

exposiç. 1

**EXPOSIÇÃO DE
TRABALHOS EM ARTE
SÔNICA**

EDIÇÃO 1

Extas'e.1

Exposição de trabalhos em arte sônica

Antenor Ferreira Corrêa e Ianni Luna
Curadoria

UNB LIVRE
Brasília-DF
2023



[1ª edição]

Elaboração e informações

Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
MediaLab/UnB

Campus Universitário Darcy Ribeiro, SG1 CEP: 70297-400
Brasília-DF, Brasil
Site: medialab.unb.br E-mail: medialabunbdf@gmail.com

Equipe técnica

Curadoria: Antenor Ferreira Corrêa e Ianni Luna
Capa: Camila Torres, Ana Hoeper e Marcia Regina
Design e diagramação: Artur Cabral Reis
Fotografia: Thiago Rodeghiero e Ana Moravi

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade de Brasília – BCE/UNB)

E96 Extas'e.1 [recurso eletrônico] : exposição de trabalhos em arte sônica / Antenor Ferreira Corrêa e Ianni Luna, curadoria. - Brasília : Universidade de Brasília, 2023.
44 p. : il.

Modo de acesso: World Wide Web:
<<https://medialab.unb.br>>.
ISBN 978-65-980928-1-8.

1. Arte sonora. 2. Exposições. I. Corrêa, Antenor Ferreira. II. Luna, Ianni. III. Extas'e (1. : 2023 : Brasília).

CDU 7

Universidade de Brasília

Márcia Abrahão Moura

Reitora

Enrique Huelva

Vice-reitor

Decanato de Extensão (DEX)

Olgamir Amancia Ferreira

Decana

Coordenação das Casas Universitárias de Cultura (CUC)

Roselir de Oliveira Nascimento

Coordenadora

Diretoria de Difusão Cultural (DDC)

Flávia Motoyama Narita

Diretora

Equipe de produção

Bárbara Rodrigues de Melo

Estefânia Dália Hofmann Mota

Instituto de Artes (IdA)

Fátima Aparecida dos Santos

Diretora

Flávio Santos Pereira

Vice-diretor

Programa de Pós-graduação em Música

Delmary Vasconcelos de Abreu

Coordenadora do PPGMUS

MediaLab/UnB

Antenor Ferreira Corrêa

Coordenador

Suzete Venturelli

Coordenadora emérita

Extas'e.1: Exposição de Trabalhos em Arte Sônica

Curadoria: Antenor Ferreira Corrêa & Ianni Barros Luna

Casa da Cultura da América Latina (CAL)
10 a 20 de fevereiro de 2023

Extas'e.1 Mais uma ação pioneira do MediaLab/UnB

<Antenor Ferreira Corrêa>

O Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional - MediaLab/UnB, ao longo de 36 anos de existência, tem servido como carro-chefe no desenvolvimento de ações relevantes e pioneiras no campo da pesquisa e produção artística. Dentre essas ações contam-se o Encontro Internacional de Arte e Tecnologia - #ART (já na sua 22ª edição) as exposições EmMeio#, além das diversas criações individuais e colaborativas premiadas produzidas no âmbito do MediaLab.

Neste início de ano, o MediaLab-UnB inovou outra vez e trouxe ao público de Brasília o evento Extas'e.1 – Exposição de Trabalhos em Arte Sônica, edição 1. Extas'e.1 apresentou aos fruidores distintos modos e formas de pensar o som como objeto estético deslocado, contudo, da sala de concerto para o espaço expositivo, constituindo o que é denominado de arte sonora.

Os trabalhos selecionados para essa mostra expõem diferentes poéticas e linguagens artísticas, tais como instalações, performances, caminhadas acústicas e vídeo-arte, fazendo uso de distintas técnicas criativas e opções tecnológicas, como sonificação de dados, uso de sensores, transformações de bio-organismos, computação vestível, entre outros. Todas essas obras, entretanto, constroem a unidade expositiva por compartilharem o som como elemento estético motriz da criação artística fazendo, assim, coro à chamada virada sônica.

Poucos anos antes da fundação do MediaLab-

UnB, ocorriam já, no contexto internacional, exposições dedicadas à apresentarem obras no campo da arte sonora. Neste momento histórico, a saber, finais da década de 1970, a virada sônica promovia a ascensão do som tanto como matéria prima quanto como componente estético principal de obras de arte (em geral, instalações sonoras) e, assim, avançava para um território expositivo onde o elemento visual tinha primazia. Essa promoção do som, cujas raízes podem ser encontradas nas experimentações dos artistas futuristas italianos e no movimento dadaísta, alavancou diversas formas de expressão artística baseadas no som que, desde o pós-modernismo, cresceram exponencialmente e incorporaram as inovações tecno-estéticas das décadas subsequentes.

Contemporaneamente, os trabalhos em arte sônica continuam despertando as reflexões sobre aquilo que é característico do som e convidando, valendo-se dos termos schaefferianos, a uma escuta reduzida dos objetos sonoros. Todavia, esses novos trabalhos seguem ampliando as ponderações para o aspecto político implicado no embate entre som e ruído face as tecnologias contemporâneas de produção e difusão de informação. Essa fricção entre o político e o tecnológico engendrou ainda novas propostas estéticas como, por exemplo, a noise art e a glitch art.

A virada sônica consolidou, portanto, uma atitude exploratória do material sonoro e trouxe ao primeiro plano das discussões

poéticas e estéticas aquilo que é singular ao fenômeno sonoro. Adicionalmente, fez com que o aspecto temporal se tornasse parte preponderante de obras visuais, nas quais a dimensão espacial era predominante.

Inspirando-se nessas inovações, o MediaLab se insere no contexto da arte sônica, concebendo e expondo trabalhos cujos autores se dispuseram a explorar o som em diversas possibilidades, vinculando objeto de pesquisa e a motivação criativa. Muitas obras promoveram, também, a refuncionalização de instrumentos e objetos sonoros bem como a ressignificação de materiais e técnicas composicionais.

Agradecemos à toda a equipe de funcionários da Casa de Cultura da América Latina da UnB, especialmente à produtora Barbara Rodrigues de Melo e à Profa. Dra. Flávia Motoyama Narita, diretora de Difusão Cultural do Decanato de Extensão da UnB. Minha profunda gratidão ao Programa de Pós-graduação em Música da UnB, instituição essencial para a realização da Extas'e.1.

Estivemos imaginando com nossos ouvidos

<lanni Luna>

Durante um semestre nos propusemos a estudar a experiência do som. Ao longo dos encontros em que ministrei as aulas de Tópicos Especiais em Arte e Tecnologia 2 – ARTE SONORA, exercitamos, coletivamente, deslocamentos em direção à escuta como prática poética e nisso, reinventamos maneiras de perceber o corpo, os ambientes, os percursos. Estivemos imaginando, com nossos ouvidos, mundos concomitantes e realidades sonoras simultâneas. Encaramos assim, esses estudos como um caminhar no escuro: olhos fechados, corpos atentos.

Na experiência sonora, esse caminhar está vinculado à imersão, condição inexorável da escuta, numa volta ao corpo das sensações. Na fenomenologia do evento sônico, somos corpos propensos ao êxtase (do grego antigo *ékstasis*, ἔκστασις; do latim tardio *ecstase*, *exstase*), que é, também, imersão. Em êxtase alcançamos essa de perda de si, essa entrega, num arrebatarse. A experiência sonora carrega algo de continente imersivo, um espaço-tempo que contém, em expansividade, o momento presente.

Então escutamos. O som que se insinua por todos os lados, em instâncias invisíveis de presença. Não somente o atrás, o que já passou e permanece vibrante no corpo. Mas o que está aos lados, abaixo, ao longe.... o porvir. Escutamos a paisagem. E escutamos paisagens dentro da paisagem. Gravamos sons, recolhendo vestígios de acontecimentos. Digitalizamos, distorcemos, recortamos seus começos e filtramos frequências específicas.

Desse processo de investigação poética e desobediência tecnológica, surge a *Extas'e.1* – exposição de trabalhos em arte sônica, edição 1. Apresentamos, ao todo, dezesseis obras, entre sonificações, esculturas sonoras, instalações multimídia e caminhadas – reais ou fictícias. As performances da noite de abertura também reverberaram a potência do som que se realiza in loco, com apresentações fazendo uso de tecnologias de áudio reativas, síntese sonora e live electronics.

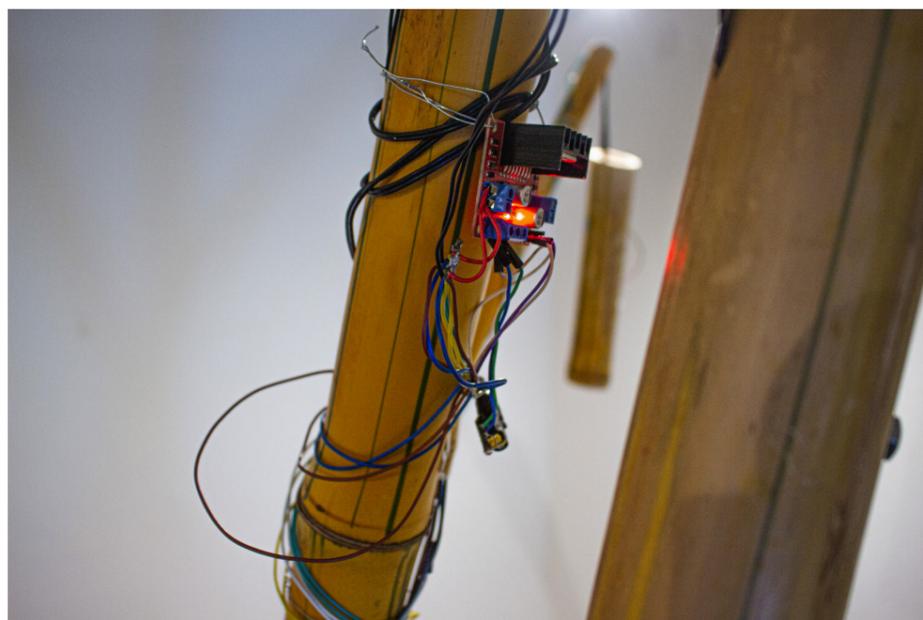
Iniciamos com o primeiro evento e é nosso desejo que a *Extas'e* tenha muitas outras edições, expandindo em interlocuções entre a academia e a galeria e se mantendo como um lugar de experimentações, encontros e estranhamentos.

