



Editorial

Este é o primeiro número da revista online INTERARTE que traz uma seleção de cinco trabalhos de arte computacional multimodal interativa. Todos os trabalhos foram criados por pesquisadores e alunos do Núcleo Interdisciplinar de Comunicação Sonora (NICS). São aqui apresentados 5 artigos acompanhados por vídeos destas apresentações artísticas. Estes trabalhos exploram os recursos computacionais atuais, para promover a criação de apresentações de arte sonora interativa, que envolvam também a ciência e a arte musical, a partir de diferentes contextos e perspectivas, tais como: a análise, o processamento e a síntese sonora; as interfaces gestuais; a utilização de ambientes computacionais de código livre; a performance artística e a multimodalidade.

O primeiro trabalho: "Composição Interativa para Contrabaixo Elétrico e Computador", de autoria de Alexandre Henrique dos Santos, trata da interação entre músico e máquina, sobretudo usando o software de linguagem livre Pure Data (P.D.), o ambiente de programação que permite o processamento em tempo-real de dados de áudio, imagem e controle. A peça foi escrita para contrabaixo elétrico e computador, e pretende descrever o processo de composição e performance deste projeto.

O segundo trabalho: "Variações Sobre o Tema de Asa Branca, para Cavaquinho e Computador" de Aton Damasio, que trata da elaboração de uma peça musical usando como ferramenta o computador. Nela o performer improvisa ao cavaquinho, sob o tema da música "Asa Branca" com aporte computacional que manipula em tempo-real a sonoridade criada.

O terceiro trabalho, de autoria de Eduardo Vinícius Piva Furtado, chama-se "Improvisação de Ventos" e relata a criação de um recital computacional, onde um instrumento acústico (saxofone barítono) interage com a sonoridade gerada por um algoritmo desenvolvido em Pd, num ambiente multimidiático, interativo e híbrido.

O quarto trabalho é de autoria de Jair Teixeira Filho e descreve o projeto de criação de uma peça musical, intitulada "Invenção para Clarinete e PD". Esta é uma experiência de criação em música computacional interativa para um clarinete, em Si Bemol, e um modelo computacional em tempo-real. O objetivo desta obra é trazer conceitos eletroacústicos de criação e interação entre instrumentos musicais e modelos computacionais, criando efetivamente uma música computacional interativa.

Por fim, o quinto trabalho: "Fantasia para Percussão em Cores e Formas", de autoria de Hélio Cunha, relata o processo de composição e performance musical como uma experiência de interação entre arte e tecnologia computacional. O artigo descreve o desenvolvimento do conceito da obra, o processo composicional antes da performance ao vivo, assim como o processo de implementação do algoritmo e o resultado prático alcançado durante a performance.

Esperamos que os trabalhos apresentados neste primeiro número da INTERARTE venham a ser uma fonte inspiradora para os artistas e músicos computacionais, bem como aos que pesquisam, estudam, ou apenas querem se aprofundar nas áreas interdisciplinares que situam-se na fronteira entre a ciência e a arte da arte computacional interativa.