

/★

Centro de Competência em Software Livre\_CCSL  
IME\_USP\_Rua do Matão 1010\_Cidade Universitária  
Performance de música experimental

Entrada franca

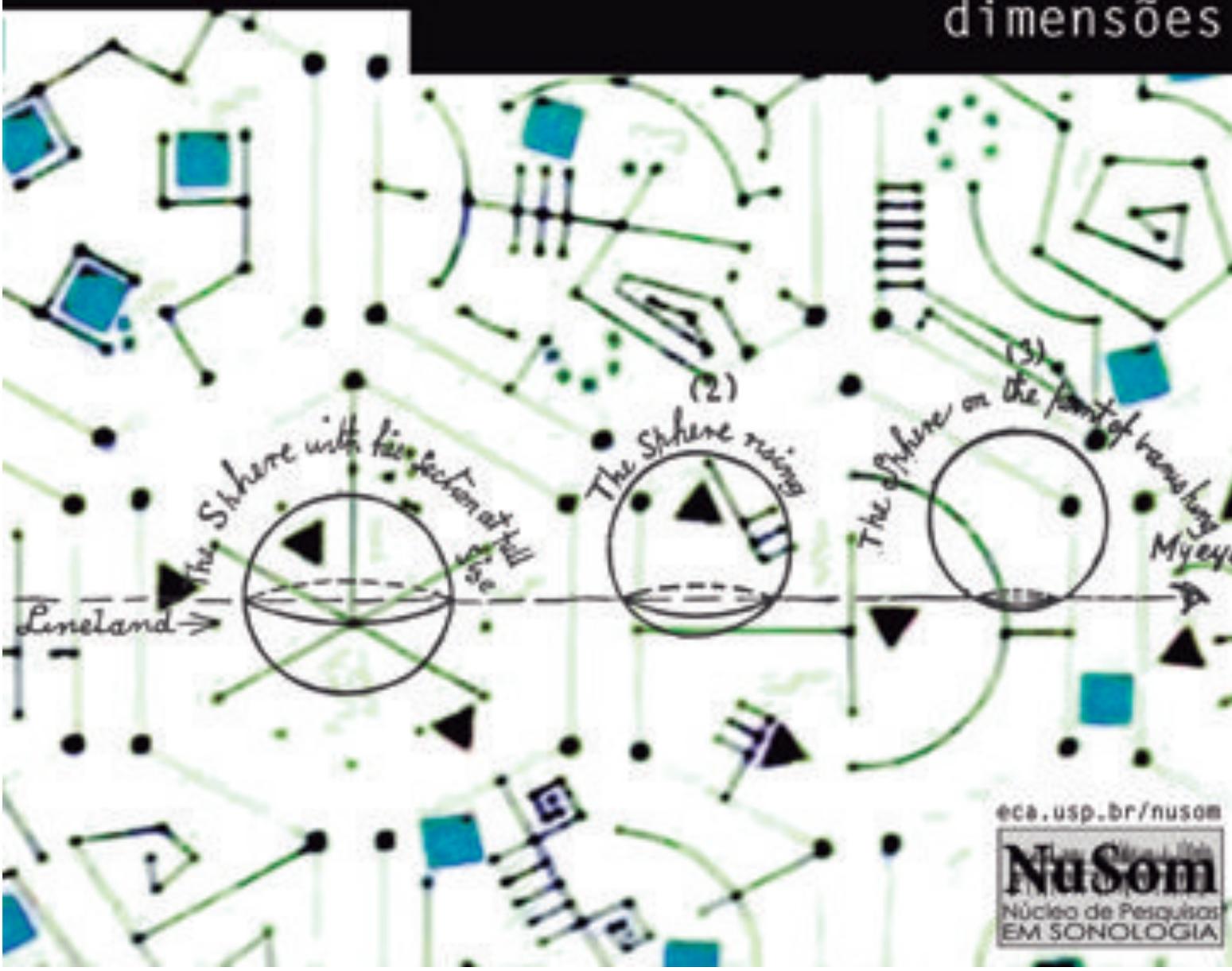
06.12.2014

17H

★/

# ¿ Música? 10

dimensões



[eca.usp.br/nusom](http://eca.usp.br/nusom)

