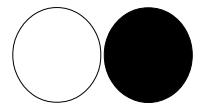


7 MEMÓRIAS IMPRESSAS NO METAVERSO

PARA 7 PERFORMANCES ETERNIZADAS EM REALIDADE AUMENTADA E TAGEAMENTO
E CIRCUNSCRITAS A DETERMINADOS ESPAÇOS DENTRO E AO REDOR DA **BMA**
ACESSO VIA TAGEAMENTO NO GOOGLE 3D E GPS



Coletânea de performances e peças musicais para serem realizadas em um site específico na entrada da BMA, por exemplo, na varanda, na escadaria interna, estas performances serão filmadas em 360 graus para VR (realidade virtual).

Através de ‘tageamento’ no Google maps VR e no Google maps normal, qualquer pessoa pode acessar, através de óculos de VR ou em seu smartphone, tablet, laptop este mesmo evento que ficará disponível até o próximo centenário (!!).

PRINTING MEMORIES IN THE METAVERSE
Imprimindo Memórias no Metaverso

Wilson Sukorski
(Wlsn Skrsk)

O que é RA / MetaVerso ?

Realidade aumentada é uma nova ferramenta tecnológica que funciona de uma forma muito simples. Um smartphone, ou tablet, ou um *smart glass* (*equipados com app de AR – grátis*) - aponta a câmera interna para um determinado objeto ou paisagem. Uma pré programação já foi criada anteriormente – chamado de **gêmeo digital** (*digital twin*) da paisagem ou objeto. Quando apontado para o local à realidade se justapõem uma outra camada virtual - que pode conter uma gravação em 3D de uma performance – por exemplo e seus controles (tocar, pausar, volume, etc). - criando uma superposição entre realidade e espaço virtual.

Através do programa, a pessoa pode ver e ouvir elementos que são acrescentados virtualmente à paisagem.

Esta é a porta de entrada de um projeto chamado de **MetaVerso**. Onde uma grande parte da realidade (urbana/cotidiana) será acrescida de uma nova camada de AR e/ou mixada com um simulacro da realidade – uma comunidade virtual – reino de avatares, ruas eternamente longas – trens de velocidades instantâneas. Este construto está sendo realizado agora inclusive por países – a chave é a interação com a realidade. Parece distante, mas é a principal aposta das big techs...

No presente projeto nosso interesse é uma perpetuação das ações que serão realizadas durante as comemorações do centenário da SAM. Uma forma simples é a gravação em 3D das performances sugeridas e a transcrição destas performances para o espaço virtual (AR / VR). Mas também pode ser adaptada para acessos mais simples e frugais, tais como tageamento tanto no Google, como no GPS.

Através deste modelo os vídeos em 3D podem ser disponibilizados como ‘tags’ (marcações de fotos e vídeos) já disponível no Google Maps e no GPS. A vantagem relativa deste tipo de veiculação é que o público pode acessar não somente no modo presencial, mas pode acessar de qualquer lugar via internet, mas sem a magia da realidade aumentada.

