

Experimentação Artística em Meios Tecnológicos

Universidade Federal Fluminense
GAT 000161

Instituto de Comunicação e Artes
2º Semestre 2024

Departamento Arte
3ª feira - 9 às 13h

[Giuliano Obici](#) (Artes UFF)

ÍNDICE

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

Apresentação

Experimentação Artística em Meios Tecnológicos é uma disciplina prático-teórica que aborda questões em torno da arte e mídia, som e tecnologias. O curso explora a experimentação com dispositivos digitais e códigos. O objetivo é estabelecer diálogos entre música e vídeo arte através da mediação tecnológica.

Haverá iniciação à codificação criativa voltada à produção audiovisual, bem como as tendências e técnicas de arte interativa, improvisação com código, desenvolvimento de interfaces digitais e aplicativos, síntese sonora, e ainda, uma breve exploração de recursos em Inteligência Artificial em processos de criação.

A disciplina terá formato de laboratório de criação, no qual a turma será provocada a explorar interfaces, sensores, câmeras, celulares e outros dispositivos no processo de criação envolvendo o audiovisual. Durante o curso, os participantes serão convocados à leitura de textos e à realização de experimentos e de práticas artísticas, tendo como objetivo o desenvolvimento de projeto artístico para uma mostra coletiva ao final.

Quando e onde?

3ª 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. 01/10 Apresentação da disciplina
2. 08/10 Lab Codificação Criativa / Sonic Pi - Texto Arte e Mídia + Exercício 1
3. 15/10 Semana Acadêmica - Texto A estética da Falha
4. 22/10 Lab Codificação Criativa / Hydra - Texto Tecnodiversidade + Exercício 2
5. 29/10 Lab Codificação Criativa / Pure Data - Texto Mídia Zumbi + Exercício 3
6. 05/11 Lab Codificação Criativa / MobMuPlat - Texto O Aparelho + Exercício 4
7. 12/11 Lab Codificação Criativa / Gibber - Texto Tecnologia na Arte + Exercício 5
8. 19/11 Orientação de Projeto Artístico - Texto Manifesto Ciborgue + Projeto Artístico
9. 26/11 Lab Codificação Criativa - Texto Encantamento Tecnologia + Projeto Artístico
10. 03/12 Lab Codificação Criativa - Texto Poéticas do Corpo Tela + Projeto Artístico
11. 10/12 Lab Codificação Criativa - Texto Sociedade de Controle + Projeto Artístico
12. 17/12 Entrega Final Projeto
13. Verificação Suplementar
14. Lançamento de Notas
15. Discussão e *feedback* sobre os processos e trabalhos apresentados

Bibliografia

- [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.](#)

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: Pámpfónos, 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>