**NuSom**  
Núcleo de Pesquisas  
EM SONOLOGIA

## ¿Música?

### Série de Concertos de Música Experimental

¿Música? é uma série de concertos organizada pelos membros do NuSom desde 2006 e atualmente a série se encontra em sua décima edição. As apresentações ocupam espaços diversos - dentro e fora da Universidade - com performances que convidam o público a refletir sobre suas concepções musicais e seus hábitos de escuta. O ponto central da série é questionar as fronteiras daquilo que entendemos como música. Experimentalismo, uso crítico de tecnologias de produção sonora, integração entre elementos visuais, gestuais e sonoros, emprego de técnicas de improvisação e exploração dos espaços de performance são alguns dos elementos que norteiam as apresentações da série ¿Música?.

## ¿Música?10\_dimensões

O tema desta edição - a primeira apresentada no IME - surgiu da leitura e reflexão, pelo grupo de estudos do NuSom, do livro Flatland - publicado originalmente em 1884 - de Edwin Abbott. Neste programa serão apresentadas cinco performances concatenadas que propõem uma reflexão sobre o espaço a partir do som. Para isso serão instanciadas diversas noções de espaço, como geométrico, urbano, virtual, imaginário e fictício. As peças são realizadas em diversos pontos do CCSL-IME, de maneira a integrar os artistas e o público no mesmo espaço, evitando a relação tradicionalmente estabelecida entre palco e platéia e a linearidade que constitui a composição musical tradicional.

## SAPOS (para computador, teclado midi e sintetizadores)

[Regis Rossi Alves Faria]

É uma visita auditiva guiada a um ambiente de anfíbios Rhinellas e Hysiboas em concerto. A performance expande o espaço e reordena o tempo natural registrado de um canto brejeiro, polemizando a linguagem anfíbia com exames humanos de suas microvilosidades e ritmias, despachos da tecnologia para uma percepção aumentada da música de outros seres. Coachos se orquestram para contar do lugar ocupado, da fartura de água e da vida organizada que existe ali. Efeitos revelam e transmutam um principado aquático, para a introspecção da fantasia humana.

Eletroacústico, auralização expandida de campo sonoro com orquestração anfíbia, humana e efeitos em 4 canais.

Regis Faria - Computador, teclado e sintetizadores

## Diablo UMA 3.0 (para Didgeridoo Processado e cinco improvisadores)

[Jonathan Andrade]

O Diablo Uma representa o espírito da natureza materializado no mundo dos humanos. Para os povos andinos sua aparição nos meses de junho ressalta as festividades em celebração ao Deus Sol, sendo ele quem guia as danças, músicas e festejos ritualistas. Esta peça traz essas crenças andinas para a criação de um processo sonoro que invoque um ritual de celebração. A aparição do Diablo Uma guiará o transcurso do rito-performance, onde o público e os músicos se colocarão ao redor dele para em conjunto criar um ambiente alterado, um espaço sonoro que se constrói mediante improvisação, processamento sonoro e sons nativo-ancestrais.

Mariana Carvalho - voz e efeitos  
Max Schenkman - voz e efeitos  
Felipe Fraga - clarinete  
Manuel Falleiros - sax barítono  
Rogério Costa - sax alto  
Fábio Martinelli - Diablo Uma - Didgeridoo

# Dimens(id)ão

[kgm<sup>2</sup>]

Nossa proposta é criar uma performance com elementos formais - e sonoridades - compostos previamente ao mesmo tempo em que oferece abertura para a manifestação espontânea dos músicos através de processos de improvisação. Em um jogo entre as palavras dimensão e imensidão é possível isolar o elemento central dissonante, id, que, pela teoria psicanalítica, trata-se do inconsciente, fonte da energia psíquica (libido), das pulsões e dos desejos inconscientes.

As possíveis relações entre estes três diversos e profundos conceitos (dimensão, imensidão e id) conduzem os músicos no desenvolvimento coletivo da performance musical.

