



Grade 2024-2

Início: 12/08/2024 | Término: 14/12/2024

Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
<p>Sala 111: 19:20 às 21h40</p> <p>(ECD720) Linguagens na Comunicação Digital – Tópicos Especiais em XR</p> <p>Profa. Inês Maciel Eletiva da linha 1 45h (03 créditos) Turma: 14309</p>	<p>Sala: 301- 18h30 às 22h00</p> <p>(ECD702) Seminário de Projetos em Andamento Prof. Amaury Fernandes Obrigatória 60h (04 créditos) Turma: 14362</p>	<p>Sala 142 - 25/09/24 a 01/11/24* (ECD707) - Atividades Programadas A - O Espectro Transmidiático: Performatividade, Transtextualidade, Remix e Pedagogia Decolonial Profs. Fernando Salis e Robert Stam Curs PPGCOM/PPGMC Eletiva da Linha 1 45h (03 créditos) Turma: 14777</p> <p>Módulo 1 – 5 aulas, de 25/9 a 23/10, quartas-feiras, de 18 às 21h Módulo 2 – 5 aulas, de 28/10 a 1/11, de segunda à sexta, das 18 às 21h</p>	<p>Online - 19h30 às 22h00</p> <p>(ECD708) Atividades Programadas B – Desenvolvimento de Projetos Imersivos e Interativos. Disciplina online com 03 encontros presenciais Prof. André Paz Eletiva da linha 2 45h (03 créditos) Turma: 14398</p>	<p>Sala: 119 - 18h30 às 21h30</p> <p>(ECD717) Práticas Discursivas e Narrativas B - Mitos e Multiversos – Caminhos de Formação e Transformação das Narrativas Prof. Mário Feijó Eletiva da Linha 3 45h (03 créditos) Turma: 14493</p>
		<p>Online - 19h00 às 21h30</p> <p>(ECD711) Criação e Produção em Mídias Criativas A – Arte e Tecnologia: os desafios da virtualização. Profa. Elianne Ivo Eletiva da linha 1 45h (03 créditos) Turma: 15902</p>	<p>Sala: 119 - 18h30 às 21h30</p> <p>(ECD712) Criação e Produção em Mídias Criativas B - Produção gráfica editorial Profa. Claudia Mendes Eletiva da linha 3 45h (03 créditos) Turma: 14436</p>	

Orientação de Projetos
Inscrição para quem cumpriu todos créditos em disciplinas

Docente	Turma
Afonso Figueiredo	14662
Aída Marques	14731
Alda Almeida	14673
Alessandra Meleiro	14731
Amaury Fernandes	14690
André Paz	14696
Cristina Rego Monteiro da Luz	14712
Elianne Ivo	14719
Fernando Salis	14721
Gerson Gomes	14731
Guiomar Ramos	14723
Inês Maciel	14724
Katia A. Maciel	14726
Luciano Saramago	14728
Maria Alice	15260
Mário Feijó	14730
Octávio Aragão	14731
Rogério Medeiros	14732

- Orientandos (as) dos (as) docentes Aída Marques, Alessandra Meleiro e Gerson Cunha e deverão se inscrever na turma do prof. Octávio Aragão, pois os mesmos ainda não possuem cadastro no SIGA.



Seminários de Projetos em Andamento

Obrigatória

Docente: Amaury Fernandes

Carga Horária: 60 horas - Créditos: 4.0

Ementa

Métodos de pesquisa aplicados ao campo da comunicação. Formas de aplicação de teorias científicas, delimitação de objetos e formulação de hipóteses. Técnicas de pesquisa nos campos das Ciências Sociais Aplicadas e das Humanidades e suas relações no campo da Comunicação. O curso será desenvolvido em consonância com os projetos de pesquisa apresentados pelos alunos inscritos.

Bibliografia Básica

SANTOS, Antonio Raimundo dos. Metodologia científica: a construção do conhecimento. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007. 7 ed.

ECO, Umberto. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 2005. Série Estudos, 85.

BAUER, Martin W., GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2015. 13 ed.

QUIVY, Raymond, CAMPENHOUDT, Luc Van. Manual de investigação em ciências sociais. Lisboa: Gradiva, 2008. 5 ed.

