

■ amapola dry
■ ■

PROYECTO:
Taller/Seminario
Interfaces musicales interactivas

Introducción.....	pág. 3
Planning general	pág. 4
Contenidos.....	pág. 5
Dossier Amapola Dry.....	pág. 6
Amapola Dry – Planta de escenario.....	pág. 8
Amapola Dry – Rider técnico.....	pág. 9
Proyecto visuales interactivas.....	pág. 10

Taller – seminario interfaces musicales interactivas

Herramientas para producir un proyecto de música en vivo combinando instrumentos tradicionales con interfaces musicales interactivas.

Introducción:

El seminario está orientado a músicos, productores, dj's y vj's que quieran desarrollar un proyecto musical en vivo incluyendo nuevas tecnologías. Incluye una investigación exhaustiva respecto de los distintos materiales sonoros que pueden emplearse en un proyecto, tanto sampleados como de síntesis, y un desarrollo personalizado de las distintas herramientas que permiten armar un set adaptado a las necesidades de cada caso. También se verán algunas posibilidades que ofrecen las distintas interfaces interactivas en el control simultáneo de sistemas audiovisuales.

Se entiende como interfaces interactivas a aquellos dispositivos que nos permiten operar en tiempo real sobre el audio generado por un sistema informático. Durante el seminario se ofrecerá un panorama general de algunas opciones de controladores MIDI que hay en el mercado más una aproximación a interfaces interactivas mediante el uso de dispositivos de control como el Wii-mote, multitouch como el iPod Touch, y el uso del protocolo OSC mediante una red Wi-Fi

El taller está dividido en tres fases, que incluyen la pre-producción del material musical, mapeo y puesta a punto de interfaces y finalmente la sincronización y control de síntesis visual.

La duración total del taller es de cinco días, el planning completo se detalla en el anexo correspondiente.

Para las clases se contará con el set instrumental completo de **Amapola Dry** (ver dossier adjunto), de manera que cada sesión se cerrará con un breve set en vivo que permita visualizar la aplicación de los conocimientos vertidos en clase.

Amapola Dry es un proyecto musical conformado por Sofía Juan y Martín Fuks, en el que se transitan diversos caminos entre el pop, la electrónica, el tango y el jazz. La puesta en escena aúna la experiencia adquirida a lo largo de los años en diversas disciplinas, que van desde los conciertos en vivo con bandas de rock a la puesta musical de obras de danza, las giras con proyectos de electrónica latina a la investigación en el campo del arte sonoro y el arte interactivo. Amapola Dry lleva recorridos con éxito ya diversos escenarios de Argentina y España.

Planning general del taller:

Día 1: montaje

Clase.....	2hs 30min
Demo en vivo Ampola Dry.....	30min
Taller	1 hs

Día 2:

Clase.....	2hs 30min
Demo en vivo Ampola Dry.....	30min
Taller	1 hs

Día 3:

Clase.....	2hs 30min
Demo en vivo Ampola Dry.....	30min
Taller	1 hs

Día 4:

Clase.....	2hs 30min
Demo en vivo Ampola Dry.....	30min
Taller	1 hs

Día 5:

Clase final y cierre.....	3hs
---------------------------	-----

Concierto y jam/fiesta de cierre x la noche

Contenidos del Seminario:

Clase 1: Introducción al Ableton Live (Session view).

Navegación de la sesión, escenas.

Clips. Launch mode. Follow action. Uso de las envolventes de clip.

Crossfade.

WARP.

Clase 2: Programación de interfases MIDI.

MIDI channels. Asignación de controladores.

Mapeo MIDI. Sincronización.

Mapeo de Teclado.

Introducción Max for Live.

Clase 3: Interfases alternativas.

Introducción OSC – Max/MSP - Max for Live

iPod/iPhone: TouchOSC.

Wii: OSCulator.

Clase 4: Interactividad.

Trackeo por cámara. Theremin-cámara.

Proyecciones interactivas

Clase 5: Circuit Bending. Modificación de hardware sonoro.

Introducción. Ejemplos/usos.



Amapola es misterio, pasión y vodevil. Música del arrabal planetario, amores y desencuentros.