Vitor Kisil - Computador

Antonio Goulart - Computador

André Martins - Guitarra elétrica

Fabio Martinelli - Didgeridoo e trombone

## Devir (para live coding e orquestra fantasma)

[Migue Diaz Antar, Antonio José Homsí Goulart]

Nesta peça exploramos a relação entre o ambiente onde se configura a improvisação e as relações de troca visuais e temporais entre os participantes. Nas práticas musicais em grupo o foco no sonoro pode ser ofuscado por conta dos movimentos físicos que variam de acordo com o instrumento e o instrumentista, sendo que independentemente dos mesmos a sensação é de imediatidade entre estímulo e resposta quando o instrumento é acústico. Programando o computador em tempo real, no entanto, o músico tem outra relação que não é físico-mecânica (corpo-instrumento) mas físico-abstrata (corpo-código), e pode levar mais tempo para traduzir uma intenção em som. Quando todos os performers levam em conta essa diferença, aumentam-se as possibilidades e a consciência no processo de criação colaborativa.

6 músicos da Orquestra Errante são divididos em duos que se encontram isolados acusticamente e visualmente. Um sétimo performer no papel de live coder se encontra no espaço junto com a platéia, munido de um computador com a tela projetada e uma mesa de som que recebe um canal de cada duo. A única instrução para os duos é costurar sonoridades partindo da ideia de muita densidade e pouca intensidade. Além de elaborar os sons no computador, o live coder tem o papel de gerenciar o resultado final por meio de uma mesa de som em que recebe o áudio dos duos ao mesmo tempo em que envia o som do computador para cada duo e para o mix final, controlando os volumes individualmente, podendo assim influenciar o devir da performance.

Mariana Carvalho, Max Schenkman - vozes e efeitos  
Felipe Fraga, Jonathan Andrade - clarinete e flauta  
Manuel Falleiros, Rogério Costa - sax barítono e sax alto  
Antonio Goulart - live coding

## audigem (para mesa de mixagem sem entrada)

[Carlos Avezum]

audigem é uma performance sonora que busca o sentido do que é 'sem-lugar', 'sem localidade', no espaço que há no 'entre', ao promover "vertigens auditivas" no reconhecimento do que pode ser um 'som interno' ou um 'som externo' à performance, confundindo o ouvinte através de uma 'trans-escuta'.

Devido às suas características e ao seu baixo volume, muitas vezes os 'pequenos', vacilantes e repetitivos sons - produzidos unicamente como resultado de controles do nível de feedback da mesa de mixagem e o uso de pedais de distorção, trêmulos e processamento com delays realizados pelos performers ao vivo - misturam-se com os sons externos à performance musical, ou seja, com os sons do ambiente de escuta que não são produzidos pela mesa de mixagem. A 'mesa' toca os 'músicos', assim como a 'música' toca ambos, criando uma relação de equilíbrio entre os três e o 'espaço'.

Mesmo após a performance é provável que algumas 'audigens' continuem a ocorrer por algum tempo, promovendo uma 'outra' escuta dos sons de diversos ambientes que por ventura passarmos.

audigem situa-se em um 'não-lugar', entre as fronteiras do que é 'som intencional' e 'som inesperado', do que é 'composição' e 'improvisação', do que é 'silêncio' e 'ruído', aludindo a dimensões que existem nos intermeios desses territórios ao serem afetados uns pelos outros.

Carlos Avezum  
Gustavo Branco  
Luis Fernando Cirne

Créditos:

Realização: NuSom - Núcleo de Pesquisas em Sonologia

Organização: Antonio José Homsí Goulart

Técnico de som: Pedro Paulo Santos

Cartaz e programa: Rafaela Blanch Pires

Apoio:

Imagem das esferas retirada do livro "Flatland"  
Padrão retirado do filme "Flatland - The movie"

Grupo de Computação Musical IME-USP

Centro de Competência em Software Livre IME-USP

[eca.usp.br/nusom](http://eca.usp.br/nusom)

[compmus.ime.usp.br](http://compmus.ime.usp.br)