas. Quais as tecnologias de transmissão e suas funcionalidades? Quais as conformações dessas transmissões? Quais seus impactos nas estéticas artísticas? São novas categorias de espetáculos? Quais os formatos? Quais as questões políticas e de mercado autoral implicadas nessas experiências? Essas questões são o tema de nossa disciplina. Principalmente em tempos onde os contextos em torno do “ao vivo” impactam veementemente nessas experiências – eis o exemplo da Pandemia do Covid-19 e seus impactos sobre o mercado artístico.

Módulo: Influências de técnicas e estéticas das ferramentas computacionais nos espetáculos em rede (Guilherme Soares)

Este módulo estabelece algumas bases de contexto histórico, estético, técnico e político para a existência da atual possibilidade de espetáculos musicais e audiovisuais ao vivo na Internet e seus padrões de navegação para o usuário médio das operadoras de telefonia.

Partindo de um estudo comparado das funcionalidades disponíveis no software livre “Open Broadcast System” (OBS) refletiremos sobre:

- a) A cadeia de ferramentas e serviços web que no presente momento operam fluxo de sons, imagens e dados para eventos ao vivo na Internet.
- b) Retrospectiva e perspectivas culturais derivadas de tais referências estéticas, técnicas e rotinas induzidas por estas ferramentas e ambientes de sua interação e desenvolvimento.

Módulo: Lives de música pop (Tatiana Lima)

A suspensão do funcionamento de espaços usualmente utilizados para apresentações culturais e de entretenimento afetou as linguagens artísticas de maneira distinta. Na esfera da música, as *lives* (transmissões de execuções ao vivo) atraíram um público recorde¹ mundialmente após a adoção de medidas de distanciamento social. Com o retorno das atividades presenciais, a audiência das lives deve sofrer uma redução, mas o formato estará sem dúvida mais presente na cultura da música *pop*. A proposta do módulo é utilizar a experiência dos alunos na fruição das *lives* para estimular a reflexão crítica sobre este formato, a partir de provocações baseadas na Teoria Ator Rede e nos estudos culturais latino-americanos, mais especificamente nas mediações comunicativas da cultura. Espera-se que a abordagem propicie aos estudantes conhecimentos sobre como se dá a comunicação nas *lives* de música em sua diversidade de mediações, atentando para as peculiaridades das plataformas, podendo contribuir para a compreensão e para a prática deste tipo de transmissão musical.

Obs: Os módulos trazem temas que dialogam entre si, podendo, no entanto, não seguirem um andamento linear. Professor/a de um módulo poderá abordar itens dentro do módulo do/a outro/a professor/a, usando a flexibilidade para facilitar os fluxos entre as diferentes abordagens temáticas.

OBJETIVOS

- Refletir sobre a noção de espetáculo, impactada pelas tecnologias e redes digitais, com destaque para a música e audiovisual baseadas em plataformas e serviços de streaming
- Refletir sobre as conformações tecnopolíticas nos contextos das tecnologias de rede
- Entender os elementos nos diferentes exemplos das experiências de música e audiovisual distribuídos em tempo real em redes telemáticas
- Refletir sobre as *lives* em redes sociais virtuais como novas experimentações de difusão, consumo e fruição artística
- Conhecer suportes, serviços e plataformas que viabilizam os fluxos ao vivo de audiovisual
- Pensar as experiências estéticas streaming como um campo da cultura contemporânea

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O espetáculo e as categorias de Jesus Requena

O streaming como campo expandido de difusão, consumo e fruição de culturas digitais

Novas estéticas de espetáculo artístico pela internet: alguns exemplos

As lives

1 Até junho de 2020 as cinco maiores audiências mundiais de lives no YouTube eram: 1 – Marília Mendonça, 8 de abril, 3,31 milhões; 2 – Jorge & Mateus, 4 de abril, 3,24 milhões; 3 – Andrea Bocelli (Itália), 12 de abril, 2,86 milhões; 4 – Gustavo Lima, 11 de abril, 2,77 milhões; 5 – Sandy & Júnior, 21 de abril, 2,55 milhões. Fonte: *Correio Brasiliense*. Disponível em: https://www.correiobrasiliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2020/06/06/interna_diversao_arte,861694/brasil-lidera-o-ranking-mundial-de-lives-no-youtube.shtml. Acesso em 21/07/2020.

