
Conformações através dos Meios Tecnológicos: Ritmos / Algoritmos / Sonoridades

Universidade Federal Fluminense Instituto de Comunicação e Artes Departamento Arte
GAT0000169 2º Semestre 2023 prof. [Giuliano Obici](#)

Sumário

Ritmos/Algoritmos/Sonoridades	1
Ementa	1
Objetivos	1
Metodologia	2
Cronograma	2
Atividades	3
REFERÊNCIAS	5
TRABALHOS	7
I. Exercícios	7
III. Projeto Artístico	9

Conformações Meios Tecnológicos: Ritmos / Algoritmos / Sonoridades

Ementa

Ritmos/Algoritmos/Sonoridades é uma disciplina prático-teórica que explora música como código / código como arte. O curso explora o universo sonoro/musical através da programação através de linguagens e ambientes de programação voltadas à criação musical bem como tendências e técnicas de composição algorítmica, arte interativa, improvisação musical com código, desenvolvimento de interfaces digitais e aplicativos, sonificação de dados, síntese sonora e projetos de inteligência artificial. Durante os encontros os participantes realizarão leitura de textos, experimentos, serão encorajados a desenvolver projetos individuais e participar de performance coletiva.

Objetivos

- apresentar princípios de programação
- ler e discutir textos em sala de aula

-
- entregar trabalhos e exercícios
 - realizar pesquisa sobre meios tecnológicos em arte/música
 - desenvolver projeto artístico com meios tecnológicos
 - apresentar projeto artístico

Metodologia

- experimentação artística por meios tecnológicos
- leitura e discussão de textos
- exercícios e experimentos em sala
- supervisão pesquisa de projeto artístico
- apresentação de projeto artístico

Avaliação

A média final será definida da seguinte forma:

- 30% - exercícios em aula (individual)
- 40% - desenvolvimento de projeto
- 30% - apresentação projeto final

Cronograma

Encontro 1 - 05/09 - Apresentação da disciplina
Encontro 2 - 12/09 - Intervenções com Dispositivos Móveis + SomaRumor
Encontro 3 - 19/09 - Código como Arte + SomaRumor
Encontro 4 - 26/09 - Música como Código
Encontro 5 - 03/10 - Pós Digital + Hydra
Encontro 6 - 10/10 - Sociedade de Controle + Gibber
Encontro 8 - 24/10 - Orientação de Projeto - Mídias Zumbi
Encontro 7 - 17/10 - Desenvolvimento de Projeto - Filosofia da Caixa Preta
Encontro 9 - 31/10 - Desenvolvimento de Projeto - Mediação Tecnológica
Encontro 10 - 07/11 - Desenvolvimento de Projeto - Tecnodiversidade
Encontro 11 - 14/11- Apresentação Final
Encontro 12 - 21/11 - Apresentação Final
Encontro 13 - 28/11 - Apresentação Final
Encontro 14 - 05/12- VS (Vista de Notas)
Encontro 15 - 12/12 - Lançamento de Notas

Atividades

Encontro 1 - 05/09 - Apresentação da disciplina

Encontro 2 - 12/09 - Intervenções com Dispositivos Móveis + SomaRumor

Aplicativo: [MobMuPlat](#)

Programa: [Pure Data](#)

Referência: [Documentação oficial](#)

Encontro 3 - 19/09 - Código como Arte + SomaRumor

Programa: [Sonic Pi](#)

Bibliografia: AAROM, S. *Sonic Pi tutorial pt-br: música como código - código como arte*. [S.l.]: Rio de Janeiro: Pámpornos, 2017. ([baixar texto](#))

Encontro 4 - 26/09 - Música como Código

Programa: [Sonic Pi](#)

Bibliografia: AAROM, S. *Sonic Pi tutorial pt-br: música como código - código como arte*. [S.l.]: Rio de Janeiro: Pámpornos, 2017. ([baixar texto](#))

Programa: [Pure Data](#)

Referência: [Porres, A. Tutorial de Puredata em Português 2.0. El Locus Solus, 2010](#)

Manual Floss: [Floss Manual Pure Data em português](#)

Encontro 5 - 03/10 - Pós Digital + Hydra

CASCONE., K. A estética da falha: Tendências “pós-digitais” na música contemporânea computacional. trad. giuliano obici. *Computer Music Journal*, MIT Press, v. 24, n. 4, p. 12–18, 2000. [baixar texto](#)

Programa: [Hydra](#)

Referência: [Exemplos](#)

Encontro 6 - 10/10 - Sociedade de Controle + Gibber

Bibliografia: DELEUZE, G. Post-scriptum: sobre as sociedades de controle. In: *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992. p. 219–26. [Baixar texto](#)

Programa: [Gibber](#)

Artigo: ROBERTS, C.; KUCHERA-MORIN, J. Gibber: Live coding audio in the browser. In: *ICMC*. [S.l.: s.n.], 2012. v. 11, p. 6.

