

Beques per a la recerca i la creació en els àmbits de les arts visuals, dels nous sectors creatius, de les arts escèniques, de la música, i del pensament

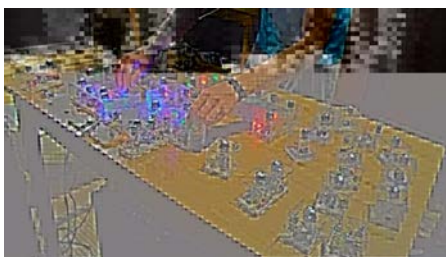
Convoc. 2018 OSIC / Dep. de Cultura de la Generalitat de Catalunya

Hipercub sonor

#Hipercub sonor #Percepció auditiva i lumínique #So generador espai
#Percepció Sensorial Cos versus espai #Sensor infraroig #Arduino Mega
#Tinker #PureData #Altaveus #So #seqüències #Ritmes #Delay #Reverb
#Ressonàncies #Programació Creativa Digital #Sonic Interaction Design

Per aquesta recerca s'han consultat les següents pàgines i links:

Mateo Mena-hipercubos



<http://thehypercubes.com/>

<https://vimeo.com/222432533>

Mateu Mena és artista sonor i dissenyador d'instruments musicals electrònics. El seu treball està centrat en el desenvolupament de nous instruments analògics i en la seva posterior utilització musical, bé a sol o com a integrant d'agrupacions com l'Orquestra Metamovida o el duo audiovisual performatiu Nostoc. Compagina aquesta faceta creativa amb diversos projectes de divulgació científica, els quals giren al voltant de la nostra forma de relacionar-nos amb la tecnologia musical, abordada des de l'estètica del DIY i l'aprofitament de residus tecnològics.

Els "hipercubos" són petits mòduls cúbics que conformen un nou instrument musical electrònic. Aquests cubs estan construïdos amb plaques de metacrilat transparents, les quals contenen circuits analògics al seu interior. L'instrument, dissenyat en 2014, pot ser construït, desmuntat i reconstruït a voluntat durant els concerts en funció del resultat sonor que el músic vulgui obtenir. Connectant els cubs entre si s'altera el resultat sonor, havent

mòduls que generen, controlen i modifiquen les ones sonores, els quals es poden combinar de diverses formes per treballar amb sons electrònics purs sense cap necessitat d'ordinadors.

Excision / Destroid

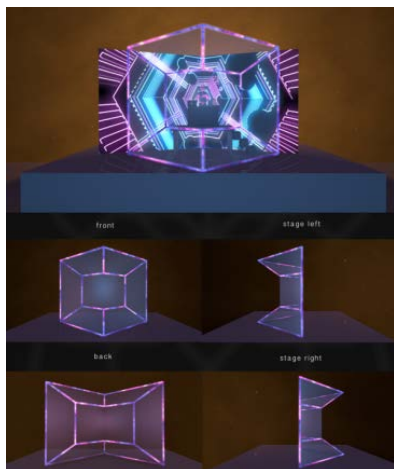


<https://www.youtube.com/watch?v=2XOzOpi8xtg>

El canadenc Jeff Abel empra l'aliè artístic de Excision per al seu treball com a productor i DJ de dubstep i bass music en general. En 2008 va llançar el seu primer single, i des de llavors no ha parat de llançar treballs en format single, EP i fins i tot dos LPs complets en 2011, i recentment -fa unes setmanes- "X-Rated" i "Codename X".

Actualment, els shows de Excision són principalment una sessió de DJ acompanyada d'una elevada càrrega visual aportada per "The Executioner", una enorme estructura geomètrica blanca en la qual se situa la cabina del DJ i sobre la qual es projecten espectaculars imatges desenvolupades per encàrrec a Fluxelmedia. L'estructura té a més panells motoritzats que es desplacen per desplegar làsers i canons de CO2. Excision fa la seva gira muntant la seva pròpia PA de 150.000w dissenyada per PK Sound.

Flying Lotus



https://www.youtube.com/watch?v=R-u_7FcViBs

Steven Ellison és el californià darrere del nom artístic Flying Lotus. Al llarg de la seva carrera ha llançat quatre discos en els quals explora la fusió de l'electrònica experimental amb el jazz i els sons ètnics, el hip hop instrumental, l'IDM ... L'al·licient visual del seu xou es diu Layer³. És un sistema de pantalles col·locat davant l'artista, i estan disposades de manera que l'espectador té la sensació d'estar davant d'un tesseract o hipercub. Sobre aquestes pantalles es projecten visuals desenvolupades per Strangeloop i Timeboy, que són els responsables també en directe de disparar en temps real totes les animacions al ritme de la música.