Merging Real and Digital Worlds

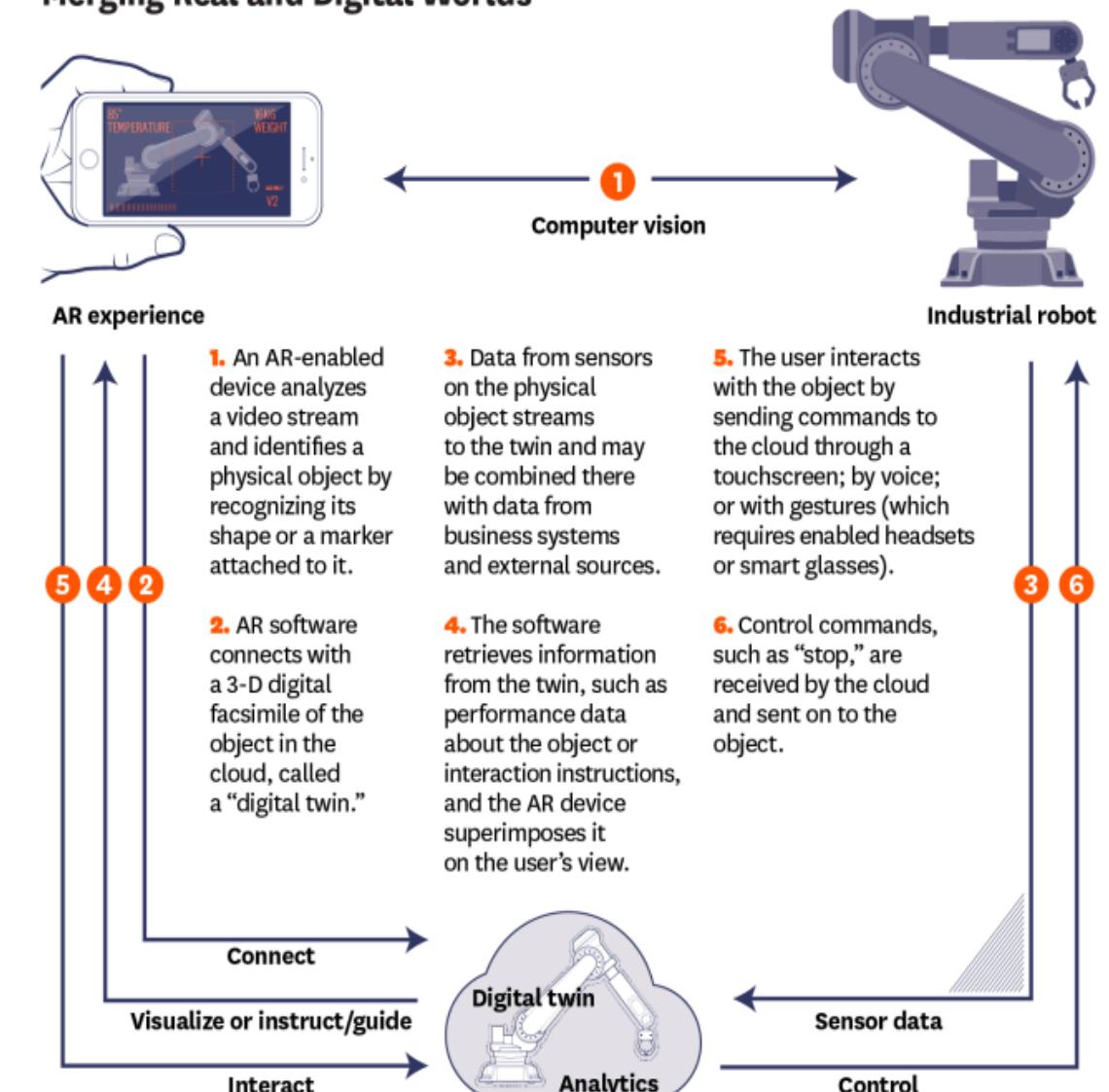


ILLUSTRATION BY CLINT FORD
FROM “HOW DOES AUGMENTED REALITY WORK?”
BY MICHAEL E. PORTER AND JAMES E. HEPPERMANN, NOVEMBER–DECEMBER 2017

© HBR.ORG

PAGUDA

Para soprano coloratura, sons urbanos incidentais e Eletrônica.

Local : Varanda 3o. andar

Trabalhando esta voz especial em regiões do ultragudo, esta performance musical e cênica contém uma poética inerente : a efemeridade, o vazio.

A cantora tem um duplo – ela mesma atriz.

Nothing

Pagu

Nada nada nada
Nada mais do que nada
Porque vocês querem que exista apenas o nada
Pois existe o só nada
Um pára-brisa partido uma perna quebrada
O nada
Fisionomias massacradas
Tipóias em meus amigos
Portas arrombadas
Abertas para o nada
Um choro de criança
Uma lágrima de mulher à-toa
Que quer dizer nada
Um quarto meio escuro
Com um abajur quebrado
Meninas que dançavam
Que conversavam
Nada
Um copo de conhaque
Um teatro
Um precipício
Talvez o precipício queira dizer nada
Uma carteirinha de travel's check
Uma partida for two nada
Trouxeram-me camélias brancas e vermelhas
Uma linda criança sorriu-me quando eu a abraçava
Um cão rosava na minha estrada
Um papagaio falava coisas tão engraçadas
Pastorinhas entraram em meu caminho
Num samba morenamente cadenciado
Abri o meu abraço aos amigos de sempre
Poetas compareceram
Alguns escritores
Gente de teatro
Birutas no aeroporto
E nada.

