

PROCESSOS CRIATIVOS NO AUDIOVISUAL: COMPONDO E IMPROVISANDO COM “BESPOKE SYNTH” E “OBS STUDIO”

DANILO MAROSTEGA SALVADE¹; RAFAELA EDUARDA HAVEROTH²; EGNER PEREIRA AIRES³; GIANNA DELABARY VIEIRA ALVES⁴; MILENA DE SOUZA CLAVÉ⁵; JAMES CORREA SOARES⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – motoca.sm22@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – haverothrafaela@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – egneraires@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – giannadva@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – milenasouzaclave@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – jcorrea.mus@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta o planejamento de uma videoart colaborativa, que será realizada por Danilo Marostega Salvade, Rafaela Eduarda Haveroth, Egner Pereira Aires, Gianna Delabary Vieira Alves e Milena de Souza Clavé, alunos do curso de Música - Composição da Universidade Federal de Pelotas. A performance musical será improvisada e utilizará o software BespokeSynth¹ como ferramenta principal de criação sonora. A escolha do BespokeSynth, um software gratuito e open-source, é um reflexo do processo de democratização das ferramentas tecnológicas, permitindo que compositores independentes tenham acesso a tecnologias de criação musical sem custos elevados.

O projeto é inspirado na metodologia do Grupo de Improvisação Livre (GIL), coordenado pelo Prof. Dr. Felipe Merker Castellani, conforme descrito no artigo “Som, racialidade e território: dispositivo de racialidade e pedagogia da emergência no ensino superior em música.” O GIL promove a improvisação e a colaboração como metodologias centrais para romper com paradigmas eurocêntricos e acadêmicos na educação musical, visando a criação de práticas musicais pautadas por referências afrodiáspóricas e contra-hegemônicas (CASTELLANI, 2023). Essas práticas se alinham com as ideias de uma educação musical libertadora, influenciada por Paulo Freire, que incentiva os músicos a explorarem novas sonoridades, desvinculando-se das normas convencionais da música erudita europeia.

Além disso, a produção da videoart como forma de documentar a performance, possui uma longa tradição nas artes multimídia. Um dos exemplos mais notáveis foi o trabalho de John Cage, que explorou a interseção entre som, imagem e performance, criando obras que iam além da música tradicional. Cage desafiou as fronteiras entre as artes, integrando elementos visuais e corporais em suas apresentações, como discutido por Christopher Shultis em “Silencing the Sounded Self: John Cage and the American Experimental Tradition (1998).” As práticas de Cage inspiraram gerações de compositores e artistas a pensarem suas criações como eventos multiartísticos, onde o audiovisual desempenha um papel fundamental na experiência do público. O uso de videocliques musicais e de videoart na produção contemporânea também se alinha à essa perspectiva,

¹ Bespoke é software de síntese modular. Ele contém um monte de módulos, que você pode conectar para criar sons.

trazendo a música para diferentes públicos e explorando novas possibilidades narrativas. Como argumenta Carol Vernallis em “Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema (2013)”, “os videoclipes musicais se tornaram uma forma de arte por si só, oferecendo ao público uma nova maneira de experienciar e interpretar a música” (VERNALLIS, 2013, p. 87). A videoart planejada para este projeto visa explorar esse potencial, integrando som e imagem para criar uma experiência multiartística envolvente.

2. METODOLOGIA

O projeto, ainda em fase de planejamento, será realizado por meio de uma performance colaborativa e improvisada. Cada membro do grupo criará um patch² no BespokeSynth, um software modular que permite a criação de instrumentos virtuais customizados. Esses patches serão utilizados como ferramentas sonoras durante a performance, com manipulação em tempo real. O BespokeSynth reflete as práticas inovadoras promovidas pelo Grupo de Estudos em Música Eletroacústica, coordenado pelo Prof. Dr. James Correa Soares, que explora o uso de softwares eletroacústicos no contexto de performances colaborativas.

A performance será registrada em vídeo e áudio. A gravação das telas dos músicos será realizada utilizando o software OBS Studio³, capturando as interações e ajustes feitos durante a improvisação. Além disso, a gravação em vídeo de cada performer será realizada com câmeras, possibilitando a documentação audiovisual completa do processo criativo. Como destaca Auslander (2008), “a documentação em vídeo permite que a performance seja revisitada de maneiras que ampliam o entendimento da interação entre os músicos e as ferramentas tecnológicas” (AUSLANDER, 2008).