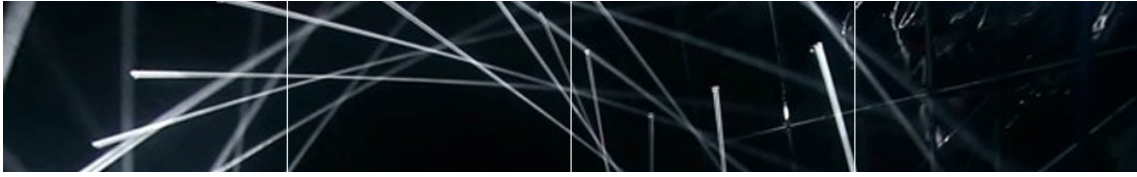
Plastikman



<https://www.youtube.com/watch?v=WkZitsky-xE>

Richie Hawtin és un veterà del techno i el minimalisme electrònic que sap desenvolupar-se com a DJ amb les seves festes temàtiques, com també en complexos i sofisticats directes d'electrònica sota el pseudònim de Plastikman. Precisament sota aquest àlies presentar Objekt, un espectacle audiovisual que fins al moment només s'ha pogut presenciar en directe en dues ocasions, i totes dues en llocs bastant selectes: el museu Guggenheim de Nova York al novembre de 2014 i l'edició 21 del festival Sónar de Barcelona el juny de 2014. El show és un directe de música electrònica realitzat principalment amb Live i controladors Push de Ableton i K2 d'Allen & Heath. L'estrella visual de l'espectacle es un gegantesc obelisc de leds a on apareixen visualitzacions abstractes que reaccionen de formes diverses a la música que Hawtin dispara des de la seva setup gràcies a la interconnexió que hi ha entre música i vídeo gràcies al programari Derivative.

Tesseract (aka Hyper-cube)



<https://vimeo.com/79702430>

Es una escultura de Pierre Schneider y Francois Wunschel (1024 Architecture), mapeada por luces que reaccionan al sonido. El nombre de la pieza alude a una figura geométrica también llamada hipercubo, una especie de cubo dentro de otro cubo unidos por sus vértices. La audiencia es invitada a entrar en la estructura, donde el espectáculo de luces nois hace ver la realidad de nuevas maneras.

Hypercube, an intense installation art experience



<https://augustomeijer.com/2012/10/29/hypercube-an-intense-installation-art-experience/>

Aquesta instal·lació immersiva, de l'artista holandesa Jaap Van Den Elzen i del músic Augusto Meijer, allibera els límits de la consciència espacial dins de l'entorn audiovisual. HyperCubeLa idea és confondre i desorientar el públic. El contrast d'estar tancat en una petita caixa amb la il·lusió d'un espai sense fi ajuda a distorsionar el temps, l'espai i la realitat a causa de la manca de punts de referència centrals per a cadascun.

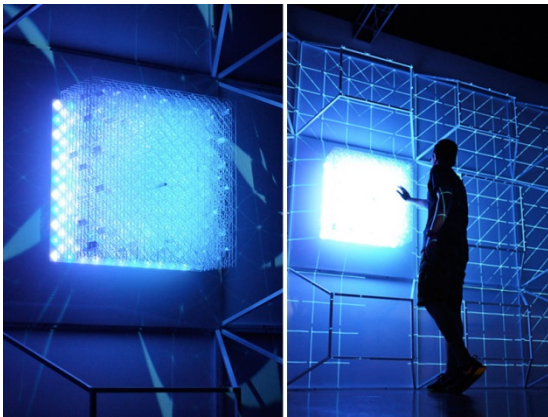
Precursor to Hypercube



<http://nymusikk.no/en/artikler/oc-2018-jeff-carey>

Precursor d'Hypercube és una instal·lació de música immersiva de Jeff Carey, que es mou entre un viatge d'emoció i un somni de febre. Inspirada en el concepte matemàtic d'un quadrat tridimensional, conegut com a hipercub, la composició explora la noció de la música multidimensional mitjançant l'articulació de frases musicals físicament i visualment. El precursor de Hypercube es va fer amb el suport del programa Grant de l'artista Rubys Artist Grant i els laboratoris de mitjans recombinants del Gran Aliança Cultural de Baltimore.

Dreamscape in Shanghai



<http://supernaturedesign.com/art/dreamscape/>

Basat en la característica de 'hypercube' i la seva quarta dimensió, el 'paisatge de somni' del disseny de super natura és una instal·lació artística interactiva.