**OBRA S
EXPOSITAS**



**ANIMAL
ULTRASSÔNICO**

<Thiago
Rodeghiero>
2023



ANIMAL ULTRASSÔNICO

<Thiago Rodeghiero> 2023



ACESSO AO ÁUDIO

Este trabalho se envolve na criação de misturas sonoras a partir da proximidade, utilizando um dispositivo que funciona como “eletrosser” e alertando para as assimetrias de poder geradas ao se estar muito próximo. A instalação conta com um sensor de presença ultrassônico que detecta a distância e aciona motores, possibilitando, ao afastar-se, a visualização do conjunto e a audição das relações formadas no ambiente. As disputas e conflitos sonoros que ocorrem dentro do bambu são mediadores da percepção auditiva, tornando-a sensível e refinada.

As proximidades estimulam a observação detalhada dos seres e objetos, enquanto as distâncias nos conduzem a uma perspectiva mais generalizada. Esses dois momentos, quando em movimento, têm o poder de transformar e refinar nossas percepções. Colocar-se no encontro do equilíbrio é estar nem tão perto e nem tão longe.

As sonoridades produzidas na instalação são resultado da combinação entre as características sonoras das cigarras e dos morcegos, em um processo de recepção e transmissão de sons que permite a experimentação das distâncias e proximidades sonoras. O bambu, por sua vez, é responsável por criar uma estrutura de força maleável, flexível e resistente, e os fios são expostos para tornar visíveis os circuitos e conexões, permitindo que se observe a fragilidade e a complexidade do eletrosser.

A estrutura da obra é uma fuga do concreto, apostando em um design híbrido e orgânico, que busca recuperar as transformações e variações como forma de sensibilidade. Estar exposto significa deixar à vista a condução de uma transparência, mostrando como a circulação eletrônica do ser é construída e transformada em experiência estética. Com isso, o projeto oferece uma nova perspectiva sobre o papel da tecnologia na arte, criando um ambiente que estimula o refinamento da percepção e a experimentação sonora.

Thiago Rodeghiero é mestre em educação (UFPel) e doutorando em artes visuais na linha de pesquisa arte e tecnologia (UnB).

MAIS INFORMAÇÕES : [instagram.com/art.thiagor](https://www.instagram.com/art.thiagor)



TRAJETO AO INFINITO

<lanni Luna> 2023



ACESSO AO ÁUDIO

Um trajeto no qual rumos se multiplicam e se cancelam, numa mesma estrada. Paisagens fictícias imersivas que reverberam as sonoridades de um caminhar pelo mundo, numa espécie de êxodo secreto, uma travessia.

Este trabalho investiga a categoria das caminhadas sonoras – práticas solitárias ou em grupo que têm como elemento primordial uma reconfiguração do espaço através de experiências de escuta e deslocamento. A noção de “walkscapes” de Francesco Careri, ajuda a pensar os efeitos de sentido gerados a partir do caminhar como ato estético, no que implicam em uma construção subjetiva da paisagem. A partir das instâncias perceptivas acionadas pelo sonoro, a materialidade territorial adquire aspectos intersubjetivos, aos moldes psicogeográficos do situacionismo francês. Este trajeto ao infinito sugere assim, um percurso metafórico, ao mesmo tempo errático e eterno, sem início nem fim.



**TRAJETO AO
INFINITO**

<lanni Luna>
2023

lanni Luna é artista, pesquisadora e educadora. Sua poética considera o fenômeno sônico a partir das artes visuais. Atualmente investiga a noção de imersão em ficções sonoras. É pós-doutoranda junto ao PPGAV - UnB.

mais informações : ianniluna.net



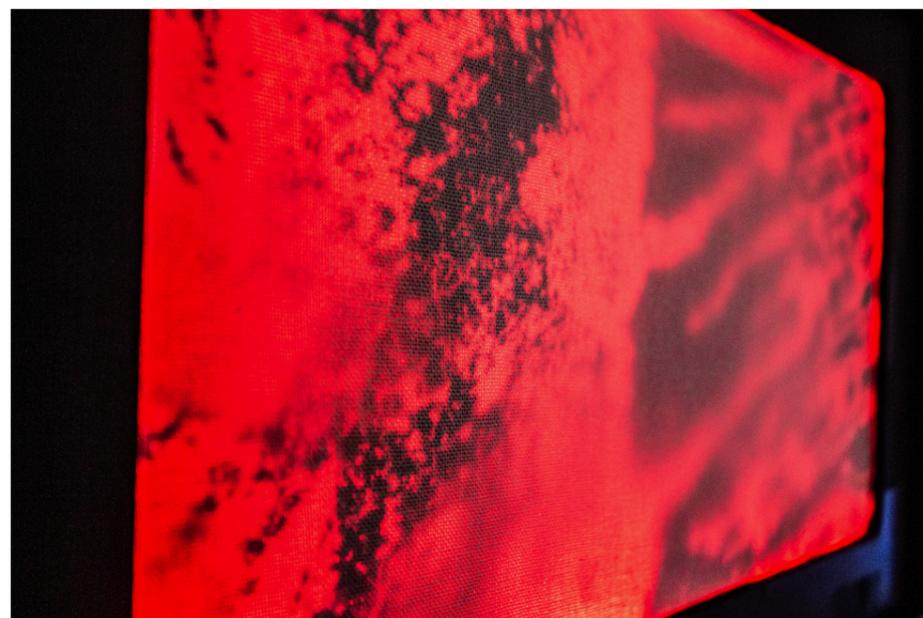
JÁ FUI FLORESTA 1

<Ana Hoeper> 2023

Este trabalho tem como ponto de partida imagens de satélite da plataforma Terra-Brasilis (INPE) com foco na região do sul do Tocantins e norte do Goiás. De acordo com a própria plataforma, ambos os Estados têm os maiores índices de desmatamento do cerrado nos últimos anos.

Foram capturadas quatro imagens (que já possuem dados de desmatamento e vegetação) então sonificadas na plataforma Pixel Synth, reconfigurando parâmetros das imagens por contrastes e repetições e parâmetros sonoros de escala e número de notas.

Estes sons são apresentados dentro de uma caixa preta, com uma abertura somente para que o som “escape” em seu lado frontal, onde há também a transparência de uma das imagens sonificadas, exigindo que o espectador-ouvinte se aproxime do objeto para escuta-lo. Em aviões, uma caixa preta registra dados de uma tragédia, é um objeto capaz de relatar o que ocorreu após o fato. A caixa preta em Já fui floresta 1 é um relato de imagem e sons de uma tragédia em curso.



