

Música Eletroacústica Experimental

Felipe Garcete ¹, Prof. DR. E.F.Fritsch ²

¹ Autor , Música, UFRGS

² Orientador

INTRODUÇÃO

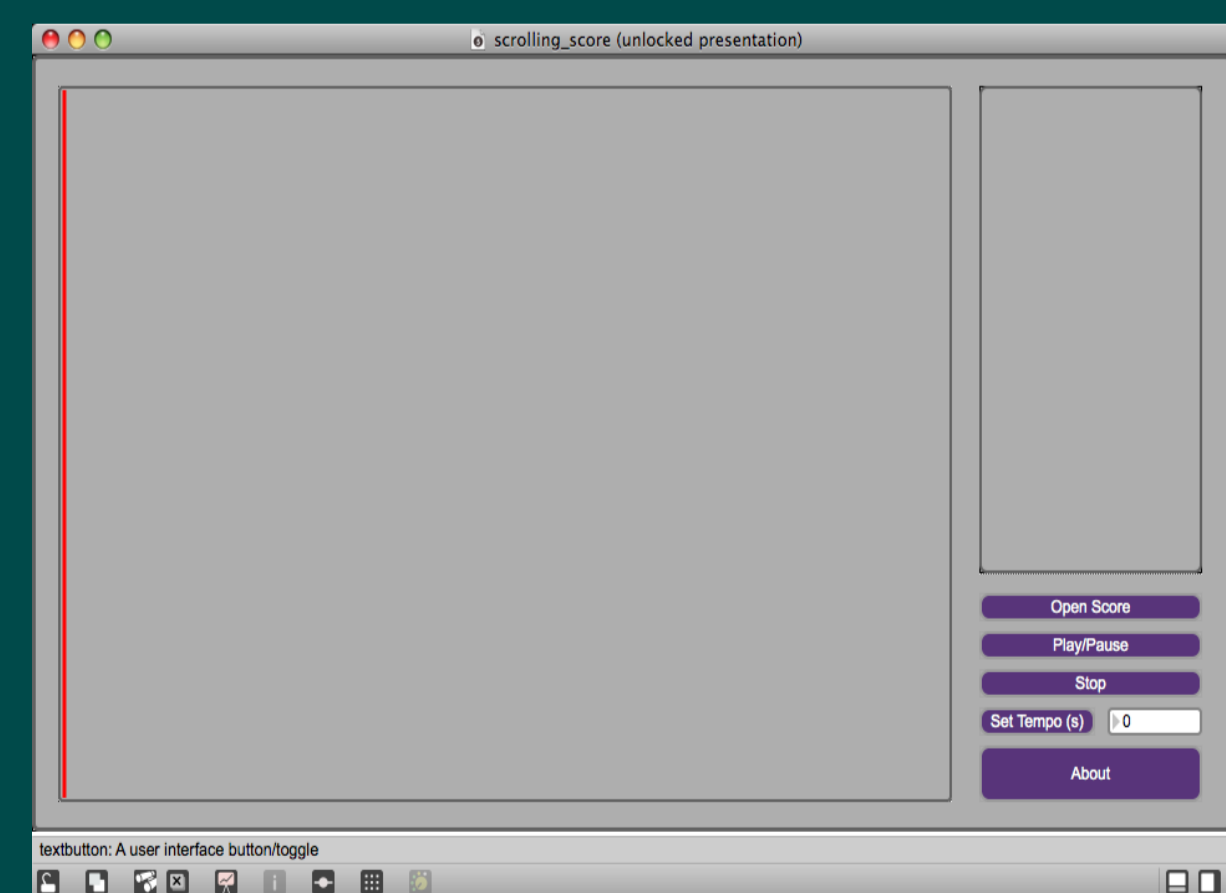
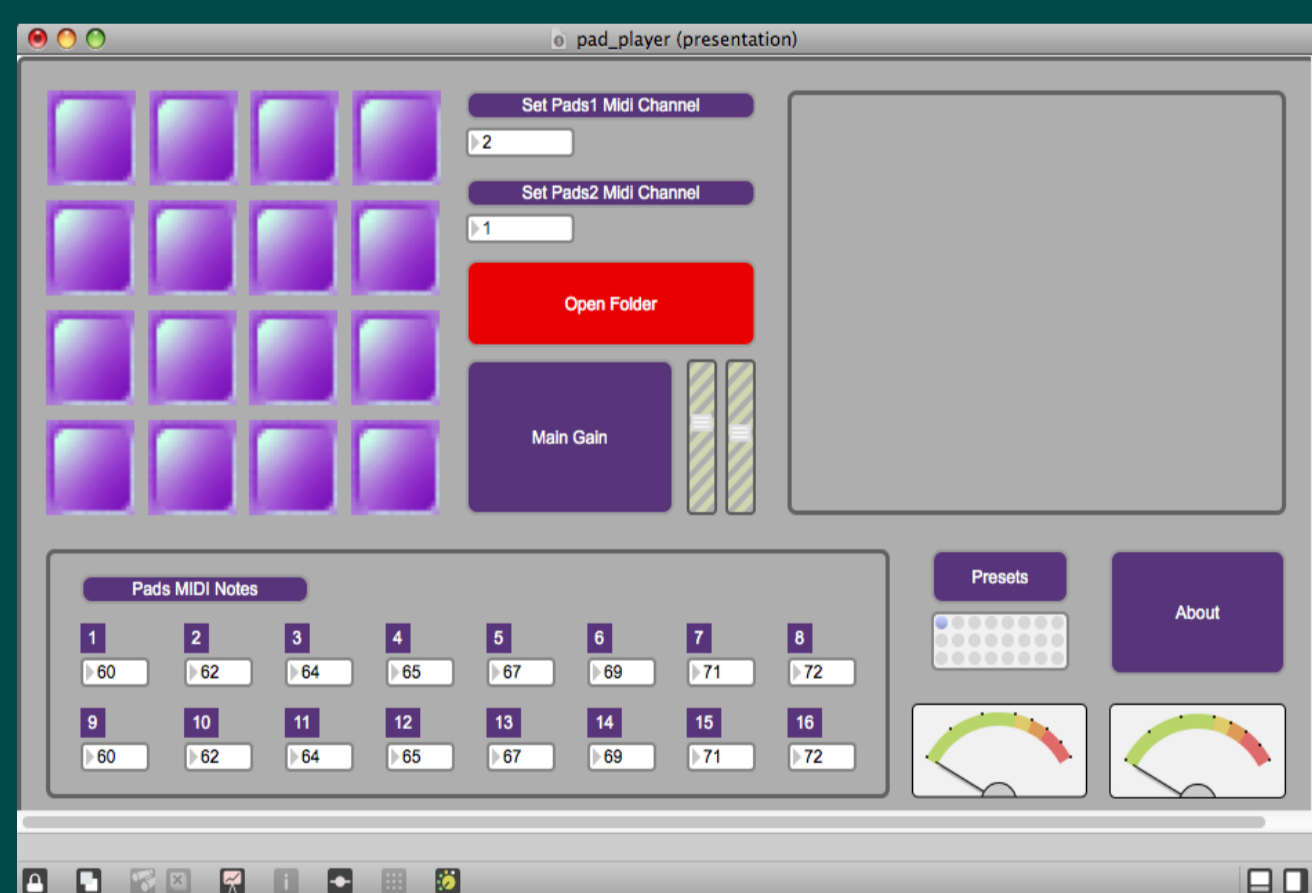
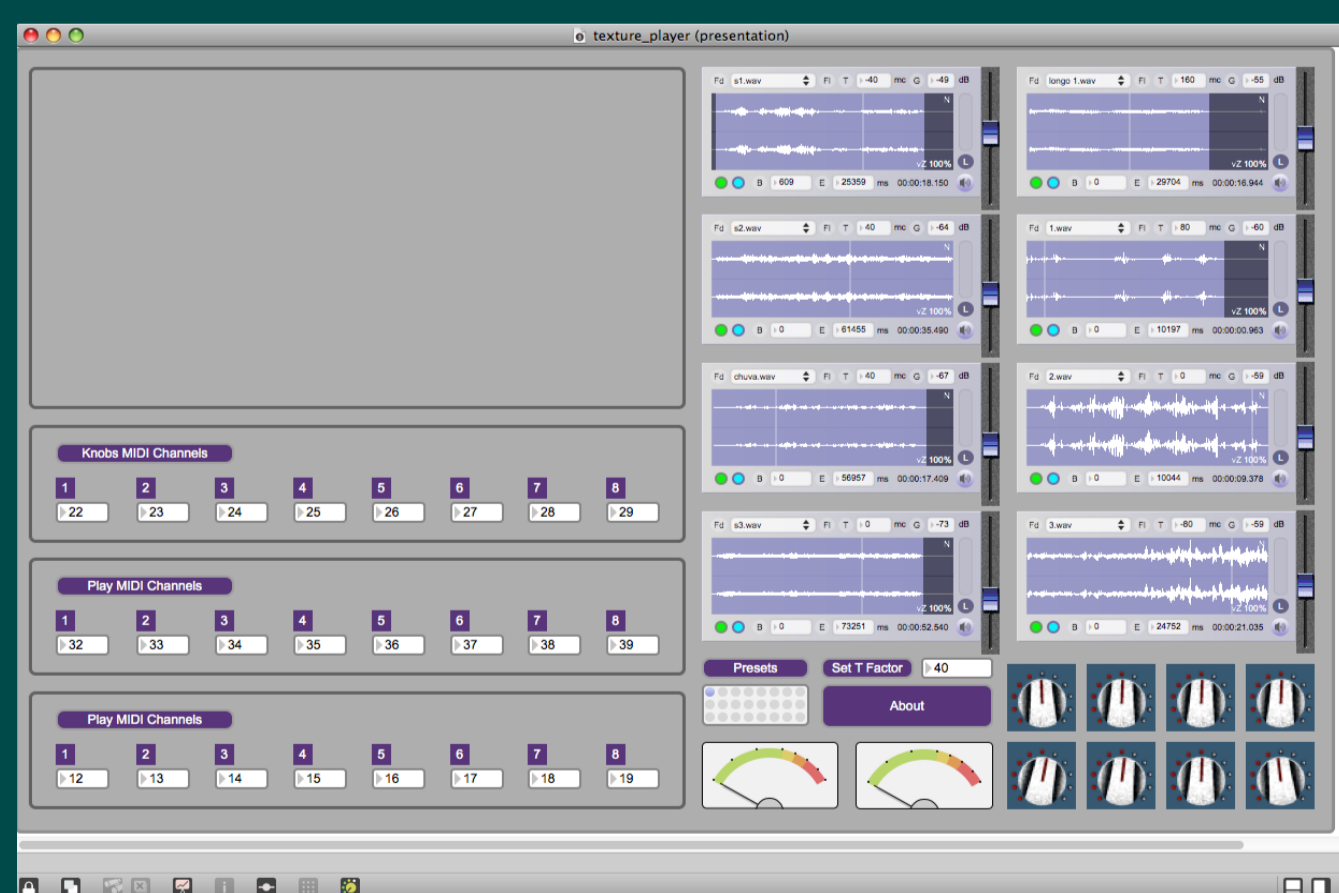
A pesquisa faz parte do projeto “Música Eletroacústica Experimental” desenvolvida no Centro de Música Eletrônica. A pesquisa tem como objetivo investigar recursos e fontes sonoras para a criação de uma peça eletroacústica utilizando o ambiente de programação visual para música MAX/MSP. Para isso foram pesquisados sintetizadores e processadores vst freeware que tivessem sonoridade diferenciada e fossem compatíveis com o programa em questão.