ALBARELLO, Luc. Práticas e métodos de investigação em ciências sociais. Lisboa: Gradiva, 2005. 2 ed.



Tópicos Especiais em XR

Eletiva – Linha 1

Docente: Inês Maciel

Carga Horária: 45 horas - Créditos: 3.0

Ementa

Histórico e Conceitos básicos em XR, Tecnologias e Processos, Design de Interação em Ambientes Imersivos, Pipeline de Produção, Storytelling para XR, Economia Criativa & Mapeamento XR, Financiamento de Projetos e Editais, Projetos em XR e Apresentação de Cases.

Objetivo da disciplina

Oferecer aos alunos uma visão ampla sobre pipeline de produção de conteúdos em Realidades Estendidas, abrangendo conceitos fundamentais, processos de produção e planejamento, com o objetivo de desenvolver competências técnicas e de gestão para aplicação em projetos na área.

Metodologia de Ensino

A metodologia é baseada em aulas expositivas e acesso a Ambiente de apoio à aprendizagem colaborativa à distância, com a participação de profissionais convidados. Para fixação dos tópicos estudados, os alunos recebem, ao longo do curso, tarefas que são postadas em fórum online para acesso de todos os alunos, contribuindo de forma colaborativa com seus conhecimentos específicos.

CrITÉrios de Avaliação de Aprendizagem

A avaliação será realizada através da produção de Seminários pela turma, explorando a temática de Realidades Estendidas.

Bibliografia

CUNNINGHAM, Stuart. The creative industries after cultural policy: a genealogy and some possible preferred futures. *International journal of cultural studies*, v. 7, n. 1, p. 105-115, 2004.

FIRJAN. Mapeamento da indústria criativa no Brasil. Rio de Janeiro: FIRJAN, Dezembro, 2014.

HARTLEY, John. The evolution of the creative industries—Creative clusters, creative citizens and social network markets. 2007.

JERALD, J. *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. Illinois : ACM Books, 2016.

OWENS, D. MITCHELL, A., KHAZANCHI, D., ZIGURS, I. An Empirical Investigation of Virtual World Projects and Metaverse Technology Capabilities. *The DATA BASE for Advances in Information Systems*. V. 42, n.1, 2011.

TRICART, C. 3D



O Espectro Transmidiático: Performatividade, Transtextualidade, Remix e Pedagogia Decolonial

Eletiva – Linha 1

Docentes: Robert Stam e Fernando Salis

Carga Horária: 45 horas - Créditos: 3.0

Horário: de 25 de setembro a 1 de novembro, em dois módulos:

Módulo 1 – 5 aulas, de 25/9 a 23/10, quartas-feiras, de 18 às 21h

Módulo 2 – 5 aulas, de 28/10 a 1/11, de segunda à sexta, das 18 às 21h

Ementa: O objetivo do curso é discutir questões metodológicas e pedagógicas a partir de um conjunto de temáticas variadas como adaptações reflexivas e alternativas, estéticas carnavalescas, gêneros de discurso, pedagogia audiovisual decolonial, criações transartísticas, remixes, paródias e sátiras. No primeiro módulo exploraremos a perspectiva da teoria da performance para pensarmos as relações entre linguagem, corpo e audiovisual performativo. No segundo, exploraremos um amplo espectro transmidiático: docuficções, vídeo-clips, vídeo ativistas, desenhos animados, paródias, séries de TV, webséries, mashups, esquetes stand-up, trailers recortados e memes da Internet. Trata-se de uma forma de pedagogia dos meios de comunicação que, juntamente com o estudo dos longas-metragens de ficção, tenta explorar o espectro dos meios de comunicação como forma de desierarquizá-los, explorando assim uma ampla gama de possibilidades de se repensar tanto os meios de comunicação, como a comunicação social.