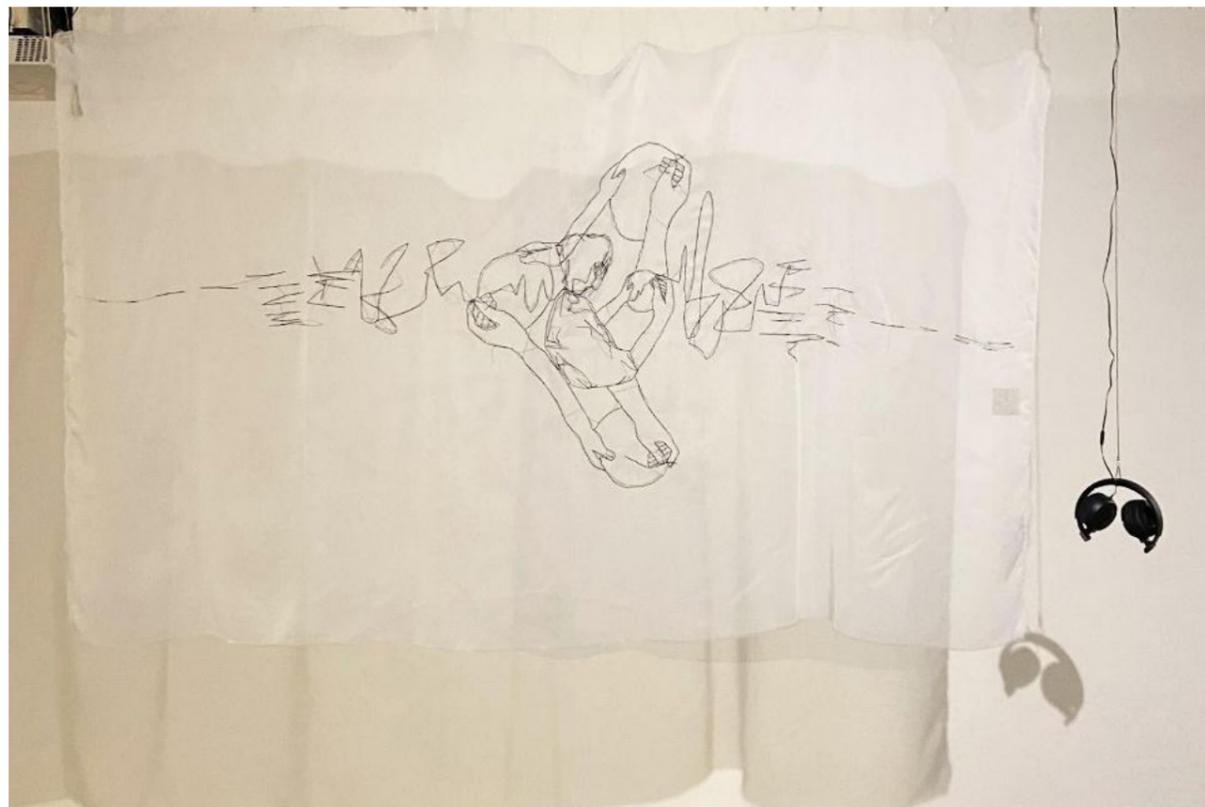
JÁ FUI FLORESTA 1

<Ana Hoeper>

2023

Ana Hoeper é formada em Comunicação Audiovisual pela UnB. Trabalha com montagem de documentários e animação experimental.

mais informações : vimeo.com/anahoeper



COMPOSIÇÃO BORDADA

<Júlia Mazzoni> 2023



ACESSO AO ÁUDIO

Composição bordada investiga as sonoridades do bordado, partindo de uma ideia de reconstrução da memória do processo a partir de um diálogo entre visualidade e sonoridade. O trabalho consiste em um bordado sobre voil (200 x 120 cm) e uma composição sonora (3'00'') tocada em um fone de ouvido.

Sons do processo do bordado manual foram gravados e editados digitalmente para criar uma composição sonora, com diferentes ritmos e sobreposições de uma mesma gravação. A imagem, uma espécie de notação experimental, cria um diálogo com o áudio. A composição é tocada em loop no fone de ouvido disposto ao lado do bordado, em uma relação de intimidade semelhante ao ato de bordar, costurando os próprios sons do processo.

A ideia de processo, dessa maneira, entra em um ciclo contínuo entre os dois sentidos, que se intercalam na representação, na gravação, e na tentativa de reimaginá-lo. Ao tomar consciência, dar destaque e amplificar as sonoridades da costura, que se estabelece em intervalos de silêncio e ruído, busca-se uma imersão nesse processo que é um constante contato com o corpo e, conseqüentemente, seus sentidos.

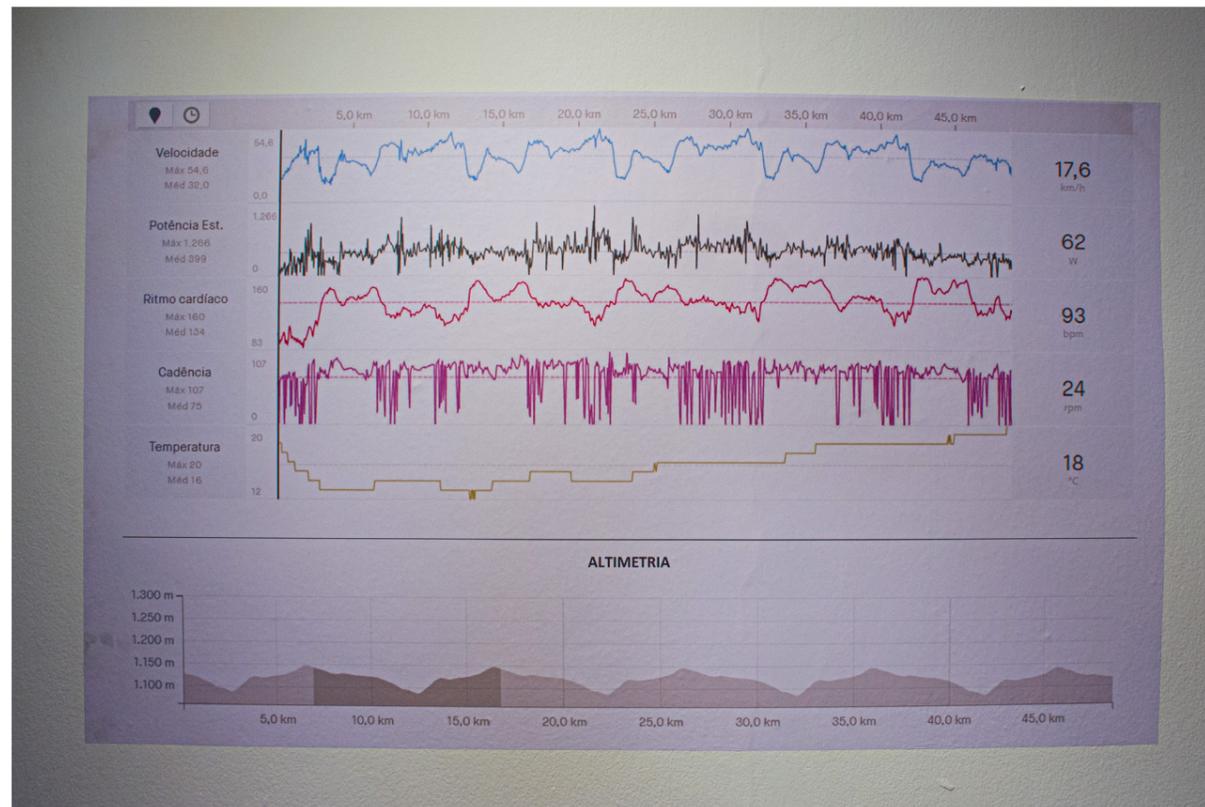


**COMPOSIÇÃO
BORDADA**

<Júlia Mazzoni>
2023

Júlia Mazzoni é artista visual, mestranda em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília, e bacharela (2022) em Artes Visuais pela mesma instituição.

mais informações : juliamazzoni.com/



“BAPCV” - A EXPRESSÃO MUSICAL DE UM TREINAMENTO DE BICICLETAS DE CORRIDA NO PARQUE DA CIDADE

<Matheus Ribeiro> 2023

O autor utiliza dados biométricos extraídos de um ciclista em um treinamento de bicicletas “Speed” ocorrido no Parque da Cidade: B - batimento cardíaco, A - altimetria, P - potência, C - cadência e V - velocidade. Estas dimensões biométricas são utilizadas na composição musical executada pelo autor, utilizando a ampliação do timbre em tímpanos, procurando musicalizar estes dados com diversos materiais: baquetas diversas, vassourinha, prato chinês, efeitos de glissando, abafamento com tecidos, além da utilização de sonoridades acessórias, tais como: som da corrente da bicicleta e respiração do ciclista. Os dados biométricos e físicos estão relacionados a uma volta completa no Parque da Cidade em Brasília, utilizando-se uma bicicleta de corrida, denominada “speed” no jargão ciclístico. A volta possui aproximadamente 9,58km e inicia em frente ao estacionamento 9. A volta completa ocorre em aproximadamente 17 minutos e 30 segundos, o que seria a duração da composição musical, considerando uma velocidade de 32,8 km/h (andamento). O autor utiliza os dados registrados no software “Strava” em um treinamento ciclístico realizado no dia 31 de maio de 2022.

O artista valeu-se dos seguintes recursos disponíveis na Internet:
www.garmin.com – Dispositivos eletrônicos de performance em ciclismo;
www.strava.com – software de gerenciamento de performance de ciclistas;
www.polar.com – dispositivos de monitoramento de frequência cardíaca.

Matheus Ribeiro é percussionista e, atualmente, realiza pesquisa de mestrado no Programa de pós-graduação em música da Universidade de Brasília.

