



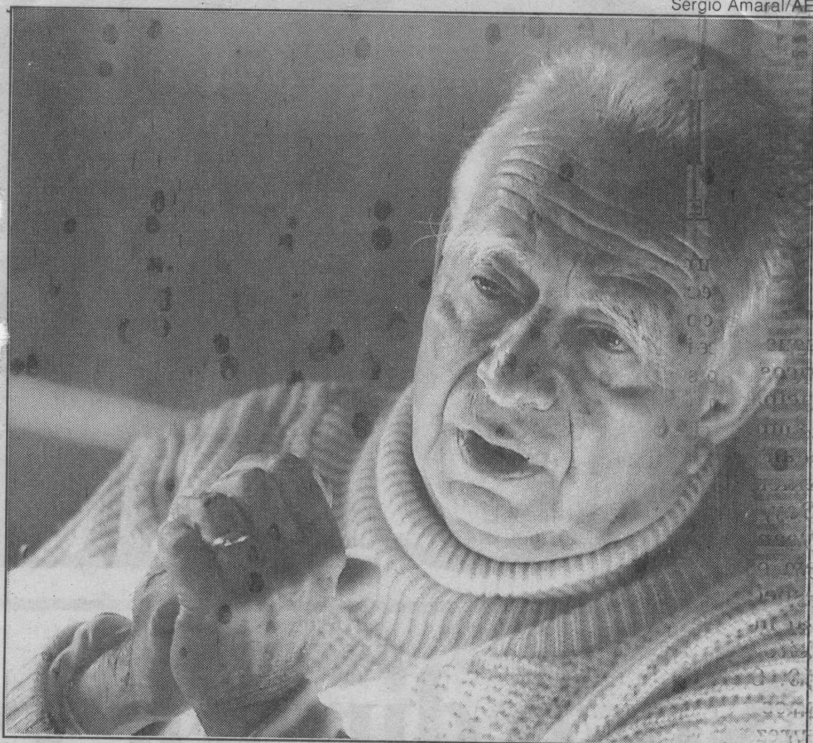
UNICAMP

EVENTO: Entrevista com Hans-Joachim Koellreuter
VEÍCULO: O Estado de São Paulo (São Paulo - SP)
DATA: 01 de dezembro de 1994
PÁGINA: D 2
SEÇÃO: Caderno 2



MÚSICA

Sérgio Amarel/AE



Maestro Hans-Joachim Koellreuter: "O artista tem que fracassar"

Koellreuter compõe inspirado em videogame

Nova obra do maestro estreou com interpretação do Grupo de Música Contemporânea da UFMG

Todo dia, quando sai de casa, o compositor Hans-Joachim Koellreuter passa diante de uma loja de videogames. Dia após dia, ele foi fazendo anotações sobre a situação das pessoas em frente às máquinas de jogar. "Não há melodismo. Não há tema, tonalidade, motivos ou frases. São figuras, são constelações. São feitos de *Gestalts* que brincam e põem em jogo."

O resultado desse estudo é a composição *Audio Game*, que Koellreuter estreou essa semana com o Grupo de Música Contemporânea da UFMG, em Belo Horizonte. Ele fez a partitura em cima do símbolo do Ten-Chi-Jin — estrutura sempre assimétrica que é usada na ikebana e na arquitetura japonesas.

Aos 79 anos, o alemão Koellreuter — que chegou ao Brasil em 1937 e criou em 46 o mais importante grupo de vanguarda musical até hoje, o Música Viva, com Guerra Peixe e Claudio Santoro — rejeita o título de "pai do dodecafonismo brasileiro". Também não se mostra preocupado em ser aplaudido pelas platéias. "O artista tem que fracassar", ensina.

★ Caderno 2 — Para que fazer uma composição sobre games?

Hans-Joachim Koellreuter — Observando o movimento na loja, pensei que deveria fazer uma linguagem musical desse jogo de forças que se compensam, se combatem. Não é a composição sobre um game, mas a percepção dessa composição, algo que dê a impressão — com sons e efeitos — de que se está ouvindo o game.

Caderno 2 — Em que mais o senhor buscou referências?

Koellreuter — Parti também

nente, de Kandinski. Como na pintura, usei como elemento de ordem principal, como eixo da composição, uma linha sonora que percorre toda a música. O resto, pode-se dizer, é caos. O aleatorismo é 50% da música em *Audio Game*.

Caderno 2 — Por que o senhor rejeita a definição de serialismo em sua obra?

Koellreuter — Prefiro o termo gestaltismo, ou estruturalismo, como preferir. A sintaxe dessa linguagem eu chamo de planimetria.

Caderno 2 — O senhor diz que a arte hoje é fundamental para a humanização do ambiente tecnológico. A tecnologia também tornou-se imperiosa para a criação artística?

Koellreuter — A tecnologia é uma necessidade social, é um fato. Mas eu diria que falta filosofia à música eletrônica. É preciso pensar mais profundamente nas exigências da música eletrônica, procurar uma sintaxe própria, outra gramática.

Caderno 2 — O senhor não parece preocupado em deixar uma obra...

Koellreuter — De fato, não estou trabalhando para a posteridade. O que me preocupa é conscientizar dos problemas estéticos e vitais para a sociedade hoje. É a presentificação de tudo. Os músicos hoje ainda estão sendo treinados para um tipo de música que já passou para a história.

Caderno 2 — O sucesso não o preocupa?

Koellreuter — Arte é personalidade, não importa se tem êxito ou não. O artista tem que fracassar para aprender, e as falhas são indispensáveis para encontrar caminhos e relacionamentos. Para mim, o que importa é a pergunta, é a questão, não a resposta. A resposta mudará ao longo dos anos, mas a pergunta permanecerá sendo a mesma sempre.

PARTITURA

UTILIZOU

SÍMBOLO

JAPONÊS