

**CHAMADA PÚBLICA PARA SELEÇÃO DE ESTUDANTES
PARA OS CURSOS DE EXTENSÃO EM TEATRO,
AUDIOVISUAL, MÚSICA E JOGOS DIGITAIS**

COMPONENTES CURRICULARES

[01] CURSO DE EXTENSÃO EM TEATRO

OBJETIVO

O Curso de Extensão de Teatro, ofertado pelo Centro Cultural Bom Jardim, em parceria com a Universidade Federal do Ceará, propõe uma imersão no fazer teatral por meio da abordagem das diversas atividades que ele compreende, tais como: atuação, direção, cenografia, figurino, maquiagem, iluminação, sonoplastia, produção etc. Pretende-se que o aluno, ao vivenciar a composição da cena a partir desses diferentes lugares, compreenda a complexidade das práticas teatrais e esboce seu próprio perfil como criador.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Proporcionar ao aluno (a) uma experiência técnica nas diferentes áreas que abrangem o fazer teatral;
- Fortalecer, a partir de uma grade curricular vasta, a discussão sobre as complexidades do teatro;
- Desenvolver e aprimorar o conhecimento artístico, técnico, mediante o ensino, a pesquisa, a experimentação, a apreciação e a criação em teatro;
- Capacitar pessoal habilitado ao exercício de atividades profissionais no campo das artes;
- Promover, fortalecer e participar de intercâmbios culturais e profissionais com escolas similares da Cidade e do Estado.

COMPONENTES CURRICULARES- 1100 h/a DISTRIBUÍDAS NOS SEGUINTE

MÓDULOS

Os componentes curriculares e a distribuição das cargas horárias podem haver alteração, modificando ou incluindo outros módulos conforme identificação de necessidade das coordenações de linguagem.

Partilha Estética- 20h/a

A partilha estética se constrói no diálogo sobre as experiências em criação artística nas linguagens de teatro, dança, audiovisual, música e cultura digital. Neste módulo é convidado um ou dois artistas de destaque no fazer artístico que trabalhe com as múltiplas linguagens para compartilhar suas experiências de como realiza a prática na cidade. A indicação que esse módulo aconteça junto com todos os programas da Escola de Cultura e Artes do CCBJ.

História Geral das Artes- 40h/a

Conhecimento sobre história geral no âmbito das artes, bem como suas escolas clássicas, escritores, estudiosos e grandes nomes de destaque artístico. Uma abordagem sobre a história internacional nas linguagens de teatro, dança, audiovisual, música e cultura digital como elas se desenvolveram e influenciam até hoje o nosso fazer artístico. A indicação que esse módulo aconteça junto com todos os programas da Escola de Cultura e Artes do CCBJ.

Corporeidade do ator- 68h/a

A proposta é desenvolver discussões e experimentos no sentido de instigar o participante a: perceber as diferenças entre o corpo cotidiano e o corpo cênico; exercitar técnicas de preparação corporal para a cena (aquecimento, atenção, energia etc.); investigar as potencialidades de seu próprio corpo para produzir significações nos processos de criação cênica.

Interpretação Teatral- 68h/a

Exercício dirigido de teoria e prática para a atuação cênica no âmbito do espetáculo teatral. Nesse módulo o aluno desenvolverá as competências fundamentais para o exercício da profissão de ator, tais como sensibilização, desinibição, improvisação, concentração e construção da personagem, por meio da montagem de cenas teatrais e/ou de uma obra teatral completa.

Voz Falada- 40h/a

Desenvolvimento da voz falada para o teatro, bem como utilização da caixa de ressonância e reverberação da voz em diversos tipos de ambiente. Saúde vocal e exercícios de respiração para uma melhor produção da voz.

Voz Cantada- 40h/a

Propõe reflexões e práticas sobre o bom uso da voz durante a performance. Instiga o aluno a perceber o próprio corpo, a voz, respiração e postura e, a partir dessa percepção, ampliar suas possibilidades expressivas e criativas com o uso da voz. Desenvolvimento da voz cantada para o teatro.

Projetos Integrados- 120h/a

Desenvolvimento de um experimento cênico composto pela integração entre os estudantes de teatro, dança, audiovisual, música e cultura digital. As linguagens artísticas estão cada vez mais integradas, borrando assim suas fronteiras. Neste módulo de projetos integrados, dando continuidade as disciplinas que acontecem em conjunto com os cursos de teatro, dança, audiovisual, música e cultura digital, teremos neste módulo a oportunidade de mostrar cenicamente o resultado deste trabalho em conjunto. Este módulo poderá abarcar a articulação com as demais linguagens na criação de um experimento cênico.

Iluminação Cênica- 40h/a

Aborda a iluminação como linguagem cênica, articulando conhecimentos técnicos e sua utilização em função da poética da cena.

Sonoplastia- 40h/a

Aborda a sonoplastia como linguagem cênica, experimentando diferentes recursos para utilização do som na construção da poética da cena.

Cenografia- 40h/a

Apresenta os conceitos, técnicas e materiais básicos para a criação de espaços cênicos, considerando sua função poética e dramaturgica.

Escritura Cênica- 40h/a

A partir de exemplos de textos para teatro, tanto em sua forma tradicional quanto contemporânea, propõe uma discussão sobre a escritura cênica. Propõe exercícios de

escrita, estimulando a experimentação e a busca de cada um pelo seu próprio trajeto criativo.

Caracterização- 40h/a

Discute e exercita conceitos, técnicas e materiais básicos da criação de figurinos e maquiagem para teatro.

Políticas Culturais- 32h/a

Estudo das políticas culturais. Conceitos e abrangências das políticas culturais. Estudo de temas e casos específicos de políticas culturais, com ênfase para a situação no mundo contemporâneo. Apresentação de conceitos de cultura a partir dos quais se desenvolvem políticas públicas, os principais modelos de ação do estado neste campo e a história das políticas culturais no Brasil. Apresentação e discussão sobre as formas pelas quais o estado brasileiro financia e regula economicamente o setor cultural.

Aspectos da Produção Teatral- 40h/a

Apresenta e discute a construção de projetos de criação e difusão artística para três vertentes: editais públicos, iniciativas privadas com patrocínios diretos e projetos para financiamento coletivo (Crowdfunding). Apresenta, discute e exercita ferramentas de produção executiva: checklist, cronograma, orçamento, planejamento de comunicação etc. Apresenta aspectos de produção executiva para realização de temporadas, execução de projetos e noções básicas de prestação de contas.