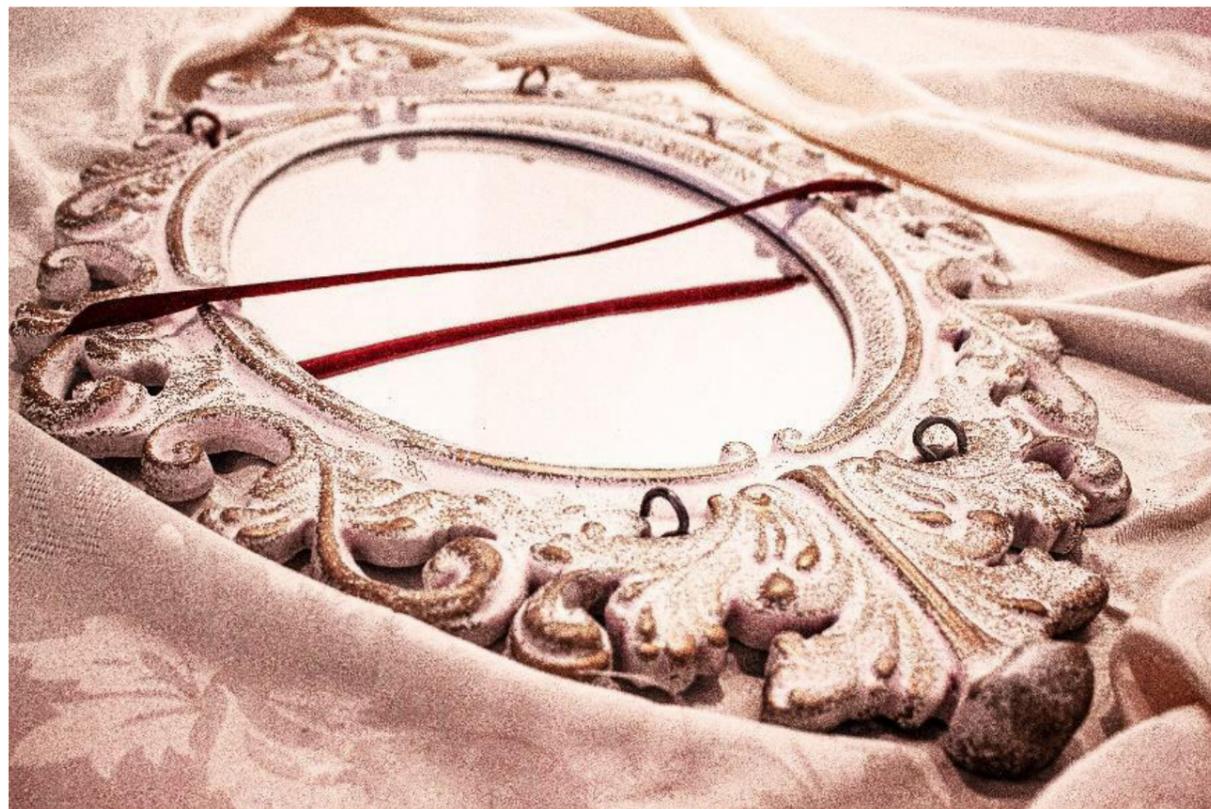
mais informações :

BAPCV

<Matheus Ribeiro>

2023





ECO E NARCISO

<Maiara Martins> 2023



ACESSO AO ÁUDIO

A obra parte do mito de Eco e Narciso, onde Narciso é representado na obra pelo espelho e Eco, a voz que sai das caixas de som quando uma fita entre os dois (som e imagem) é acionada.

A voz da personagem Eco foi tratada para ecoar no ambiente a partir de inflexões que tentam chamar atenção de Narciso: o fruidor que olha seu próprio reflexo no espelho.

No mito romano, Eco apaixonou-se pelo belo Narciso. No entanto, Narciso, ao ver seu próprio reflexo em uma fonte, apaixonou-se por ele mesmo, desprezando a ninfa e sua voz, assim como a possibilidade de ser salvo de si mesmo. Neste cenário imaginário Eco e Narciso configura-se como uma obra de arte sônica composta de três faixas que são acionadas aleatoriamente quando a fita —laço social— entre a ninfa (som) e o reflexo é puxado e, assim, acionado.

Por meio da tentativa de escuta da voz do Outro (Eco), a artista trata da percepção para além do eu da imagem (Narciso), do Outro da voz. O som na obra ocupa lugar de percepção espacial e, principalmente, de um terceiro que não se vê, mas se ouve. Assim, o início de um possível diálogo está no lugar da tensão: é necessário que haja esforço para ouvir, para que se comece um vínculo.



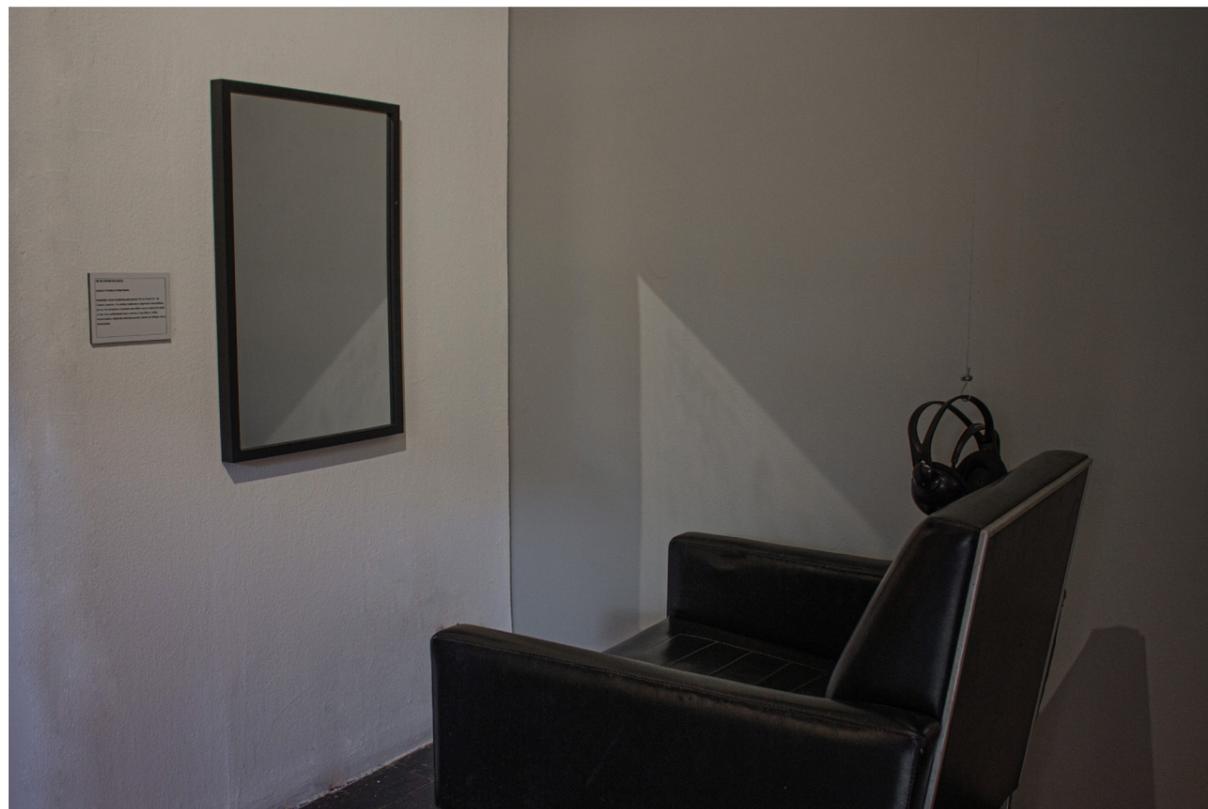
ECO E NARCISO

<Maiara Martins>

2023

Maiara Martins é comunicóloga e artista visual, pesquisa intersecções entre Arte e psicanálise.

mais informações : [instagram.com/orphiria](https://www.instagram.com/orphiria)



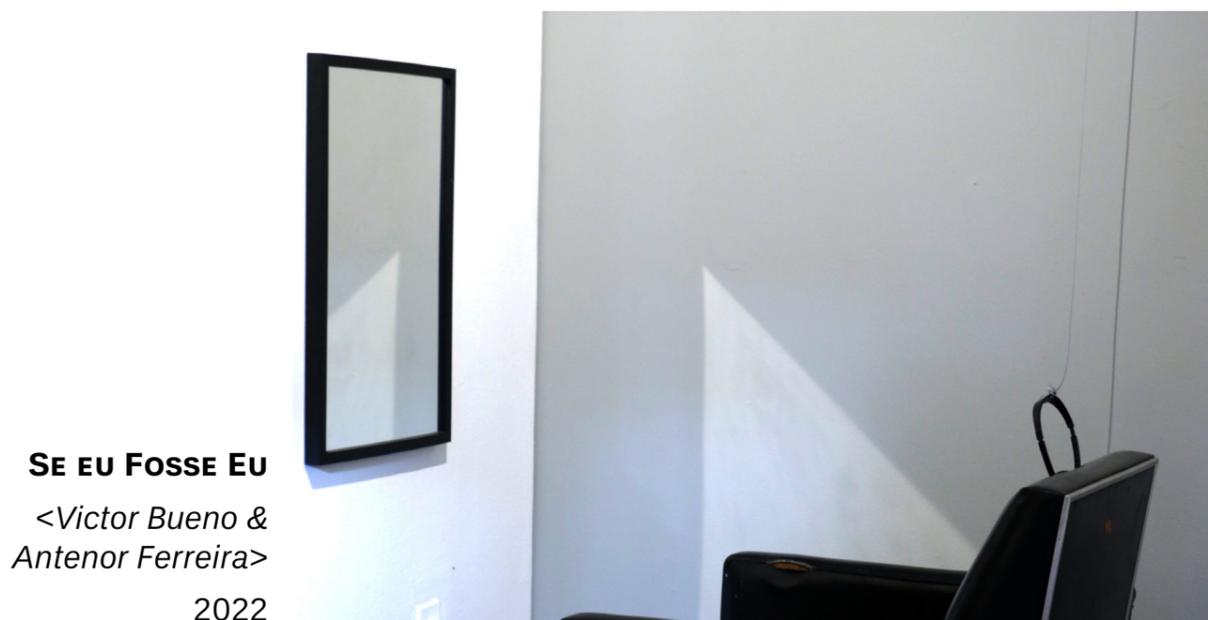
SE EU FOSSE EU

< Victor Bueno & Antenor Ferreira > 2022



ACESSO AO ÁUDIO

Partindo da gravação de uma declamação do poema “Se eu Fosse Eu” de Clarice Lispector, os artistas realizaram a dispersão estereofônica da voz da narradora e inseriram uma trilha sonora original de modo a criar uma ambientação para o poema. Essa trilha é, então, transmutada e distorcida timbricamente criando um diálogo com a declamação. A narrativa dessa instalação sonora é estabelecida diante do conflito proposto pelo título do poema de Lispector, partindo do pressuposto de que há uma incongruência e, portanto, o distanciamento entre o Eu real e o Eu lírico. Ao sentar-se no divã e observar-se a si mesmo em um espelho, o fruidor é colocado em uma posição de confronto e autoquestionamento. Os artistas valem-se da saturação semântica, fragmentação e da defasagem como recursos de esvaziamento de significado possibilitado pelo encadeamento fonemático como tentativa de uma metalinguagem à questão apresentada no título. A espacialização sonora transforma a frase falada em superposições e justaposições, desdobram-se de maneira cada vez mais musical. A palavra pouco a pouco se reconfigura e engendra elementos rítmicos, melódicos e harmônicos, desenvolvendo-se, em um jogo de alteração de lugares entre os campos semântico e simbólico.



