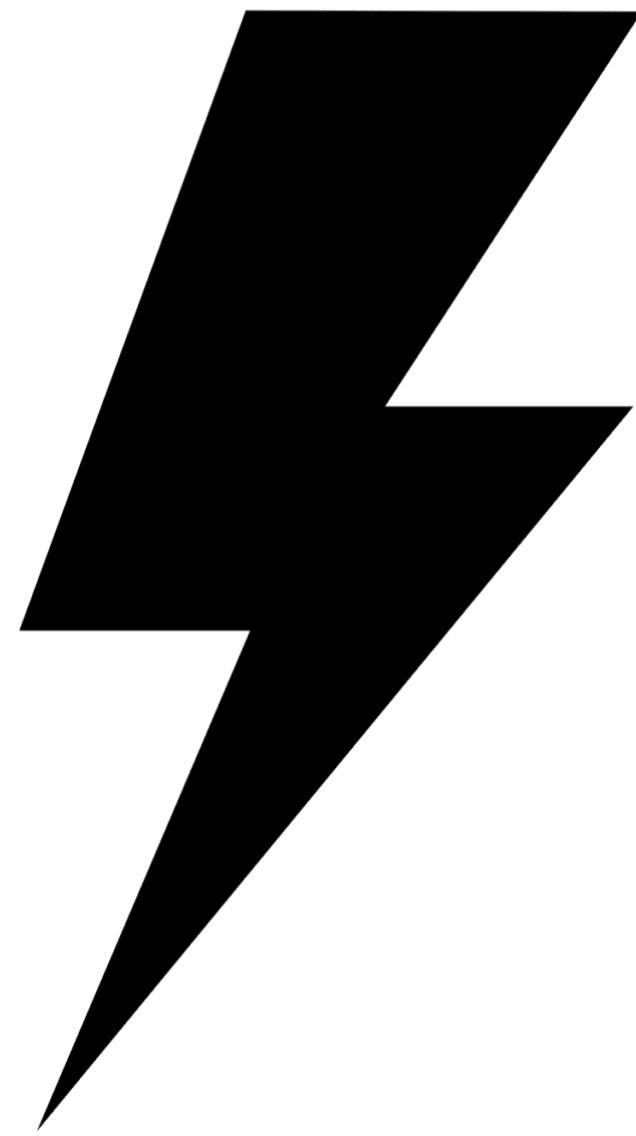


# ORQUESTRA GEEK

ORQUESTRA DE LAPTOPS DE SÃO PAULO

APRESENTAM



# L'ORCHESTRA È MOBILE

# L'Orchestra è Mobile

(qual piuma al vento)

## Orquestra Portátil

Geek Orquestra (ex- Orquestra de Laptops de SP) + Amplificação Móvel

**Orquestra Geek** tem o prazer de apresentar um projeto de música que pode ser enquadrado com estando entre a performance, a música eletrônica de pesquisa e o flash mob.

A **Orquestra Geek** é uma continuação natural da minha antiga **Orquestra de Laptops de São Paulo** e será formada por 8 hiperinstrumentistas utilizando toda a gama de '**gadgets**' : de laptops a celulares de última geração, passando por tablets e diversos tipos de instrumentos musicais desenvolvidos tanto em hardware, quanto em software. Toda esta parafernália é geralmente portátil e isto é muito importante para os objetivos do atual projeto.

Cada componente da **Geek Orquestra** tem, além dos '**gadgets-geeks**', sua *própria amplificação* formada pelos mais diversos e diferenciados sonofletores – todos porém são autônomos, i.e. tem sua própria fonte de energia e devem ser móveis, além de várias outras características (conexão bluetooth, diversas entradas – p.ex), alguns podem ser vestíveis – entre outras várias possibilidades.

### PERCURSOS

O espaço cultural é formada por diversos ambientes a maioria deles em completo silêncio. Outros prenhes de som vivo – diverso, multicultural – como os arredores no fervilhante centros urbanos – ou ainda nas entradas e acessos. Os percursos podem ser de um ambiente aberto ao ar livre para um local fechado e mais controlado. Ou seguir variadas trajetórias dentro e fora do espaço.

Os percursos na biblioteca serão combinados em comum acordo.

