

SUPER-SONICS

POLISPHONE

PROJECTO
07

INSTRUÇÕES
DE
MONTAGEM



Conceito

Um *POLISphone* é um instrumento que se baseia na ideia de que os sons duma cidade (polis) podem ser usados para compor e fazer música. Na verdade, qualquer espaço, seja uma cidade, uma floresta, um jardim, uma casa ou até um espaço imaginário. O *POLISphone* é um fruto do mundo tecnológico e portanto vive em computadores portáteis, tablets e smartphones, ao contrário dos projectos anteriores de Super-Sonics que resultam da reciclagem de objectos e sons de origens “analógica”. Na essência, o *POLISphone* providencia uma forma simples e intuitiva de usar sons recolhidos na “paisagem sonora”. É um instrumento digital que se baseia na ideia dum mapa (que é desenhado e fotografado ou directamente produzido no computador) em que algumas áreas podem ser postas a produzir som através do rato do computador. O *POLISphone* é uma forma acessível de trabalhar a ideia de “cartografia sonora”, uma prática muito actual que consiste na gravação áudio de “paisagens sonoras” e a sua indexação a um mapa. Para nós significa o despertar do ouvido para todos os sons que nos rodeiam e com os quais também se constrói música. Nos tempos mais recentes, devido ao desenvolvimento e democratização da tecnologia, têm surgido várias ideias sobre como trabalhar a cartografia sonora, entre as quais os “mapas sonoros”. Estes são geralmente mapas “online” de grandes cidades, como por exemplo Barcelona ou Londres, que acolhem gravações áudio feitas por qualquer utilizador que quando carregadas para o site, são alocadas ao local real de gravação. Assim, consultando este género de mapas podemos literalmente ouvir o som de certas ruas, avenidas ou locais.

As raízes do *POLISphone* começaram a desenvolver-se na Digitópia, na Casa da Música do Porto (na altura com um software chamado PORTOPhone, que, como o nome indica, tinha como base um grafismo e uma recolha de sons da cidade do Porto). No projecto *Opus Tutti* a ideia de compor e fazer música com a “paisagem sonora” foi muito importante e mostrou-nos novas formas de escutar o que nos rodeia e de fazer música. A “paisagem sonora” é a totalidade dos sons que rodeia uma pessoa ou grupo de pessoas, num determinado local e num determinado momento, tenham eles origem em fontes naturais não biológicas (a geofonia, como o vento, a chuva, a trovoadas), em fontes naturais de origem biológica não doméstica (a biofonia, como os pássaros, os grilos, as cigarras, as rãs) e em fontes que se relacionam com a actividade humana (a antropofonia, como o trânsito, as máquinas ou os instrumentos musicais). O projecto que se apresenta agora no Super-Sonics pretende não só potenciar a criação de recursos sonoros, mas também a escuta atenta do que nos rodeia. O *POLISphone* gosta da paisagem sonora e do meio envolvente, ouve e vislumbra nele várias formas de fazer música. O *POLISphone* é também uma forma de introduzir algumas ideias sobre temas como a gravação e edição de som, a criação de mapas imaginários e a composição musical.



Materiais e Ferramentas

- 1 | Gravadores de áudio, microfones e filtros
- 2 | Headphones
- 3 | Máquina fotográfica digital ou equivalente
- 4 | Computador
- 5 | Software Audacity

Procedimento

1) Observar o vídeo de instruções e apresentação do POLISphone (www.vimeo.com/85330001);

2) Escuta

É importante, ainda antes de gravar, conhecer e ouvir bem o local (ou locais) onde se efectuarão as gravações. Recomenda-se a realização de “passeios” ou “safaris” sonoros, isto é, expedições para procurar sons que se consideram interessantes recolher. Devem ser feitos registos (diário de bordo) sobre o local e dia/hora em que se ouviram esses sons, para que se possa organizar a recolha. Deve ter-se em atenção as interferências de sons que se considerem indesejáveis, bem como as de sons que possam ser considerados interessantes. Isto é, pode haver interesse em gravar um som dum elemento específico da paisagem sonora ou um conjunto de sons que ocorre simultaneamente.

3) Preparação da gravação de campo

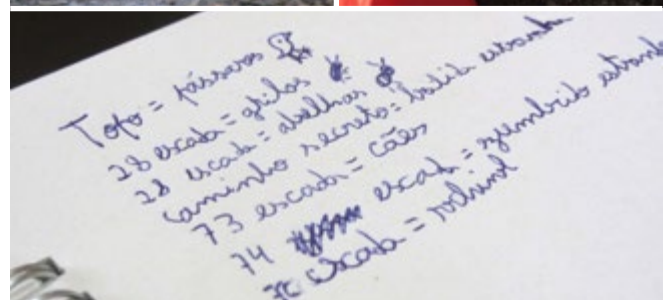
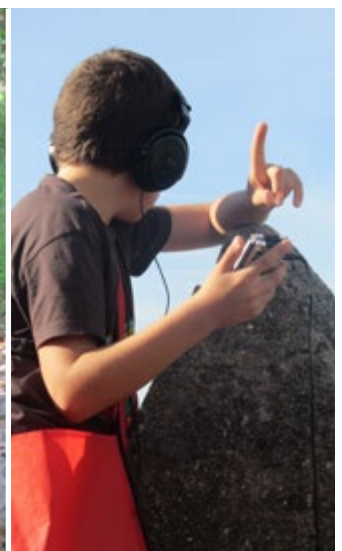
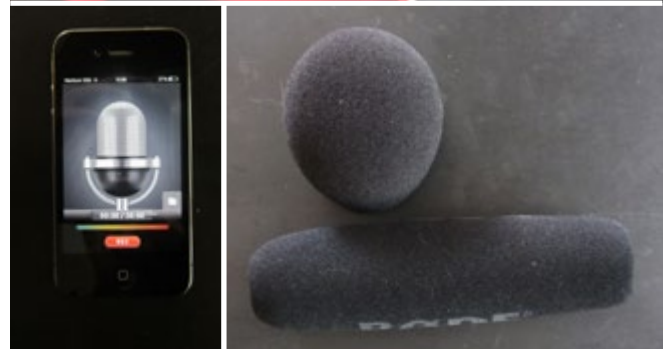
Antes de começar a gravar deve-se testar o gravador áudio e microfone, verificar pilhas, “headphones”, protecções para o microfone contra o vento, máquina fotográfica digital (por exemplo o “smartphone”) e preparar um diário de bordo (um documento onde se possam registar observações sobre os sons escutados e gravados).

