



**HAL**  
open science

## **Live/Acc/Patch: uma experiência coletiva internacional de programação musical ao vivo**

Marcello Messina, João Svidzinski, David Ferreira da Costa, Brendah Freitas, Arthur José de Souza Martins

### ► **To cite this version:**

Marcello Messina, João Svidzinski, David Ferreira da Costa, Brendah Freitas, Arthur José de Souza Martins. Live/Acc/Patch: uma experiência coletiva internacional de programação musical ao vivo. South American Journal of Basic Education, Technical and Technological, 2020. hprints-02545342

**HAL Id: hprints-02545342**

**<https://hal-hprints.archives-ouvertes.fr/hprints-02545342>**

Submitted on 17 Apr 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Área do Conhecimento: Tecnologia da Música, Computação e Criação Musical

## **LIVE/ACC/PATCH: UMA EXPERIÊNCIA COLETIVA INTERNACIONAL DE PROGRAMAÇÃO MUSICAL AO VIVO**

Marcello Messina<sup>1</sup>, João Svidzinski<sup>2</sup>, David Ferreira da Costa<sup>3</sup>, Brendah Freitas<sup>4</sup>, Deivid de Menezes Bezerra<sup>5</sup>, Arthur José de Souza Martins<sup>6</sup>.

1. Professor da Universidade Federal da Paraíba e integrante do NAP (UFAC/IFAC)
2. Professor da Universidade Paris 8
- 3, 4 e 6. Estudantes da Universidade Federal do Acre e integrantes do NAP (UFAC/IFAC)
5. Egresso da Universidade Federal do Acre

**Palavras-chave:** *Live patching*; Criação colaborativa; Interação remota.

### **Introdução**

O conceito de *live coding/live patching* contempla a programação ao vivo de eventos musicais, para a performance extemporânea, através de diversas ferramentas de programação (ou *patching*). A nossa proposta inicial era desenvolver metodologias e ferramentas para a inclusão e a iniciação às práticas de *live coding* e *live patching*, para usuários não familiares com a música e a programação. Com esse intuito, consolidamos a programação musical ao vivo, como atividade criativa e educacional, em nosso grupo de pesquisa, produzindo um corpus de práticas colaborativas, armazenadas na nuvem do projeto, estabelecendo uma colaboração internacional, com grupos de trabalho da Universidade Paris 8, na França, e publicando um número de trabalhos que relataram e ilustraram os produtos criativos da nossa pesquisa.

### **Objetivos:**

Desenvolver metodologias e ferramentas para a inclusão e a iniciação às práticas de *live coding*, para usuários não familiares com a música e a programação. Criar um corpus de práticas improvisatórias e um portfólio inicial de produtos criativos, a partir do *live coding* e, com essas experiências, excogitar maneiras de facilitar a aprendizagem rápida dessas técnicas, para usuários leigos. Observar as práticas dos usuários, visando corrigir os nossos erros e imperfeições no processo de ensino. Publicar tanto os resultados do trabalho de observação, quanto os produtos criativos resultados das primeiras sessões de *live patching*.

### **Justificativa:**

O *live coding* se afirmou como prática criativa e área de pesquisa musical consolidada nos últimos 15-20 anos. O trabalho seminal de Collins et al. (2003) situa a prática do *live*

*coding* dentro de uma nova área de performance baseada no risco, na imprevisibilidade, e na consequente possibilidade de desenvolvimentos inesperados. Thor Magnusson (2011) mostra a transformação do algoritmo em partitura implicada no conceito de *live coding*. Keller et al (2010), defendem a superação de esquemas tradicionais baseados na tríade compositor-executor-público, dentro do espaço coercitivo da sala de concerto. A partir destas sugestões teóricas, visamos primariamente pensar o *live coding* como "arte de fazer" e "tática" no sentido Certeauiano (DE CERTEAU, 1994), ou seja, como microrresistência cotidiana contra imposições ancoradas em paradigmas euro-centrados. A nossa prática, fundamentada na utilização de linguagens gráficas de programação, quais Pure Data, Kiwi e Max/Msp, pode ser chamada também de "*live patching*", em referência ao ato de programação gráfica chamado exatamente de "*patching*". Pode ser argumentado que o *live patching* já constitui em si uma prática mais acessível para o público em geral (MESSINA et al, 2019a). Mesmo assim, precisamos de estratégias, para facilitar a compreensão e o rápido aprendizado por usuários sem experiência da ferramenta. Precisamos, em outras palavras, de uma aplicação dos princípios do acesso universal (MARKUS, 1987) e do design universal (MACE, 1997) às práticas e às fenomenologias do *live patching*. Em que medida é possível minimizar o tempo de aprendizado necessário para começar a desenvolver estruturas autônomas no *live patching*? Qual é o nível mínimo de intervenção por parte dos pesquisadores que é necessário para assistir os usuários? Quais resultados criativos, em geral, podemos obter do *live patching*?