PrometeusNegro

Para ator de SLAM e tenor / sons ritmados / sons eletrônicos

Com o ator / tenor angolano : **Isidro Sanene**

Texto original – Carina Casuscelli

Local : entrada principal

Vejam os castigos que ficarei sujeito pela eternidade...

Mas o que eu estou dizendo... eu sou Prometeu aquele... (que te prometeu...). O futuro não tem segredos para mim, nenhuma desgraça imprevista me pode acontecer...

Sei que é inútil ficar contra a força de minha punição... eles me punem ou eu me puno?

Quando virá alguém pelo meu suplício ...

Os benefícios que fiz aos simples mortais ou os benefícios que te fiz... Atraíram esta desgraça, apoderei-me do..., ou seja, “roubei” o fogo em sua fonte mais primitiva que tornou se para o homem a fonte de todas as artes e ciência... A pintura que você curte, a música que você ouve, o que você dança, o deslumbrado das suas visões e que trouxeram a “desgraça”.

Este é o crime da expiação, onde estou exposto as injúrias?
Que estranho odor vem p mim... será de que origem? Divina ou mortal?

Apodrece a carne, apodrece a vida...carne solta dos ossos.
Quem quer, que seja virá apenas contemplar o meu sofrimento ou qual motivo o trará aqui?
É você? São vocês?

Ah! Esqueci de transmitir aos mortais. Terei que expiar este crime perante aos deuses e a renunciar do amor pela humanidade.

Poder e violência é a punição eterna, a rocha, a corrente, que aprisionou meus ancestrais e os tornaram escravos...dos que os subjugaram como bestas irracionais... trabalho, chicote, trabalho...punição, trabalho, açoite, o preguiçoso!! MORTE.

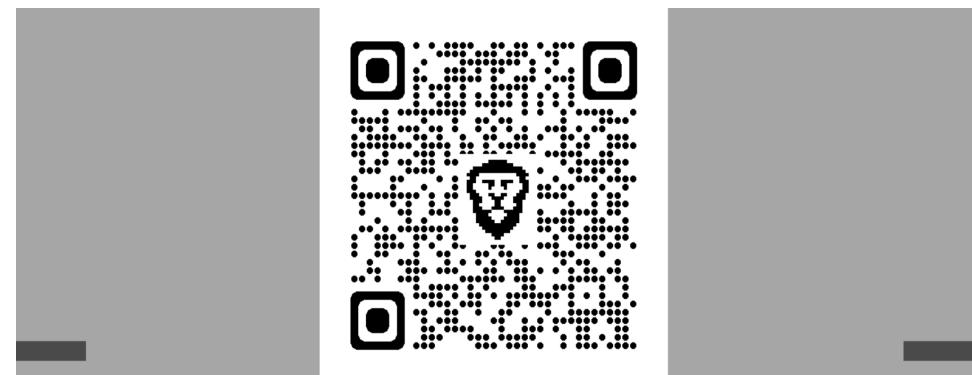
XamAmento

Kachoeira

Evento cíclico para música eletrônica e vozes transmitida por streaming e durante a noite com som real

Turbilhão sonoro jorra pelo vão central em intervalos regulares. Qual um ciclo em baixa velocidade. Sempre presente.

Local : Vão central



Technicki I – Sinner –
Electronic Cyberpunk Serie. Wilson Sukorski. Ed. Sukodideus.

