

Suspensão:

legendas da partitura audiovisual

Legendas referentes ao vídeo:

A = movie A

B = movie B

A/B = mesma imagem no movie A e no movie B

Ou por ex.: 3/4 = movie A = 3 e movie B = 4

[S] = Flash frame

[] = Câmera ao vivo On/Off

J = Efeito câmera ao vivo On/Off

Caps Lock = GRID On/Off

Audio Input = Entrada de áudio via microfone do computador On/Off

Fx = Efeito sobre o movie selecionado. Sendo: M = motion blur. F = flip. A = cor azul. V = cor verde. Z = zoom. FA = Flip automático e ZA = Zoom automático.

i/o = ponto de in e out da imagem marcado dentro de um movie para que se consiga o ponto de suspensão da ação.

0,4 = indicação de velocidade para o movie

Legendas referentes ao áudio

A = número do canal de áudio do movie A e do movie B

(De cima para baixo sendo: 1, 2, 3, 4, A = áudio movie A e B = áudio movie B)

V = Volume altura (+ -) da fonte sonora

Sp = velocidade (+ -) da fonte sonora

+- = volume (+ -) da fonte sonora

+- = velocidade (+ -) da fonte sonora

Suspensão:

Composição audiovisual de Luiz duVa
Duração aproximada: 40 minutos

Abertura:

Sala vazia. Performer nú sentado atrás do seu computador que está no chão do palco entre as 2 telas de projeção.

As portas são abertas e o público entra.

Ruídos

A	V	Sp	+	-
25	↘	↘		-
25	↘	↘		-
A	↘	↘		
B	↘	↘		

Audio INPUT - ON = MIX AUTO ~~AB~~ - ON

④ - 67 black
⑤ - 68 - 1/0 no título "Suspensão"
+ [5] Blocos de flash fazem luzes

easy

Fica assim até todo o público acabar de entrar e se sentar nas cadeiras da sala.

Câmera ao vivo 1:

Ruídos

A	V	Sp	+	-
25	↘	↘		
25	↘	↘		
A	↘	↘		
B	↘	↘		

④ 67 Black
⑤ 68 título
[] + [J] - ON
[5] - ON

easy

Performer vai até o meio das 2 telas e faz a série de saltos.

Sua imagem é captada ao vivo pela câmera que é mixada com os movies A/B e em seguida mandada para as 2 telas de projeção.

Quando o performer acaba a série de saltos ele retorna para atrás do seu computador.

Ruído

A	V	Sp	+-	+-
Z5	↗	↘		
Z5	↖	↙		
A	↗			
B	↖			

↓
easy

[] - OFF

(A/B) → 1 → Sem [Fx]

[5] - OFF

[5] - ON

[] - ON

Performar volta ao centro do palco entre as 2 telas.

Faz 2ª série de saltos e retorna ao computador.

Movimento 1:

Ruído
Cantilha

A	V	Sp	+-	+-
Z5	↗	↘		
Z5	↖	↙		
30	↗	↘	+-	+-
30	↖	↙	+-	+-
A	↗			
B	↖			

↑
↓

[5] - OFF

[] - OFF + [Fx] M + [Fx] F

(A/B) → 1 → 2 → 4 → 2/4

[5] - ON

↳ Passagem Andamento

Ruído
Cantilha

A	V	Sp	+-	+-
Z5	↗	↘		-
Z5	↖	↙		-
30	↗	↘		-
30	↖	↙		-
A	↗			
B	↖			

↓
death

5 → 6 → 7 → 8 →

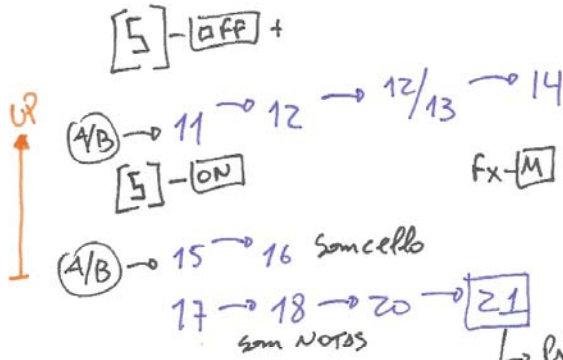
→ 9 → 10

↳ Under Base Sound

Padua
Baliá

Lo 11 to 21

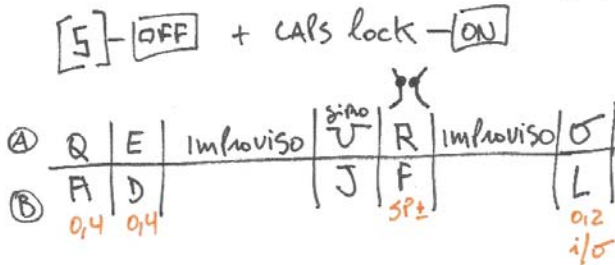
A	V	Sp	+-	+-
01	✓	✓		-
35	✓	✓		-
35	✓	✓		-
35	✓	✓		-
A	✓	✓		-
B	✓	✓		-