História do Teatro Brasileiro e Cearense- 40h/a

Além do módulo sobre a história geral das Artes, alguns momentos importantes do teatro nacional também precisam ser explorados e estudados. Se há dificuldade de estudo sobre a história do teatro geral, esse fator se agrava quando falamos sobre teatro nacional.

Teatro de Animação- 40h/a

Realiza experimentos com máscaras, bonecos e objetos que exercitam os princípios e técnicas próprias do teatro de formas animadas.

Referências Cênicas Afro-brasileiras- 40h/a

Estudos das formas teatrais, espetaculares e dramáticas de diásporas afrodescendentes do Brasil, da América do Sul e do “mundo atlântico”. Pretende investigar os fenômenos

teatrais étnicos e identitários (a diáspora afrodescendente), buscando relacioná-los com seus respectivos contextos políticos e socioculturais. Discutir episódios da história do Teatro Negro no Brasil, como o cenário na segunda metade do século XX; Teatro Experimental do Negro; a dramaturgia negra nas décadas de 1960 e 1970; a relação entre teatro, negritude e democracia no Brasil; principais coletivos de teatro negro na atualidade e que trabalhem a partir de referenciais negros.

Estudos da Performance- 40h/a

As relações e diálogos entre performance, teatralidade e cena contemporânea. Panorama crítico do pensamento teatral contemporâneo, a partir dos eixos performatividade e teatralidade. Construção de um espaço de experimentação do performer na busca de uma linguagem singular. Produção de pensamento cênico sobre o performer e seu entorno.

Estéticas da Rua- 40h/a

Aborda as especificidades do teatro de rua, tanto a partir do fazer tradicional ao contemporâneo, destacando a relação com o espaço público e suas implicações para o trabalho do ator e demais elementos envolvidos na construção da cena. Manifestações artísticas que acontecem na rua e seus desdobramentos.

Montagem- 132h/a

Criação cênica orientada. É o momento em que os alunos realizam, em grupos e segundo os interesses que os mobilizaram ao longo do percurso, um projeto de montagem, vivenciando todo o ciclo da criação, desde a concepção até a apresentação pública.

Estágio Supervisionado - 100h/a

Neste estágio serão aplicados os processos de produção para desenvolvimento de temporada e circulação do espetáculo montado. Este trabalho será orientado e acompanhado pelo professor/produtor que fará apontamentos das ações a serem seguidas.

[02] CURSO DE EXTENSÃO EM JOGOS DIGITAIS

OBJETIVO

Pretende-se que o formando, ao vivenciar as diferentes etapas e dimensões do processo de construção em Desenvolvimento de Jogos Digitais compreenda todo o processo envolvido na tessitura de um produto artístico interdisciplinar em Cultura Digital. O aluno terá a chance, portanto, de conhecer as possibilidades artísticas em várias áreas do universo digital, as quais poderá seguir profissionalmente, caso queira. Pretende-se acima de tudo instrumentalizar os formandos para serem criadores e difusores das próprias narrativas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Proporcionar ao aluno (a) uma experiência técnica nas diferentes áreas que abrangem a criação artística em Cultura Digital;
- Fortalecer, a partir de uma grade curricular vasta, a discussão sobre as complexidades da criação de um projeto artístico, com equipe multidisciplinar, em Cultura Digital;
- Desenvolver e aprimorar o conhecimento artístico, técnico, mediante o ensino, a pesquisa, a experimentação, a apreciação e a criação artística em Cultura Digital;
- Capacitar pessoal habilitado ao exercício de atividades profissionais no campo das artes;
- Promover, fortalecer e participar de intercâmbios culturais e profissionais com escolas similares da Cidade e do Estado.
- Desenvolver junto ao aluno a capacidade de atuar como intérprete / criador em diversas propostas estéticas na área de artes, subárea Cultura Digital;
- Estabelecer saberes que possibilitem a atuação nas diversas interfaces artísticas e tecnológicas possíveis da Cultura Digital;
- Estimular a participação do aluno como coautor nos processos de criação artística em que atua;

- Promover a percepção analítica e crítica, a valorização e a interação com as matrizes artístico-culturais locais, bem como com a multiplicidade cultural do mundo contemporâneo;

COMPONENTES CURRICULARES- 1100 h/a DISTRIBUÍDAS NOS SEGUINTE

MÓDULOS

Os componentes curriculares e a distribuição das cargas horárias podem haver alteração, modificando ou incluindo outros módulos conforme identificação de necessidade das coordenações de linguagem.

Partilha Estética - 20h/a

A partilha estética se constrói no diálogo sobre as experiências em criação artística nas linguagens de Teatro, Dança, Audiovisual, Música e Cultura Digital. Neste módulo são convidados(as) um ou dois artistas de destaque no fazer artístico que trabalhem com as múltiplas linguagens para compartilhar suas experiências de como realiza a prática na cidade. A indicação é que esse módulo aconteça em conjunto com todos os programas da Escola de Cultura e Artes do Centro Cultural Bom Jardim (ECA/CCBJ).

História Geral das Artes - 40h/a

Conhecimento sobre história geral no âmbito das artes, bem como suas escolas clássicas, escritores(as), estudiosos(as) e grandes nomes de destaque artístico. Uma abordagem sobre a história internacional nas linguagens de teatro, dança, audiovisual, música e cultura digital e como elas se desenvolveram e influenciam até hoje o nosso fazer artístico. A indicação é que esse módulo aconteça em conjunto com todos os programas da Escola de Cultura e Artes do Centro Cultural Bom Jardim (ECA/CCBJ).

Políticas Culturais - 32h/a

Estudo das políticas culturais. Conceitos e abrangências das políticas culturais. Estudo de temas e casos específicos de políticas culturais, com ênfase para a situação no mundo contemporâneo. Apresentação de conceitos de cultura a partir dos quais se desenvolvem políticas públicas, os principais modelos de ação do estado neste campo e a história das políticas culturais no Brasil. Apresentação e discussão sobre as formas pelas quais o Estado Brasileiro financia e regula economicamente o setor cultural. A indicação é que esse módulo aconteça em conjunto com todos os programas da Escola de Cultura e Artes do Centro Cultural Bom Jardim (ECA/CCBJ).