As tecnopolíticas em torno dos serviços e produtos na cultura digital
OBS Studio e outras ferramentas

METODOLOGIA

Ações síncronas

- Videoconferência interativa, com chat de texto e de áudio
- Chat de Vídeo, voz e de txt para discussão de textos lidos
- Visita coletiva de plataformas multimídias para acessar de vídeos e podcasts (em tempo real)

Ações assíncronas

- Fóruns para discussão temática
- Leitura de textos (ensaios, artigos, artigos jornalísticos, entrevistas) em formato digital (site, pdf, ebook)
- Uso de plataformas multimídias para pesquisa
- Análises/Resenhas/Fichamentos de textos, compartilhados e comentados por colegas-pares
- Questionários/formulários on line

OBS: Serão utilizadas ferramentas e ambiências on line como a Turma Virtual do SIGAA (Moodle) e/ou de Google Sala de Aula, Google Hangouts Meet para as atividades, bem como repositórios de documentos on line. Independente da plataforma digital utilizada, haverá registro das atividades realizadas (aulas, frequência, avaliações e resultados) no SIGAA da UFRB.

Recursos:

Computador, tablet ou smartphone com rede wifi
Acesso livre às plataformas digitais
Fone de ouvido (com microfone)

PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação estará pautada em 4 itens a serem observados, como participação individual nas atividades, em campo e on line; participação coletiva nas atividades em sala, em campo e on line; qualidade nas apresentações nos seminários, nas produções das resenhas e fichamentos individuais; e qualidade nos resultados das práticas (em caso de oficinas e elaboração de produtos). Assim sendo:

TRABALHO 1 – FICHAMENTOS DOS TEXTOS – até 2 pontos

TRABALHO 2 – FORUM – até 2 pontos

TRABALHO 3 – RELATORIA DE TEXTO/SEMINÁRIO – até 2 pontos

TRABALHO 4 – ANÁLISE DE CONTEÚDOS ON LINE – até 3 pontos

PARTICIPAÇÃO/INTERAÇÃO (ATIVIDADES SÍNCRONAS) – até 1 ponto

TOTAL: 10 pontos

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica do Componente Curricular:

LATOUR, Bruno. Reagregando o Social: uma introdução à teoria do Ator-Rede. Trad. Gilson Cesar Cardoso de Sousa. Salvador – Bauru: Edufba; Edusc, 2012.

LIMA, Tatiana Rodrigues. *Lives musicais: mediações da música brasileira no contexto do distanciamento social* (texto em andamento, apresentado para o Grupo MMC/CNPq)

MANOVICH, Lev. *O Software é a mensagem*. San Diego, Software Studies, 2013. Trad. Cicero Inacio da Silva e Jane de Almeida. Disponível em <<http://lab.softwarestudies.>>. Acesso em 25 de agosto de 2020.

SOARES, Guilherme. Reflexão sobre a rotina de programação de computadores como uma prática musical. In: FIGUEIRÓ, Cristiano (Org.). *Desobediência sonora: selos de música experimental e suas tecnologias de sustentabilidade*. Edufba, 2019. Disponível em <<http://esmeril.ufba.br/e-book/>>. Acesso em 25 de agosto de 2020.

SOUZA, Cláudio M. D. de. Hiperpalco? Anotações sobre espetáculos *streaming* em ambientes hipermidiáticos. In: LINKLIVRE_ ebook2. Salvador: Linklivre UFRB, 2016. Disponível em <https://www2.ufrb.edu.br/linklivre/ebook>

Bibliografia Complementar do Componente Curricular:

IAZZETTA, Fernando. *Música e mediação tecnológica. Perspectiva*, 2009.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface - Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

PRADO, Gilberto; MACHADO, Arlindo ; PLAZA, Julio. *Arte telemática dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. Itaú Cultural, 2003.