### PARTITURAS TEMPORAIS

(em anexo)

A Orquestra executará – as vezes em completo silêncio – mediado por vários fones de ouvido sem fio – outras vezes com sonoridades em pelo menos octafonia. Variadas partituras gráficas criadas para o evento, assim como recuperações importantes de meus trabalhos anteriores. Ex : **Alice** para músicos móveis escondidos do distinto público. Ou **Bifrú** : um lounge suco de frutas / chaleiras apitantes. Ou **Celestium** para performance corporal e Orquestra. Ou **UltraCAG3** – uma releitura para sons no limite da percepção (a partir de 8 Khz).

### DEF ::

A OLSP/GO é uma orquestra montada em bluetooth. Sua base é o invisível. É o momneto. É a janela temporal. A rede propicia não só a sincronicidade dos eventos mas também a troca de dados em tempo real entre máquinas e mentes, partilhando temporalidades individuais dentro de um tempo coletivo – assim facilitando a realização de partituras inter códigos. Sincronia e dissincronia – diástole e sístole de sutis modificações na pressão do ar – o velho ebom som – e seu bale no espaço tempo.

Devoradora de sonoridades as mais diversas, as pequenas máquinas digitais – laptops, smartphones, tablets, instrumentos em hardware, etc – são em si mesmas micro usinas ou '*orchestras in a box*' , e, através de variados softwares e apps, além de interfaces impensáveis anos atrás – transformam / transmutam em *hiper-instrumentista*, seu *piloto-músico-produtor em tempo real*. Esta é a essência do processo criativo da OLSP/GO. Liberdade e coletividade.

A OLSP/GO é também uma homenagem póstuma à finada orquestra tradicional e uma ruptura – tipo pontapé no traseiro – com a indigência cultura dos agregados do pop comercial e outros pré download – e um convite aberto e participativo a que Djs, experimentalistas e outros profissionais solitários busquem por gregarismo – esta qualidade tão musical.

# DEQUESTEPA GEEK

## ORQUESTRA DE LAPTOPS DE SP

### REPERTÓRIO / SINTAXE ESPACIAL (distribuição sonora no local)

1. **ALICE** – v22 : para músicos com amplificação móvel escondidos do distinto público e com partitura de movimentos. Local : cúpula central (3o. Andar) – Público fica no andar do Teatro.
2. **CELESTIUM** V22 – para músicos com amplificação móvel escondidos parcialmente, mas com grande mobilidade de amplificação. 2 estátuas vivas nuas maquiadas em branco. Local : cúpula central descendo pela escada. Público é convidado a adentrar o Teatro.
3. **ULTRACAG3** – Uma leitura e uma extensão da famosa 4'33 de John Cage para sons no limite da audição (4 a 20 kHz) para músicos com instrumentos portáteis. Local : dentro do teatro com o público sentado e os músicos andando em volta com instrumentos portáteis – **B.O.** Mais profundo possível.
4. **PRNY** v22 - **Projeto para uma Revolução em New York**. Teatro musical para cantores e hiperinstrumentistas, baseado no texto de Alain Robbe- Grillet. Local : dentro do teatro em situação de concerto com amplificação quadrafônica + 2 subwoofers.
5. **HALF AN IDIOT** v.22 - **Roteiro de Improvisação Livre para** até 15 hiperinstrumentistas tocando “**gadgets**” incluindo : laptops, tablets, smartphones, *circuit bending*, *circuit hacking*. Trata-se de uma peça de “**noise music**” ou seja, o som deve ser **executado M-U-I-T-O A-L-T-O** e quando pensar que está **DEMAIS...** Aumente ainda mais o volume. Em 3 níveis de intensidade : **fff** crescendo, muito + forte e máximo. Não se preocupem, não causa nenhum dano auditivo permanente !!
6. **MÓBILE II** - After Calder. Música para instrumentistas móveis combinada com a amplificação do teatro. Primeiro o som combinado entre portáteis e amplificação forte do teatro - até que os músicos desaparecem e começam a soar fora do teatro, fazendo com que o distinto público acabe saindo, mas já é tarde - a orquestra sumiu. Somente sons podem ser ouvidos nos écos marmóricos do vão central. Local : dentro e saindo do Teatro em direção via escadas do 2o. Andar.



