



A0048

INTERATIVIDADE EM OBRAS MUSICAIS PROPICIADA POR AMBIENTE COMPUTACIONAL

Adriano Claro Monteiro (Bolsista FAPESP) e Prof. Dr. Silvio Ferraz Mello Filho (Orientador), Instituto de Artes - IA, UNICAMP

O presente estudo objetiva o entendimento, contextualização e aplicação dos conhecimentos obtidos em duas obras do compositor Karlheinz Essl, quais são definidas como instalações interativas, arquitetadas em ambiente MAX/MSP. Para tanto, a pesquisa se presta a compreensão do software MAX/MSP - tipo de ambiente de programação voltado principalmente à produção musical; o estudo das obras: "Lexicon-Sonate" e "Amazing Maze", tanto no que as define em nível de programação computacional, quanto sua contextualização às idéias musicais vigentes, conseqüências e correspondências na esfera ideológica. Se têm como objetivos, uma compreensão apurada de tal conceito de obra musical e a feitura de algumas com concepção similar, refletindo as conclusões obtidas. Até o momento, temos como resultado um estudo conceitual a respeito de interatividade, o estudo pormenorizado do software MAX/MSP, assim como, de um conjunto de "objetos" desenvolvidos por Essl que caracterizam rotinas usuais em suas obras - RTC-library - tendo como produto a realização de um manual para tais. Como produtos finais e em andamento objetivamos a descrição pormenorizada das obras de Essl, assim como a produção de algumas. Espera-se um acréscimo na paleta do aluno, assim como sua colocação crítica sobre tais recursos.

Música - Interatividade - Computacional