Comissão de Pós-graduação
Relatório de disciplina

2024 - 1ºSem - Pós-graduação

MS261 - Seminários Avançados - Turma B

Subtítulo: Os espaços de criação e performance musical expandidas por meios digitais: conceitos e práticas

Subtítulo

Os espaços de criação e performance musical expandidas por meios digitais: conceitos e práticas

Sala Escola Livre de Música (ELM)

Oferecimento DAC

Segunda-feira das 14 às 17

Oferecimento IA

A Escola Livre de Música (ELM) está localizada na Rua João Pandiá Calógeras, 60 - Cidade Universitária, 13083-870.

Importante não perder a primeira aula (em caso de dúvidas, entre em contato com um dos docentes responsáveis)

Ementa Abordagem de um tópico ou tema específico de área mais abrangente (estética, sociologia, etc), de interesse a todas as linhas de pesquisa do programa, fornecendo instrumental metodológico compatível às diferentes pesquisas e envolvendo discussão dos projetos. Bibliografia: a ser definida conforme os tópicos abordados.

Créditos 3 **Hora Teórica** 45 **Hora Prática** 0 **Hora Laboratório** 0

Hora Estudo 0 **Hora Seminário** 0

Docentes

Stéphan Olivier Schaub

Danilo Augusto de Albuquerque Rossetti

Alexandre Zamith Almeida

Critério de Avaliação

A avaliação baseia-se em três critérios: a) presença e assiduidade nas aulas expositivas e nas oficinas b) realização das atividades (leituras, escutas, elaboração dos projetos) pedidas em preparação às aulas e c) a elaboração, em colaboração com mais dois participantes na disciplina (na média) e entrega de um projeto documentado de performance que faz uso de maneira significativa e original de meios digitais. Esses projetos serão entregues e apresentados pelos participantes no final do semestre. A ponderação será, respectivamente, de 30%, 20% e 50%.

Bibliografia

BITTENCOURT, Pedro; ROSSETTI, Danilo (Org.) Processos Criativos em Performance Musical Colaborativa (Dossiê temático). Revista Brasileira de Música, v. 33, n. 1, 2020.

BACHRATÁ, Petra. Gesture Interaction in Music for instruments and electroacoustic sounds. Tese de Dourotado, Universidade de Aveiro-Departamento de Comunicação e Arte: 2010. Cap.2: Interaction in music for instruments and electroacoustic sounds e Cap.4: Analysys – Identification, description and classification of interactive gesture relationships.

COSTA, Rogério; SCHAUB, Stéphan. “Expanding the concepts of knowledge base and referent in the context of collective free improvisation”. Anais do XXIII Congresso da ANPPOM. Natal, 2013.

EMMERSON, Simon. Living Electronic Music. Hampshire: Ashgate, 2007.

FARNELL, Andy. Designing Sound. Cambridge: Massachusetts, 2010.

GLOBOKAR, Vinko: “Réagir…”, Musique en Jeu, 1, Paris (1970), 70-77.

LEWIS, George, “Too Many Notes: Computers, Complexity and Culture in Voyager”, Leonardo Music Journal, 10, (2000), 33-39.

LINSON, Adam; CLARKE, Eric F. “Distributed cognition, ecological theory and group improvisation”, in CLARKE, Eric F.; DOFFMAN, Mark (Ed.). Distributed Creativity: Collaboration and Improvisation in Contemporary Music, Oxford Scholarship Online: December 2017.

MALT, Mikhail. Arquitetura de patches como instrumento (ferramenta) para a difusão e tratamento live de música instrumental, Tutorial da disciplina MS106 Tópicos especiais em música e tecnologia, NICS-UNICAMP, 2018.

MANNING, Peter. Electronic and computer music. Rev. and expanded ed. Oxford?; New York: Oxford University Press, 2004.

NYMAN, Michael, Experimental Music: Cage and Beyond, 2nd Edition, Cambridge University Press, 1999.

PUCKETTE, Miller. Theory and Technique of Electronic Music. World Scientific Publishing, 2006.

ROADS, Curtis. The computer music tutorial. Cambridge: MIT press, 1996.

ROSSETTI, Danilo; BOMFIM, Cássia C. Live Electronics, Audiovisual Compositions, and Telematic Performance: Collaborations During the Pandemic. Journal of Network Music and Arts v. 3, n. 1, 2021.

ROSSETTI, Danilo; ALMEIDA, Alexandre Z. Música mista para piano: relato de um projeto pedagógico. In: MARUN FILHO, N.; BENEDETTI, D. Anais do IV Performa Clavis Internacional 2016. São Paulo: IA/UNESP, 2016, p. 42-51.

SOLOMOS Makis, De la musique au son. L’émergence du son dans la musique des XXe-XXIe siècles, Presse Universitaire de Rennes, 2013.

Conteúdo

Meios digitais e as tecnologias que os conectam ao “mundo” (microfones, teclados, pedais etc.) são, hoje em dia, aplicados em todas as dimensões do fazer musical, desde a composição e produção até a sua reprodução e/ou performance ao vivo. Enquanto uma grande parte dessas tecnologias é desenvolvida para fins comerciais, há outra, mais prospectiva, que explora novas formas de expressão artística. Prolongando vários ramos da chamada música experimental, ela expande os ambientes de produção sonora (e visual) ao vivo e repensam a organização no tempo seguindo princípios que redefinem em profundidade a noção “tradicional” de partitura musical.

A disciplina Os espaços de criação e performance musical expandidas por meios digitais: conceitos e práticas tem por objetivo explorar aplicações de meios digitais na música ao vivo dos pontos de vista histórico, conceitual e prático, enfatizando sua natureza interdisciplinar e a necessidade de abordá-la colaborativamente.

Ela destina-se tanto aos estudantes com interesse em criações e performances artísticas (desejando adquirir uma visão geral e uma autonomia de atuação na implicação de meios digitais na performance musical) quanto aos interessados no desenvolvimento de meios digitais voltados à realização concreta desse tipo de projeto.

As temáticas abordadas incluem: retrato dos desenvolvimentos recentes das práticas artísticas, dos conceitos e dos meios tecnológicos voltados à criação artística contemporânea experimental; tecnologias e meios digitais para a criação e performance artística “expandida”; bases teóricas e conceituais do uso destas tecnologias e desenvolvimento, de maneira colaborativa, de projetos concretos de performance.

Metodologia

O semestre será dividido em três partes:

- Numa primeira fase, serão apresentados os conceitos gerais e os desenvolvimentos das práticas musicais que, no decorrer do século passado, contribuíram para o estabelecimento do campo.

- Numa segunda fase, será oferecida uma breve apresentação das ferramentas e instrumentos digitais vigentes no campo, bem como suas premissas de desenvolvimento e operação.

- Por fim trataremos das bases para a elaboração dos projetos finais, através de oficinas e orientações direcionadas.

Observação

Conhecimentos do solfejo, teoria da musical não são pré-requisito para cursar a disciplina. Da mesma forma, conhecimento prévio de ambientes de programação não é pré-requisito. Apoio específico será dado nestes campos a quem precisar. Portanto, recomenda-se que o participante tenha conhecimentos prévios em, ao menos, uma dessas duas áreas.