SE EU FOSSE EU
<Victor Bueno &
Antenor Ferreira>
2022

Antenor Ferreira é compositor, percussionista e professor da Universidade de Brasília. Possui bolsa Pq1 do CNPq e coordena o MediaLab-UnB.

mais informações : antenor.mus.br

Victor Bueno é mestre em música pelo PPG-MUS UnB, violista e pesquisador na temática que relaciona música e psicanálise.



ITÁLICOS

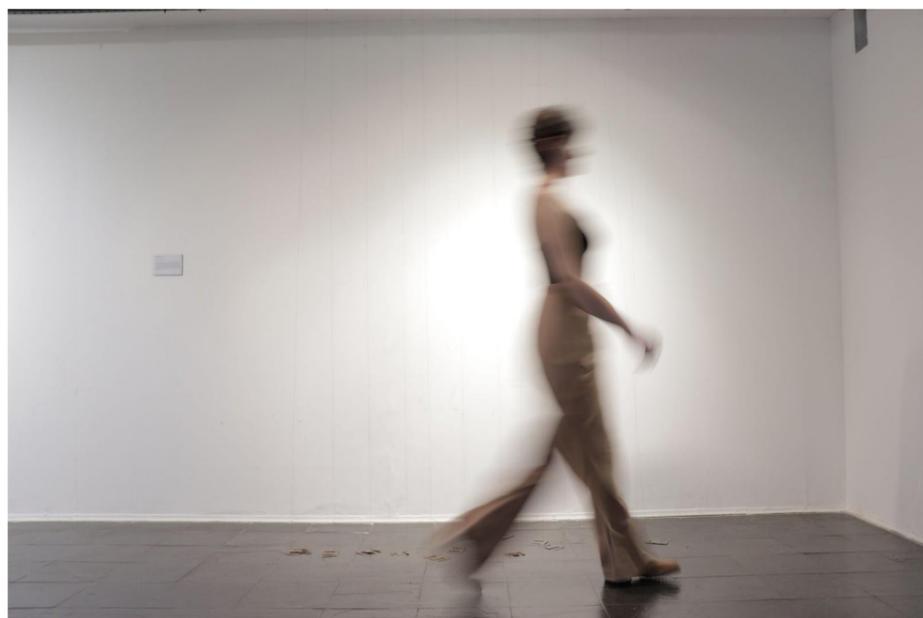
<Cecília Lima> 2023



ACESSO AO ÁUDIO

Nesta instalação sonora, uma série de chapas de metal são erguidas por fios e motores DC na tentativa de se manter de pé. O movimento de se erguer e desmoronar, gera uma inclinação constante destas formas que remete a função itálico nos textos digitados. O contato das chapas com o chão ao subir e descer num movimento rápido e quase imperceptível, gera um som metálico e sutil como se estes objetos tivessem vida própria. As peças que compõem a instalação são chapas de metal recortadas, recolhidas na rua durante uma caminhada, parecem ser peças de motor de carro ou caminhão.

O termo itálico tem origem italiana e foi concebido por Aldo Manucio, um impressor e editor baseado em Veneza no século XV. Esse estilo tipográfico é caracterizado pela inclinação das letras para a direita e teve como inspiração a caligrafia, escrita à mão. De um modo, quase às avessas, as chapas de metal são tipos de letras M ou E que não marcam o chão com tinta gráfica, apenas inscrevem no espaço um ruído titubeante, registram um texto sonoro no ensaio de se manter de pé.



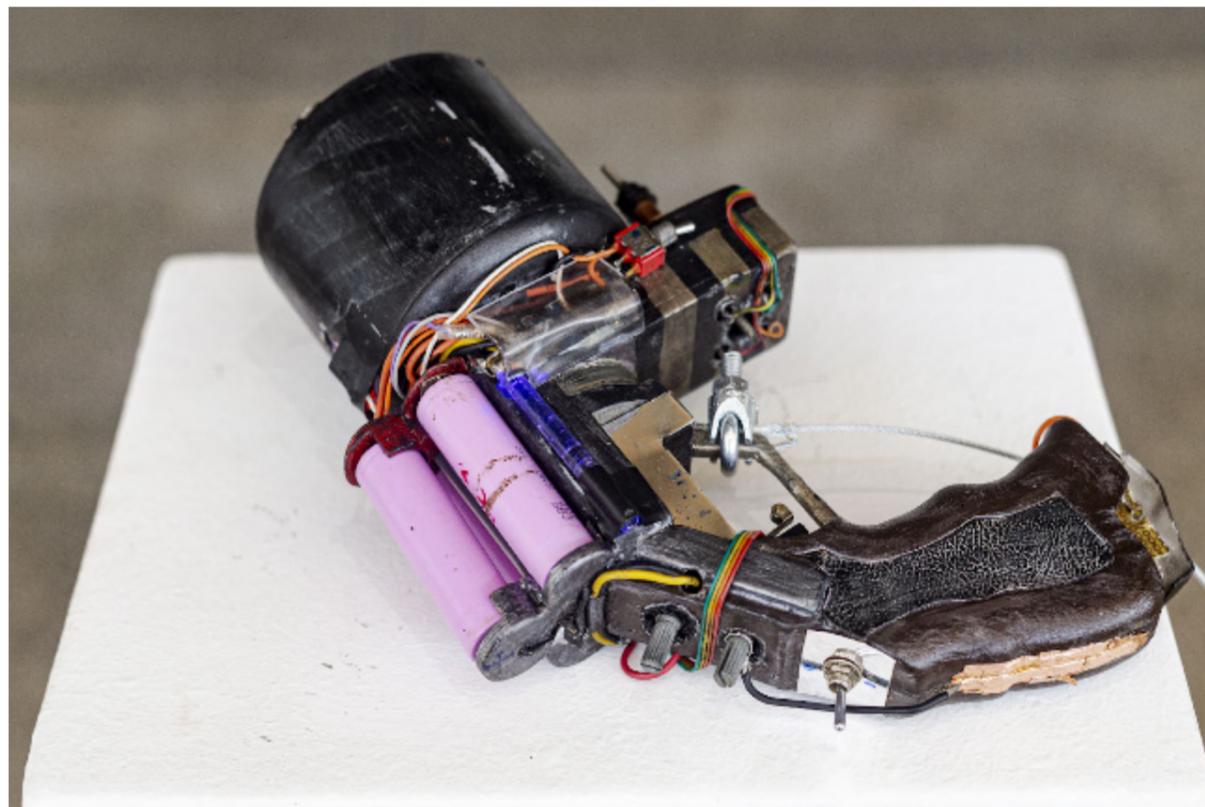
ITÁLICOS

<Cecília Lima>

2023

Cecília Lima é artista visual, vive e trabalha em Brasília, DF. A artista é Bacharel em Artes Visuais pela Universidade de Brasília – UnB. Expõe regularmente desde 2017. Em 2019, teve sua primeira individual na galeria Esponcedra Art and Culture, Barcelona, Espanha. Em 2020 foi indicada a 11ª edição do Prêmio Pipa.

mais informações : cecilialima.com



FAKE NEWS

<Prahlada Hargreaves & Lorena Ferreira> 2018

Este trabalho se envolve na criação de misturas sonoras a partir da proximidade, utilizando Fake News é uma arma que detecta e dispara informações falsas que circulam nos dispositivos de comunicação. A pistola foi construída no contexto da campanha de armamento do ex presidente do Brasil Jair Bolsonaro durante 2017 e 2018. O gesto de captar e multiplicar mensagens persuasivas puxando o gatilho, gera consequências mortais. Recarregada com as fake news que circulam nas ondas eletromagnéticas presentes no ambiente, a arma dispara sua munição sonora contra os cidadãos alvo.

Em meio ao cenário de apologia à violência alimentada pela pós-verdade, a obra Fake News faz referência à prática do compartilhamento de fake-news nas redes sociais, bem como alertar sobre as consequências desastrosas dessa prática. Os disparos, expressados por sons ruidosos ao apertar o gatilho da arma, remetem ao ato de tirar a vida do outro.

A obra foi desenvolvida no MediaLab/UnB (Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional do Instituto de Artes Visuais da Universidade de Brasília). A proposta em elaborar uma arma que se assemelhasse a um revólver de tamanho real junto ao acoplamento do circuito detector de campos eletromagnéticos e alto-falante, resultou na fabricação da estrutura da arma em uma impressora 3D.

