

THE
GAME
OF
LIFE

14, 15 i 16 de juny de 2012

THE GAME OF LIFE FOUNDATION

The Game of Life Foundation va ser creada a Rotterdam el 1999. L'objectiu principal d'aquesta fundació és l'organització de projectes en l'àmbit de la reproducció espacial de la música electrònica. La fundació actua com a dinamitzadora del procés de creació, producció, programació i publicitat de projectes capdavanters de so espacial. Organitza i produeix programes artístics que presenten una gran varietat de projectes innovadors de música electrònica d'alta qualitat.

La fundació brinda als compositors (artistes de so/músics/artistes) una oportunitat única de treballar amb un sistema altament especialitzat, el Wave Field Synthesis (WFS) (síntesis de camps sonors). El WFS és la primera tècnica de reproducció de so que permet crear entorns acústics espacials que reproduïen fidelment la realitat mitjançant la utilització d'una tècnica basada en lleis físiques i no pas en principis psicoacústics. Aquest sistema WFS és absolutament mòbil; de fet, és l'únic sistema WFS *mòbil* al món. Està constituït per 192 altaveus especialment dissenyats per oferir al públic concerts en què aquest se sent immers en una música contemporània i innovadora.

El nom «The Game of Life» prové d'un projecte independent que va dur a terme per primera vegada l'artista i compositor Arthur Sauer i que va organitzar Erwin Roebroeks. El projecte incloïa un sistema de so 3D de vuit canals allotjat en una tenda inflable en forma d'igló, expressament dissenyada per a l'ocasió. L'estructura inflable i mòbil de la tenda va permetre que pogués viatjar a una gran varietat de llocs, la qual cosa va donar peu al lema «l'escenari ve a vostè!». L'experiència d'aquest projecte va conduir a la posterior concepció creativa per dissenyar i produir un sistema WFS mòbil, que es va estrenar el novembre de 2006 en la sèrie «The 192 Loudspeaker Experience (Focussed Sound in Sonic Space)».

El disseny específic del sistema WFS ofereix la possibilitat de crear un escenari acústic únic. La flexibilitat que resulta del seu disseny mòbil permet traslladar-lo i muntar-lo en qualsevol emplaçament. El software especial és de programari lliure, la qual cosa fa possible que qualsevol usuari interessat el pugui adaptar lliurement i actualitzar-lo.

www.gameoflife.nl

WAVE FIELD SYNTHESIS

El sistema Wave Field Synthesis (WFS) és una tecnologia de producció de so dissenyada específicament per a la reproducció d'àudio espacial. Els entorns acústics virtuals són simulats i sintetitzats mitjançant la utilització d'un nombre elevat d'altaveus. L'aspecte innovador d'aquesta tecnologia rau en el fet que podria semblar que el so emana dels punts de partida virtuals desitjats, i que, posteriorment, aquest es mou per l'espai seguint moltes possibles trajectòries espacials definides.

El sistema WFS de The Game of Life consisteix en 192 altaveus que habitualment es disposen en una formació quadrangular de 10 per 10 metres. Dins d'aquesta formació, els sons es poden compondre per tal que es desplacin a l'*interior* d'aquest espai quadrangular, però el que és interessant és que també es pot fer que els sons es moguin a l'*exterior* d'aquest quadrat d'altaveus. Així doncs, la qüestió és saber què fa possible aquest fenomen, considerant que els altaveus estan físicament orientats cap a l'interior d'aquesta formació.

Mitjançant la utilització d'un software especialment dissenyat, els compositors poden programar sons que es mouen en l'espai seguint moltes trajectòries possibles. Per exemple, ens podria semblar que un so s'origina en un punt fix, i que s'hi queda, o que podria ser programat perquè es mogués segons uns patrons establerts dintre i fora de la formació quadrada del conjunt d'altaveus. Aquesta possibilitat de moure sons *dins* i *fora* de l'entorn directe d'audició ofereix infinitat d'oportunitats creatives a l'artista. El compositor també pot triar l'opció de crear esdeveniments sonors que es manifestin físicament tant dins com fora de la formació del conjunt d'altaveus. Per exemple, es podria reproduir el so del tro ressonant des de lluny com ho experimentem a la natura. Això es pot aconseguir mitjançant una simple reproducció del nivell adient de pressió sonora per evocar aquest esdeveniment sonor en el quadrat d'altaveus. Tot seguit, les ones sonores «externes» són reconstruïdes per una multiplicitat d'altaveus. Les tècniques convencionals de reproducció del so com l'estereo i el *surround* suggereixen moviments en l'espai que s'aconsegueixen enganyant la ment de l'oient amb la utilització d'un coneixement basat en els principis de la psicoacústica. Tanmateix, l'espacialitat del sistema WFS és real: el camp sonor del WFS es reconstrueix realment de forma física.

ARTISTES PARTICIPANTS

360 Soundsystem, Alo Allik, Siamak Anvary, Àngel Arranz, Barbara Ellison, Nick Fells, Funckarma, Joris Geurts, Robert Henke (aka Monolake), Ji Youn Kang, Yannis Kyriakides, Machinefabriek, Makam, Yutaka Makino, Olivier Messiaen, Milo McBride, Miguel Negrão & Bjarni Gunnarsson, Erik Nyström, Arthur Sauer, Wouter Snoei, Kees Tazelaar, Jeroen Visser, Joris Voorn, Trevor Wishart, Iannis Xenakis.

14, 15 i 16 de juny, de 12 a 22 h

En l'exposició

Rita McBride. Oferta pública/Public Tender

**Demo del sistema Wave Field Synthesis,
a càrrec d'Arthur Sauer / The Game of
Life Foundation**

Cada dia a les 16 h, segona planta del MACBA

**Conferència «El so espacial: una història
crítica de la música espacial», a càrrec
d'Erwin Roebroeks**

Divendres 15 de juny a les 15 h, atri del MACBA

Més informació:

www.macba.cat

twitter.com/MACBA_Barcelona

Organizat pel MACBA en col.laboració
amb The Game of Life Foundation i Sónar



MUSEU
D'ART CONTEMPORANI
DE BARCELONA



Amb el suport
de Mondriaan
Foundation,
Amsterdam