INSTAL·LACIÓ AUDIOVISUAL ENTROPY

"Un viatge per la llum i el so"

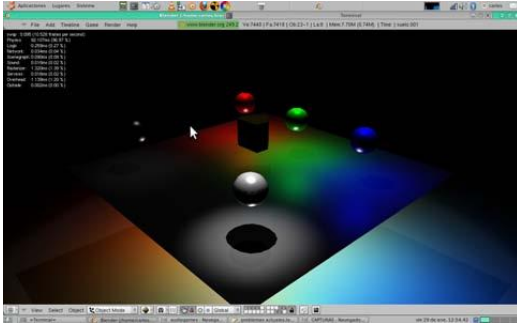


<https://vimeo.com/129383288>

És una instal·lació d'àudio-visual com a part del Chorlton Arts Festival basada en projeccions de cartografia de video i tires LED a través del protocol DMX i mapatge de píxels dirigit. Crea una nova dimensió, un túnel

espai-temps on l'energia de la llum es transfereix i es transforma a través d'aquesta instal·lació artística; vuit pantalles consecutives, un projector i imatges hipnotitzants guiarà l'espectador a través d'aquesta experiència audiovisual immersiva.

AudioGames

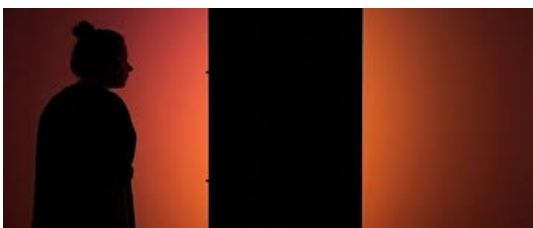


<https://www.audiogames.arsgames.net/?lang=es>

AudioGames és una instal·lació sonora interactiva que permet a l'usuari experimentar en un entorn únicament mitjançant el sentit de l'oïda, prescindint de la imatge omnipresent en la nostra cultura i tractant d'experimentar amb el so. Això permet, no només incloure com a usuaris a persones invidents, sinó experimentar amb una interfície intangible i invisible, en un entorn sonor.

Una càmera i OpenCV (o Kinect) recull la posició de l'usuari i l'envia a un món virtual en 3D generat en Blender de manera que els moviments de l'usuari en l'espai real es corresponen amb moviments d'un objecte que el representa en el món 3D i interactua amb altres objectes. L'usuari està interactuant amb aquest món 3D, però sense veure-ho. El món sonor rep les dades del món 3D a temps real. Cada objecte en el món 3D té un so assignat, que es desplaça en l'espai sonor mateixa manera que l'usuari en el món real. Perquè això sigui possible comptem amb una targeta de so de 4 canals i 4 altaveus col·locats al voltant de l'espai per aconseguir un so quadrafònic.

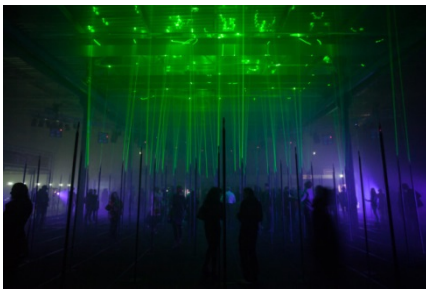
IDLE



<https://in-sonora.org/ficha-obra/idle/>

Aquesta peça conté una pantalla vertical al centre d'una cambra fosca, on l'espectador gira cap a la pantalla i il·lumina les parets. Tanmateix, si l'espectador es mou més a prop de la pantalla per veure què conté la pantalla, la llum desapareix. La pantalla té un encant mortal sobre els espectadors, en què l'atenció personal es desvia. El nostre propi cervell varia quan veiem aquesta peça: la pantalla activa el nostre cervell orientat a la xarxa, al mateix temps que la introspecció, la reflexió i les emocions es tanquen. Mai abans ha estat tan fàcil robar el focus d'algú a causa d'aquesta nova paraula hipermeditat que ara vivim. De la mateixa manera, la pantalla esclava a la mirada de les persones.

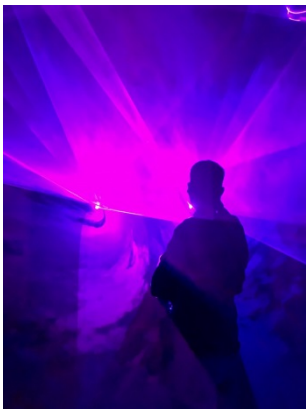
Forest



<http://www.creativeapplications.net/environment/forest-musical-forest-by-marshmallow-laser-feast-for-strp-biennale/>

Forest (Bosc) és la instal·lació interactiva més recent de Marshmallow Laser Feast, el col·lectiu londinenc compost per Memo Akten, Robin McNicholas i Barnaby Steel. La instal·lació consta de 150 "arbres" musicals, fets de canyes i raigs làser, que creen un "bosc" de gairebé 450 metres quadrats. Els visitants estan convidats a explorar l'espai lliurement i interactuar físicament amb els "arbres". A l'sacsejar i fer-los vibrar el públic activa els sons i els raigs làser, fent-los oscil·lar i crear patrons de llum i so en una experiència realment immersiva.

