

Conformações Extensivas: Arte Eletrônica

GAT 00233 / TER 14-18h / 2º semestre 2025 / [Giuliano Obici](#)

Sumário

Ementa.....	1
Quando e onde?.....	1
Metodologia.....	1
Avaliação.....	2
Cronograma.....	2
Programas / Aplicativos / Tutoriais.....	3

Ementa

O curso de Arte Eletrônica oferece uma intersecção entre arte, eletrônica e programação. O objetivo principal é capacitar os alunos a criar obras que envolvem o uso de tecnologias que exploram som e luz como meios expressivos, mesmo sem conhecimento prévio em eletrônica ou programação. O conteúdo é dividido em dois módulos: o primeiro foca no som, abordando desde a história da música eletrônica e arte sonora até técnicas contemporâneas como síntese sonora, sampleamento, live coding, hardware hacking e inteligência artificial. O segundo módulo explora a luz como matéria expressiva, utilizando princípios de eletricidade, microcontroladores e sensores para desenvolver projetos instalativos e interativos. A metodologia do curso é teórico-prática, combinando discussão de textos, análise de repertório e atividades de codificação criativa, incentivando a leitura, investigação e experimentação.

Quando e onde?

3ª-feira - 14 às 18h - Lab Info 1/ IACS Campus Gragoatá

Metodologia

- leitura e discussão de textos;
- exercícios e experimentos em sala;
- supervisão de pesquisa em projeto;
- apresentação final

Avaliação

A média final será definida da seguinte forma:

- 30% - participação, leitura de textos e presença em aula
- 20% - trabalhos
- 30% - desenvolvimento de projeto
- 20% - apresentação projeto final por módulo

Cronograma

#	Data	Atividades
1	26/08	Apresentação Disciplina
2	02/09	M1 - texto 1
3	09/09	M1 - atividade 1
4	16/09	M1 - texto 2
5	23/09	M1 - atividade 2: Oficina SomaRumor: Tidal Cycles
6	30/09	M1 - atividade 3: Oficina SomaRumor: Arduino
7	07/10	M1 - texto 3
8	14/10	M1 - Apresentação Trabalho
9	21/10	M2 - texto 1
10	28/10	M2 - atividade 1
11	04/11	M2 - texto 2
12	11/11	M2 - atividade 2
13	18/11	M2 - texto 3
14	25/11	M2 - atividade 3
15	02/12	M2 - Apresentação Trabalho
16	09/12	VS
17	16/12	Lançamento de Notas

Bibliografia

- [CASCONI, 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.](#)
- [COLLINS, N. Handmade electronic music: the art of hardware hacking. London/NY: Routledge, 2009.](#)
- [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.](#)
- [FLUSSER, V. O aparelho. In: . Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2009. p. 19–29.](#)
- [GHAZALA, Reed. Circuit-Bending: build your own alien instruments. Indianapolis: Wiley Publishing, 2005.](#)
- [HUI, Yuk. Tecnodiversidade. Ubu Editora, 2020.](#)
- [HUI, Yuk. The Question Concerning Technology In China: An Essay in Cosmotronics.UK: Urbanomic, 2016.](#)
- [KELLY, Caleb. Cracked media: the sound of malfunction, Cambridge: MIT Press, Cambridge, Mass, 2009.](#)
- [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.](#)
- [SIMONDON, G. Do Modo De Existência Dos Objetos Técnicos. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2020.](#)
- MANOVICH, Lev. The language of new media. 2002.
- [MANOVICH, L. Estudos do software. In: Teoria digital: dez anos do FILE-Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. \[S.l.\]: São Paulo: Imprensa Oficial, 2010. p. 182–195.](#)

- [Puckette, Miller. The Theory and Technique of Electronic Music. World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd., 2006.](#)
- [Iazzetta, Fernando. **Mediação Eletrônica**. In Música e mediação tecnológica. São Paulo: Perspectiva, 2009. \(p. 137- 214\)](#)
- [Palombini, Carlos. A música concreta revisitada. Revista Eletrônica de Musicologia, v. 4, 1999.](#)
- <http://www.artes.uff.br/giulianobici/arquivos/tutorialTidalCyclesPT-BR.pdf>

Programas / 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: Pámpfonos, 2017.](#)

Arduino

- Programa: <https://www.arduino.cc/>
- Tutoriais: Guia prático para iniciantes https://www.if.ufrj.br/~gpenello/DisciplinasAntigas/Lab2_2018-1/GUIA_ARDUINO_v.2.pdf

Processing (visual)

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

Tidal Cycles (live coding)

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

Hydra (visual live coding)

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

Gibber (audiovisual live coding)

- Programa: <https://gibber.cc>
- [ROBERTS, C.; KUCHERA-MORIN, J. Gibber: Live coding audio in the browser. In: ICMC., 2012. v. 11, p. 6.](#)