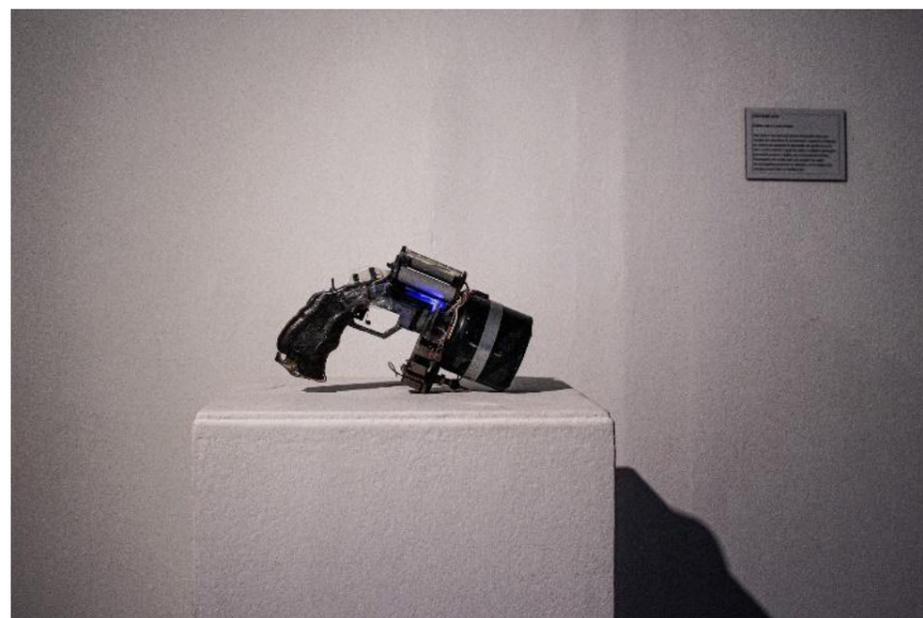
A pistola é sensível ao toque, utiliza a energia estática da mão do atirador como parte integrante do circuito, dessa forma os ruídos podem ser manipulados, e variam conforme os movimentos da mão e dos dedos.

Prahlada Hargreaves é artista eletrônico graduado em Artes Visuais pela Universidade de Brasília, Gastronomia pela UniEuro e gambiarra pela vida. Produz objetos e instalações eletrônicas individualmente e em participação com o grupo MediaLab/UnB.

MAIS INFORMAÇÕES : prahladdasa.wixsite.com/meusite

Lorena Ferreira é artista sonora, musicista e professora de artes. Doutora bolsista da CAPES em Artes pela Universidade de Brasília e História e Artes pela Universidad de Granada.

MAIS INFORMAÇÕES : lorenaferreira.gitlab.io



FAKE NEWS

<Prahlada
Hargreaves &
Lorena Ferreira>

2018



MAESTRO

<Guilherme Lazzaretti> 2023



ACESSO AO ÁUDIO

A figura do maestro é indispensável para a coesão da atividade musical simultânea, que abrange muitos músicos atuando colaborativamente. A série de gestos realizados na dinâmica de tradução dos códigos motores em interpretação sonora, têm como principal atribuição orientar e reger a execução da música orquestral, que nesta obra serviram de motivação para a proposta interativa do trabalho.

A linguagem corporal — que traduz nuances e sutilezas do andamento musical, e também é o impulso motor que incita a propagação do som pela ação do músico em seu instrumento — é aqui transposta para um espaço virtual de performance musical.

O trabalho é constituído de um sensor de movimento (Kinect), que recebe informações dos gestos dos braços e mãos do interator (aqui na posição de maestro), que são posteriormente convertidos em dados interpretados por um programa que determina os limites e respostas desses movimentos.

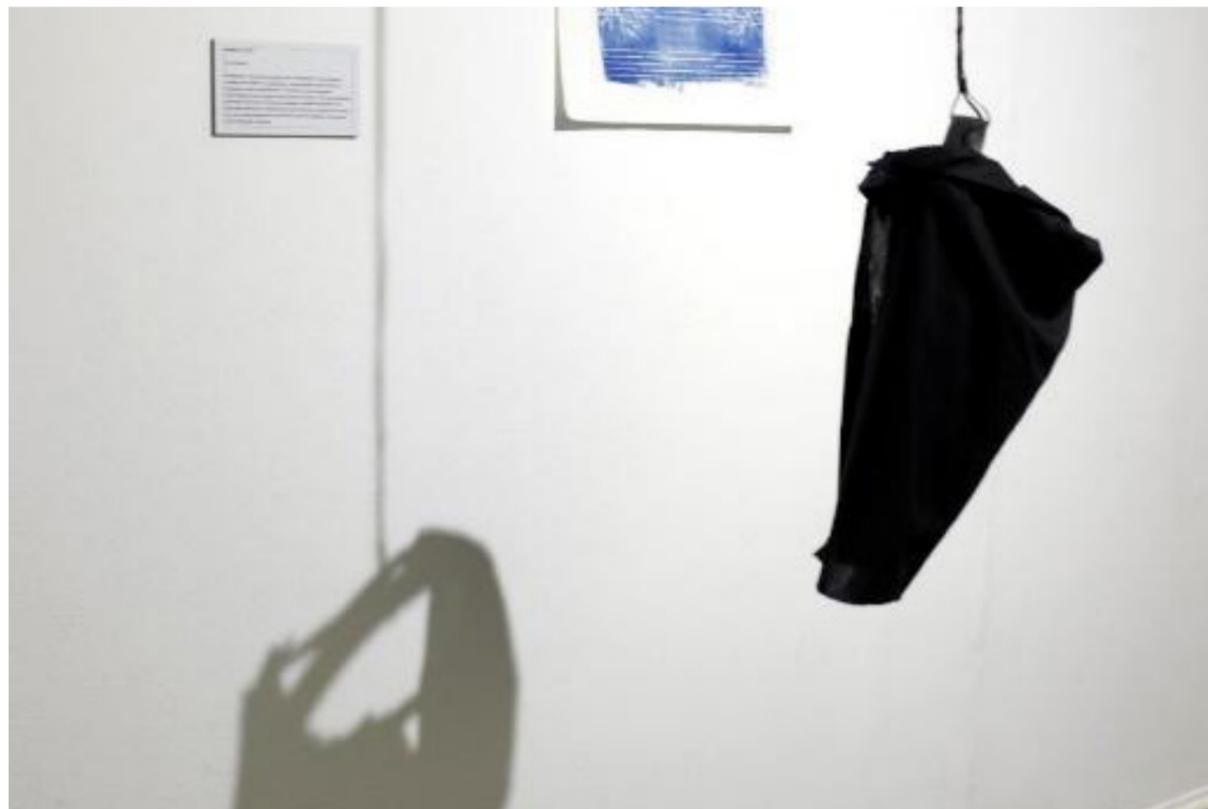
A concepção do trabalho contou com a programação de dois osciladores de frequência, um de onda senoidal, e outro, de onda quadrada, controlados respectivamente por cada uma das mãos. Partindo de um centro imaginário, a altura das notas (grave ao agudo) se altera conforme a posição das mãos se afasta do corpo no eixo horizontal. O eixo vertical condiciona a amplitude (intensidade) dos sons emitidos pelos dois osciladores. Reunindo estes dois parâmetros, a obra permite a manipulação das frequências de cada um dos osciladores, abrangendo uma gama de possibilidades que vai do fraco para o intenso, e do grave para o agudo, regulados por cada uma das mãos que atuem na frente do sensor, emitindo a resposta sonora dos gestos através de um amplificador.



MAESTRO
<Guilherme
Lazzaretti>
2023

Guilherme Lazzaretti é doutorando no PPGAV do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, na linha de Arte e Tecnologia. Sua pesquisa e produção artística consistem nas relações entre som e imagem e formas de interação entre esses domínios.

MAIS INFORMAÇÕES : quizztt.bandcamp.com



BREVE

<Ana Moravi> 2023



ACESSO AO ÁUDIO

O som como entidade autônoma que suscita curiosidade, abre a possibilidade, pela repetição, de revelar novos aspectos, inclusive criados pelo nosso inconsciente. Como os sons, as emoções estão intimamente ligadas à percepção e a forma como nos relacionamos com a realidade. Torna-se um espaço instigante de investigação, pensar as formas como determinados sons afetam nossa resposta emocional e podem ampliar os campos da comunicação e interação anímica com o mundo. Breve é uma instalação sonora que propõe uma investigação e apropriação estética de padrões respiratórios e paisagens sonoras, incorporando sons naturais e sintéticos, para experimentar a criação de uma paisagem estereofônica que evoque uma resposta emocional. São apresentadas paisagens sonoras de fontes primárias, coletadas no Parque Ecológico Olhos D'água em Brasília, DF e áudios educativos de ausculta pulmonar, contrapondo sons internos e externos ao corpo, em um deslocamento dos contextos sonoros originais, buscando uma fabulação sonora abstrata. Busca-se pensar como um objeto sonoro pode nos dizer das respostas emocionais



BREVE

<Ana Moravi>

2023

Ana Moravi é produtora e pesquisadora, nascida em Belo Horizonte, MG. Doutoranda em Artes Visuais pela IDA/UNB. Vive e trabalha em Brasília, Distrito Federal, com artes visuais, cinema e arte-educação. Mestre em Arte e Tecnologia da Imagem pela EBA/UFMG. Produziu a Mostra Horizontes Transversais (2014), lançando o livro Horizontes Transversais - artistas da imagem e som em MG (2000-2010).