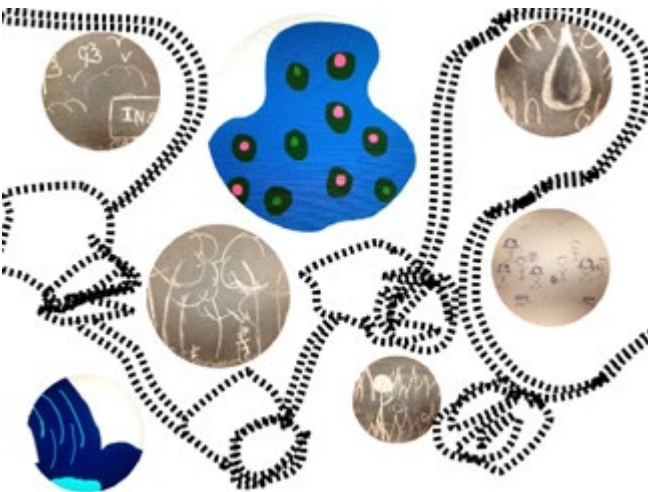
4) Recolha de sons do meio ambiente e/ou recolha de sons específicos

Deve ser feita de forma criteriosa, isto é, baseada na escuta (preparatória e do momento) e deve ter-se muito cuidado em otimizar o som que se grava (isto é, garantir que o som que se regista tem as qualidades que se pretendem para a construção do POLISphone. As ferramentas digitais, como o Audacity, permitem resolver alguns problemas da gravação mas a regra deve ser sempre a de se gravar os sons específicos ou combinações de sons da forma mais próxima que se pretende reproduzir, até porque isso em si implica uma atitude de escuta muito atenta, que é um dos objectivos a trabalhar.

5) Edição dos sons gravados:

Os sons gravados devem ser importados para o computador (a transferência faz-se de diferentes formas consoante o equipamento que foi usado, desde usando o cartão de dados onde





forma gravados, transferindo através de USB ou bluetooth ou até via áudio (ligando os equipamentos com um cabo áudio e gravando no computador). Os sons devem ser trabalhados no Audacity (aplicar algum “polimento” básico, por exemplo, seleccionar especificamente os excertos que têm interesse, eliminando toda a restante informação, aplicar “fadein”, “fadeout” e normalização. Deverão ser “exportados” sons com durações entre 10 segundos e 4 minutos (240 segundos) no formato wav e aif. Os ficheiros no formato mp3 podem ter até 10 minutos. É importante dar designações aos ficheiros que permitam rapidamente identificar os sons em causa (rapidamente se geram muitos ficheiros e pode tornar-se confuso organizar os passos posteriores).

6) Escolha de 8 sons para serem usados:

Os sons que foram preparados devem ser ouvidos novamente e devem-se escolher os 8 sons com que se quer construir o *POLISphone*. O *POLISphone* permite mudar rapidamente os sons que se usam, mas é uma boa ideia começar com uma primeira selecção criada a partir duma ideia daquilo que se pretende fazer.

7) Criação da Imagem:

A ideia é criar uma imagem que possa servir como o mapa que acolherá os sons que foram preparados. Pode ser um desenho feito em papel ou ardósia que depois é fotografado, pode ser uma fotografia do local, uma montagem/colagem de vários materiais recolhidos no “safari”, misturada com desenhos e fotografias, um desenho digital feito num programa de computador, uma combinação de elementos gráficos feita num programa como o powerpoint ou qualquer combinação destes elementos. O mapa pode ser concreto (representativo do local, permitindo visualizar rapidamente os vários elementos que lhe deram origem) ou metafórico ou abstracto (remetendo para informação subjectiva). A regra é que o mapa final será um ficheiro de imagem digital, por exemplo jpeg, png ou gif.

8) Montagem do *POLISphone*

A ideia é reunir os sons e a imagem, criando assim um *POLISphone* original, que pode no final ser gravado, ficando para uso posterior em composição e “performance”.

- a) Abrir a aplicação *POLISphone*;
- b) Arrastar o mapa (ficheiro de imagem) para o icon respectivo;
- c) Definir os “locais sonoros”, arrastando os círculos para os locais desejados;
- d) Arrastar os sons que se vão usar no *POLISphone* para os “locais sonoros”.

Et voilà! *POLISphone* pronto.