Referência: [Tutorial](#)

Encontro 7 - 17/10 - Desenvolvimento de Projeto - Filosofia da Caixa Preta

Bibliografia: FLUSSER, V. O aparelho. In: _____. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2009. p. 19–29. [Baixar Texto](#)

Encontro 8 - 24/10 - Orientação de Projeto - Mídias Zumbi

Bibliografia Auxiliar: PARIKKA, J.; HERTZ, G. Mídia zumbi: desvio de circuito da arqueologia da mídia para um método de arte. *TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, n. 14, 2016. [\(baixar texto\)](#)

Programa: [TidalCycles](#)

Referência: MCLEAN, A. *TidalCycles: Tutorial Português-BR*. [S.l.: s.n.], 2021. [\(baixar texto\)](#)

Encontro 9 - 31/10 - Desenvolvimento de Projeto - Mediação Tecnológica

Bibliografia: IAZZETTA, F. *Música e mediação tecnológica*. [S.l.]: São Paulo: Perspectiva, 2009. [\(baixar texto\)](#).

Encontro 10 - 07/11 - Desenvolvimento de Projeto - Tecnodiversidade

Bibliografia: HUI, Y. 1: Cosmotécnica como cosmopolítica / 5: Variedades da experiência da arte. In: _____. *Tecnodiversidade*. [S.l.]: Ubu Editora, 2020. [Baixar o texto](#)

Encontro 11 - 14/11- Apresentação Final

Bibliografia: DELEUZE, G. Gilbert simondon, o indivíduo e sua gênese físico-biológica. *Cadernos de Subjetividade*, n. 11, p. 119–124, 2003. [\(baixar texto\)](#)

Encontro 12 - 21/11 - Apresentação Final

Encontro 13 - 28/11 - Apresentação Final

Encontro 14 - 05/12- VS (Vista de Notas)

Encontro 15 - 12/12 - Lançamento de Notas

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

- AAROM, S. *Sonic Pi tutorial pt-br: música como código - código como arte*. [S.l.]: Rio de Janeiro: Pámpfónos, 2017.
- walterbenj1935a BENJAMIN, W. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política*. [S.l.]: S/ ao Paulo: Abril Cultural, 1975[1935].
- BENJAMIN, W. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. [S.l.]: L&PM Editores, 2018.
- CAGE, J. *Silêncio*. [S.l.]: Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.
- CASCONE., K. A estética da falha: Tendências “pós-digitais” na música contemporânea computacional. trad. giuliano obici. *Computer Music Journal*, MIT Press, v. 24, n. 4, p. 12–18, 2000.
- DELEUZE, G. Post-scriptum: sobre as sociedades de controle. In: *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992. p. 219–26.
- DELEUZE, G. Gilbert simondon, o indivíduo e sua gênese físico-biológica. *Cadernos de Subjetividade*, n. 11, p. 119–124, 2003.
- FLÜSSER, V. *Filosofia da caixa preta*. [S.l.]: São Paulo: Hucitec, 1985.
- FLUSSER, V. O aparelho. In: _____. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2009. p. 19–29.
- HUI, Y. 1: Cosmotécnica como cosmopolítica / 5: Variedades da experiência da arte. In: _____. *Tecnodiversidade*. [S.l.]: Ubu Editora, 2020.
- IAZZETTA, F. *Música e mediação tecnológica*. [S.l.]: São Paulo: Perspectiva, 2009.
- MANOVICH, L. Estudos do software. In: *Teoría digital: dez anos do FILE-Festival Internacional de Linguagem Eletrónica*. [S.l.]: São Paulo: Imprensa Oficial, 2010. p. 182–195.
- MCLEAN, A. *TidalCycles: Tutorial Português-BR*. [S.l.: s.n.], 2021.
- OBICI, G. *Condição da escuta*. Rio de Janeiro: 7letras/FAPESP, 2008.
- PARIKKA, J.; HERTZ, G. Mídia zumbi: desvio de circuito da arqueologia da mídia para um método de arte. *TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, n. 14, 2016.
- ROBERTS, C.; KUCHERA-MORIN, J. Gibber: Live coding audio in the browser. In: *ICMC*. [S.l.: s.n.], 2012. v. 11, p. 6.

