

LABORATÓRIO SOM NAS ARTES E TECNOLOGIAS

Universidade Federal Fluminense
GAT 0169 / EGA 10351

Instituto de Comunicação e Artes
2º Semestre 2024

Departamento Arte
4ª feira - 9 às 13h

[Giuliano Obici](#)

ÍNDICE

Apresentação.....	1
Quando e onde?.....	1
Metodologia.....	1
Avaliação.....	1
Cronograma.....	2
Bibliografia.....	3
Programa, Aplicativos, Tutoriais.....	3

Apresentação

O curso, em formato de laboratório, abordará questões sobre som, escuta, clínica, cosmotécnica e ancestralidade, modos de uso, apropriação e subversão tecnológica no contexto da arte sonora. Guiado por práticas que atravessam o campo clínico, estético e ético, abordando hacking e gambiarra, a proposta é estabelecer um percurso "zigzagueante" entre alta e baixa tecnologia que contamina práticas artísticas. A dinâmica dos encontros será conduzida pela discussão de textos, bem como análise de repertório artístico e forte ênfase na prática em laboratório e realização de projetos. É esperado que os participantes se dediquem à leitura, investigação, realização de projetos e alta intensidade de experimentação com tecnologias diversas.

Quando e onde?

4ª feira - 9 às 13h Lab Info 1/ IACS Campus Gragoatá

Metodologia

- leitura e discussão de textos;
- exercícios e experimentos em sala;
- codificação criativa;
- supervisão de pesquisa em projeto artístico;
- apresentação de proposta artística.

Avaliação

A média final será definida da seguinte forma:

- 20% - participação e presença em aula
- 20% - trabalhos e experimentos
- 30% - desenvolvimento de projeto
- 30% - apresentação projeto final

Cronograma

1. 4/SET - Semana PPGCA (Pós)
2. 11/SET - Apresentação da disciplina
3. 18/SET - Tecnodiversidade
4. 25/SET - Live Coding e Código como Arte
5. 2/OUT - Individuação dos objetos técnicos (Pós & Graduação)
6. 9/OUT - Pós Digitalidades
7. 16/OUT - Orgânico Digital (Semana Acadêmica)
8. 23/OUT - Mídias Zumbi
9. 30/OUT - Tecnologias ancestrais, futurológicas e distópicas
10. 6/NOV - Desenvolvimento de Projeto
11. 13/NOV - Desenvolvimento de Projeto
12. 20/NOV - Desenvolvimento de Projeto
13. 27/NOV - Apresentação Projeto
14. 4/DEZ - Mostra
15. 11/DEZ - Entrega Final
16. 18/DEZ - Lançamento de Notas
17. *Feedback* sobre os processos e trabalhos apresentados

Bibliografia

- [AAROM, Sam. Sonic Pi tutorial pt-br: música como código - código como arte. Trad. Giuliano Obici: Rio de Janeiro: Pámpónos, 2017.](#)
- [MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. Zahar, 2007.](#)
- [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.](#)
- [CASCONE., Kim. 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.](#)
- [FLUSSER, V. O aparelho. In: . Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2009. p. 19–29.](#)
- [COUCHOT, E. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. O Sujeito aparelhado e as tecnologias da comunicação e do cálculo. Porto Alegre: UFRGS, 2003, p.67-101](#)
- [DELEUZE, Gilles. Post-scriptum: sobre as sociedades de controle. In: Conversações. São Paulo: Editora 34, 1992. p. 219–26.](#)

- [HUI, Yuk. 1: Cosmotécnica como cosmopolítica / 5: Variedades da experiência da arte. In: *Tecnodiversidade*. \[S.l.\]: Ubu Editora, 2020.](#)
- [SIMAS, Luiz Antonio.; RUFINO, Luiz. Encantamento: sobre política de vida. Rio de Janeiro: Mórula Editorial, 2020.](#)
- [HARAWAY, Donna. Um manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX. In. *A reinvenção da natureza: símios, ciborgues e mulheres*. Capítulo 8. São Paulo: Martins Fontes, 2023.](#)
- [MARTINS, Leda Maria. Performances do tempo espiralar, poéticas do corpo-tela. São Paulo: Editora Cobogó, 2021.](#)
- JECUPÉ, K. W. O ser de cada tom. In: *A terra dos mil povos: história indígena brasileira contada por um índio*. [S.l.]: Editora Peirópolis, 1998.
- LABELLE, B. Acústicas pobres: escutando de baixo. In: *Agência Sônica: Som e formas emergentes de resistência*. Rio de Janeiro: Numa Editora, 2022.
- MANOVICH, L. Estudos do software. In: *Teoría digital: dez anos do FILE-Festival Internacional de Linguagem Eletrônica*. [S.l.]: São Paulo: Imprensa Oficial, 2010. p. 182–195.
- [MCLEAN, Alex. *TidalCycles: Tutorial Português-BR*. Trad. Giuliano Obici, 2021](#)
- [ROBERTS, C.; KUCHERA-MORIN, J. Gibber: Live coding audio in the browser. In: *ICMC*. , 2012. v. 11, p. 6.](#)
- ROBINSON, D. *Hungry listening: Resonant theory for indigenous sound studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2020.
- [SIMONDON, G. *Do Modo De Existência Dos Objetos Técnicos*. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2020.](#)

Programa, Aplicativos, Tutoriais

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*.

Pure Data (Audio Visual)

- Programa: www.puredata.info
- Bibliografia: https://msp.ucsd.edu/Pd_documentation/index.htm

MobMuPlat (Mobile)

- Aplicativo: <http://danieliglesia.com/mobmuplat>
- Referência: <http://www.danieliglesia.com/mobmuplat/doc/index.htm>

Sonic Pi - Música como Código : Código como Arte (Música Live Coding)

- Programa: www.sonic-pi.net
- Tutorial: [AAROM, Sam. Sonic Pi tutorial pt-br: música como código - código como arte. Trad. Giuliano Obici: Rio de Janeiro: Pámphónos, 2017.](#)

Processing (visual)

- Programa: <https://processing.org/>
- Tutoriais: <https://processing.org/tutorials>

Tidal Cycles (live coding)

- Programa: <http://tidalcycles.org>
- Tutorial em Português: [MCLEAN, Alex. *TidalCycles: Tutorial Português-BR*. Trad. Giuliano Obici. 2021](#)

Hydra (visual live coding)

- Programa: <https://hydra.ojack.xyz>

Gibber (audiovisual live coding)

- Programa: <https://gibber.cc>