

MÚSICA ▲



Lílian Campesato  
na obra *Conexões  
dispersas/dispersões  
conexas*, 2011



# Vendo sons e ouvindo movimentos

Pesquisadores do projeto Móbile fazem turnê  
para mostrar resultados da união entre arte e tecnologia

Quando iniciou o projeto Móbile, em 2009, Fernando Iazzetta, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), afirmou que pretendia “o cruzamento entre uma produção teórica e artística, possibilitando que trabalhos de criação sejam desenvolvidos dentro da nossa proposta”. Hoje, perto da sua conclusão, os pesquisadores de Móbile mostram que não se esqueceram da promessa e acabam de retornar de uma turnê internacional que exibiu os resultados do projeto.

Foram cinco apresentações: Belfast, Irlanda, no Sonic Arts Research Centre da Queen’s University; Conservatório

de Música em Seia e na Universidade de Aveiro, ambos em Portugal; no La Hacería, Bilbao, e no Hangar, Barcelona, Espanha. “Pela primeira vez a FAPESP financiou uma turnê de músicos ao exterior. Vimos que além dos trabalhos publicados, a parte artística resultante das nossas pesquisas era tão relevante quanto os resultados escritos”, explica Iazzetta, autor de *Música e mediação tecnológica*, da Editora Perspectiva.

No grupo, além do coordenador do projeto, foram Lílian Campesato, Michelle Agnes, Julian Jaramillo, Rogério Costa e Vitor Kisil, todos integrantes do Móbile. Os outros professores e orientandos que não foram estavam representa-



1 Ensemble Móbile no espetáculo *Por trás das coisas*, outubro de 2010

2 Ensemble Móbile apresentando obra no evento *¿Música? 5*, na Universidade de São Paulo, em 2012

3 Michelle Agnes tocando piano preparado no evento *¿Música? 3*, no Centro Cultural São Paulo, em 2011

4 Cesar Villavicencio tocando hyerflauta

dos pela produção artística resultante da sua pesquisa no temático. O espetáculo apresentado tinha como título *Transparência* e era composto por seis cenas em que se misturavam obras “tradicionais”, com instrumentos e partituras, outras que usavam improvisação e três baseadas nas buscas pela interação entre música, tecnologia e outras artes.

No caso das cenas de interação, o grupo usava uma mesa preta sobre a qual está instalada uma minicâmera manuseada por Lílian Campesato. “Ela manipula objetos e, com isso, há variações na projeção de som e de imagens, por exemplo. Em outra parte, temos uma filmagem de uma plataforma do metrô. Lílian vai jogando pedaços de papel e sobre eles é que partes da imagem vão aparecendo aos poucos, se desvelando”, diz o músico. “Buscávamos passar essa sensação de desvelar ao tornar as imagens transparentes”, conta Iazzetta.

A ideia do Móbile é reunir pesquisadores das áreas de música, artes visuais, artes cênicas, ciência da computação e

engenharias para o desenvolvimento de novos processos musicais centrados na interação entre esses vários setores aparentemente desconectados. Em especial, o projeto questiona o fetiche da tecnologia, após os modelos iniciais de experimentalismo focados nos estúdios e nos equipamentos de ponta. “Houve um momento na música do século XX em que surgiu um entusiasmo exagerado pelas novas. Veneraram-se os avanços tecnológicos como se eles valessem por si mesmos. Para nós, o que interessa é o resultado”, afirma. “Muitas vezes, muita tecnologia pode até atrapalhar. Adotamos a ideia de *low tech*, a tecnologia mais eficiente que está no cotidiano. A articulação mais complexa tem que ser o pensamento artístico e não a engenharia”, avisa Iazzetta.

O pesquisador avisa que isso pode não parecer novidade, mas que mesmo nos grandes centros de pesquisa musical o que se vê é justamente essa mitificação do *high tech*. O mais importante, acredita, é realocar o papel do virtuosismo que separou criador e espectador em dois polos

distanciados e, com certo descompromisso em relação à tradição, aproximar a música de outros modelos artísticos, numa miscigenação com as outras artes. “Nesse contexto pode se desenvolver uma música interativa, pois o único modo de entrar nessa nova forma é pela vivência sensorial plena”, fala Iazzetta.

## REAÇÃO

O projeto não trabalha com a ideia de ruptura, mas com uma reação contra a tecnologia como solução para todos os problemas. Mesmo na música isso aconteceu. O próprio termo “música eletroacústica” enfatiza a tecnologia utilizada por esse gênero. A partir dos anos 1980, isso passa a ser criticado. Agora se pretende tirar a arte do seu pedestal, como algo feito para poucos e por poucos, deixando-a mais acessível, mais lúdica e irônica, aproximando a música e a sua criação do dia a dia das pessoas. A mediação tecnológica, por sua vez, facilitou a conexão entre elementos sonoros e visuais.

