Comissão de Pós-graduação
Relatório de disciplina

2015 - 1ºSem - Pós-graduação

MS260 - Seminário Experimental - Turma A

Subtítulo: Software e Hardware Livre em Música

Subtítulo
Software e Hardware Livre em Música

Sala no NICS

Oferecimento DAC Quarta-feira das 09 às 12

Ementa Troca direta de experiências artísticas entre os alunos do curso através da apresentação e discussão de seus planos de trabalhos. Participação de outros artistas e/ ou participação em eventos artísticos com vistas a ampliar os horizontes constitutivos de uma atividade reflexiva sobre as Artes. Bibliografia: a ser definida conforme os tópicos a serem abordados.

Créditos 3 **Hora Teórica** 45 **Hora Prática** 0 **Hora Laboratório** 0

Hora Estudo 0 **Hora Seminário** 0

Docentes

Critério de Avaliação

A avaliação será feita a partir da média aritmética de 3 notas P1, P2 e P3, sendo: P1=presença nas aulas P2=participação do aluno nas aulas P3=performance (apresentação do recital)

Bibliografia

Miller Puckete. The Theory and Technique of Electroic Music. 2006 http://msp.ucsd.edu/techniques/latest/book.pdf Harold Timmis. Practical Arduino Engineering. 2011 http://it-ebooks.info/book/1351/ Bang, Puredata http://puredata.info/groups/pd-graz/label/book/bangbook.pdf Tony Hillerson. Programming Sound with Pure Data. 2014 http://it-ebooks.info/book/3741/ Casey Reas, Ben Fry. Getting Started with Processing. 2010 http://it-ebooks.info/book/244/ Carla Schroder. Book of Audacity. 2011. http://www.nostarch.com/audacity.htm Nicholas Cook and Daniel Leech-Wilkinson. A musicologist's guide to Sonic Visualiser. http://www.charm.rhul.ac.uk/analysing/p9_1.html

Conteúdo

O foco desta disciplina será apresentar e utilizar na prática (a cada aula) uma nova ferramenta de software e hardware livre para a análise, composição e performance musical. Em cada aula serão apresentadas e utilizadas ferramentas livres de edição, processamento e síntese sonora que os alunos desenvolverão sozinhos ou em

grupos e as utilizarão para compor e apresentar uma peça musical individual, que será apresentada no recital da disciplina, no último dia de aula. Também será abordada a utilização de sensores acoplados ao Arduino (hardware livre) que captarão dados digitais do gesto musical e o utilizarão para a análise gestual do músico e na composição interativa e performance e música computacional.

Metodologia

Trata-se de um curso prático, (hands-on) com aulas expositivas presenciais (i.e. um professor ou monitor local). As aulas serão fundamentadas em exemplos práticos, de softwares (Audacity, SonicVisualiser, PD, Processing, etc.) e hardware (Arduino) livres, primando pelo processamento em tempo-real (necessário para a performance musical).

Observação

Esta é uma disciplina primordialmente prática onde os alunos irão explorar os recursos do software e hardware livre. Não serão ministradas aulas puramente teóricas durante o decurso dessa disciplina.