Mestiza por naturaleza, la música de Amapola Dry bebe de los rincones del globo para generar un folclore propio, fusión de culturas y tendencias.

El tango como nexo conductor va hilando un recorrido donde concurren músicas venidas de lugares lejanos, oriente y el mediterráneo, para desembocar en plena avenida corrientes, testigo de todas las tradiciones urbanas de la ciudad de Buenos Aires.

Las canciones como contexto y las instrumentaciones electrónicas como soporte terminan de dar personalidad a este proyecto donde las voces cuentan, narran historias.

En vivo Amapola Dry se plasma en una puesta misteriosa, sensual. Las máquinas y las guitarras se entrelazan con las voces creando una atmósfera embriagadora, un viaje por distintos estados de ánimo. Dos músicos en escena arropados por un concepto visual poderoso transforman los conciertos de Amapola en una suerte de "Live-Movie", dónde cada momento tiene su clima, invitando a sumergirse suavemente.

Bienvenidos al barrio Amapola, pónganse cómodos y disfruten de la música.

Integrantes:



Sofía Juan: voces, piano.

Cantante de jazz egresada de la Escuela de Música de Buenos Aires, con sólida base de teatro y danza.

Su voz sensual y su figura dominan la escena, por momentos transportándonos a los arrabales neoyorkinos, entre el espeso humo del jazz. Su registro recorre con fluidez y pasión ecos de tango, hasta desembocar en estallidos de colores pop, que elevan la temperatura e invitan a bailar.