www.sukorski.art

antifonia
para lira e serrote

Ana Montenegro – Wilson Sukorski

antifonia

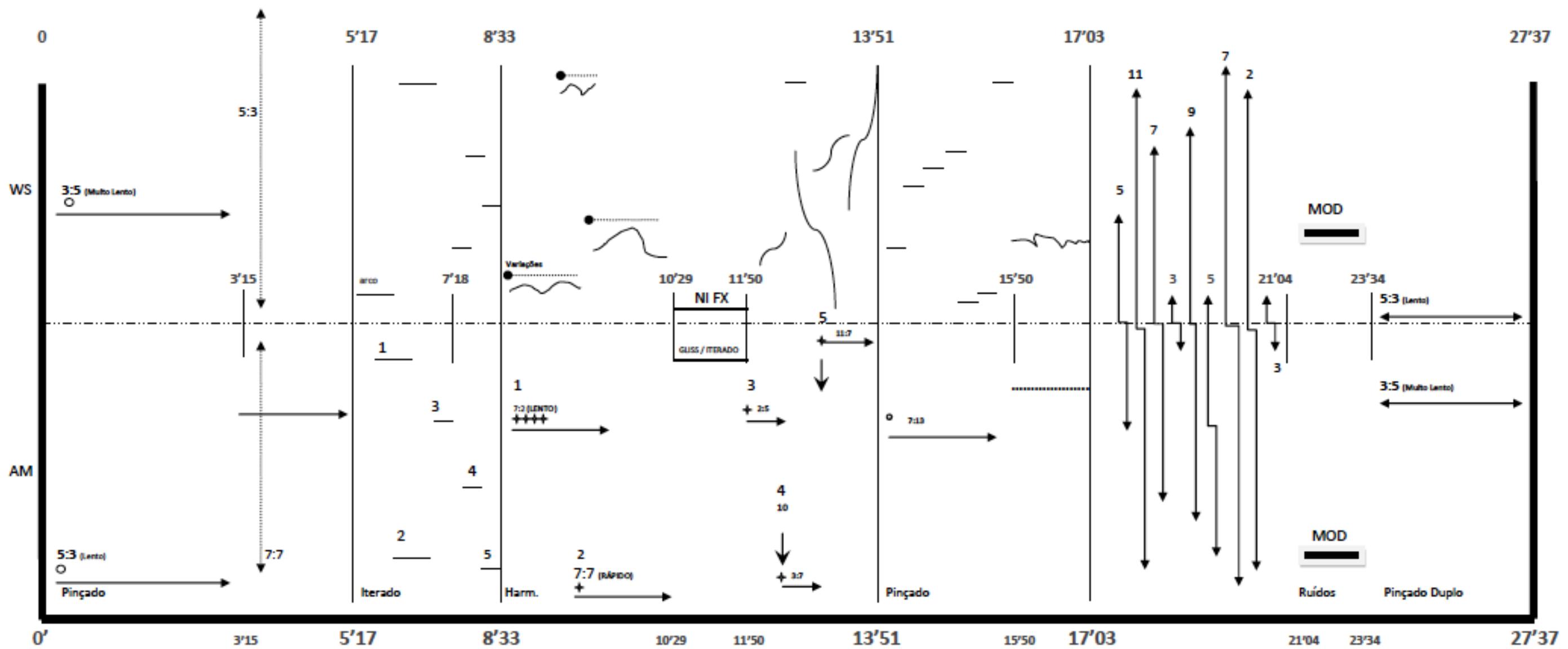
PARA LIRA E SERROTE

Ana Montenegro & Wilson Sukorski

A
(p/r)

B
(nc/nl)

C
(Hqt)



ANTIFONIA PARA LIRA E SERROTE

MODO DE USAR

Antifonia - da música - vozes opostas e da lógica - contradição.

A partitura se refere a minutos e segundos que devem ser seguidos bem rigidamente para que a estrutura apareça. O tempo é marcado por cronômetro e é igual – isométrico – para todos os participantes.

A partitura está dividida verticalmente em dois grandes campos WS para Wilson Sukorski : serrote e AM para Ana Montenegro : lira de 22 cordas. Dentro do campo de cada um dos participantes as alturas ou frequências são representadas no mesmo esquema planimétrico : quanto mais para cima, mais agudo e inversamente, mais para baixo, mais grave.

**Os instrumentos devem ser amplificados para clarear todas as nuances.
Deve-se considerar o silêncio como protagonista principal.**

Notações

5:3 refere-se ao padrão de criação de ritmos semi aleatórios. Onde o primeiro número refere-se ao número de pulsos (5) e o segundo número refere-se ao silêncios (3), silêncios esses contados no mesmo andamento dos pulsos. Entre as repetições deve-se considerar longos silêncios. Assim 5:3 → refere-se a repetir o padrão pelo tempo determinado pela flecha. Entre as repetições muito silêncio. O símbolo ° significa pinçado na corda. E quando ao padrão 5:3 é colocada uma flecha vertical são os extremos relativos é que devem ser tocados na mesma proporção 5 sons para 3 silêncios.

O símbolo + significa harmônicos. Estas linhas — significam serrote tocado com arco e lira tocada de forma iterada. O símbolo •— significa que o serrote deve ser

modulado, i.e. entortado lentamente para que as frequências e harmônicos deslizem no tempo.