Púúú
Molã
Peloço

GRID:
↳ 22 to 31

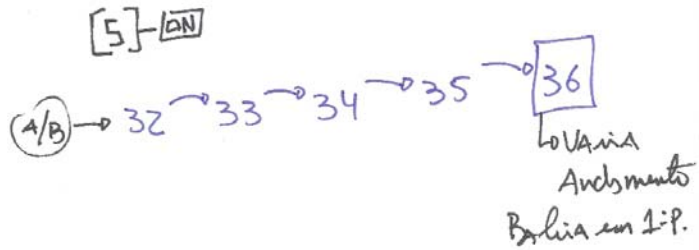
A	V	Sp	+-	+-
33	✓	✓		
33	✓	✓		
19	✓	✓		
26	✓	✓		
A	0,5	0,5		
B	0,5	0,5		



De Sorden
Baliá
Cx Musica

Gêmeos:
↳ 32 to 36

A	V	Sp	+-	+-
36	✓	✓		
36	✓	✓		
35	✓	✓		
11	✓	✓		
A	✓	✓		
B	✓	✓		



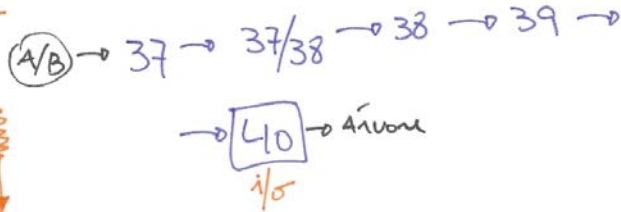
Macaco:

4 mixia
Desorden
Bolia

A	V	Sp	+-	+-
29	✓	✓		
29	✓	✓		
36	✓	✓		
35	✓	✓		
A	✓	0,5		
B	✓	0,5		



[5]-OFF

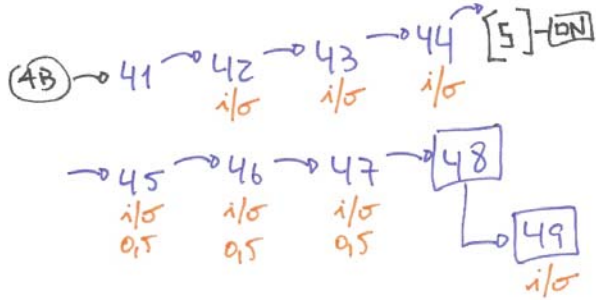


RUN:

↳ 41 to 49

Distino
Choque

A	V	Sp	+-	+-
5	✓	✓		-
5	✓	✓		-
4	✓	✓		-
4	✓	✓		-
A	✓	0,2		+
B	✓	0,2		+

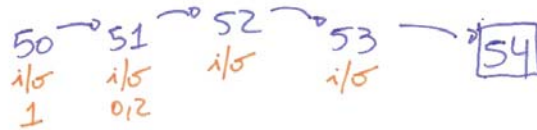


Closes:

↳ 50 to 54

Distino
Choque

A	V	Sp	+-	+-
5	✓	✓		-
5	✓	✓		-
4	✓	✓		-
4	✓	✓		-
A	✓	0,2		+
B	✓	0,2		+



Saltos R U N:

	A	V	Sp	+-	+-
Ritmo	5	6	7		-
Choque	5	6	7		-
	4	5	6		-
	4	5	6		-
	A		0,2		+
	B		0,2		+

$[5] - [OFF]$

55 $\frac{1}{0}$ \rightarrow 56 $\frac{1}{0}$
 0,2 \rightarrow 0,3

Conto Minu 9
 9
 9
 29

Cx Mixu 2
 A
 B

$(A/B) \rightarrow 57 \rightarrow [58] \xrightarrow{\text{Passagem p/ 3d}} [59] = 3d$

3 D:

	A	V	Sp	+-	+-
Minu luto	9	9	9		
	9	9	9		
	9	9	9		
Cx Mixu 2	29				
	A				
	B				

$(A/B) \rightarrow 59 \xrightarrow{0,3} 60 \xrightarrow{0,3} 61 \xrightarrow{1/0} 62 \rightarrow 63$

	A	V	Sp	+-	+-
Minu luto	9	9	9		
	9	9	9		
	9	9	9		
Cx Mixu 2	29				
	A				
	B				

64 \rightarrow 65 \rightarrow 66 \rightarrow $[66/55]$
 $\rightarrow [] - [ON] + [J]$

Performar volta ao centro do palco e fica entre as 2 telas.
 Faz 3ª série de saltos e retorna ao computador.

$\hookrightarrow [] - [OFF] + (A) 67 \text{ Black}$
 $(B) 68 \text{ titulos + credits finais}$