“A plateia num concerto, por exemplo, assiste passiva a algo que não consegue fazer ou entender por completo, em total admiração e distância. Mesmo diante de um piano as pessoas ficam sem compreender bem como funciona aquela mecânica mais complexa”, fala. A tecnologia compensaria justamente essa ausência de virtuosismo em cada um de nós. Surgiria um “novo amadorismo” no bom sentido do termo: a capacidade de qualquer um criar música, já que se dissolveria a assimetria entre quem faz e quem aprecia a obra de arte. Os aparelhos se colocam no lugar da técnica e a experimentação substitui a tradição. “Brincar com os aparelhos





é uma experiência em que a arte tende a deixar de ser arte. São propostas artísticas descarregadas de técnica e voltadas para a experiência, para o jogo com os materiais. Por sua vez, a arte cada vez mais imersa no uso de traquitanas tecnológicas, o que se dilui, de maneira paradoxal, é a própria técnica”, nota Iazzetta.

Tudo isso, porém, para que o paradoxo funcione, vem justamente da tecnologia. “Trabalhamos numa perspectiva complementar com os músicos. Temos muitas perguntas sobre o som e elas são objetivas sem nenhum viés estético. São sinais tratados de forma científica”, observa Marcelo Queiroz, professor de ciências da computação da USP, que participa do Móbile. Além do conhecimento tecnológico, Queiroz é formado em composição pela ECA-USP. “Mas quando estou do ‘outro lado’, só trabalho com as variáveis científicas em busca de uma parceria horizontal com as pesquisas musicais do grupo”, afirma.

Assim, diz, essa interação acontece sempre que uma questão artística propõe um desafio técnico, como a análise de sinais de voz, por exemplo. “Prefiro ver música e arte como lugares onde surgem naturalmente problemas de interesse técnico que demandam soluções. Afinal, os computadores, por serem mais flexíveis, oferecem maiores chances de expansão e experimentação com timbres e sinais, do que a criação de novos instrumentos”, avalia Queiroz. Para ele, a música agora está seguindo o mesmo caminho antes trilhado pelas artes visuais. “Do ponto de vista dos dados sonoros podemos modular a escuta humana, transpor para a ferramenta computacional. Teremos

## A tecnologia ajuda a tirar a mística do ato de criação musical

em breve a mesma síntese sonora que se conseguiu, no passado, com os programas gráficos”, fala. Queiroz lembra as simulações de espaços acústicos feitas em computador em que um grupo pode se ouvir até mesmo numa sala inexistente.

“O trabalho no projeto Móbile tem sido uma oportunidade única para nós. Conseguimos, pela primeira vez, montar uma equipe interdisciplinar de cientistas, artistas e estudantes de tecnologia e artes trabalhando em conjunto na pesquisa em produção artística de vanguarda”, afirma Fabio Kon, também do Departamento de Ciências da Computação da USP e membro do projeto Móbile. “Desde o início do projeto temos buscado aproximar a criação artística da produção tecnológica de ponta e explorar as sinergias entre essas duas formas de conhecimento. Não é uma tarefa fácil, pois a tendência natural dos artistas e dos técnicos é trabalhar isoladamente; mas esse projeto tem sido um primeiro passo nessa direção. Estamos contentes com os resultados alcançados, mas ainda



há muito a avançar e um longo caminho pela frente”, fala Kon. “Essa é uma forma única de produção e disseminação do conhecimento que foge dos padrões tradicionais de fomento à pesquisa”, observa o pesquisador. Segundo ele, tudo vai além dos estudos musicais.

“Fala-se muito na tecnologia e nas máquinas como o avesso do humano, como se a alma da música fosse vendida por um vintém. Mas imaginar que uma máquina tira o que há de humano na música é esquecer que nada é mais representativo do humano do que as máquinas que fazemos”, lembra Iazzetta. Para o músico, tratamos a relação entre música e tecnologia como um aspecto de dependência, e não de simbiose.

Segundo Iazzetta, o uso da tecnologia hoje deixa de ser essencial, como foi no início da música eletroacústica, e se torna incidental. Sai do foco e vira uma ferramenta para criar interesses e, com isso, ajuda a desmistificar o ato de criação musical. ■ **Carlos Haag**

### Projeto

Móbile: processos musicais interativos (nº 2008/08632-8); Modalidade Projeto Temático; Coord. Fernando Iazzetta (USP); Investimento R\$ 515.936,56 (FAPESP).