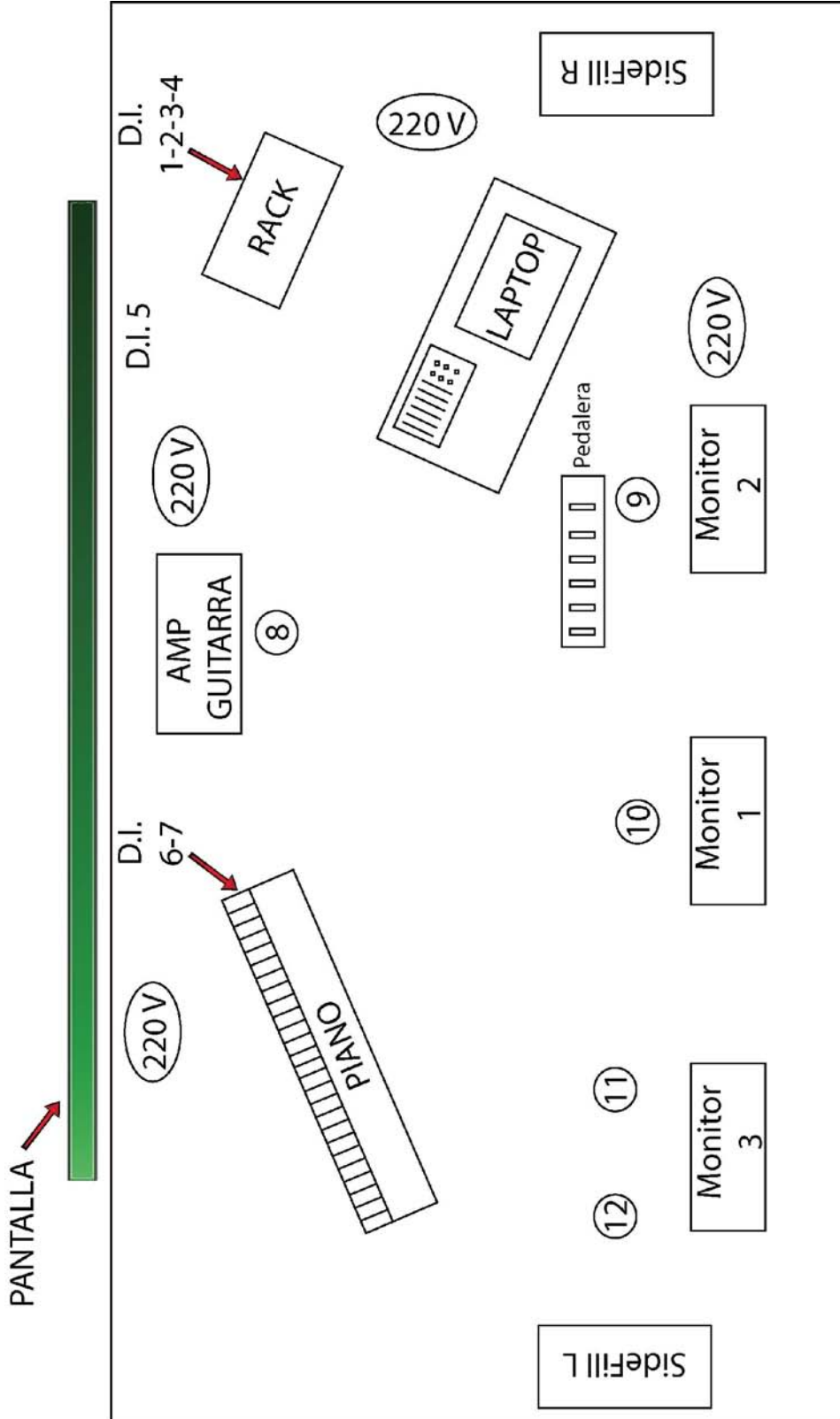


Martín Fuks: voces, electrónica, guitarra, bajo. Ex macaco (www.macaco.to), ex barXino (www.barxino.net). Productor y músico de dilatada trayectoria, entre sus trabajos se encuentran los artistas Macaco, King Changó o Peret, y los sellos Warner Chappel, Sony o Luaka Bop (David Byrne).

Al comando de la electrónica, que sirve de soporte fundamental del show, consigue darle vida y fluidez con una batería de controles en tiempo real.



Amapola Dry – planta de escenario



Amapola RIDER TECNICO 2010

Ch	Instrumento	Micrófono
1	Computer out 1	D.I. 1
2	Computer out 2	D.I. 2
3	Computer out 3	D.I. 3
4	Computer out 4	D.I. 4
5	Guitar amp.	SM - 57 o similar
6	Voz 1	SM 58/PG58 o similar
7	Voz 2	SM 58/PG58 o similar
8	Piano L	D.I. 5
9	Piano R	D.I. 6

FOH:

Amplificación: 12 W por persona, dependiendo de la locación y capacidad del lugar, mínima: 2.000 W con un rango real de 30 Hz a 20.000 Hz.

Mixer: Mínimo 12 canales.

Outboard: 2 compresores, 2 gates, reverb.

Monitores:

Dos Side Fills de 200 W c/u.

Dos monitores amplificados de 150 W c/u,

Mixer: mínimo dos envíos

Outboard: equalización gráfica independiente por cada envío. Sistema anti-feedback.

Amapola Dry - visuales interactivas

Descripción general del proyecto:

Amapola Dry es un proyecto musical que surge a mediados del año 2009, motivado por la necesidad de plasmar una visión personal de la música y cómo continuidad de mi trayectoria en el mercado musical. Dado un bagaje personal que me ha llevado a beber de diversas culturas y corrientes musicales, mi inclinación es siempre a fusionar y mixturar: estilos, instrumentaciones, colores. En el caso de Amapola el hilo conductor es el tango, que se manifiesta por momentos en las letras, otras veces en las melodías o en las instrumentaciones, pero donde también concurren elementos del **pop**, del **jazz**, y diversas músicas del mundo, como complemento natural en estos tiempos de cultural global. Las instrumentaciones incorporan sonidos más tradicionales (bandoneón, guitarras, piano) pero hace especial hincapié en las **sonoridades electrónicas**, tomando de esta "nueva" paleta los colores que le son más afines. Así de esta manera se pueden escuchar influencias de estilos electrónicos como el down-tempo y el trip-hop, pero también ciertos aires de asian underground o toques de break-beat. Actualmente el proyecto Amapola se encuentra en una etapa de concreción en cuanto a su repertorio y lenguaje musical, y se apresta a encarar la segunda etapa que refiere a la puesta en escena. Esta puesta en escena incluye una parte de imágenes pre-producidas que se proyectan durante el concierto, lo que se conoce habitualmente como "visuales", que se complementa con la confección de un "muro interactivo" donde se proyectan imágenes generadas en tiempo real mediante programación, y mediante un sistema de detección de movimiento (usando una cámara infrarroja) permite que los músicos interactúen en tiempo real con las imágenes, con todas las implicancias que esto tiene a nivel estético y artístico, como complemento de los climas que crean las canciones.