MAIS INFORMAÇÕES : anamoravi.wixsite.com/anamoravi



(RE)PIXELANDO LEMBRANÇAS

<Calado Tavares> 2023

O trabalho traz uma reflexão do autor ao se sentir míope dentro de uma relação amorosa e não conseguir se colocar no lugar de sua parceira. A obra sonora parte de um cartão, uma lembrança de um desentendimento que mais para frente culminaria no término da relação. Ao modificar a resolução deste cartão até sobram apenas pontos em pixels, estes são ressignificados como diretrizes para uma composição de uma obra sonora que é construída com base nos pontos fortes dos traços de uma caneta sobre um plano.

Neste sentido, o procedimento de sonificação da imagem é executado com o intuito de não se perder a conexão com o cartão. Ao ver o objeto, o autor rememora aquele momento que, por sua vez, não é tão claro quanto o texto ali contido. Com o objetivo de igualar a imagem visualizada com a pouca clareza de suas lembranças vividas, o artista reduz a resolução do cartão até chegar a cerca de 1% da imagem original. O texto que originalmente foi escrito à mão se transforma em pontos que, por sua vez, são transformados em linguagem MIDI, tornando-se, assim, a base de uma composição.

Dessa maneira, antes de mais nada, está é uma obra sobre a experiência de um artista em reviver um momento e (re)significá-lo em uma obra sonora. Nesta ressignificação, o artista dialoga com sua pesquisa em andamento que propões maneiras distintas de integrar música e imagem em vários contextos.



**(RE)PIXELANDO
LEMBRANÇAS**
<Calado Tavares>
2023

Calado Tavares é contrabaixista, violonista, compositor, game designer e mestrando em música pelo PPG-MUS da Universidade de Brasília. Possui bolsa PDPG-CAPES.



OMAGGIO A TARTINI

<Antenor Ferreira> 2023



ACESSO AO ÁUDIO

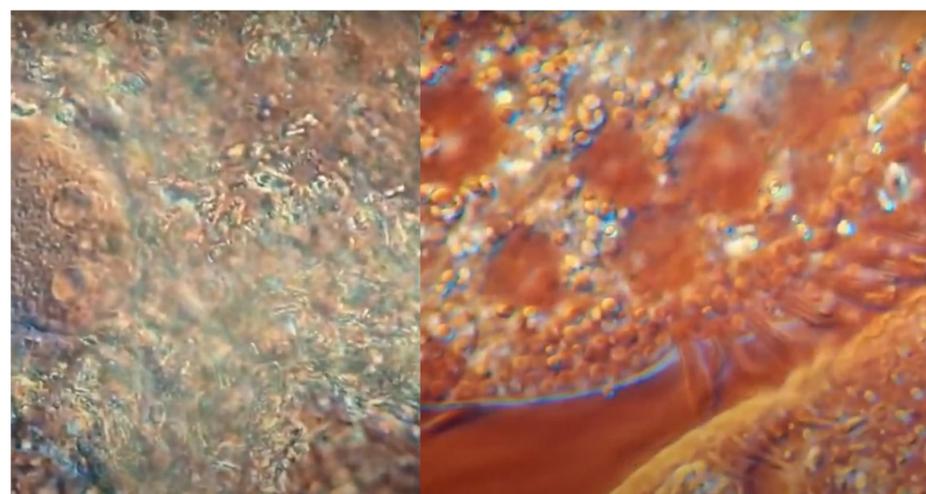
A obra apresenta um processo de sonificação por meio do qual os sons inaudíveis das frequências de movimentação de culturas de células são trazidos para uma faixa sonora audível por meio de um processo chamado “sons diferenciais”.

Neste trabalho, foram gravadas, em microscópio digital de alta resolução, algumas imagens da movimentação das moléculas de água em diferentes temperaturas. As amostras de água foram coletadas nas torneiras e bebedouros da Universidade de Brasília e mostram os micro-organismos (coliformes fecais) presentes nestas amostras. A vibração das moléculas de água (que em temperatura ambiente é de aproximadamente 2.45 giga hertz) são modificadas com o aumento ou diminuição da temperatura e, com a movimentação dos microorganismos presentes. Essa frequência de vibração está fora do limiar de audibilidade do ser humano, que vai de cerca de 20 hertz até, aproximadamente, 20.000 hertz. Desse modo, há a diferença frequencial entre a vibração em temperatura ambiente e a vibração com a temperatura alterada pela movimentação dos microorganismos. Essa diferença em frequência é chamada de som diferencial, ou seja, o resultado da subtração das frequências concorrentes. Esse som diferencial, por sua vez, encontra-se no âmbito da gama de frequências audíveis pelo ser humano. Desse modo, os sons percebidos nesta obra são pequenas variações na região grave dos sons diferenciais.

O título da obra reverencia o compositor italiano Giuseppe Tartini (1692-1770), o primeiro músico a perceber e a escrever sobre os sons diferenciais.

Antenor Ferreira é compositor, percussionista, pesquisador e professor da UnB. Possui bolsa em produtividade nível PQ1 do CNPq e coordena o MediaLab-UnB. Suas pesquisas envolvem as relações de interação e convergência entre som e imagem, tendo foco, sobretudo, nas linguagens áudio-visuais, tais como, visual music, vídeo arte, música para cinema e teatro.

