

imaginários sonoros [5]



Desde 2018, o projeto ***imaginários sonoros*** apresenta trabalhos de docentes, discentes e pesquisadores/as da **UFMG** e artistas convidados/as em apresentações que integram instrumentos/voz ao vivo, música eletroacústica e audiovisual, processamento/síntese de áudio e vídeo em tempo real, artes digitais e outras experimentações envolvendo tecnologias computacionais e interações com outras linguagens artísticas.

O projeto já resultou na realização de mais de 30 projetos criativos, muitos relacionados com pesquisas de docentes, pesquisadores e discentes de graduação e pós-graduação da **Escola de Música da UFMG**.

As realizações artísticas e as soluções tecnológicas elaboradas para sua realização estão relacionadas com projetos de pesquisa financiados pela **FAPEMIG** e pelo **CNPq**, com os grupos de pesquisa **LaPIS** e **CrIS**, com o **Espaço de Criação e Investigação Sonora (ECrIS)** e com disciplinas voltadas à Música Eletroacústica e aos Sistemas Musicais Interativos, ofertadas nos cursos de Graduação e Pós-Graduação da **Escola de Música da UFMG**.

Para acompanhar as atividades do ***imaginários sonoros*** e do **Espaço de Criação e Investigação Artística**, siga o instagram do **CPMC, Centro de Pesquisa em Música Contemporânea**:

[@cpmp.ufmg](https://www.instagram.com/cpmp.ufmg)

Belo Horizonte/MG, 28 de junho de 2024, 19h30
ECrIS / Conservatório UFMG

imaginários sonoros

Belo Horizonte/MG, 28 de junho de 2024, 19h30

Conservatório UFMG

Centro de Pesquisa em Música Contemporânea – CPMC

Espaço de Criação e Investigação Sonora – ECriS

1. *Guerreira das Pedras* (2024)

saxofone, vídeo, dança e eletrônica ao vivo.

Felipe Romagna

(Porto Velho, 1984)

Felipe Romagna, saxofone e eletrônica

Serena Rocha, dança

Borboletas se alimentam de lágrimas. Essa é uma das curiosidades que motivaram a construção da peça **Guerreira das Pedras**. Nosso objetivo foi dar voz aos sons que nos passam despercebidos. Com uso de *Machine Learning* buscamos a interação entre saxofone, dança e vídeo em uma espécie de modulação contínua entre os sujeitos e instrumentos da peça.

2. *sem título* (2024)

violão, mãos e projeção

Caio Campos

(Belo Horizonte, 1996)

Caio Campos, violão

Um sistema interativo tenta jogar com parâmetros da percepção de uma performance ao violão.

3. *MID!"BC2N**7RØL1ER* (2024)

vídeo e áudio octafônico

Fellipe M. Martins

(Araçuaí, 1990)

Um controlador MIDI é alterado para que cada um dos seus atuadores (knobs, faders, botões e encoders) promova alterações nos valores dos outros, além de alterar os seus próprios, gerando assim um sistema caótico e impossível de ser controlado de forma determinística. Assim, o (des)controlador, antes apresentando valores digitais grosseiramente graduados, passa a se tornar um sistema fluido e dinâmico, capaz de conduzir diversos processos sonoros a variados estados de existência.

4. *miniatura1* (2024)

para faces/vídeo

Caio Campos

(Belo Horizonte, 1996)

Caio Campos, Eliza Renner, Angel Blanco

faces

Rostos são fontes de expressão em diversas performances, sejam elas artísticas ou as mais corriqueiras e diárias. Essa peça é uma primeira exploração de faces em que os músculos faciais, com suas complexidades e limitações de movimento, são tomados como materiais base de uma composição performada em 'uníssono' por três rostos, buscando outras possíveis articulações de expressão. Algumas destas, talvez, próximas de uma musicalidade.

5. *aér* (2024)

bandoneón, vídeo/áudio interativos e sistema octafônico

José Henrique Padovani

(São Paulo, 1981)

Francisco Cesar, bandoneón

José Henrique Padovani, eletrônica

aér explora poeticamente o bandoneón como artefato/engenharia que funciona ao produzir sopros, ventos, inalações, expirações. Para isso, explora processos de captura de movimentos e informações musicais via escuta/visão/aprendizado de/com máquinas, recursos de desenvolvimento de jogos digitais e ambientes de computação musical em tempo real.

6. *Falhar melhor outra vez* (2024)

bandoneón, vídeo e eletrônica

Francisco Cesar

(Belo Horizonte, 1982)

Francisco Cesar, bandoneón

Um primeiro estudo no campo das artes interativas conjugando literatura, vídeo, performance com bandoneón, música eletroacústica, improvisação instrumental, programação eletrônica e espacialização sonora. Um experimento cênico e musical livremente inspirado nos últimos escritos de Samuel Beckett, como "Worstward Ho" (1983) e "What is the Word" (1989).

7. *esboços* (2024)

vídeo e áudio octafônico

Rogério Vasconcelos

(Belo Horizonte, 1962)

esboços consiste de três vídeos/animações de curta duração, experimentos com modelos de IA para a geração de imagens. Cada vídeo gira ao redor de uma ideia central. A música cria uma camada adicional de sentidos, interagindo com as imagens e intensificando as sensações.

8. *The Everlasting Father* (2024)

Trio e áudio octafônico

Samuel Araújo

(Belo Horizonte, 1998)

Ana Clara Sepúlveda, Soprano

Aurélio Bernardes, Trompete

Nicodemus Gabriel, Violoncelo

Samuel Araújo, Regente

Revisitando o livro de Isaías, que anuncia a vinda do menino Jesus, a peça originalmente se destinava apenas para um grupo de câmara, sem qualquer recurso eletrônico. Contudo, nesta nova versão, é acrescentado um sistema de captação das mãos do regente, a fim de manipular em tempo real os áudios pré-selecionados. A peça ainda faz referências diretas a Händel, Bach e Olivier Messiaen.

Coordenação: José Henrique Padovani e Rogério Vasconcelos

Apoio: CNPq e FAPEMIG