PROGRAMA

Módulo 1 – Performance e performatividade

Aula 1: ritual e cena Da oralidade poética à atuação como linguagem



SALIS: “Teatro e Filosofia“

NIETZSCHE: “Nascimento da Tragédia“

SCHECHNER: “Magnitudes of performance“

Aula 2: Arte de performance

As vanguardas artísticas e os limites entre arte e vida

AUSLANDER: “From acting to Performance“

GOLDBERG: “Identities: feminism, multiculturalism, sexuality“

FABIÃO: “Programa Performativo“

Aula 3: Performatividade e citacionalidade

Linguística, citacionalidade e desconstrução

AUSTIN: “Quando dizer é fazer“

DERRIDA: “Assinatura acontecimento contexto“

CARLSON: “Performance and contemporary theory“

Aula 4: Performance e gênero

Performatividade de gênero e desidentificações

BUTLER: “Sujeitos do sexo/gênero/desejo“ e “Críticamente queer“

MUÑOZ: “Performing disidentity“

Aula 5: Performance global e audiovisual performativo

A globalização cultural, organizacional, tecnológica, e o audiovisual performativo

MCKENZIE: “Performance paradigms“

SALIS: “Mídia Performance“



Módulo 2 – O espectro transmidiático

Aula 1: Transtextualidade literária e cinematográfica

STAM: “Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade”

Aula 2: 1492, a conquista e mídia indígena transnacional

STAM: “From France Antartique to Shamanic Critique; the Tupinization of Social Thought”

Aula 3: Bakhtin, gêneros de discurso e o carnavalesco

BAKHTIN: “The Problem of Speech Genres”

STAM: “The Upside-Down World of the Carnavalesque”

Aula 4: Tudo e remix: modernismo, situacionismo

STAM: “The Transmogrification of the Negative: An Aesthetic of Mistakes”

Aula 5: Adaptações transmidiáticas: pedagogia de clipes

STAM: “Brazilian Cinema: Reflections on Transmediatic Pedagogy” – no prelo

Bibliografia

AUSLANDER, P. From acting to performance. New York: Routledge, 1997

AUSTIN, J. L. Quando dizer é fazer: palavras e ação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990

BAKHTIN, M.M. “The Problem of Speech Genres,” from Speech Genres and Other Essays, 60-83. University of Texas Press, 1986

BUTLER, J. Problemas de gênero. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1990

BUTLER, J. Bodies that matter. Nova York: Routledge, 1993

CARLSON, M. Performance, a critical introduction. New York: Routledge, 1999



- DERRIDA, J. Margens da Filosofia. Campinas: Papirus, 1991
- FABIÃO, E. Programa performativo. Campinas: Ilinx, 2013
- GOLDBERG, R. Performance: Live art since the 60s. London: Thames & Hudson, 2004
- HORWATT, E. "A Taxonomy of Digital Video Remixing" in Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, 2009
- HUTCHEON, L. A Theory of Adaptation. London: Routledge, pgs 141-177, 2006
- MCKENZIE, J. Perform or Else. New York: Routledge, 2001
- MCLEOD, K. "An Oral History of Sampling" RC, 83-95; "Sampling" 259-272
- MUÑOZ, J.E. DESIDENTIFICATIONS. Minneapolis: UMP, 1999
- NAVES, E., OWEN G., BURROUGH, X. The Routledge Companion to Remix Studies 2016
- NIETZSCHE, F. Nascimento da Tragédia. São Paulo: Cia das Letras, 1992
- SALIS, F. A. "Cinema (ao) vivo", in Transcinemas, org. Katia Maciel. Rio de Janeiro: Contra-Capa, 2009, pgs. 221 a 228
- SALIS, F. A. "Mídia-performance". In: MACIEL, Katia e FLORES, Livia (Orgs.). Instruções para filmes, Rio de Janeiro: Editora +2, 2013
- SALIS, F. A. Performance na Comunicação: O Homem Enquadrado. Tese de doutorado. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003
- SALIS, F. A. "Performance Audiovisual: Videoperformance, VJing, Cinema ao Vivo". In Performance Presente e Futuro. Rio de Janeiro: Aeroplano. 2009
- SCHECHNER, R. Performance Theory. New York: Routledge, 1988
- SHOHAT, E., STAM, R. Crítica da imagem eurocêntrica. São Paulo: Cosac Naify, 2006
- SONVILLA-WEISS, S. "Good Artists Copy; Great Artists Steal: Reflections on Cut-



Copy-Paste Culture,” 54-67, in *The Routledge Companion to Remix Studies*, 2016

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papirus, 2003

STAM, R. *Subversive Pleasures: Bakhtin, Cultural Criticism, and Film*, 1-25 (pdf)