Fundamentos de Jogos Digitais - 20h/a

Imersão e apresentação do universo dos Jogos Digitais. Estudo sobre História dos Consoles, Jogos de Computador e Desenvolvimento Indie. Como funciona o processo de criação de games (ofícios e etapas). Discussão sobre mercado e cultura de jogos digitais (estúdios, publishers, game jams, e-sports e etc).

Fundamentos Básicos de Desenho - 28 h/a

Considerando-se o caráter fortemente visual do universo em que o curso se insere, faz-se necessário que os alunos tenham contato com o conhecimento de meios para representação gráfica. O desenho à mão livre é a forma mais imediata de representação do pensamento visual, e é também o ponto de partida no processo produtivo de qualquer projeto de ordem gráfica, sendo, assim, de fundamental importância na formação. Técnica de composição. Proporção, luz, sombra, textura, fundo e figura. Perspectiva e Ortogonalidade.

Comunicação Visual - 20 h/a

Conceitos e elementos da Comunicação Visual: elementos e propriedades gráficas e níveis de linguagem visual. Teoria da Gestalt aplicada à comunicação visual. Técnicas básicas de

composição visual e layout. Princípios de design gráfico. Tipografia e harmonias cromáticas. Definição de identidade visual.

Game Art e Estéticas Visuais - 32 h/a

Estudo das técnicas e processos fundamentais de desenho aplicados à construção de artefatos artísticos para jogos (Game Art). Experimentação de técnicas e processos de desenho com ferramentas digitais para produção de jogos.

Introdução à Cibercultura - 20h/a

Princípios Teóricos da Cibercultura. Inclusão Digital e Social. Ciberativismo e Cultura Livre. Redes Sociais Virtuais. Liberdade e Privacidade na Internet. Mídia, Direitos Humanos e Transformação Social

História e Estética da Animação Aplicada ao Games - 16h/a

O que é animação. História da animação no Brasil e no Mundo. Brinquedos Ópticos. As técnicas de animação. Os 12 princípios básicos da animação. Aplicação nos Jogos Digitais.

Software Livre: Cultura e Liberdade - 12h/a

Abordar a importância, alcance e presença das tecnologias livres nos mais diversos campos da computação. Identificar movimentos relacionados, liberdades e toda a cultura baseada em liberdade de software que visa garantir às gerações futuras o pleno acesso às tecnologias e ao conhecimento.

Estudos Culturais I: Nordeste - 16h/a

Módulo destinado à discussão e à conscientização sobre aspectos específicos da cultura nordestina.

Estudos Culturais II: Periferias - 16h/a

Módulo destinado à discussão e à conscientização sobre aspectos específicos da cultura periférica.

Introdução à Lógica de Programação - 32h/a

Estudo sobre conceitos básicos ligados à lógica de programação. Conceito de algoritmos, variáveis, funções, repetição e decisões. Utilizar software programação visual para facilitar o entendimento e aplicação dos conceitos estudados.

Introdução à Linguagem de Programação - 32h/a

Introdução à programação com Python 3. Aplicar conceitos de lógica de programação utilizando o Turtle, módulo do Python para desenhar. Introdução ao PyGame, módulo do Python de programação aplicada aos jogos..

Roteiro e Narrativas Multimídias - 24 h/a

Base da narrativa a partir de elementos da análise do discurso. Roteiro e suas características a partir da mídia utilizada. Documentação e suas ferramentas: apresentação dos conceitos de storyboard, storyreel, timeline, interação entre mídias.

Estudos Sonoros I - Sonoplastia - 32 h/a

Introdução aos conceitos de áudio analógico e digital. Técnicas para criação de efeitos sonoros complementares para animação, jogos digitais, vídeos ou outros meios audiovisuais

na pós-produção para melhorar a qualidade do áudio e da imersão do público na obra. Técnicas de captação, tratamento e publicação de áudio.

Estudos Sonoros II - Introdução à Computação Musical - 24h/a

Estudo introdutório da linguagem de programação livre Sonic Pi para experimentação e composição de sons ambientes aplicado ao desenvolvimento do projeto de jogos digitais.

Projeto Aplicado de Som - 16 h/a

Módulo dedicado à prática experimental discente sob orientação de um(a) professor(a). Idealização, planejamento, testes, organização e execução de um projeto autoral de audiofônico aplicando os conhecimentos adquiridos em módulos anteriores sobre esta temática.

Game Design I - 32h/a

Processo de planejamento de jogo digital. Trabalho do Game Designer. Estudo sobre Mecânicas, Recompensas, Score, Estética, Level Design, tipos de controle, plataformas e UI (*User Interface*). Pesquisa e Criação de GDD(*Game Design Document*).

Game Design II - 32 h/a

Continuação dos processos estudados em “Game Design I”. Aplicação prática do GDD(*Game Design Document*) com criação de MVP (Produto Mínimo Viável) utilizando *game engines* introdutórias com programação visual.

Projeto Aplicado de Game Design - 20 h/a

Módulo dedicado à prática experimental discente sob orientação de um(a) professor(a). Idealização, planejamento, testes, organização e execução de um projeto autoral em equipe

aplicando os conhecimentos adquiridos em módulos anteriores sobre os estudos de Game Design.

Desenvolvimento de Jogos 2D com a Godot - Introdução - 24 h/a

Introdução ao Game Engine Godot, um motor de jogos livre e multiplataforma. Como introdução o objetivo é apresentar a interface, a filosofia de desenvolvimento de jogos com a Godot, explorar cenas e nós, conhecer o fluxo de trabalho, o sistema de animação de sprites e a lógica de desenvolvimento com a linguagem GDScript.

Desenvolvimento de Jogos 2D com a Godot - Linguagem - 36h/a

Explorar a linguagem GDScript e seus recursos para iterar com os elementos do jogos dispostos na cena. *GDScript* é uma linguagem de auto nível, dinamicamente tipada, usada para criar conteúdo. Utiliza uma sintaxe similar a do Python.

Desenvolvimento de Jogos 2D com a Godot - Ecossistema - 40 h/a

A Godot é uma ferramenta capaz de gerir todo o ecossistema da produção de jogos. Nessa etapa o objetivo é criar exemplos capazes de deixar o seu jogo interagir de forma correta com elementos da física, som ambiente, conhecer o sistema de mapas e de partículas.

Desenvolvimento de Jogos 2D Com a Godot - Animação - 40 h/a

O sistema de animação da Godot permite a criação de animações com variados graus de complexidade e interação. Da animação por interpolação até o uso de riggings a Godot permite que se criem animações para telas iniciais e elementos do jogo.