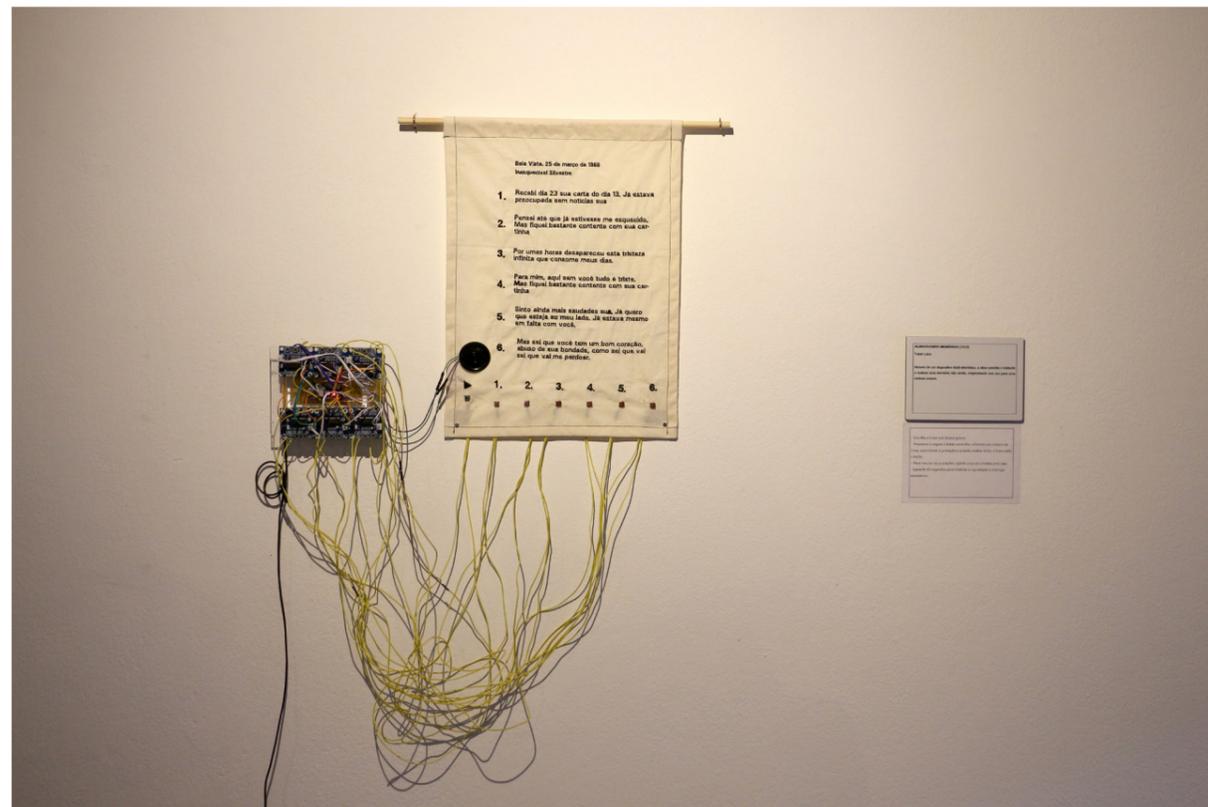
MAIS INFORMAÇÕES : antenor.mus.br



**OMAGGIO A
TARTINI**

<Antenor Ferreira>

2023



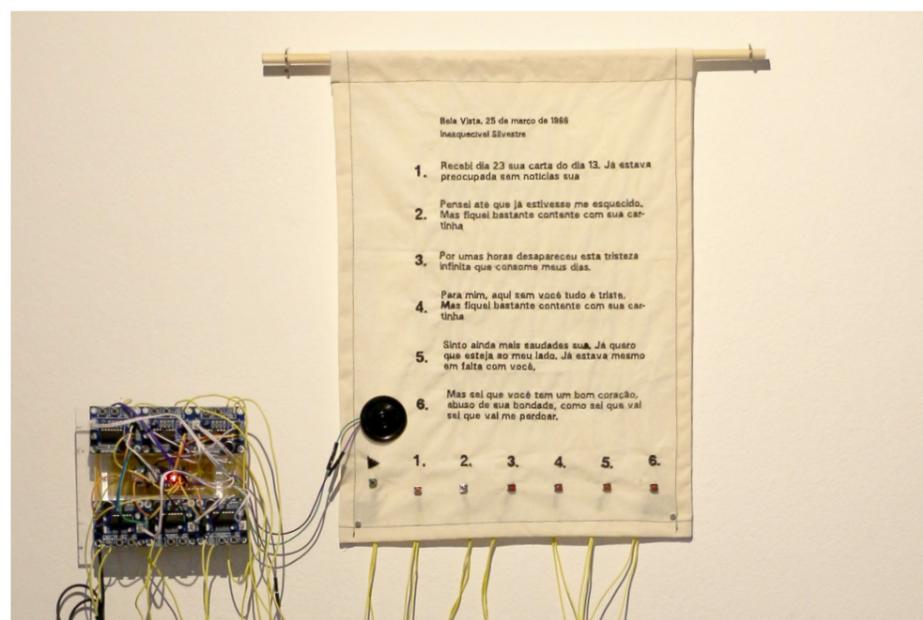
ALINHAVANDO MEMÓRIAS

<Tainá Luize> 2023



ACESSO AO ÁUDIO

A obra têxtil eletrônica convida os visitantes a contribuírem para uma experiência de costura sonora ao lerem trechos selecionados de cartas antigas. Ao se aproximarem do dispositivo, o público tem a oportunidade de gravar uma parte da carta bordada no tecido. Essa carta pertence a uma coleção de correspondências trocadas entre os avós da artista desde 1961, e foram redescobertas após a morte de ambos em decorrência da COVID-19. O trabalho faz uso de materiais simples e de baixa tecnologia, que acentuam sua mensagem sobre conexão e memória. Um microfone e um alto-falante low-fi são os principais componentes da instalação, que permite uma experiência sensorial íntima e delicada. A necessidade do visitante se aproximar fisicamente da obra para ouvir a costura sonora cria uma proximidade emocional com as vozes gravadas e com o objeto em si. Essas características evocam a sensação de um sussurro íntimo, reforçando a ideia de que a obra é uma maneira de se conectar com as histórias e memórias de outras pessoas. Através desse processo de interação, o público participa de um processo colaborativo de criação, onde suas vozes se juntam a outras para criar uma costura sonora coletiva. O resultado é uma obra que evoca intimidade e conexão com o passado, convidando os visitantes a refletirem sobre as perdas e reativarem memórias esquecidas e não lembradas.



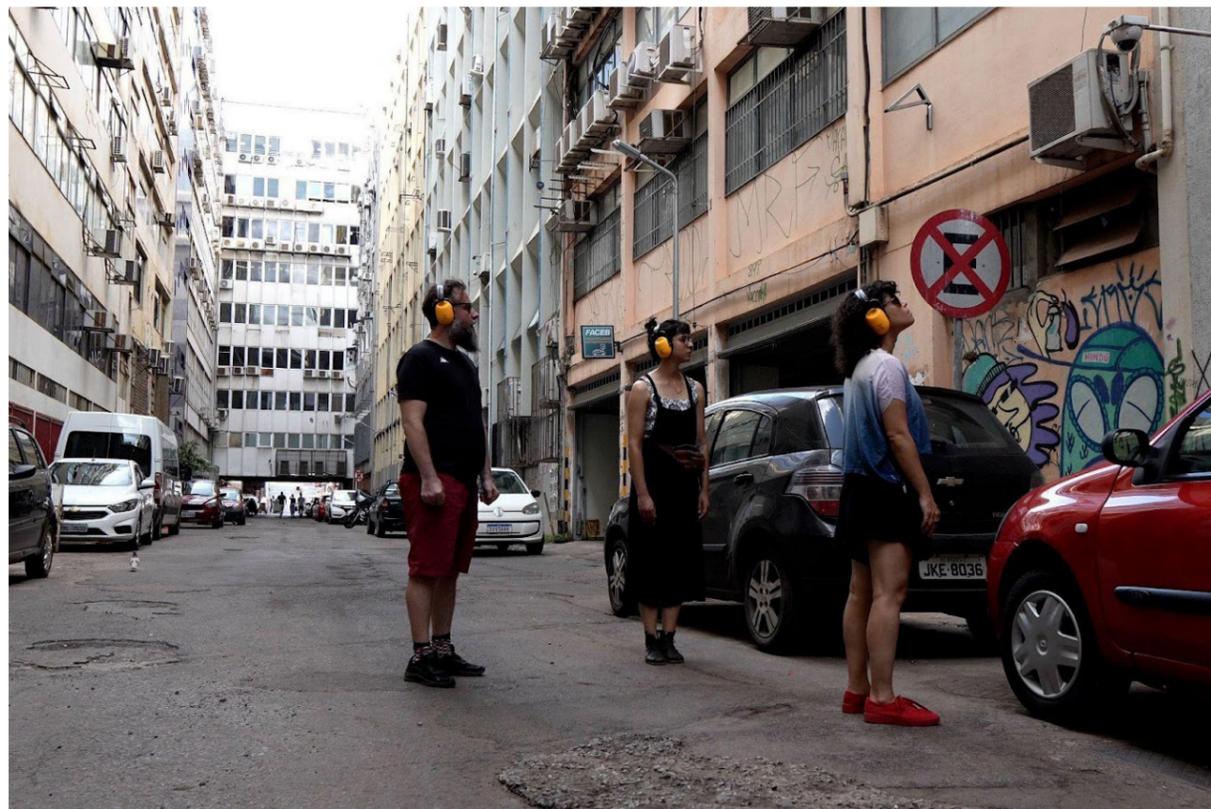
ALINHAVANDO MEMÓRIAS

<Tainá Luize>

2023

Designer de Moda pelo Instituto Federal de Brasília e mestranda em Artes Visuais na Universidade de Brasília.

MAIS INFORMAÇÕES : [instagram.com/tainaluize](https://www.instagram.com/tainaluize)



RUÍDO DE FUNDO



ACESSO AO ÁUDIO

<Camila Torres & Marcia Regina> 2023

Ruído de Fundo é uma pesquisa poética que busca a sensibilização da escuta e das demais sensações corpóreas ativadas ao longo de uma caminhada, diluindo fronteiras entre a esfera do íntimo, do corpo e a urbanidade. Seu processo criativo contempla o conceito de site specific, se apresentando como uma experiência de intervenção urbana em diálogo com um determinado local. Os caminhantes, portando abafadores de ruídos, se deslocam de forma supostamente silenciosa por um trajeto e ações previamente estabelecidas, que se contraem e se dilatam à medida que os participantes se dispõem à mistura entre exterior e interior, deriva guiada por outras possibilidades de escuta.

O trabalho oferece uma lente de aumento para o corpo, que passa a ser um receptor de sonoridades de maneira integrada, não restringindo a escuta apenas aos ouvidos. Nessa proposta, é ativada a escuta pelo corpo à medida que mãos, pés, dedos, queixos, objetos adicionados ao percurso investigam possibilidades de troca e escuta do espaço. Ruído de Fundo também é uma provocação às relações subordinadas ao contexto urbano, visto que é impossível haver silêncio na cidade, bem como internamente. Propomos, então, outros diálogos entre corpos urbanos e humanos.



RUÍDO DE FUNDO

<Camila Torres &
Marcia Regina>

2023

Registro Fotográfico: Natan Gabriel

Camila Torres realiza doutorado em Artes Visuais pela Universidade de Brasília, é mestre em Design e professora do Centro Universitário IESB.

MAIS INFORMAÇÕES : camilatorres.com.br

Marcia Regina é multiartista e desenvolve trabalhos em dança, teatro, cinema, performance e artes visuais. No momento realiza mestrado em Artes Visuais pela Universidade de Brasília.

MAIS INFORMAÇÕES : ciavicerias.com



MUS_GO

<Artur Cabral> 2022



ACESSO AO ÁUDIO

Mus_GO é um objeto interativo que compõem a investigação teórica-prática a respeito das questões relacionais entre humano, ambiente e outros seres . A obra parte das novas possibilidades de arranjos entre humanos, máquinas e musgos para fabular sobre um sistema de processamentos de estímulos exógenos e endógenos, a partir das relações entre máquina e organismos dentro de uma perspectiva de rede.

O trabalho é um organismo híbrido que envolve máquinas, plantas e seres humanos, trabalhando em conjunto para permitir a emergência de um novo ecossistema. Permeado por uma colônia de musgos e um sistema computacional, a instalação luminosa interage com o público e com o espaço através de sensores e atuadores.

O sistema é inspirado em um biorreator de imersão permanente, projetado computacionalmente e impresso em polímero de ácido polilático, a partir dessa estrutura são cultivados tecidos vegetais de musgos em frascos rodeados por raízes artificiais que emitem luz, isto é, tubos de plásticos semi translúcidos preenchidos por leds endereçáveis.



MUS_GO

<Artur Cabral>

2022

Artur Cabral é artista computacional e pesquisador, mestre em Artes Visuais pela Universidade de Brasília (2020) e doutorando na linha de pesquisa em Arte e Tecnologia. Faz parte da equipe do Medialab/UNB, onde explora a relação entre máquinas e formas de vida naturais por meio de interfaces e poéticas computacionais.

MAIS INFORMAÇÕES : artur-cabral.com

PERFORMANCES EM ARTE SONORA



IANNI LUNNA
2023



**ANTENOR
FERREIRA E
LUCAS CALADO**
2023



LUCAS CALADO
2023



**GUILHERME
LAZZARETTI**
2023

*Performances realizadas na Casa da
Cultura da América Latina (CAL) dia
10 fevereiro de 2023.*