REQUENA, Jesús. *Introducción a una teoría del espectáculo*. 1985. <http://www.gonzalezrequena.com/resources/1985%20Introducci%C3%B3n%20a%20una%20teor%C3%ADa%20del%20espect%C3%A1culo.pdf>

SÁ, Simone Pereira. *Espaços urbanos e platéias virtuais: o YouTube e as transmissões de espetáculos ao vivo*. Disponível em <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/13135>

Outras referências

Obs.: links para documentos, vídeos e áudios que serão no decorrer do curso)

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

DATAS	CONTEÚDO	ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM	CARGA HORÁRIA DISCENTE
1ª. Semana (14/setembro)	- Recepção e Ementa Apresentação do programa da disciplina, das metodologias e ferramentas a serem usadas, formas de produção de conteúdo e avaliação. - Módulo 1 (Show musical streaming: uma nova categoria de espetáculo?)	Ações síncronas poderão comportar videoconferência interativa, com chat de texto e de áudio; chat de Vídeo, voz e de txt para discussão de textos lidos; acesso a produtos multimídias on line As ações assíncronas serão pautadas em fóruns, leitura de textos e visita e uso de plataformas multimídias para pesquisa; contará ainda com produção de análises e resenhas, bem como fichamentos de textos, compartilhados e comentados por colegas-pares.	A carga horária prevista para atividades assíncronas é de 25 horas/aula (sendo 9h para síncronas, conforme orientação de ensino/aprendizagem EAD de até 30% da carga horária geral do curso para atividades em tempo real), podendo haver alterações a depender do andamento das tarefas e procedimentos. O controle da participação dos/as estudantes será feito a partir das presenças em tempo real, nas ações síncronas, e através das postagens de conteúdos solicitados, nas atividades assíncronas, para que se possa ter uma melhor
Previsão: semana de 12 de outubro)	- Módulo 2 (Influências de técnicas e estéticas das ferramentas		

<p>Previsão: semana de 09 de novembro)</p> <p>07 e 14 de Dezembro</p>	<p>computacionais nos espetáculos em rede)</p> <p>- Módulo 3 (Lives de música pop)</p> <p>Atividades de Conclusão e Avaliações Finais</p>	<p>É possível ainda o uso de questionários e formulários on line para <i>feedback</i> dos/as estudantes.</p>	<p>acompanhamento e avaliação dos resultados.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------

USO DE ANIMAIS NAS ATIVIDADES DE ENSINO

SIM () NÃO (X)

Propostas submetidas à Comissão de Ética no Uso de Animal (CEUA)

- Indicar o número do processo cadastrado no SIPAC:

Propostas aprovadas pela Comissão de Ética no Uso de Animal (CEUA)

- Indicar o número do processo cadastrado no SIPAC:

- Indicar o período de vigência do Protocolo Aprovado:

DOCENTES RESPONSÁVEIS NO SEMESTRE _____

Nome: Tatiana Rodrigues Lima SIAPE 2130190 Assinatura:

Titulação: Doutora Em exercício na UFRB desde: ____/____/____

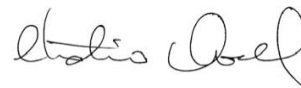
Nome: Guilherme Rafael Soares SIAPE 2273039 Assinatura:

Titulação: Mestre Em exercício na UFRB desde: 26/Jan/2016



Nome: Cláudio Manoel Duarte de Souza SIAPE 1215877 Assinatura:

Titulação: Mestre Em exercício na UFRB desde: 07/Dez/2009



<p>Data de Aprovação em Reunião do Colegiado do Curso</p>	<p align="center">03/09/2020</p>
<p> </p>	



Coordenador(a)

Data de Homologação em Reunião do Conselho Diretor do Centro

____/____/____

Presidente do Conselho Diretor do **XXXXX**