Programas e Aplicativos

Aqui seguem alguns programas e aplicativos que serão apresentados durante os encontros. Todos os programas e aplicativos aqui listados são gratuitos para *download* e quase todos têm licença aberta. Instale o programa e estude os tutoriais disponíveis *online*.

- [MobMuPlat](#)
Tutorial: [Documentação oficial](#)
- [Pure Data](#)
Tutorial em português: [Porres, A. Tutorial de Puredata em Português 2.0](#). El Locus Solus, 2010
Manual Floss: [Floss Manual Pure Data em português](#)
- [Sonic Pi](#)

-
- [TidalCycles](#)
Tutorial em Português: MCLEAN, A. *TidalCycles: Tutorial Português-BR*. [S.l.: s.n.], 2021. ([baixar texto](#))
 - [Ffmpeg](#)
Tutorial: [Documentação oficial](#)
 - [SoX](#)
Tutorial: [Documentação oficial](#)
 - [Processing](#)
 - [Reaper](#)
 - [Audacity](#)
 - [Comandos Básicos do Shell](#)
 - [Introdução ao Shell](#)
 - [Learning Unix for OS X: Going Deep With the Terminal and Shell](#)
 - OBICI, G. *Condição da escuta*. Rio de Janeiro: 7letras/FAPESP, 2008. ([baixar texto](#))
 - CASCONE., K. A estética da falha: Tendências “pós-digitais” na música contemporânea computacional. trad. giuliano obici. *Computer Music Journal*, MIT Press, v. 24, n. 4, p. 12–18, 2000. ([baixar texto](#))
 - BENJAMIN, W. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. [S.l.]: L&PM Editores, 2018. (??) ([baixar texto](#))
 - FLÜSSER, V. *Filosofia da caixa preta*. [S.l.]: São Paulo: Hucitec, 1985. ([baixar texto](#))
 - CAGE, J. *Silêncio*. [S.l.]: Rio de Janeiro: Cobogó, 2019. ([baixar texto](#))
 - MANOVICH, L. Estudos do software. In: *Teoría digital: dez anos do FILE-Festival Internacional de Linguagem Eletrónica*. [S.l.]: São Paulo: Imprensa Oficial, 2010. p. 182–195. ([baixar texto](#)).
 - IAZZETTA, F. *Música e mediação tecnológica*. [S.l.]: São Paulo: Perspectiva, 2009. ([baixar texto](#)).

TRABALHOS

Os trabalhos durante o semestre deverão ser entregues via plataforma online Classroom.

I. Exercícios em Aula

Exercício 1

Exercícios apresentados durante o desenvolvimento da disciplina a ser entregues via plataforma online Classroom.

Exercício 2

Exercícios apresentados durante o desenvolvimento da disciplina ser entregues via plataforma online Classroom.

Exercício 3

Exercícios apresentados durante o desenvolvimento da disciplina a ser entregues via plataforma online Classroom.

III. Projeto Artístico

O Projeto Artístico será um trabalho individual. O desenvolvimento do Seminário está dividido em quatro momentos. Tema e Levantamento Repertório, Supervisão, Desenvolvimento de Projeto e Apresentação Final.

a. Tema e Levantamento Repertório

Cada participante definirá um tema para o projeto final e fará um levantamento de referências e repertório artístico prévio bem como textos que fundamentarão o trabalho.

O levantamento bibliográfico inicia-se com a busca de textos disponibilizados [REFERÊNCIAS](#). Textos que não estejam listados na [REFERÊNCIAS](#) poderão ser utilizados como material de pesquisa desde que sejam publicações relevantes ao tema e/ou de cunho acadêmico.

b. Supervisão

A supervisão acontecerá no [Encontro 8 - 24/10 - Orientação de Projeto - Mídias Zumbi](#). Durante a supervisão serão discutidos o projeto e levantamento bibliográfico além da proposta, formato e estrutura do projeto e da apresentação final.

c. Projeto Escrito

Elementos do trabalho escrito a ser entregue.

- Capa
- Título
- Apresentação (Conceito)
- Fundamentação e Justificativa
- Etapas de Realização
- Formato de Apresentação Final
- Cronograma de Execução
- Estimativa de Orçamento
- Referências
- Anexos

A entrega do Projeto Final é feita pela plataforma Classroom duas semanas antes da data de Apresentação Final.

d. Apresentação Final

A apresentação final será durante os encontros:

[Encontro 11 - 14/11 - Apresentação Final](#)

[Encontro 12 - 21/11 - Apresentação Final](#)

[Encontro 13 - 28/11 - Apresentação Final](#)