

# L'ESPLENDOR ( ) EXPERIMENTS

<olhn.2006. & collaborators

[www.colhn.com](http://www.colhn.com)

[info@colhn.com](mailto:info@colhn.com)

## KEYWORDS

Audio síntesis, video síntesis, Real time, Computer Vision, Interfaces hombre-Maquina, Info, sound-image relationships

## ABSTRACT

Un dogma sobre el qué decir y el qué pensar se expande y fagocita cualquier otra realidad.

La información y su contenido se encargan de adoctrinar y fabricar consenso.

## ANTECEDENTES\_ background

Desde hace año y medio, venimos trabajando en lo que denominamos Plataforma de Difusión de Información en Tiempo Real, sentando las bases conceptuales y tecnológicas de este dispositivo.

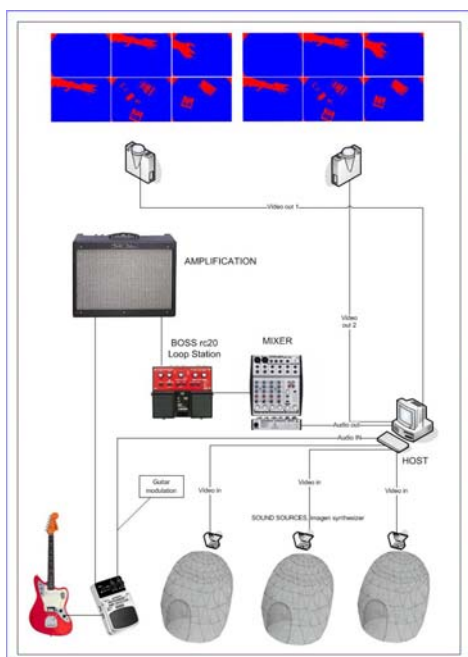
La diferente combinación de los elementos a los que tenemos acceso revela un uso de la realidad actual que no contribuye al desarrollo lineal de este proceso evolutivo, sino que representa un verdadero proceso de reformulación del problema.

Dando como resultado L'Esplendor (412 525).

## INTRODUCTION, TONIGHT'S SHOW

Coincidiendo con las Jornadas de Arte Sonoro y Música Experimental, hemos adaptado un dispositivo L'Esplendor ( ) como Sound Source y hemos realizado un montaje que permita la presentación del subsistema de generación de audio en tiempo real.

Este subsistema ha sido ampliado con motivo de las jornadas para generar un interfaz con capacidad interpretativa.



## ORDER OF THINGS

Nº1 INTRO\_PRESENTATION .....apx. 2.30  
a. Vocoder

Nº2 AMBIENT SPLENDOR.....apx. 7.00  
a. Area to frequency and velocity convert  
b. Splendor synthesizer  
c. 4 octavas of piano  
d. improvisación

Nº3 TRANSITION.....apx. 2.30

Nº4 OTELO FINDS A JAGUAR.....apx.10.00

Nº5 WHAT IS L'ESPLENDOR (412 525).....apx.20.00

## SOMETHING ABOUT TONIGHT'S COMPOSITIONS

**Nº1** Presentación del dispositivo. Presentación del tipo de interacción y su usabilidad. Utilización de L'Esplendor ( ) como Vocoder. Transición

**Nº2** Comenzamos a sintetizar audio y video con objetos y con manos. Mostramos el carácter generador del dispositivo y su potencial como sound source.

También presentamos la primera aproximación a un "interaction design" intuitivo logrando tocar hasta cuatro octavas.

## Nº3 TRANSITION

**Nº4** Utilizamos "fiddle" (pitch estimator and sinusoidal peak finder, by Miller Puckette) para analizar el "stream" de audio proveniente una guitarra eléctrica en tiempo real.

**Nº5** Presentación del proyecto. Gestión del conocimiento en lo relativo a visión artificial, interaction design, audio y video en tiempo real, información, plataformas de información y concentración de poder, new\_processus artistique, evolución, vivre aujourd'hui, message + fort, tiempo real y software technologies.

## AGRADECIMIENTOS\_ acknowledgments

Este trabajo no hubiese sido posible sin el soporte, a nivel tecnológico, del Área de Sistemas de Información y Comunicación (ASIC) de la UPV.

Del mismo modo, el trabajo, creatividad y conocimiento de nuestros colaboradores LuisMore, Juan.Rar & Zagg# 3; y la inestimable ayuda y confianza de Belhn, Panzer & Bernat.

Sin olvidar la iniciativa de las Jornades de MUS-i-K XPER/MENTAL I D'ART SON.OR Re-Turns

## REFERENCES

- [1] LARENCE WEINER. *In the Stream*. IVAM 1995
- [2] LE JOURNAL # 5, Palais de Tokyo. *Special Chen Zen Silence Sonore*
- [3] IGNACIO RAMONET. *La golosina audiovisual*
- [4] NOAM CHOMSKY et IGNACIO RAMONET. *Cómo nos venden la moto*
- [5] HUGES VINET, FRANÇOIS DELALANDE, Interfaces Home-machine et creation musicale. IRCAM
- [6] ALFONSO SASTRE. *La batalla de los intelectuales o nuevo discurso de las armas y las letras*
- [7] 18\_ CAHIERS de MÉDIOLOGIE/IRCAM. *Révolutions industrielles de la musique*
- [8] *Surrealistas en el exilio y los inicios de la escuela de Nueva York*
- [9] COBRA

[Media] Conrad Schnitzler, Ligueti, Jim O'Rourke, Lee Ranaldo, Steve Shelley, John Cage, Kraftwerk, La Monte Young, John Cale, Tony Conrad, Cabaret Voltaire, The 13th Floor Elevators, Spectrum, Robert Moog, Fernand Leger, Cluster