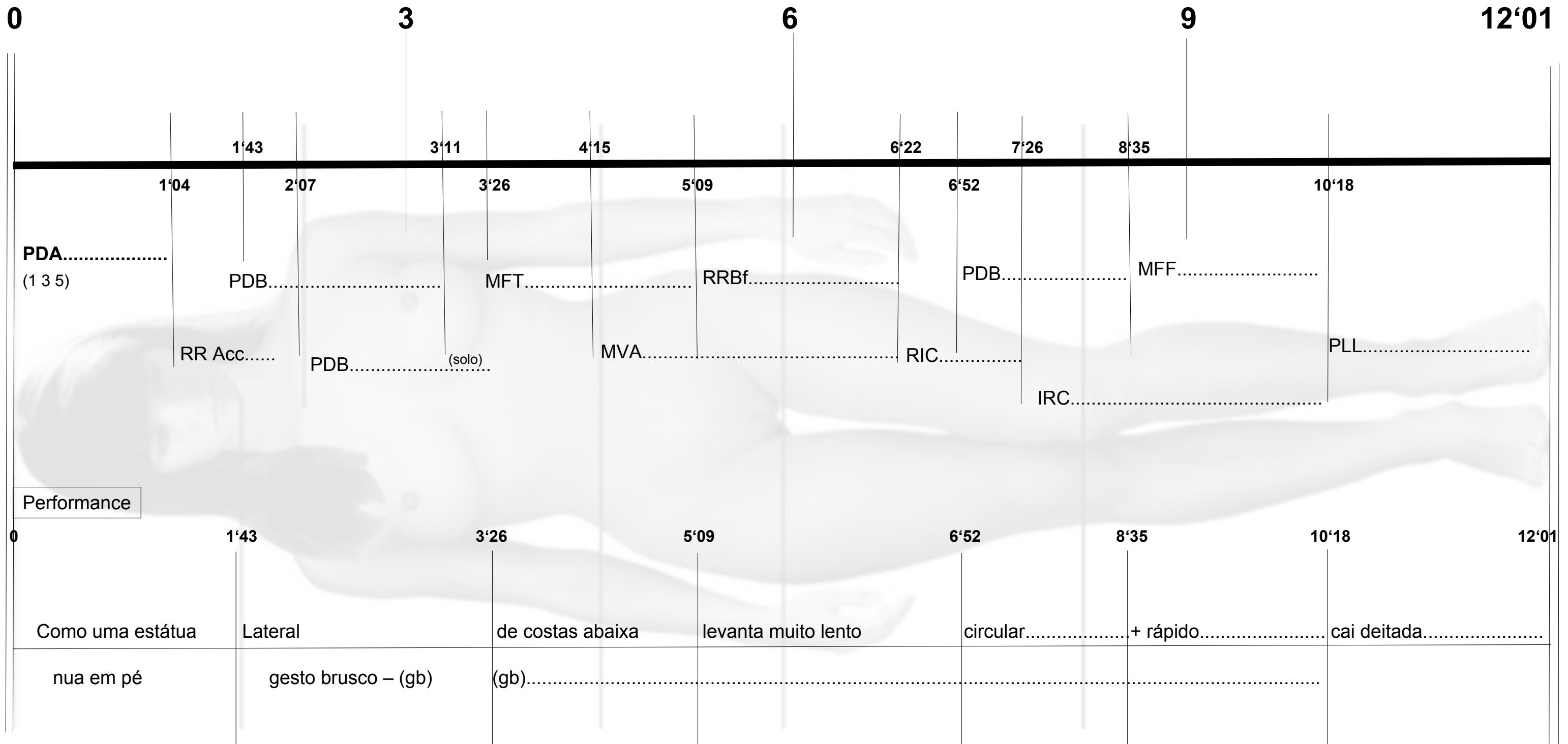
# GEEK ORCHESTRA

## Orquestra de Laptops de São Paulo

**Roteiros de Improvisação**

# Celestium

Para Geek Orchestra e Performers  
Wilson Sukorski / 100 anos da SAM / BMA



## BULA / MODO DE USAR

Concebida em termos de proporções geométricas mapeadas temporalmente, conforme o livro seminal de **Matila Ghyka** "Biomath The Geometry of Art and Life" (1946). Dele foram derivados diversos estudos abrindo a matemática à análise sofisticada da Natureza, que culminariam nos fractais, nas geometrias não euclidianas e por extensão nas lógicas não lineares.