Projeto Aplicado de Criação de Jogos 2D - 20 h/a

Módulo dedicado à prática experimental discente sob orientação de um(a) professor(a). Idealização, planejamento, testes, organização e execução de um projeto autoral em equipe aplicando os conhecimentos adquiridos em módulos anteriores sobre os estudos de Desenvolvimento de Jogos 2D com a Godot.

Experimentos em Multimídia - 24 h/a

Módulo com conteúdo dinâmico, a ser definido entre professor(a) e coordenação para cada curso, sobre tópicos atuais, não previstos inicialmente, visando experimentar artisticamente aspectos considerados relevantes no contexto atual da Cultura Digital.

Acessibilidade e Cultura Digital - 20h/a

Legislação e acessibilidade. Acessibilidade Espacial em ambiente escolar.. Inclusão de Pessoas com Deficiência. Acessibilidade em ambientes virtuais.

Técnicas de Modelagem 3D - 40h/a

Primitivas gráficas tridimensionais (pontos, arestas e faces). Polígonos. Técnicas específicas de modelagem. Modelagem por aplicação de modificadores. Introdução à aplicação e mapeamento de materiais simples e compostos. Técnicas básicas de iluminação. Classificação e posicionamento de câmeras. Processo de renderização.

Técnicas de Animação 3D - 40h/a

O processo de animação digital e suas particularidades. Técnicas básicas: definição de quadros-chave e interpolação; animação por curvas; rigging; entre outras. Adaptação de técnicas clássicas. Efeitos especiais básicos, renderização e geração de vídeo.

Introdução ao Desenvolvimento de Jogos 3D - 40 h/a

Elementos básicos de uma engine 3D. Viewport. Hierarquia de objetos na engine. Eventos. Cenas de Jogo. Iluminação. Escala, movimentação e rotação. Importação de modelos 3D e animações. Movimentação, colisão e outras interações básicas. Efeitos especiais. Aplicação de sons e efeitos sonoros ao jogo.

Política Autoral - 16h/a

A propriedade intelectual. Novas tecnologias associadas ao Direito Autoral. Legislação vigente relacionada ao Direito Autoral.

Gestão de Equipe e Elaboração de Projetos - 24 h/a

Apresentar métodos e recursos para a realização de equipes na execução de um projeto de animação e/ou de jogos digitais. Elaboração de projetos para financiamento via edital.

Projetos Integrados- 120h/a

Desenvolvimento de um experimento cênico composto pela integração entre os estudantes de teatro, dança, audiovisual, música e cultura digital. As linguagens artísticas estão cada vez mais integradas, borrando assim suas fronteiras. Neste módulo de projetos integrados, dando continuidade às disciplinas que acontecem em conjunto com os cursos de teatro, dança, audiovisual, música e cultura digital, teremos neste módulo a oportunidade de mostrar cenicamente o resultado deste trabalho em conjunto. Este módulo poderá abarcar a articulação com as demais linguagens na criação de um experimento cênico.

Estágio Supervisionado - 100h/a

Neste estágio serão aplicados os processos de produção, idealização, planejamento, testes, organização e execução de trabalho coletivo autoral. Orientação e acompanhamento de mentores nas discussões sobre os projetos propostos pela turma. Técnicas e estratégias para execução e publicação dos Projetos de Finais de Curso.

[03] CURSO DE EXTENSÃO EM AUDIOVISUAL

OBJETIVO

Pretende-se que o formando, ao vivenciar as diferentes etapas e dimensões do audiovisual, compreenda todo o processo envolvido na feitura de uma obra fílmica, seriada e instalativa. O aluno terá a chance, portanto, de conhecer áreas as quais poderá seguir profissional e afetivamente, pelo contato próximo tanto com a prática cinematográfica quanto com o pensamento crítico sobre os produtos audiovisuais e suas operações de poder e intervenção no mundo. Pretende-se acima de tudo instrumentalizar os formandos para serem criadores e difusores das próprias narrativas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Proporcionar ao aluno (a) uma experiência técnica nas diferentes áreas que abrangem o fazer audiovisual;
- Fortalecer, a partir de uma grade curricular vasta, a discussão sobre as complexidades do audiovisual;
- Desenvolver e aprimorar o conhecimento artístico, técnico, mediante o ensino, a pesquisa, a experimentação, a apreciação e a criação em audiovisual;
- Capacitar pessoal habilitado ao exercício de atividades profissionais no campo das artes;
- Promover, fortalecer e participar de intercâmbios culturais e profissionais com escolas similares da Cidade e do Estado.
- Desenvolver junto ao aluno a capacidade de atuar como intérprete / criador em diversas propostas estéticas na área de artes, subárea audiovisual;
- Estabelecer saberes que possibilitem a atuação nas diversas interfaces artísticas e tecnológicas possíveis do audiovisual;
- Estimular a participação do aluno como coautor nos processos de criação artística em que atua;

- Promover a percepção analítica e crítica, a valorização e a interação com as matrizes artístico-culturais locais, bem como com a multiplicidade cultural do mundo contemporâneo;
- Estimular a atitude crítica e propositiva em relação às políticas públicas e privadas para formação, produção, difusão, pesquisa e preservação do audiovisual e dos contextos artísticos em que se transversaliza;
- Dar bases formais para a atuação profissional de estudantes que concluíram o Ensino Médio.

COMPONENTES CURRICULARES- 1100 h/a DISTRIBUÍDAS NOS SEGUINTE MÓDULOS

Os componentes curriculares e a distribuição das cargas horárias podem haver alteração, modificando ou incluindo outros módulos conforme identificação de necessidade das coordenações de linguagem.

Partilhas Estéticas - 20h/a

Módulo introdutório da Escola de Audiovisual do Centro Cultural Grande Bom Jardim, que propõe o encontro dos alunos com um profissional da cidade, estabelecendo um ambiente de partilha criativa a partir da trajetória do artista convidado. O módulo tem como objetivo apresentar a cena artística audiovisual para os alunos ao mesmo que os instiga a pensar processos criativos próprios a serem desenvolvidos ao longo do curso.

História e Linguagem do Cinema I: Ética e Estética no Cinema - 40h/a

Módulo teórico de introdução à História do Cinema. O módulo tem como objetivo discutir questões históricas de construção de linguagem e de representação ao longo da história oficial do Cinema, refletindo sobre como essa história é contada. Para isso, são assistidos filmes marcos da historiografia oficial e filmes que foram deixados à margem para que os alunos debatam a contextualização da origem do cinema assim como as repercussões éticas e estéticas das obras audiovisuais na sociedade.