Objetivos:

El objetivo del desarrollo que nos planteamos encarar está orientado a crear una puesta en escena original de nuestro proyecto musical, con un perfil altamente tecnológico que complementa a la perfección los recursos estéticos que la música de Amapola utiliza, la fusión de músicas tradicionales con elementos electrónicos, y de esta manera poder darle una proyección de alto nivel que nos permita movernos en circuitos internacionales.

Filiaciones:

El proyecto «Amapola Dry - visuales interactivas» se encuadra dentro de la tendencia mundial, en el marco las artes escénicas, de la utilización de proyecciones como puesta escenográfica y en particular de la utilización de interactividad. A nivel mundial podríamos citar a los artistas Golan Levin (www.flong.com) o Zach Lieberman (www.thesystemis.com) como referentes del movimiento. En el ámbito local se encuentran artistas como Sergi Jordà (www.marianosardon.com.ar) o el grupo Proyecto Biopus (www.proyecto-biopus.com.ar), con Matías Romero a la cabeza. Por otra parte no se encuentran muy desarrollados espectáculos de música popular que incluyan este tipo de despliegues en su puesta en escena. De esta manera se propicia la apertura y el intercambio, la posibilidad de llevar a nuevos públicos expresiones artísticas normalmente reservadas para ciertos grupos, y la posibilidad a su vez de brindar a artistas del ámbito conceptual desembarcar en territorios más populares. «Amapola Dry - visuales interactivas» toma como referente directo el proyecto «messa di voce» (<http://www.tmema.org/messa/>) de los artistas Gola Levin y Zach Lieberman.

Bibliografía:

Physical Computing. Sensing and Controlling the Physical World with Computers. Dan O'Sullivan and Tom Igoe – Ed. Thomson Course Technology

Programming Interactivity. Joshua Noble – Ed. O'Reilly

Desarrollo:

El desarrollo del proyecto de muro interactivo se lleva a cabo en tres etapas, a saber:

A) Obtención de parámetros, trackeo de imagen y análisis de audio.

Puesta a punto y calibración:

La primera etapa comprende el desarrollo de software que permite el análisis y la obtención de datos a partir de los parámetros que generen la interactividad.

En cuanto a la captación de imagen y "Trackeo" (seguimiento) del/os interactor/es se utiliza una cámara infrarroja y se programa una aplicación en la plataforma de desarrollo Processing (www.processing.org) que permite capturar la silueta y las coordenadas de cualquier objeto (o persona) que se sitúe frente a la cámara.

También se obtiene información de composición tímbrica del audio, que se utiliza como parámetro para generar la síntesis visual. Este desarrollo está basado en Max/MSP (www.cycling74.com) y orientado al uso en Ableton Live (Max for Live). Una vez obtenida la información, los datos son transmitidos entre aplicaciones (y entre máquinas) utilizando el protocolo OSC (www.opensoundcontrol.org).

B) Síntesis visual, diseño y programación:

Una vez desarrollado el sistema de captación de información y calibrado el sistema software/hardware, se procede a diseñar las distintas escenas que acompañan cada canción con la ayuda de artistas visuales. Finalmente se lleva a cabo el proceso de síntesis visual (creación de imágenes en tiempo real), desarrollando para ello aplicaciones en Processing y OpenFrameworks (www.openframeworks.cc).

C) Puesta a punto y armado de estructura portable:

La etapa final consiste en la puesta a punto y calibración del sistema completo, así como el armado de una estructura que permita que sea portable y calibrable en distintos entornos, ya que está previsto que el sistema pueda funcionar sin un operador dedicado dado que sumar más gente al equipo dificultaría las posibilidades de que éste fuera viable desde el punto de vista de la infraestructura.