## **Metodologia**

Utilizamos várias metodologias de pesquisa diferentes no curso da nossa investigação. Em uma primeira fase, nos servimos da "pesquisa guiada-pela-prática" (HASEMAN, 2015), ou "prática como pesquisa", traduzindo a expressão inglesa "practice as research" (THOMSON, 2003). Para Haseman, "a pesquisa guiada-pela-prática é intrinsecamente empírica e vem à tona quando o pesquisador cria novas formas artísticas para performance e exibição, ou projeta jogos on-line guiados-pelo-usuário ou constrói um serviço de aconselhamento on-line para jovens" (HASEMAN, 2015, p. 44). Em outro trabalho, argumentamos que "a prática como pesquisa pode assumir o papel de atividade contra-simbólica que combata e questione os discursos institucionais da academia, de acordo com o conceito de desobediência epistêmica formulado por Walter Mignolo; ou seja, o repúdio e a subversão de categorias impostas por consciências eurocêntricas como parâmetros ontológicos e epistemológicos universais, no processo ininterrupto de dominação colonial e neocolonial" (MESSINA, 2016; MIGNOLO 2009 apud MESSINA, 2016). A construção de obras artísticas, como resultado da pesquisa, destrona discursos positivistas que fundamentam a base da autoridade simbólica da universidade, entendida como instituição comprometida com práticas, saberes e poderes euro-centrados. A abordagem prático-artística não repudia os benefícios da quantificação e da avaliação numérica, intrínsecos aos métodos quantitativos. Após a parte prática, conduzimos entrevistas em grupo, a fim de implementar uma análise crítica das implicações do trabalho desenvolvido, com foco nas suas representações sociais e geopolíticas.

## **Resultados e Discussão:**

As atividades do grupo incluíram: (1) a criação colaborativa de um corpus de práticas armazenadas na nuvem do projeto; (2) a colaboração intercontinental ao vivo com grupos de pesquisa da Universidade Paris 8 (França) e da Universidade Federal da

Paraíba; (3) a reflexão crítica sobre as implicações em termos de representações sociais e geopolíticas envolvidas nesse tipo de trabalho. Inicialmente, o projeto envolvia a prática de patches colaborativos em tempo real com usuários já iniciados com Pure Data. Poucos meses após seu início, o projeto Live/Acc/Patch foi parcialmente transferido para a Universidade Federal da Paraíba, em João Pessoa. Justamente em João Pessoa, foi instituída uma colaboração com a Universidade Paris 8, fundamentada na aplicação do *software* Kiwi. Esta ferramenta solucionou as dificuldades ligadas às distâncias e à impossibilidade (ou dificuldade) de trabalhar simultaneamente em um mesmo *patch*, que tinham condicionado até então a interação colaborativa na pesquisa. Inicialmente, quando o projeto estava situado unicamente no Acre, os participantes trabalhavam, colaborativamente, em sessões de *live patching*, na ferramenta *Pure Data*. Mais tarde, quando a Paraíba foi incluída no projeto, os participantes trabalhavam remotamente, cada um salvando *patches* em redes compartilhadas e intervindo em estruturas já iniciadas por outros autores do mesmo projeto.

### **Conclusão:**

O projeto conseguiu alcançar, expressivamente, os objetivos prepostos. Identificamos e contribuímos com o desenvolvimento de ferramentas efetivas para a inclusão e a iniciação às práticas de live coding, para usuários não familiares com a música e a programação: além do uso lúdico de PD em turnos, foi identificado o *software* Kiwi como ferramenta efetiva para objetivos criativo-educacionais. Foi, de fato, criado um corpus de práticas improvisatórias em forma de portfólio de produtos criativos armazenado em serviços de nuvem. Os primeiros participantes efetivamente facilitaram o aprendizado rápido da ferramenta para usuários não familiares com a mesma. Erros, imperfeições e imprevistos durante o caminho da pesquisa/ensino foram solucionados em grande parte através da adoção do *software* Kiwi.

### **Referências bibliográficas**

- CERTEAU, M. d. **A invenção do cotidiano**. Petropolis Vozes, 1994
- COLLINS, N.; McLean, A., Rohrhuber, J., & Ward, A. Live coding in laptop performance. **Organised sound**, v. 8, n. 3, p. 321-330, 2003.
- HASEMAN, B. Manifesto pela pesquisa performativa. **Resumos do Seminário de Pesquisas em Andamento PPGAC/USP**, São Paulo, v. 3, n. 1, 2015.
- KELLER, D.; Barreiro, D. L., Queiroz, M., & Pimenta, M. S. Anchoring In Ubiquitous Musical Activities. In: **ICMC**. 2010
- MACE, Ron. **What is universal design**. The Center for Universal Design at North Carolina State University, 1997
- MAGNUSSON, T. Algorithms as scores: Coding live music. **Leonardo Music Journal**, p. 19-23, 2011.
- MARKUS, M. Lynne. Toward a “critical mass” theory of interactive media: Universal access, interdependence and diffusion. **Communication research**, v. 14, n.5, 1987, p. 491-511.
- MESSINA, M. A mattanza: criação musical, estratificações de significação, relações de poder e codificação da violência. **Anais do Simpósio Linguagens e Identidades da/na Amazônia Sul-Ocidental**, n. 1, 2016.

MESSINA, M., SVIDZINSKI, J., MENEZES BEZERRA, D., COSTA, D. F. Live Patching and Remote Interaction: A Practice-Based, Intercontinental Approach to Kiwi. **CMMR 2019**, The Laboratory PRISM, Marseille, France, 2019, p.696-703.

MIGNOLO, W. Epistemic Disobedience, Independent Thought and Decolonial Freedom. **Theory, Culture & Society**, v. 26, n. 7-8, p. 159-181, 2009.

THOMSON, Peter. Practice as research. **Studies in Theatre and Performance**, v. 22, n. 3, 2003, p. 159-180.