História e Linguagem do Cinema II: Cinema Brasileiro - 44h/a

Nesse módulo, é estudado o Cinema Brasileiro, dando continuidade aos estudos de História do Cinema. As origens do cinema no Brasil e seus ciclos regionais iniciais, chegando até o período dos grandes estúdios, como Vera Cruz e Atlântida, em que se ensaia uma indústria do cinema no país, passando pelos gêneros e temas básicos, como a Chanchada e os filmes de temática regional. “Pré-cinema novo”, quando se desenvolve um “realismo brasileiro”, nos anos 1950, chegando ao Cinema Novo em si, com seus temas sociais e repercussão internacional, analisando seus principais autores e filmes, suas soluções estéticas, temáticas e políticas. Cinema Marginal, ou “Udigrudi”, com seus filmes iconoclastas e linguagem ousada. Período da Embrafilme, o cinema dos anos 1980 e o período da Retomada, a partir dos anos 1990, chegando ao cinema brasileiro contemporâneo, incluindo ainda estudos sobre o documentário brasileiro e sobre a videoarte. Além disso, o cinema cearense, os cinema periféricos e o cinema indígena.

História e Linguagem do Cinema III: Cinema Contemporâneo - 40h/a

Este módulo visa ao estudo das diferentes vias trilhadas pelo cinema contemporâneo, tendo como foco o cinema contemporâneo brasileiro. As disputas não só no campo da representação mas também no aspecto identitário dos profissionais envolvidos na realização audiovisual sempre estiveram de alguma forma presentes nas discussões sobre cinema, mas tem tido maior atenção na contemporaneidade. Elas contribuem e pedem uma construção de um outro projeto de cinema e visibilidade, promotor de uma restituição de dignidade, memória e diversidade da população brasileira, majoritariamente negra, periférica, plural em expressões de gênero e sexualidade. São discutidos diferentes aspectos estéticos das obras contemporâneas e suas articulações sociais, éticas e políticas.

Cinema e Memória: edificação de passados e lembrança de novos futuros-36h/a

Módulo para discussão do cinema como campo de edificação de memórias e visibilidade para sujeitos das mais variadas identidades. O passado está em elaboração constante, e é tarefa importante para o reconhecimento dos povos e culturas que antecederam nossa formação individual e coletiva. Serão estudadas obras audiovisuais e autores que permeiem o campo da memória como ferramenta para construção de melhores futuros, além de

discutir de maneira interdisciplinar com outros campos do conhecimento, como a filosofia, a história, a educação, a cultura e o pensamento decolonial.

Cinema Documentário: Prática de Alteridade e autorrepresentação - 40h

O módulo é voltado para estudo da história e das estéticas do documentário, vinculando os aspectos éticos e políticos da representação dos sujeitos e temas no cinema. São discutidas as problemáticas da separação e as interseções entre ficção e documentário. O módulo tem como foco também o estudo do documentário no Brasil e suas transformações ao longo da história.

Cultura e Mídia - 20h

Módulo de elaboração de pensamento crítico sobre o papel da mídia e sua influência na cultura, na história, na auto-estima, na afetividade, na performance social e na distribuição de poderes. É abordada a dimensão política das escolhas estéticas dos produtos audiovisuais voltados para diferentes meios de comunicação, pensando seus usos hegemônicos e suas quebras ao longo da história até a contemporaneidade. Debate sobre a importância política, criativa, informativa e ficcional das redes sociais.

Políticas Culturais - 32h

Estudo das políticas culturais. Conceitos e abrangências das políticas culturais. Estudo de temas e casos específicos de políticas culturais, com ênfase para a situação no mundo contemporâneo. Apresentação de conceitos de cultura a partir dos quais se desenvolvem políticas públicas, os principais modelos de ação do estado neste campo e a história das políticas culturais no Brasil. Apresentação e discussão sobre as formas pelas quais o Estado Brasileiro financia e regula economicamente o setor cultural. A indicação é que esse módulo aconteça em conjunto com todos os programas da Escola de Cultura e Artes do CCBJ.

História Geral das Artes - 40h

Conhecimento sobre história geral no âmbito das artes, bem como suas escolas clássicas, escritores, estudiosos e grandes nomes de destaque artístico. Uma abordagem sobre a história internacional nas linguagens de teatro, dança, audiovisual, música e cultura digital e

como elas se desenvolveram e influenciam até hoje o nosso fazer artístico. A indicação é que esse módulo aconteça em conjunto com todos os programas da Escola de Cultura e Artes do CCBJ.

Fotografia para Audiovisual I: Princípios Básicos da Câmera de Vídeo - 28h

Módulo introdutório de Fotografia focado na operação da câmera. Os alunos aprendem todas as técnicas necessárias para manuseio da câmera e de seus acessórios a partir de exercícios que simulam diferentes situações em um set de filmagem. O módulo tem como objetivo dar conhecimento e segurança para compreensão de como uma câmera de vídeo opera e como as escolhas técnicas resultam em diferentes estéticas.

Som para Audiovisual II: Desenho sonoro - 24h

A construção do pensamento sonoro da pré a pós produção. O som como elemento narrativo construindo e/ou alterando as características da cena.

Produção Audiovisual I: O processo e a prática - 24h

A disciplina engloba as etapas para a construção do desenho de produção de curtas de ficção, documentário e outros trabalhos em vídeo em diálogo com as artes visuais e outros campos das artes. São abordados os modos de produção desde os mais tradicionais até aqueles que se adequam à realidade dos projetos a serem desenvolvidos pela turma. A divisão por equipes, as funções dentro da equipe de produção, a relação com os outros departamentos numa produção cinematográfica, a abordagem junto aos espaços e locações de filmagem ou de apresentação das instalações etc. A organização na pré-produção a partir de um roteiro base para a análise técnica e a elaboração do orçamento, do plano de filmagem, o dia-a-dia no set e posteriormente a desprodução.

Direção de Arte I: O espaço narrativo - 20h

Este curso trata as noções básicas da direção de arte no cinema e audiovisual, trazendo a ideia da importância da direção de arte enquanto poder ético e estético de uma obra audiovisual. Questões técnicas da área deste departamento com a apresentação de modelos de documentos importantes que norteiam o trabalho como projeto de arte,

decupagem, listas de objetos, cronogramas de execução e prestação de contas. Além da parte técnica também faremos em sala de aula exercícios que norteiam como desenvolver um projeto de arte para uma obra audiovisual que traduza força estética e ética. A pergunta central da disciplina é: O que pode a direção de arte?