STAM, Robert. *Keywords in subversive film and media aesthetics*. New York: Blackwell, 2015. (capítulos selecionados)

STAM, R. *Indigeneity and the decolonizing gaze*. London: Bloomsbury, 2023. (Capítulos selecionados)

STAM, R. *Bakhtin: da Teoria Literaria a Cultura de Massa* (Attica)

STAM, R. *Ilha do Desterro*, *A Journal of English Language Literatures*, Abril 2008

STAM, R. *Indigeneidade e o olhar descolonizador: Imaginários transnacionais, estética midiática e pensamento social* London: Bloomsbury, 2023



Arte e tecnologia: os desafios da virtualização
Eletiva – Linha 1

Docente: Elianne Ivo

Carga Horária: 45 horas - Créditos: 3.0

A ideia desta disciplina se deve ao desenvolvimento de um projeto de pesquisa aplicada chamado Ilha de Edição Remota ou IER (BARROSO e outros). Trata-se de um ambiente tecnológico (softwares, servidores, armazenamento e conexões de rede de computadores) de edição multiusuário, instalado em um centro de processamento de dados (CPD), acessado através de qualquer dispositivo (computador, tablet, celular e afins), por meio de um processo de login e senha. A IER toca em assuntos importantes como o multiuso de equipamentos, operação remota assim como a obsolescência programada e inclusão digital. Queremos conhecer outros projetos que direta ou indiretamente abordam os mesmos assuntos da digitalização do trabalho audiovisual e saber também quais as soluções implementadas e os caminhos escolhidos. Vamos iniciar o curso discutindo do ponto de vista conceitual, alguns termos como materialidade (KITTLER), pós-humano (HARAWAY e LATOUR), virtualidade (TURKLEY) e plataformização do trabalho (GROHMANN). Em seguida, queremos abordar estes e outros conceitos que estão em jogo em projetos artísticos e técnicos desenvolvidos na atualidade que lançam mão de soluções digitais inovadoras. Possíveis convidados: Georges Gagneré (Paris VIII/ Laboratoire Image et Arts Contemporain), Swann Martinez (Animação 3D colaborativa e multiusuários), Ivani Santana (UFBA, Dança telemática), Álvaro Malagutti (RNP, Cinema em Rede) e outros.

Bibliografia

BARROSO, E. e outros. Montagem audiovisual à distância: tecnologia inovadora, inclusiva e multiusuário. In: Significação n 50. São Paulo: USP, 2023.

<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/214304/203292>

HARAWAY, D. Manifesto cíborg. Madrid: Kaotica Libros, 2020



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Escola de Comunicação
PPGMC – Programa de Pós-Graduação em Mídias Criativas



GROHMANN, R. e outros. org. Trabalho por plataformas digitais: Do aprofundamento da precarização à busca por alternativas democráticas. São Paulo: Sesc, 2023.

KITTLER, F. Gramophone, filme, typewriter. Editora UFMG/Editora UERJ, 2019

LATOUR, B. Onde aterrar? Como se orientar politicamente no Antropoceno Onde estou? Lições do confinamento para uso dos terrestres .

TURKLE, S. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other.



Desenvolvimento de Projetos Imersivos e Interativos Eletiva – Linha 2

Docentes: André Paz e Julia Salles (Profa. Convidada – Universidade de Montreal)
Carga Horária: 45 horas – Créditos: 3.0

Ementa

As tecnologias emergentes (R.A, R.A, XR, Inteligência Artificial) trouxeram uma série de novas possibilidades narrativas e de obras interativas e imersivas. A disciplina explora esse campo inovador em formato de oficina, onde cada aluno/pesquisador desenvolve seu produto criativo, associado ao seu projeto de pesquisa-criação. O processo da disciplina é baseado em uma metodologia própria de pesquisa-criação (Studio Bug). O objetivo é que os alunos experimentem uma forma original de conceber, tomar decisões e desenvolver projetos, finalizando a disciplina com a apresentação de um protótipo de seus produtos para uma banca externa.

Conteúdo Programático

Pesquisa-criação. Co-criação. *Effectuation*. Design de experiência e design de interatividade e imersão. Desenvolvimento de Projetos. Narrativas imersivas e interativas. Inovação Tecnológica, Inovação Social e experimentação estética.