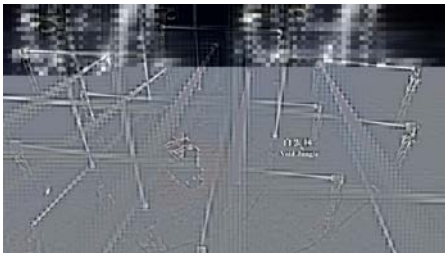
"Chiasm" de Edwin van der Heide en el Ayuntamiento de Barcelona



<https://espaciosonante.com/2018/06/12/chiasm-de-edwin-van-der-heide-al-sonar-festival/>

El títol es refereix a les interrelacions íntimes entre un cos amb altres cossos i l'espai en què cohabiten, gràcies a una interacció tridimensional de llum i so. En usar una fina capa de fum, la llum de múltiples làsers es torna visible i tangible, creant superfícies i formes projectades dins l'espai. La llum juga amb l'arquitectura existent, alhora que crea i proposa noves estructures. A l'altura per l'espai, els visitants construiran la seva pròpia experiència de l'obra i al mateix temps influiran en l'experiència de la resta d'espectadors. Així, els visitants formen una part integral del treball i actuen com a agents en una experiència col·lectiva i "quiasmática".

Void jungle



<https://vimeo.com/171490571>

Una performance audiovisual de Chang Funju i Han Cheng Yeh. Les visuals que corresponen a l'obra sonora, en què interactuen amb una complexa seqüència de sons i il·luminació, imatges electròniques i la comprensió de la interacció entre les formes geomètriques. S'inscriu com una exposició a una selva virtual on és possible llegir una llum intermitent en blanc i negre com ris de boira freqüent, mirant a la llengua de llum dins el carreró sense sortida. La performance és com un bosc de boira blanca, com una selva de llum d'immersió traduïda a un espectacle audiovisual digital..

polar_m [mirrored]



http://www.carstennicolai.de/?c=works&w=polar_m

Una matriu intel·ligent, el polar [mirrored] pretén qüestionar la rellevància de l'espectador / visitant i centrar-se en l'obra d'art com a subjecte autònom en un univers infinit. mitjançant la creació d'una topografia física i cognitiva, la polarització [mirrored] es dedica a l'exploració de la física

fonamental, a experimentar interrelacions d'estructures macro i microestructures i forces del nostre univers. La radiança visual, juntament amb α , β i γ i la radiació electromagnètica són els activadors dinàmics del sistema polar m [mirrored]. diversos instruments / observatoris: una càmera de núvols, receptors de ràdio d'alta freqüència i comptadors de geiger: observen, analitzen i transformen els processos de la natura, tant artificials com còsmics, en senyals d'àudio i vídeo en l'àmbit de la percepció humana. polar m [mirrored] qüestiona les vores de la percepció.

Isotopes



<https://laughingsquid.com/isotopes-interactive-audiovisual-installation-surrounds-participants-with-walls-of-light/>

A la instal·lació **audiovisual interactiva *Isotopes***, els participants estan envoltats de fascinants models de llum. Els patrons es projecten en seccions suspensives de tela translúcida que formen una paret quadrada al voltant de la instal·lació. Creat per art duo NONOTAK (Noemi Schipfer i Takami Nakamoto), la instal·lació està inspirada en el desastre nuclear de Fukushima Daiichi i els perills de l'energia nuclear. ***Isotopes*** es va mostrar al Mapa de Festival de Ginebra al maig.

Repetition at my distance



<http://www.featherofme.com/gabey-tjon-a-tham-lights-of-sound/>

Una instal·lació cinètica / lluminosa / sonora basada en una interpretació subjectiva del so que viatja a través de l'espai. La memòria del vent que passa pels arbres es fa tangible com un camp de 16 llums blaus verticals

rotatius que oscil·len en els patrons de difusió. Els cables es comporten com una entitat viva d'individus que responen a diferents forces.

Field



<https://www.vancourier.com/community/public-art-installation-lets-you-pump-up-the-jams-in-vancouver-s-ackery-s-alley-1.23395184>

FIELD és una instal·lació d'art permanent i interactiva al sostre de la passarel·la del Teatre Orpheum sobre el laneway. La peça d'art pública està dissenyada pel fundador d'interacció tangible Alex Beim i el compositor local Adam Lastiwka, i detecta la presència d'una persona i els seus moviments i respon creant un paisatge sonor lleuger. La instal·lació detecta la presència d'una persona i els seus moviments, i respon creant una llum i un paisatge sonor que dóna al participant la possibilitat de crear una composició única.