

Conformações Meios Tecnológicos

experimentações musicais e sonoras no contexto digital

Universidade Federal Fluminense Instituto de Comunicação e Artes Departamento Arte

GAT00156

1º Semestre 2018

Giuliano Obici

1 Ementa

Criação musical, experimentação sonora e visual mediada por dispositivos digitais. Durante os encontros serão apresentados princípios básicos de áudio e síntese sonora além de noções de programação para o desenvolvimento de instrumentos virtuais, instalações audiovisuais e produção de música. O aluno terá contato com princípios básicos de programação e ferramentas para desenvolver projeto autoral, individual ou coletivamente, apresentando-o ao término do curso. O curso está voltado à utilização de recursos técnicos baratos voltados à criação de música e artes digitais, utilizando software e hardware livre, bem como micro computadores portáteis de baixo custo.

2 Objetivos

- apresentar repertório de trabalhos artísticos
- ler, discutir textos e conceitos
- pesquisar processos, técnicas e ferramentas
- elaborar, executar e expor projeto

3 Metodologia

- leitura e discussão de textos
- experimentos e trabalhos em laboratório
- desenvolvimento de projeto: estudos / processos / técnicas
- apresentação final

4 Avaliação

- 2.0 - pré projeto
- 3.0 - projeto e realização
- 2.0 - projeto final
- 3.0 - apresentação

5 Materiais Alunos

É recomendável que os alunos tragam fone de ouvido bem como aparelhos e dispositivos portáteis em aulas práticas.

6 Cronograma

1. 22/03 - **Apresentação da disciplina**
2. 29/03 - **Recesso de Páscoa**
3. 05/04 - **Introdução ao *live electronics***
 - (a) programa: [Pure Data](#)
 - (b) texto: [Porres, A. Tutorial de Puredata em Português 2.0. El Locus Solus. 2010](#)
 - (c) texto: [Puckette, M. The Theory and Technique of Electronic Music, World Scientific Publishing Co. Pte., 2006.](#)
4. 12/04 - **Introdução ao *Live Code***
 - (a) programa: [Sonic Pi](#)
 - (b) texto: [Sonic Pi: música como código - código como arte. Trad. Giuliano Obici. RJ: Pámpfonos, 2017.](#)
5. 19/04 - **Edição de áudio e vídeo via terminal**
programas: [ffmpeg](#) e [Sound eXchange SoX](#)
6. 26/04 - **Visual Music**
 - (a) programas: [Processing](#) e [Pure Data Extended Pd-Extended](#)
 - (b) texto: [Reas, C.; Fry, B. Processing: A Programming Handbook for Visual Designers, Second Edition . Published December 2014, The MIT Press. 720 pages. Hardcover.](#)
7. 03/05 - **Introdução a música móvel**
 - (a) aplicativo para celular: [MobMuPlat Google Play](#) e [MobMuPlat iTunes](#)
 - (b) editor para computador: [MobMuPlat Editor](#)
 - (c) texto: [Iglesia, D. The Mobility is the Message: the Development and Uses of MobMuPlat. NY: PdCon, 2016.](#)
8. 10/05 - **ENTREGA PRÉ-PROJETO + experimentos**
9. 17/05 - **Experimentos + Lab + Projeto**
10. 24/05 - **Experimentos + Lab + Projeto**
11. 31/05 - **Feriado Corpus Christi**
12. 07/06 - **ENTREGA PROJETO + experimentos**
13. 14/06 - **Experimentos + Lab + Projeto**
14. 21/06 - **Experimentos + Lab + Projeto**
15. 28/06 - **ENTREGA PROJETO FINAL + APRESENTAÇÕES**
16. 05/07 - **APRESENTAÇÕES**
17. 12/07 - **Vista de notas**

7 Bibliografia

1. Cascone, K. "The Aesthetics of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music" In. Cox, C. & Warner, D. Audio Culture: Readings in Modern Music Continuum, 2004[2000], pp.392-398.
2. Ghazala, R. Circuit-Bending: build your own alien instruments, Indianapolis: Wiley Publishing, 2005.
3. Kelly, C. Cracked media: the sound of malfunction, Cambridge: MIT Press, Cambridge, Mass, 2009.
4. Collins, N. Handmade electronic music: the art of hardware hacking. London/NY: Routledge, 2009.
5. Obici, G. Gambiarra e Experimentalismo Sonoro. Escola de Comunicação e Artes Universidade de São Paulo e Elektronisches Studio TU-Berlin. 2014, p.184 (Tese Doutorado)
6. Oroza, E. Desobediencia tecnologica de la revolucion al revolico. (acessado 10.09.2013), 2012
7. Parikka, G. H. J. "Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method." Leonardo: Published by The MIT Press (Volume 45, Number 5), 2012, pp.424-430.
8. Stallman, R. "On hacking". 2002.
9. Porres, A. Tutorial de Puredata em Português 2.0. São Paulo: El Locus Solus. 2010
10. Aaron, S. Sonic Pi: música como código - código como arte. Trad. Giuliano Obici. Rio de Janeiro: Pámpfonos, 2017.
11. Puckette, Miller. The Theory and Technique of Electronic Music, World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd., 2006.
12. Reas, C.; Fry, B. Processing: A Programming Handbook for Visual Designers, Second Edition . Published December 2014, The MIT Press. 720 pages. Hardcover.

8 Programas e Aplicativos

- Pure Data Vanilla
- Pd-Extended
- Sonic Pi
- Ffmpeg
- SoX
- Processing
- MobMuPlat
- Reaper
- Audacity

9 Modelos para Entrega

9.1 Pré-Projeto

Capa

1. Título
2. Conceito
3. Desenvolvimento
 - (a) Materiais e equipamentos
 - (b) Cronograma de execução
4. Proposta de Apresentação
5. Referências

Anexos

9.2 Projeto Final

Capa

1. Título
2. Apresentação
3. Conceito
 - (a) conceito geral
 - (b) aspectos específicos
4. Desenvolvimento
 - (a) Materiais e equipamentos
 - (b) Cronograma de execução
 - (c) Orçamento
5. Resultado / Apresentação
6. Referências

Anexos