Procedimentos pedagógicos e avaliação

O curso terá aulas presenciais e remotas, com exposições dos professores, seminários apresentados pelos alunos e dinâmicas de reflexão criativa e desenvolvimento de projetos. Os professores são facilitadores que convidam os alunos a pesquisarem também por conta própria. As dinâmicas de reflexão criativa e desenvolvimento são baseadas em metodologia que mistura princípios de *Effectuation*, *Agile Methodologies* e *User Centered Design*. A disciplina se encerra com o fechamento de um protótipo e apresentação do projeto para banca externa. A avaliação é baseada nos resultados em relação ao desenvolvimento dos projetos.

Bibliografia Básica

Cizek, Katerina, Uricchio, William et al. *Collective Wisdom: Co-Creating Media within Communities, across Disciplines and with Algorithms*. 2019

Paz, André e Gaudenzi, Sandra. *BUG: narrativas interativas e imersivas*. Rio de Janeiro: Editora Automática, 2019.



Bibliografia Complementar

Flynn, S. *Evaluating Interactive Documentaries: Audience, Impact and Innovation in Public Interest Media*. Thesis. Boston: Massachusetts Institute of Technology (MIT), 2013.

MACIEL, Inês Maria S., MACIEL, Kátia A., RANZENBERGER, Ronaldo, MOURA, Alberto A. Vídeo 360 e o design de interatividade para conteúdos imersivos, 9º Congresso Internacional de Design da Informação. Blucher Design Proceedings, Vol. 6, 2019, p.1835-1844, ISSN 2318- 6968, <http://dx.doi.org/10.1016/9cidi-congic-4.0248>

Jerald, Jason. *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. Illinois: ACM Books, 2016.

Tori, Romero; Hounsell, Marcelo da Silva (org.). *Introdução a Realidade Virtual e Aumentada*. Porto Alegre: Editora SBC, 2020.



Produção Gráfica Editorial

Eletiva – Linha 3

Docente: Claudia Mendes
Carga Horária: 45 horas – Créditos: 3.0

Ementa:

História das Artes Gráficas

Arte final tradicional e digital.

Fotolito analógico e Fotolito digital. Tipos de provas de pré-impressão nas artes gráficas.

Relação custo/benefício da impressão em gráfica convencional ou bureau. Novas tecnologias aplicadas as Artes Gráficas.

Processos de impressão, Tipos de impressoras e Matrizes.

Tintas gráficas e suas características.

Cor, Colorimetria e Escalas de cores aplicadas às artes gráficas.

Papeis para a indústria gráfica e seu aproveitamento da atividade editorial

Políticas governamentais para matérias-primas da indústria editorial.

Referências bibliográficas

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro: princípios da técnica de editoração**. São Paulo: Unesp, 2008.

BANN, David. **Novo manual de produção gráfica**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

FERNANDES, Amaury. **Produção gráfica para quem não é produtor gráfico**. Rio de Janeiro: Rubio, 2003.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II. Como criar e produzir livros**. Rosari. 2007.

MEGGS, Philip. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.



Mitos e Multiversos – Caminhos de Formação e Transformação das Narrativas Eletiva – Linha 3

Docente: Mário Feijó

Carga Horária: 45 horas – Créditos: 3.0

Ementa: A narrativa como construção de mundos. Da oralidade ao texto; narrativas abertas e narrativas fechadas. Cânones e margens. A evolução da narrativa ao longo do tempo; traduções e adaptações. O negócio do livro e a invenção do autor. A importância dos catálogos para a indústria criativa. Gerenciar e revitalizar catálogos, atualizar discursos. Pensar a arte narrativa inserida na economia criativa e no campo do direito autoral.

Bibliografia

BAL, Mieke. *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. 2.a ed. Toronto: University of Toronto Press, 2002.

BENJAMIN, Walter. “O narrador”. In _____. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BORGES, Jorge Luis. “A biblioteca de Babel”. In _____. *Ficções*. São Paulo: Globo, 2001a.

_____. “A procura de Averróis”. In _____. *O Aleph*. São Paulo: Globo, 2001b.

CARDOSO, Ciro Flammarion. *Narrativa, sentido, história*. Campinas: Papyrus, 1997.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro*. São Paulo: Editora Unesp, 1998.