METODOLOGIA

- 1) Selecionar e estudar plugins VST/VSTi gratuitos que forneçam materiais musicais e recursos de processamento de áudio para uma composição compatíveis com o programa MAX/MSP v6. Inicialmente foram selecionados plugins dos arquivos do Centro de Música Eletrônica e depois de diversos bancos de software musical na WEB.
- 2) Testar a funcionalidade e a compatibilidade dos plugins com o software musical Max/MSP 6.
- 3) Utilizar os plugins escolhidos para obter materiais musicais e recursos de processamento de áudio para a composição.
- 4) Desenvolver patches em MAX/MSP para reproduzir e acionar os plugins pesquisados em tempo real, além de desenvolver patches híbridos, combinando estes plugins de síntese e processamento em tempo real.
- 5) Pesquisar sites de compositores que disponibilizem patches para composição musical. Foi selecionada a biblioteca de algoritmos para composição de Karlhein Essl. Posteriormente foi feita uma avaliação dos algoritmos que poderiam servir para produzir sequências musicais com diferentes graus de aleatoriedade e imprevisibilidade rítmica e melódica.
- 6) Expandir o catálogo de sons através do processamento de materiais sonoros criados pelos algoritmos em MAX/MSP utilizando o editor de áudio Cubase.
- 7) Desenvolver um patcher para controlar os sons do catálogo em tempo real proporcionando maior controle e flexibilidade para o intérprete da peça.
- 8) Elaborar a composição musical para ser executada em tempo real através do computador controlado pela superfície de controle AKAI MPC.
- 9) Apresentar publicamente a obra completa na Sala dos Sons através de um sistema de difusão sonora 8.0.

RESULTADOS

- A produção de um catálogo constituído tanto por sons originais criados pelos algoritmos em MAX/MSP quanto por sons transformados por plugins;
- A implementação do algoritmo de controle MIDI para MAX/MSP que está sendo usado em ensaios para controlar os sons do catálogo, ainda em fase de testes. O patcher em Max/MSP resultante do algoritmo para controle MIDI foi desenvolvido em conjunto com a equipe de pesquisadores do CME mapeando os botões deslizantes e potenciômetros da superfície de controle externo AKAI MPC. Através dessa ligação entre a superfície de controle e a interface do software musical esperamos poder disponibilizar várias possibilidades de controle dos sons em tempo real para o compositor e o intérprete de música eletroacústica.



Patchers criados em MAX/MSP para utilização com o controlador externo AKAI MPC

REFERÊNCIAS

- COLASANTO, Francisco. Max/MSP: Guía de Programación para Artistas. Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras. 2010
- WISHART, Trevor. On Sonic Art . Routledge, 1996.
- LANDY, Leigh. Understanding the Art of Sound Organization. The MIT Press, 2007.
- EMMERSON, Simon. The Language of Electroacoustic Music . Palgrave Macmillan, 1986.
- MIRANDA, Eduardo Reck. Composing Music with Computers. Focal Press, Oxford, 2001.
- Cycling '74 MAX<cyclin74.com> acesso em 20 de setembro de 2015
- VST4free <www.vst4free.com> acesso em 6 de outubro de 2014
- Karlhein Essl <www.essl.at/works/rtc.html> acesso em 11 de abril de 2015