Entre 10'29 e 11'50 existe um módulo de ruídos muito forte. No serrote sugere-se o uso de uma lixa grossa raspando intermitantemente a superfície. Na lira sugere-se raspar firmemente as unhas nas cordas. Este mesmo módulo de ruídos acontecerá novamente entre 21'04 e 23'34, já quase no final da peça.

Entre 17'03 e 21'04 as flechas verticais tem atravessam os dois instrumentos. Os números alocados referem-se à quantidade de pulsos que devem ser realizados ora por um instrumento e em seguida pelo outro e a altura relativa da ponta da flecha a frequência ou região de frequências. Este é o ponto onde a antifonia no sentido musical se realiza plenamente. A mudança para o próximo padrão antifônico deve ser precedida por grandes silêncios.

(Des)contos de Mário

Para ator e Música Eletrônica
Dois contos dos *Contos de Belazarte* de Mário de Andrade
Ator convidado : Paulo Goya
Local : Figueira

Dois Contos do Contos de Belazarte de Mário de Andrade

O Besouro e a Rosa / Jaburu Malandro

Lidas por um ator com uma certa idade ao pé da Figueira.

Ator convidado : **Paulo Goya**

Através de AR e tageamento as pessoas podem sentar confortavelmente e ouvir esta leitura acompanhada por música eletrônica.

Rosa foi muito infeliz.
Teresinha era muito infeliz.