**Celestium** é uma partitura gráfica temporal **para livre improvisação** de até 8 hiperinstrumentistas. Trabalha dentro das definições do *Solfejo dos Objetos Sonoros* (**Pierre Schaeffer**). Trabalhamos com processos de produção sonora primevos : *massas*, *rítmos*, *pontos (pulso)* e *iterações (loops)*. A estes são acrescidos desdobramentos **sintáticos** : massa fixa ou variável – rítmos regulares ou irregulares – pontos por densidade ou por largura – iteração fixa ou complexa. Acresentamos ainda **moduladores** : massa fixa por frequência (mff) ou massa fixa por timbre (mft) – massa variável periódica (mvp) ou aperiódica (mva), assim por diante (veja bula).

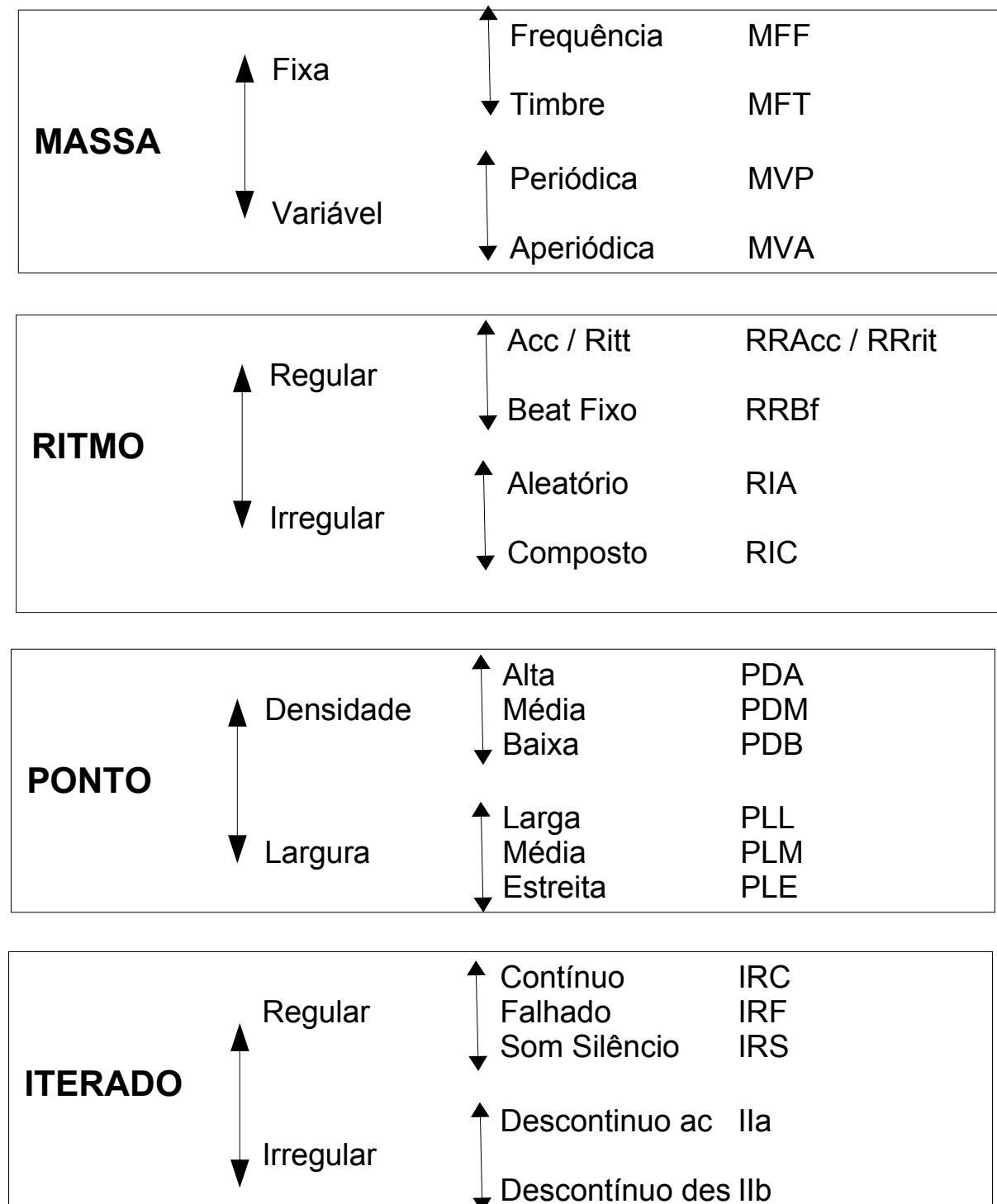
A estrutura temporal é montada sobre um corpo humano feminino e suas proporções, que segundo renomados pitagóricos se refletiriam nas proporções do Cosmo. Ainda é parte integrante a performance de até 2 corpos nus, maquiados em branco marmóreo, tal estátuas vivas, onde a perfeição se materializa.