Prática de Direção e Decupagem em Ficção - 28h

Módulo prático de realização audiovisual onde é experimentada a filmagem de cenas de ficção. A partir de diferentes cenas com exercícios e propostas variadas, mudando de equipe, é possível colocar em prática os conhecimentos adquiridos anteriormente e se observarem as implicações narrativas das decisões sobre enquadramento, ângulo, plano, direção de atores e mise-en-scène.

Edição I: Princípios Básicos da Edição de Vídeo - 60h

Módulo de edição voltado o pensamento da Montagem no Cinema. São feitas análise de filmes em uma compreensão histórica e estética dos diferentes modos de montar, e observadas as consequências discursivas das escolhas específicas a cada obra.

Fotografia para Audiovisual II: Iluminação para Audiovisual - 40h

Dividindo o trabalho da direção de fotografia em pré-produção, produção e pós-produção, o mapeamento de procedimentos e das possibilidades técnicas que temos a mão para planejar e criar a imagem de um filme. Observar, destacar e refletir a respeito dos possíveis caminhos e opções desde a leitura do roteiro até a finalização do filme. Sempre atento ao diálogo fundamental entre os vários departamento que fazem o filme e tendo como norte a criação de uma expressão única. Entendendo que os processos de produção de um filme são muito distintos e que nunca se repetem, são estudados os processos de filmagem a partir de dois polos: de um lado filmes de baixo orçamento com equipes reduzidas; de outro lado filmes de maior orçamento com equipes maiores e grande elenco. A ideia dessa polarização é ampliar a gama de possibilidades para que encontremos entre os extremos nossos próprios caminhos.

Som para Audiovisual I: Princípios Básicos da Captação de Som Direto - 32h

Módulo introdutório ao Som no Audiovisual focado em Captação de Som Direto. De forma imbricada, o módulo discute diferentes possibilidades de escritas sonoras em filmes, a partir da análise de alguns trabalhos, e aborda questões técnicas para uso cuidadoso e criativo do equipamento de captação de som. A prática de captação é experimentada através de diferentes dispositivos, que sensibilizam para as possibilidades e desafios de diferentes intenções, situações e ambientes.

Edição II: Correção de Cor e Finalização - 24h

Módulo de aprofundamento de edição com foco em finalização de imagem para cinema. O módulo conecta os conhecimentos de edição, de fotografia e direção de arte para os alunos conhecerem as ferramentas avançadas necessária para colorização e suas implicações estéticas e narrativas. São estudadas as etapas da pós produção e noções de renderização e masterização para diferentes meios no audiovisual.

Produção Audiovisual II: Produção Executiva - 24g

Módulo de aprofundamento de produção focado na área de Produção Executiva. Como analisar o orçamento de um projeto, compreendendo as necessidades específicas de cada ideia, a importância da distribuição do trabalho, além de aprenderem como buscar financiamentos para projetos próprios e/ou instrumentalizarem meios que já têm disponíveis. Diferentes formas de se organizar como em produtoras e coletivos.

Preparação de Elenco - 28h

Módulo prático de preparação de elenco onde são apresentadas: introdução à história e do teatro e diferentes escolas de atuação; técnicas de trabalho com atores; e técnicas de produção de elenco. Aprofundamento nas relações entre direção e elenco, mas também apresentação de posturas éticas no set e no momento de criação.

Direção de Arte II: Caracterização de Personagem - 20h

Módulo de aprofundamento de direção de arte focado nas técnicas de caracterização de personagem, passando pelo figurino, cabelo e maquiagem. Técnicas de maquiagem de efeito, criação de guarda-roupa para o personagem e quadros de referência. Análise de

obras via aspecto da caracterização das personagens, para pensar como este trabalho elabora as narrativas do filme em conjunto aos demais departamentos.

Som para Audiovisual III: Edição e Mixagem de Som - 24h

De caráter teórico-prático, o módulo familiariza a turma com os conceitos, ferramentas, vocabulário e rotinas da pós produção de som no audiovisual. Para isso, é apresentado um breve histórico do som no cinema, noções de fundamentos do áudio digital, fluxo de trabalho de edição em DAW, foley, dublagem, mixagem (stereo) e entrega de material.

Apreciação da Tela - 20h

Módulo onde um professor acompanhará os alunos em sessões de cinema seguidas de debate em horários a serem combinados. O módulo tem como foco o amadurecimento do olhar crítico dos alunos e sua relação com a cena audiovisual na cidade e no estado, como mostras, festivais de cinema e lançamentos de filmes, bem como realizar intercâmbio com alunos(as) de outras escolas de audiovisual na cidade.

Oficina de Escrita I: práticas de análise fílmica - 28h

A oficina busca assinalar a tarefa da crítica como atitude e ação transversal à prática espectral. Isso quer dizer que, antes de ser uma função profissional específica, a crítica é, fundamentalmente, uma postura necessária aos nossos lugares de quem vê em conjunto um filme. Ela seria um trabalho de elaboração do pensamento a respeito daquilo que nos chega como processo de criação artística, em meio a todos os atravessamentos entre estética, ética, vida social e política. Ela é ainda indissociável de uma discussão a respeito da própria realização cinematográfica e das imagens e sons com as quais queremos habitar o mundo. Ao longo das aulas, vamos discutir essa ação como modo de conversa, fazendo a relação constante entre ver e produzir filmes, como atos conectados pela atitude da crítica. Nosso propósito é ainda debater o próprio lugar da escrita na elaboração da nossa experiência no mundo e ainda alargar o sentido de escrita, de modo a contemplar múltiplas formas de expressão para a produção de uma crítica.

Oficina de Escrita II: prática de elaboração de Roteiro - 64h

Técnicas de escrita de roteiro de ficção para cinema. As etapas como a de desenvolvimento de cenas estruturantes do roteiro, a criação de personagens, a utilização de ferramentas de eixo e a sinopse argumentativa e auxílio de exercícios práticos e análises fílmicas que, ao final, são o ponto de partida das primeiras ideias para a narração de uma história no cinema.