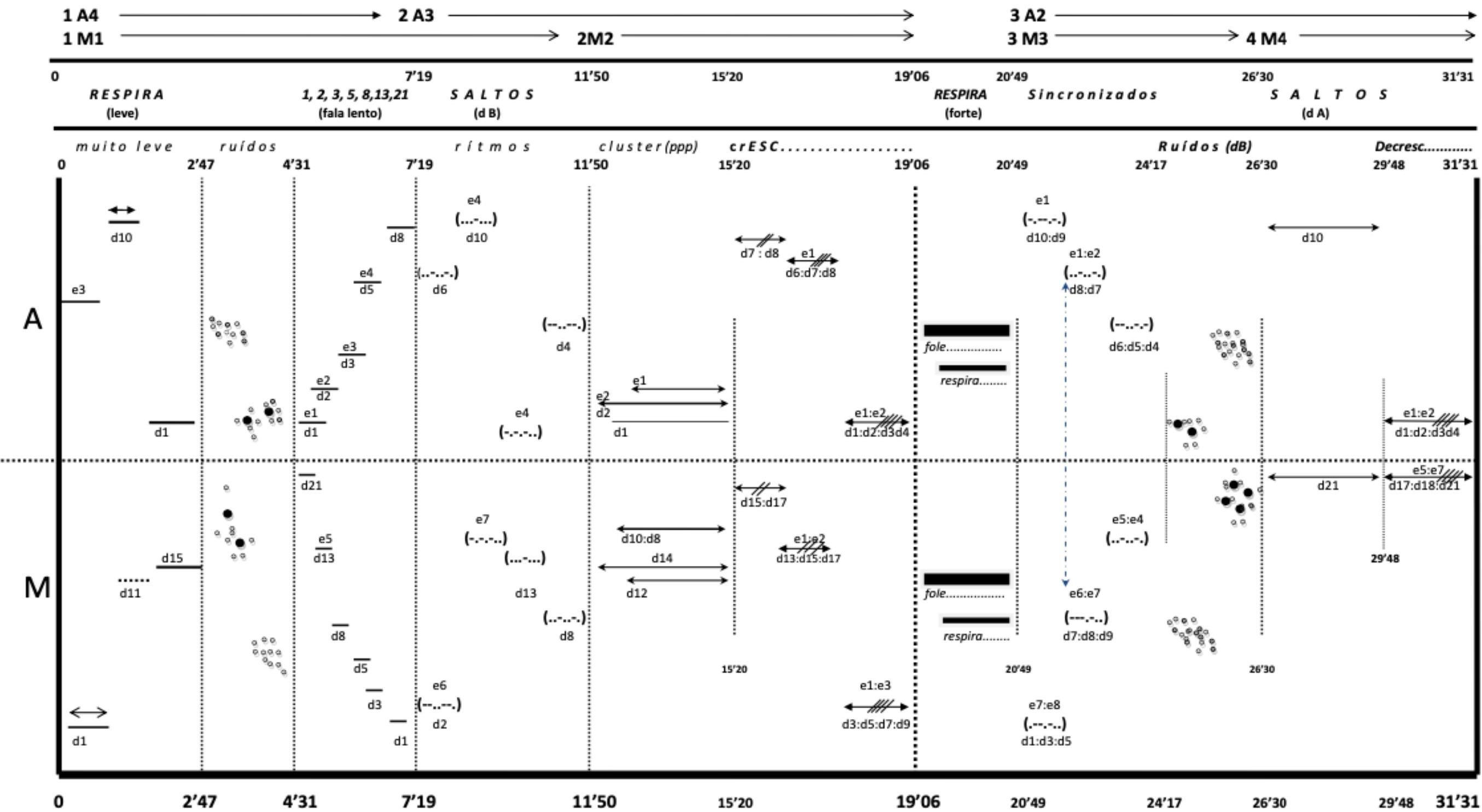
Fôlego

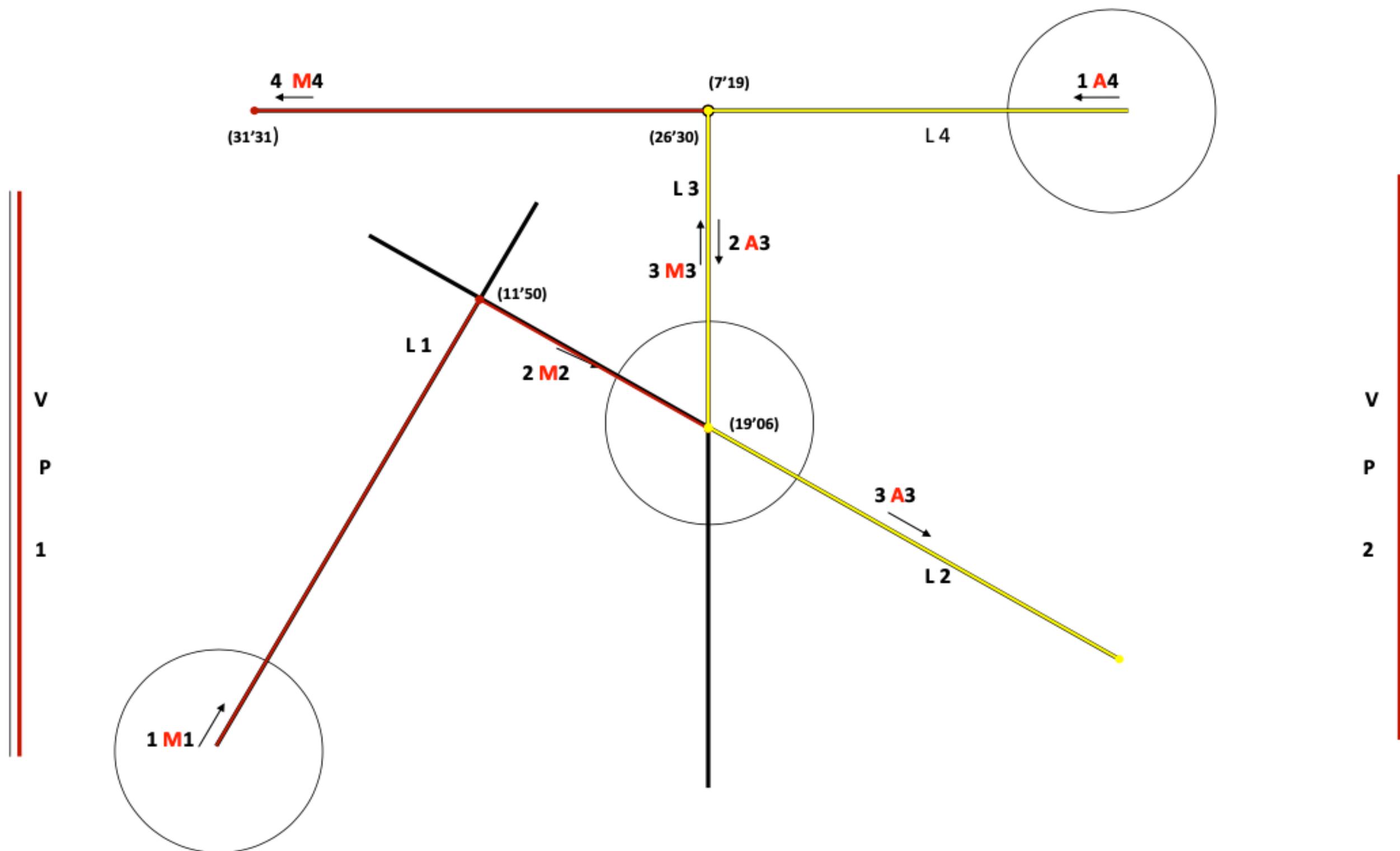
performance sonora

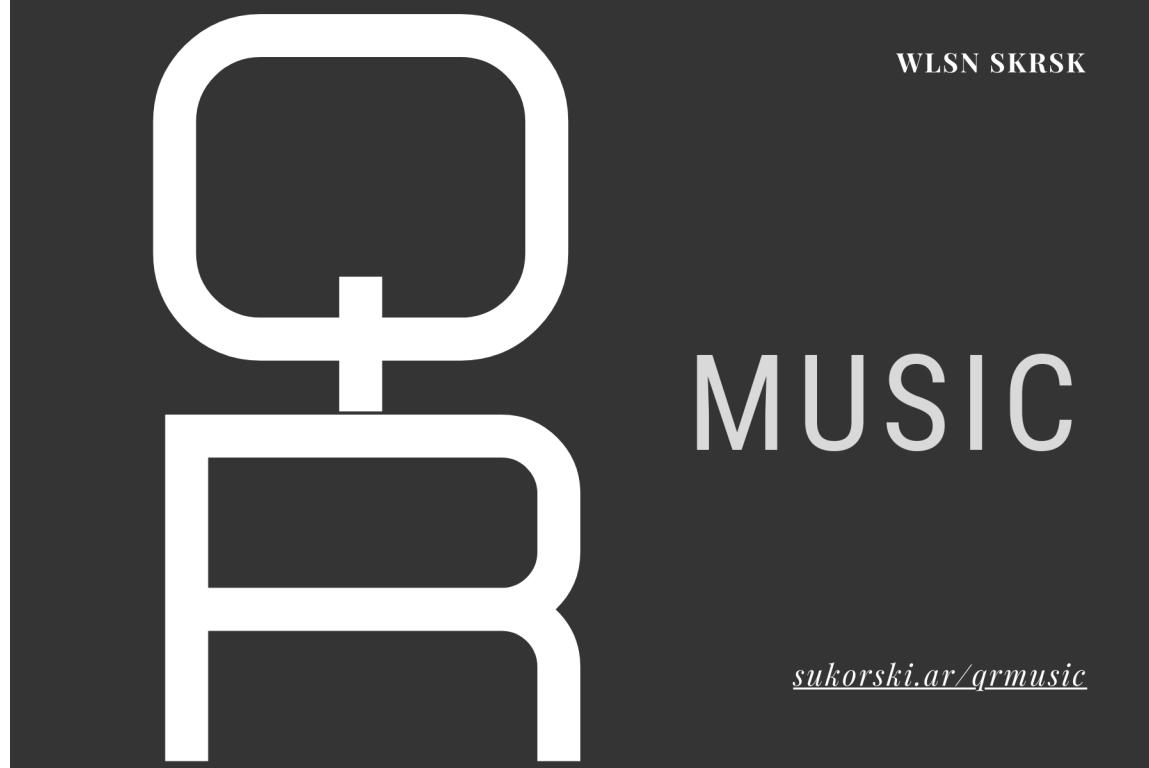
**para 2 acordeons de botão de 4 e 8 baixos,
amplificação, figurinos e mapa trajetória**

Performers : **Ana Montenegro e Marco Paulo Rolla**

Wilson Sukorski







QR MUSIC

Em variados espaços da BMA são colados pequenos cartazes (auto colantes) com um QR code que referencia o usuário para o meu site e às músicas lá contidas : sukorski.art
(Veja exemplos ao lado)

A maioria das músicas serão totalmente inéditas ou raramente ouvida anteriormente.

Utilizado em quase todas as atividades os QR Codes são uma espécie de código de barras , bidimensionais e que podem ser facilmente captados pela câmera de celulares e outros dispositivos. De resposta rápida (QR Quick Response) pode armazenar uma quantidade grande de informações...