A **PARTITURA** é expressa em minutos e segundos, o tempo é medido por cronômetro e é igual – isométrico – para todos os hiperinstrumentistas. O aspectos formais e interpretativos mais importantes são : a **sincronização das mudanças**, a correta produção (pré-produção) sonora e a **observação e audição dos outros**.

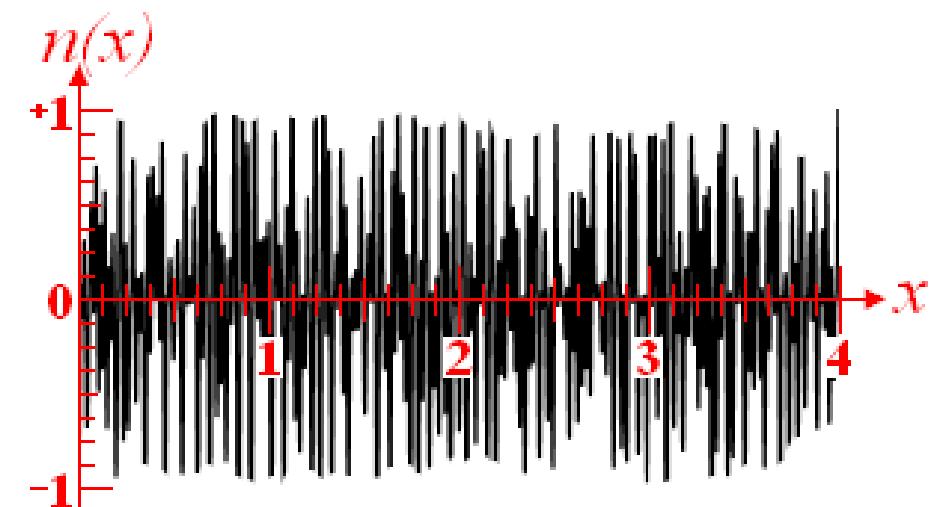
Para 8 hiperinstrumentistas tocando : laptops, tablets, smartphones, sintetizadores analógicos, circuit bending, circuit hacking, entre outros. Cada hiperinstrumentista é livre para a escolha dos instrumentos – desde que siga as regras propostas pela partitura.

WS / SP / Fev 22

## ABREVIATURAS



# Half an Idiot



**Roteiro de Improvisação Livre para** até 15 hiperinstrumentistas tocando “**gadgets**” incluindo : laptops, tablets, smartphones, *circuit bending*, *circuit hacking*. Trata-se de uma peça de “**noise music**” ou seja, o som deve ser **executado M-U-I-T-O A-L-T-O** e quando pensar que está **DEMAIS...** Aumente ainda mais o volume. Em 3 níveis de intensidade : **fff** crescendo, muito + forte e máximo. Não se preocupem, não causa nenhum dano auditivo !!

A partitura está expressa em *minutos e segundos* – o tempo é medido por cronômetro e é igual – isométrico - para todos os hiperinstrumentistas. O aspecto formal importante é a **sincronização das mudanças** e a **unicidade** do fluxo musical – isto é, a construção da **massa sonora**.

Está dividida em 5 partes : A – B – C – D – E, sendo D com **20 segundos** inteiros repleto do **mais puro silêncio**, pois vindo de longos 4 minutos e 39 segundos do melhor ruído possível com a tecnologia atual. Logo em seguida, volta-se com todos os instrumentos com todo a intensidade anterior, isto é : **M - U - I - T - O    A - L - T - O**.