Ateliê de Criação I: exercício de realização - 40h

O Ateliê de Realização propõe modos de reinventar o cinema a partir de dispositivos de criação que elaboram diversas formas de produzir um filme a partir do trabalho com os arquivos, imagem, som, palavra, gesto e corpo. Trabalho com pequenos exercícios de criação com arquivos pessoais já existentes e trazer uma discussão com o que pode ser possível construir um gesto prático e político das narrativas inventivas, buscando assim, outras temporalidades históricas, assim como outras formas de produzir sons e imagens com os diferentes equipamentos. Juntando experimentação em audiovisual, fotografias, sons, correspondência, fazendo uma relação de aproximação a partir das narrativas audiovisuais e suas diversas conexões com outras linguagens; literatura, fotografia, artes-visuais, mídias móveis, arquivos pessoais (fotografias antigas e recentes dxs alunxs, cartas, objetos pessoais). A memória do lugar e as narrativas de cada pessoa serão o ponto de partida para construção de um pequeno exercícios-filmes que será realizado durante a oficina.

Oficina de Criação de Projeto Audiovisual - 40h

Módulo voltado para criação de projetos pela turma, de modo que cada grupo desenvolverá um projeto, seja para sua realização nos ateliês de criação, estágio, para sua posterior execução ou para inscrição em editais e concursos. Os grupos são instruídos e acompanhados no desenvolvimento das ideias de filme, instalação ou outro produto audiovisual, de modo a exercitarem a defesa de seus objetivos criativos, clara e consistentemente, incluindo explicitação da estética, planejamento e viabilidade de produção.

Projetos Integrados - 120h

Desenvolvimento de um experimento cênico composto pela integração entre os estudantes de audiovisual, teatro, dança, música e cultura digital. As linguagens artísticas estão cada vez mais integradas, borrando assim suas fronteiras. Neste módulo de projetos integrados, dando continuidade às disciplinas que acontecem em conjunto com os cursos de teatro, dança, música e cultura digital, teremos neste módulo a oportunidade de mostrar cenicamente o resultado deste trabalho em conjunto. Este módulo poderá abarcar a articulação com as demais linguagens na criação de um experimento cênico.

Estágio Supervisionado - 100h

O módulo visa acompanhar o desenvolvimento dos alunos na prática profissional dentro do audiovisual, bem como em relação às pesquisas, estudos, experiências e vivências que possam ter junto a produtoras e demais profissionais da área. Há o acompanhamento da vivência individual e do desenvolvimento dos projetos, culminando na entrega de um trabalho final, que prepare ou vise a prática profissional no audiovisual.

[4] CURSO DE EXTENSÃO EM MÚSICA

OBJETIVO

O currículo escolar proposto no **Curso Extensivo de Música** - potencializa linhas de criação, pesquisa, fruição, composição e desenvolvimento na música criando interseccionalidades e processos transversais nas formas de ensino-aprendizagem - tendo como fonte de pesquisa e orientação para construção dos módulos, temas e questionamentos de urgências que necessitam constantemente nas áreas pedagógicas dos planos de cursos de graduação em música no Brasil e América Latina que contextualizam pensamentos e aplicações em temáticas de direitos humanos, pensamentos da música brasileira, questões identitárias, valorização de povos originários, construção de repertório na música brasileira pensado contextos híbridos sociais e de formação humana.

Sob esta ótica - ressaltamos o conceito do método ativo - "uma verdadeira revolução no campo das ideias e da prática pedagógico-musical" (GAINZA, 1988, p.102), o que veio influenciar o pensamento de muitos educadores musicais. Dentre as muitas influências está a concepção de musicalização. Maura Penna (2010), uma das renomadas pesquisadoras

dessa área, tem sido uma das principais continuadoras do método no Brasil, que percebe que o ***ensino coletivo, a música elementar, imitação, exploração e investigação de idéias e métodos, alfabetização musical, o improviso musical como tentativa de acerto/erro, o ritmo e suas matrizes ancestrais, no movimento e na improvisação - são bases constituintes na formação humana e musical.***

O processo de musicalização é visto pelos educadores e pedagogos musicais como elemento indispensável no primeiro contato com a linguagem musical como preparação para o ensino de instrumento musical e suas manifestações e fenômenos sonoros. Com esta perspectiva, o curso extensivo de música do Centro Cultural Bom Jardim estabelece como parâmetros formativos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O curso propõe, módulos teóricos e práticos vivenciais, como também imersão musical, semanas pedagógicas temáticas, orientações pedagógicas e estágios supervisionados com orientação pedagógica de criação e desenvolvimento;

Formação humana; aprendizagens específicas de instrumento e aprofundamento em diversidades quanto à organização do currículo também aprofunda a educação musical, a história da música, além de estética musical e social.

COMPONENTES CURRICULARES- 1000 h/a DISTRIBUÍDAS NOS SEGUINTE MÓDULOS:

Os componentes curriculares e a distribuição das cargas horárias podem haver alteração, modificando ou incluindo outros módulos conforme identificação de necessidade das coordenações de linguagem.

Filosofia da Música: Estética, Política e Interdisciplinaridade - 30h

Aprofundar as concepções estéticas da música - numa perspectiva histórica, analítica e crítica do fenômeno musical em diferentes épocas, períodos, estilos e gêneros. Investigar potências criativas no intercruzamentos de linguagens.

Movimentos Históricos e Sociais na Música - 40h

O módulo tem como metodologia a compreensão de fatores históricos e sociais na música. Os principais movimentos históricos; períodos; compositores e compositoras que criaram perspectivas na música ocidental/oriental e no mundo. A inserção e o papel do artista (músico/musicista) nas relações sociais.

Cultura e Antropologia Musical - 28h

A abordagem foca no conceito de musicologia e antropologia musical. As percepções comportamentais; noções introdutórias e a investigação dos campos de interesse da etnomusicologia (estudo das formas e atividades musicológicas de todas as culturas; pesquisando a música como contexto cultural ou o estudo da música como cultura.

Teoria Musical Aplicada I, II e III - 120h

Identificação de leitura e escrita. Este módulo abordará os fundamentos básicos da gramática musical, para que os alunos sejam capazes de identificá-los, e interpretá-los no contexto de uma partitura vocal ou instrumental. Reconhecer, ler e manipular os principais elementos que compõem a gramática musical (e suas representações na música ancestral, ocidental e oriental - por meio de interfaces criativas.