A gravação do áudio será realizada em um computador dedicado, utilizando softwares como Ableton Live ou Reaper⁴, com faixas independentes para cada músico, permitindo um controle preciso na mixagem e masterização. A documentação audiovisual de performances musicais não apenas preserva o momento criativo, mas também oferecerá uma plataforma para a análise detalhada das interações entre os músicos e a tecnologia.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados esperados deste projeto incluem a produção de uma videoart que documentará a performance colaborativa. A gravação da performance será realizada com o objetivo de captar tanto o processo sonoro quanto as interações visuais entre os músicos e suas ferramentas tecnológicas. A escolha pelo formato de videoart foi influenciada pelas restrições do congresso, que não permite apresentações artísticas em grupo. Esse formato garante que a essência colaborativa do projeto seja preservada e documentada para posterior análise e divulgação.

² É um termo abrangente dentro de um contexto de programas para computador. Neste caso, patch refere-se a um sistema criado dentro do software BespokeSynth, seja um emulador de um instrumento virtual, um sequenciador de notas, cadeia de efeitos, moduladores de som, etc.

³ Software livre e de código aberto para gravação de vídeo e transmissão em tempo real.

⁴ Ableton LIVE e Reaper são DAWs (digital audio workstation/estação de trabalho de áudio digital). Ambos são descritos como softwares com ferramentas de gravação, edição, processamento, mixagem e masterização de áudio multipista e MIDI.

O vídeo, além de servir como registro, proporcionará uma oportunidade de estudo e análise crítica. A gravação audiovisual de performances musicais serve tanto como registro histórico quanto como um recurso analítico para a compreensão dos processos criativos. Isso permitirá uma análise detalhada da improvisação em grupo, das dinâmicas colaborativas e do papel do software BespokeSynth na criação de sons únicos e texturas eletroacústicas. Dessa forma, o videoart não só cumpre o propósito de registro, mas também amplia as possibilidades artísticas do projeto, permitindo que diferentes públicos possam apreciar e interpretar a obra.

A manipulação sonora durante a pós-produção, facilitada pelo uso de faixas independentes de cada performer, permitirá um controle preciso sobre a mixagem e a qualidade sonora da gravação final. Segundo Théberge (1997), “a tecnologia digital oferece aos compositores possibilidades ilimitadas para criar, manipular e aprimorar sons durante o processo de produção musical” (THÉBERGE, 1997).

4. CONCLUSÕES

A produção da videoart colaborativa, ainda em fase de planejamento, reflete os princípios de uma educação musical libertadora, alinhada aos ideais do Grupo de Improvisação Livre (GIL) e do Projeto em Música Eletroacústica. O uso do BespokeSynth, destaca a importância da democratização das ferramentas tecnológicas, permitindo que músicos e compositores de diferentes contextos socioeconômicos tenham acesso às mesmas oportunidades de criação e produção musical.

Além disso, o registro audiovisual da performance servirá como uma fonte valiosa tanto para análise acadêmica quanto para divulgação em plataformas digitais, ampliando o alcance do projeto. O videoart permitirá que o público e os pesquisadores revisitem a performance e a analisem a partir de diferentes perspectivas, oferecendo uma visão crítica sobre a improvisação colaborativa e a utilização de ferramentas digitais na música contemporânea.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSLANDER, P. **Liveness: Performance in a Mediatized Culture**. Routledge, 2008.

CASTELLANI, F. M.; SOARES, G, R. Som, racialidade e território: dispositivo de racialidade e pedagogia da emergência no ensino superior em música. In: **ABEM – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MUSICAL**, Ouro Preto, 2023. Anais do Congresso Brasileiro de Associação Brasileira de Educação Musical, Ouro Preto, 2023.

SHULTIS, C. **Silencing the Sounded Self: John Cage and the American Experimental Tradition**. Northeastern University Press, 1998.

THÉBERGE, P. **Any Sound You Can Imagine: Making Music/Consuming Technology**. Wesleyan University Press, 1997.

VERNALLIS, C. **Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital Cinema.** Oxford University Press, 2013.