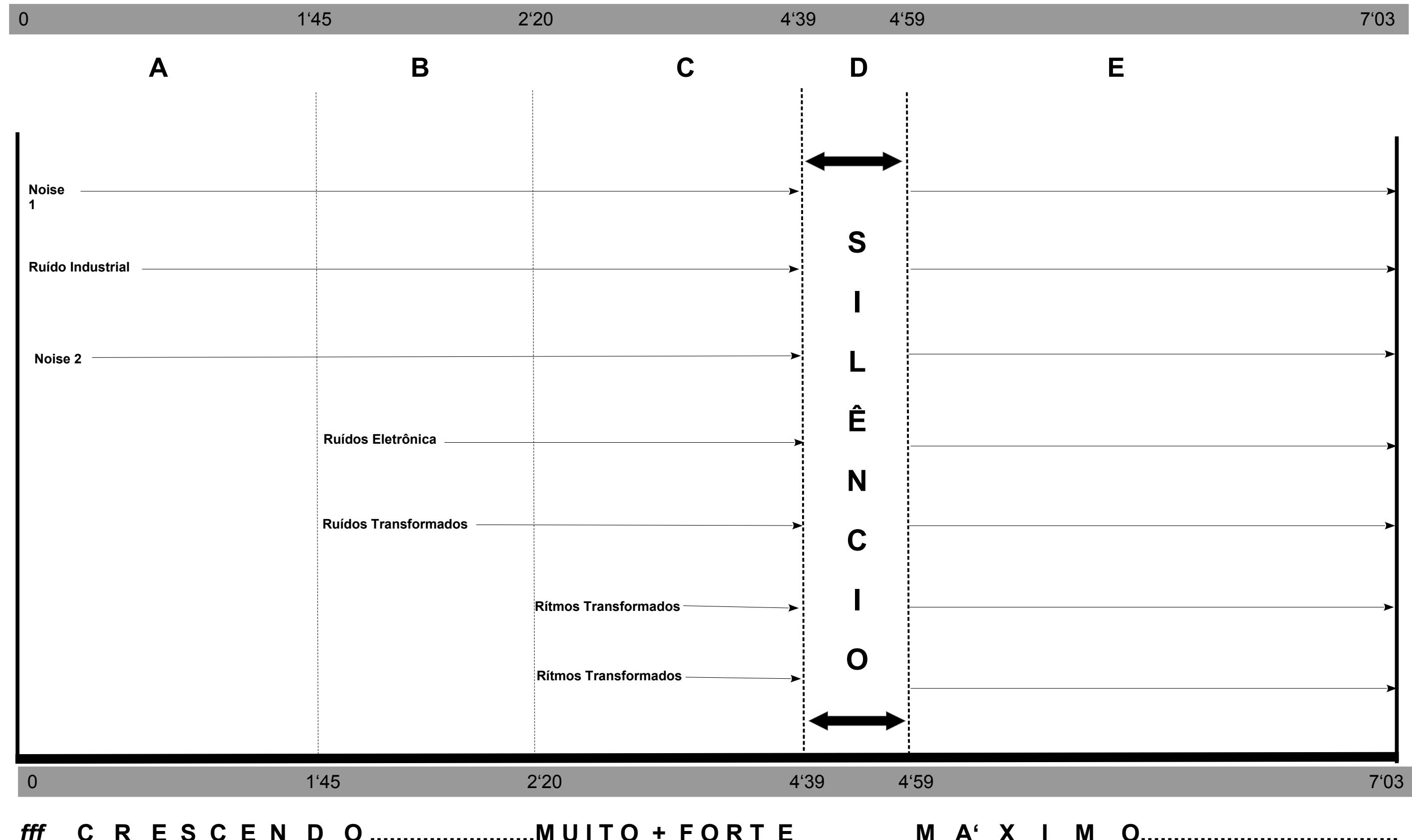
Cada hiperinstrumentista deve criar o conteúdo – **pré compondo** sequências sonoras (de 20 a 80 segundos) ou gravando de fontes sonoras existentes no cotidiano - lembre-se da norma de **Murray Schafer** :“onde há muito ruído consentido – ali há uma fonte de poder”.

