

VALENTINE SOUP REVERBERATION

CuldeSac
10 Octubre 2007

KEYWORDS

Audio síntesis, Real time, Interfaces hombre-Maquina, sound relationships, Spatialisation du son, evolutive sound installation, Energy to entropy transformation, sinestesia

ABSTRACT

La representación del color, la luz y su espectro hacen que el *livemotive* del espacio proyectado para la firma de pinturas VALENTINE pase por trabajar directamente con su producto en estado líquido y con las sensaciones que el color en movimiento sugiere mediante la transformación de su estado en tiempo real.

"I applied streaks and blobs of colours onto the canvas with a palette knife and I made them sing with all the intensity I could..." Wassily Kandinsky (1866-1944)

ANTECEDENTES_ background

Existen precedentes en los que relacionamos frecuencias y colores (Óptica 1704, Isaac Newton). Concretamente el espectro óptico ha sido perfectamente descompuesto.

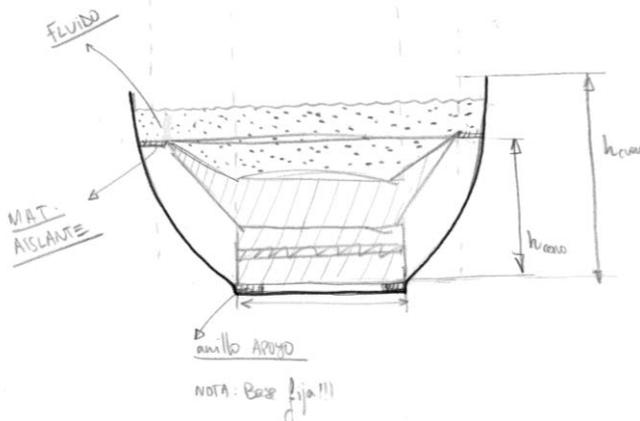
Trabajar con la psicoacústica del sonido y su relación con el color ha sido uno de los objetivos de esta realización. Para ello hemos resuelto técnicamente el cómo modificar de forma controlada la entropía del fluido y estudiar su comportamiento.

Uno de los máximos exponentes de color en movimiento, sensaciones inducidas e impacto, es el "SONY BRAVIA PAINT commercial" en el que se detonan contenedores de pintura bajo unos requerimientos de espacio, presupuesto y recursos importantes.

En CASADDECOR'07 estamos ante un contexto expositivo mucho más acotado.

INTRODUCTION

Proyectamos un espacio en el que presentar las últimas tendencias en pinturas para el hogar. Aderezamos una mesa de 6 m de largo en la que colocamos cubertería, platos y unos cuencos fabricados para la ocasión que incorporan un altavoz en su interior y que alojarán la pintura.



La pintura en estado líquido responde de forma evolutiva e imprevisible a los estímulos que vienen de otros cuencos de pintura contiguos.

Los estímulos son samples. Cada cuenco de pintura es un personaje cuyo imaginario es creado con extractos de audio representativos. Cada sample representa un estímulo. Cada estímulo genera una reacción diferente en cada uno de los personajes. La reacción se manifiesta por el estado de agitación del fluido. El estado del fluido se modifica con frecuencias que van desde 10 Khz. hasta 400 Khz. (frecuencia de vibración max) del altavoz.

Utilizamos un ordenador con MAX/MSP para reproducir samples y frecuencias, un interface de audio EDIROL FA 101 para rutear 8 señales de audio a 8 salidas independientes, un amplificador DENON 7.1 que permite amplificar 7 señales y 12 altavoces Pioner con membrana de polipropileno.

Dado que el límite de salidas de audio viene impuesto por el amplificador y necesitamos 12 comensales en la mesa para presentar los últimos 12 colores de tendencia, 8 altavoces son conectados en series de dos formando 4 grupos de 2 altavoces en serie.

La impedancia de cada altavoz es de 4 Ohmios, con lo que tenemos cargas de 4 Ohmios y de 8 Ohmios.

A dinner I'd like to go

En la mesa vemos representados 8 personajes diferentes. El personaje es creado por el color que alberga el cuenco y el sound bank que crea el imaginario de ese personaje.

La conversación evoluciona en la mesa de forma imprevisible y los estímulos de un comensal van modificando el estado del resto de personajes. Para ello utilizamos valores ponderados de peso del estímulo y de sensibilidades del personaje.

De esta forma podemos ver a Martin Luther King exponiendo "I've a dream" junto con Groucho Marx y "The Dude" mientras suena "The man in me" (Bob Dylan, 1970) en una cena épica y sin precedentes.

CHARACTERS

- Nº1 Groucho Marx
- Nº2 Doc
- Nº3 Martin Luther King
- Nº4 David Lynch World
- Nº5 Marilyn Monroe
- Nº6 Alex de *Clockwork orange*
- Nº7 The Dude de *The big Lebowski*

SOMETHING ABOUT CHARACTERS RELATIONSHIPS

Consideramos cada Sample como un evento

AGRADECIMIENTOS_ acknowledgments

Al conocimiento de Zagg# 3, Joan C Almenar, Panzer, Kaplan, Manza y Jose Manuel Berenguer.

Al equipo CuldeSac por hacer el futuro posible.

Sin olvidar la iniciativa de Valentine.

REFERENCES

- [1] LARENCE WEINER. *In the Stream*. IVAM 1995
- [2] HUGES VINET, FRANÇOIS DELALANDE, Interfaces Home-machine et creation musicale. IRCAM
- [3] 18_ CAHIERS de MÉDIOLOGIE/IRCAM. *Révolutions industrielles de la musique*
- [4] *CREATIVE REVIEW MAY 2007*
- [5] <http://www.sonoscop.net/jmb/>

[Media] Strauss, Ligueti, Steve Shelley, John Cage, Kraftwerk, Rocky Ericsson, The Big Lebowski, Billy Wilder, Stanley Kubrick, Marx Brothers, Ridley Scott