Harmonia Musical I, II e III - 90h

A harmonia é uma etapa fundamental - o estudo da harmonia, por exemplo, acaba sendo fundamental para os estudantes de música. Elas estão diretamente relacionadas com as relações de encadeamento de sons simultâneos (acordes). Tradicionalmente, obedece a uma série de normas que se originam nos processos composicionais efetivamente praticados pelos compositores da tradição europeia, entre o período do fim da Renascença ao fim do século XIX.

Improvisação Livre - 40h

A improvisação livre é uma excelente ferramenta educacional para esta '**sondagem de aptidões**', pois para sua prática não é obrigatoriamente necessário que se domine ou conheça o instrumento musical. Neste módulo, as pesquisas e metodologias potencializam o improviso livre - como território desconhecido de interpretação.

Percepções Corporais e Vocais - 40h

Criar e desenvolver percepções tendo o corpo (físico) e a voz como possibilidades de criação, concepção, composição e narrativa sensorial. Exercícios de extensão vocal, corpo como elemento de **escuta, expansão** de diafragma e aparelho ressonador (voz)

Introdução ao Instrumento Específico I , II e III - Harmônico/Melódico/Percussivo - 90h

Desenvolver percepções e estímulos musicais por meio do estudo de instrumentação musical - aprofundando pilares harmônicos, melódicos e musicais. Os módulos são divididos em 02(duas) etapas de aprendizagem ao longo do módulo.

Prática de Conjunto e Construção de Repertório I - 60h

O processo coletivo de construir de repertório popular, tradicional e/ou contemporâneo são elementos de investigação neste módulo. O exercício com instrumentos musicais, elaboração de arranjos, dinâmica, concepção criativa e adaptação/interpretação criativa de músicas.

História da Música Brasileira / Tradicional, Ancestral e Contemporânea - 30h

A música brasileira sendo estudada em uma tripartição que envolve música tradicional, ancestral e contemporânea. As células rítmicas, polifonias tradicionais, os elementos na contemporaneidade e suas subdivisões históricas.

Prática de Conjunto e Construção de Repertório II - Composição/Arranjos/Conceito e Estética de Apresentação - 60h

Neste processo coletivo de criação de arranjos e construção de repertório - o aprofundamento de elementos conceituais e estéticos; o discurso musical, a lógica de interpretação - são peças fundamentais para construção estética de grupos e/ou artistas.

Treinamento Auditivo e Vocal I e II - 60h

O ouvido e a escuta como elemento motriz de sensibilidade e expressão artística - neste módulo a escuta e o desenvolvimento de percepções são explorados como forma para ampliar uma sensibilidade musical.

Pesquisa de Repertório e Composição - 30h

O módulo abrange formas teóricas e vivências individuais e coletivas na criação e pesquisa - neste módulo os alunos(as) experienciam formas de aprendizado com percursos criativos junto a artistas, coletivos, espaços, blocos, grupos entre outros agentes coletivos em Fortaleza e/ou outras cidades.

Técnica Corporal e Dramaturgia Sonora - 30h

O corpo como elemento criativo e sua habilidade dramática musical e sonora. Com elementos de "spoken word", música dodecafônica, leituras dramáticas - este módulo traça elementos perceptivos de interpretação cênico musical. A extensão vocal e suas potencialidades por meio da palavra.

Introdução ao Áudio I (Física e Acústica) - 20h

Quando falamos de som e música, raramente pensamos em física e na análise científica necessária para entender a propagação do som e suas nuances, nas propriedades físicas do som e nos detalhes ligados ao processo que antecede a apreciação da arte musical. Este módulo apresenta a parte da **Física** ligada ao processo da produção e análise dos sons, em particular os musicais: a **Acústica**.

Tecnologia Musical (Artes Eletrônicas e Interfaces Criativas) - 40h

Uma investigação aprofundada de novos parâmetros em criação e desenvolvimento musical. Música computacional, live coding, narrativas híbridas musicais, softwares e seus usos como ferramentas criativas.

Introdução ao Áudio II - Práticas de Gravação/Mixagem /Masterização - 45h

Etapas das gravações cada vez mais são feitas em estúdios caseiros, para então serem finalizadas em outros mais equipados. Com a introdução de recursos digitais, a edição do áudio passou a exigir dos profissionais de mixagem/masterização muita experiência e grande conhecimento de engenharia de som e estúdio. Neste módulo conhecemos sobre as noções básicas para mixagem (processadores de efeitos; equilíbrio, efeitos, estéreo, dinâmica, conceito e finalização); Planejamento e coordenação das atividades dentro do estúdio; os processos de mixagem e masterização; metodologia de mixagem e masterização.

Campos de Experimentação Musical

Sonoplastia / Criação / Composição / Trilha Sonora - 60h

As práticas experimentais tornaram-se um campo de forças potente para o desenvolvimento das artes desde a primeira metade do século XX. O rompimento com a tradição, a proposição de novas formas de expressão e a postura de autocrítica, muitas vezes vinculada a uma atitude radical em relação a valores artísticos consolidados, colocaram o experimentalismo como um elemento propulsor de diversos seguimentos artísticos. Métodos de criação de trilhas sonoras, sonoplastia, desenho de som, criação e composição.

Sociologia da Música - 20h

O desenvolvimento de uma linha sociológica de questionamento em torno da música - constitui de algum modo um questionamento sobre a noção tradicional de obra artística/musical. Textos, análises musicais, percepções - um estudo quanto à produção musical, compositores e intérpretes em suas linhas de atuação.

Música Afro-Referenciada (Matrizes Africanas) - 40h

Muitos são os registros da música negra e do povo afrodescendente. No Brasil não foi diferente. Dentre a vasta e diversa história musical do país, negras e negros de todas as partes se juntaram para fazer músicas, muitas delas a partir das vivências únicas que os afro-brasileiros têm no país.

Imersão de Estudos Temáticos (Arte Sonora e Musicalização) - 30h

Durante o século XX o som assume um papel fundamental no campo musical. A arte sonora significa um território amplo para exploração com o som e sua relação com o tempo. Formas Surgindo num espaço que se forma entre a música e as artes visuais, entre os objetos artísticos e a performance, a arte sonora representa um território para a exploração do som em suas relações com o tempo, com o espaço e com as tecnologias.

Estágio Musical - 68h

Estabelecer e auxiliar em treinamentos pedagógicos previstos em ciclos sazonais, elaborar fórmulas metodológicas mensais/semanais. Orientar e pensar formas de educação musical em núcleos formativos.