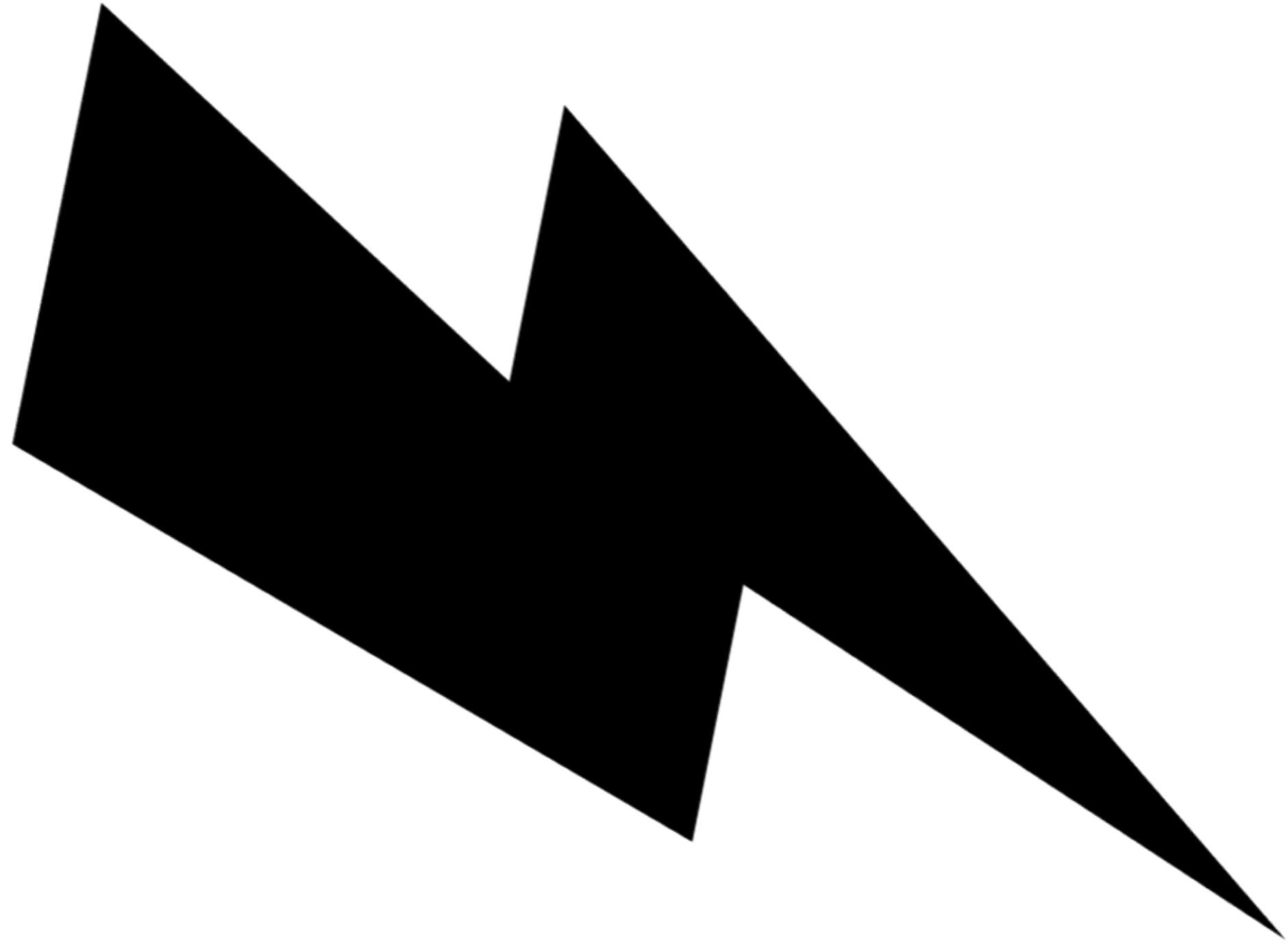
Pode-se escolher e utilizar várias fontes sonoras que produzam ruídos. Nem todo ruído é igual. Podemos classificar os ruídos em diversos tipos : por modo de produção – ruídos industriais, ruídos produzidos por máquinas, ruídos do trânsito, ruídos de turbinas de avião, etc. Ruídos por qualidades timbrísticas – ruídos muito agudos, ruídos muito graves, ruídos e barulhos produzidos por pessoas aos gritos, ruídos de passeatas, guerras, etc.

O objetivo estético é garantir uma massa sonora sempre homogênea com entra e sai de hiperinstrumentistas – sempre ouvindo os demais companheiros.

[Pesquisar Noise Music](#)

# Half an Idiot Noise Music





**Para maiores informações contate :**

**[sukorski.art/geek](http://sukorski.art/geek)**

**[wilson@sukorski.art](mailto:wilson@sukorski.art)**

**[@wilsonsukorski](https://twitter.com/wilsonsukorski)**

**[Bandcamp.com/wilsonsukorski](https://Bandcamp.com/wilsonsukorski)**