

THE
GAME
OF
LIFE

14, 15 y 16 de junio de 2012

THE GAME OF LIFE FOUNDATION

The Game of Life Foundation fue creada en Róterdam en 1999. El objetivo principal de esta fundación es la organización de proyectos en el ámbito de la reproducción espacial de música electrónica. La fundación actúa como dinamizadora del proceso de creación, producción, programación y publicidad de proyectos punteros de sonido espacial. Organiza y produce programas artísticos que presentan una variedad de proyectos innovadores de música electrónica de alto nivel.

La fundación brinda a los compositores (artistas de sonido/músicos/artistas) la oportunidad única de trabajar con un sistema altamente especializado, el Wave Field Synthesis (WFS) (síntesis de campos sonoros). El WFS es la primera técnica de reproducción de sonido que permite crear entornos acústicos espaciales que reproducen fielmente la realidad mediante la utilización de una técnica basada en leyes físicas y no en principios psicoacústicos. El sistema WFS es absolutamente móvil; de hecho, es el único sistema WFS *móvil* en el mundo. Está constituido por 192 altavoces especialmente diseñados para ofrecer al público conciertos en los que se sienta inmerso en una música contemporánea e innovadora.

El nombre «The Game of Life» proviene de un proyecto independiente que fue llevado a cabo por primera vez por el artista y compositor Arthur Sauer y organizado por Erwin Roebroeks. El proyecto incluía un sistema de sonido 3D de ocho canales alojado en una tienda inflable en forma de iglú diseñada expresamente para la ocasión. La estructura inflable y móvil de la tienda hizo posible que este proyecto pudiese viajar a una gran variedad de lugares, lo que dio pie al lema «¡el escenario viene a usted!». La experiencia de este proyecto condujo a la posterior concepción creativa para diseñar y producir un sistema WFS móvil, que fue estrenado en noviembre de 2006 en la serie «The 192 Loudspeaker Experience (Focussed Sound in Sonic Space)».

Con este diseño específico del sistema WFS, es posible crear un escenario acústico único. La flexibilidad que resulta de su diseño móvil permite trasladarlo y montarlo en cualquier ubicación. El software especial es de código libre, lo que posibilita que cualquier usuario interesado pueda adaptarlo libremente y actualizarlo.

www.gameoflife.nl

WAVE FIELD SYNTHESIS

El sistema Wave Field Synthesis (WFS) es una tecnología de producción de sonido específicamente diseñada para la reproducción de audio espacial. Los entornos acústicos virtuales son simulados y sintetizados mediante la utilización de un elevado número de altavoces. Lo innovador de esta tecnología radica en que el sonido parece surgir de puntos de partida virtuales deseados y se mueve posteriormente por el espacio siguiendo una gran variedad de posibles trayectorias espaciales determinadas. El sistema WFS de The Game of Life consiste en 192 altavoces, que habitualmente se disponen en una formación cuadrangular de 10 por 10 metros. Dentro de esta formación se pueden componer los sonidos de tal forma que se desplacen por el *interior* de este espacio cuadrangular, pero un aspecto interesante es que también es posible hacer que los sonidos se muevan *fuera* de este cuadrado de altavoces. Así pues, la cuestión es saber qué es lo que hace posible este fenómeno, considerando que los altavoces están físicamente orientados hacia el interior de esta formación.

Mediante la utilización de un software especialmente diseñado, los compositores pueden programar sonidos que se mueven en el espacio siguiendo muchas trayectorias posibles. Por ejemplo, podría parecerse que un sonido se origina en un punto fijo y que permanece allí, o podría estar programado para que se moviese según unos patrones establecidos dentro y fuera de la formación cuadrada del conjunto de altavoces. Esta posibilidad de poder mover sonidos *dentro* y *fuera* del entorno directo de audición ofrece al artista una infinidad de posibilidades creativas. El compositor también puede escoger la opción de crear eventos sonoros que se manifiesten físicamente tanto dentro como fuera de la formación del conjunto de altavoces. Por ejemplo, se podría reproducir el sonido del trueno retumbando a una gran distancia como si lo estuviésemos experimentando en la naturaleza. Esto puede conseguirse mediante una simple reproducción del nivel adecuado de presión sonora para evocar este evento sonoro en el cuadrado de los altavoces. Seguidamente, las ondas sonoras «externas» son reconstruidas por una multiplicidad de altavoces. Las técnicas convencionales de reproducción de sonido como el estéreo y el *surround* sugieren movimientos en el espacio a través de engañar perceptualmente la mente del oyente con la utilización de un conocimiento basado en los principios de la psicoacústica. Sin embargo, la espacialidad del sistema WFS es real: el campo sonoro del WFS se reconstruye realmente de forma física.

ARTISTAS PARTICIPANTES

360 Soundsystem, Alo Allik, Siamak Anvary, Ángel 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 y 16 de junio, de 12 a 22 h

En la exposición

Rita McBride. Oferta pública/Public Tender

**Demo del sistema Wave Field Synthesis,
a cargo de Arthur Sauer / The Game of
Life Foundation**

Cada día a las 16 h, segunda planta del MACBA

**Conferencia «El sonido espacial: una
historia crítica de la música espacial»,
a cargo de Erwin Roebroeks**

Viernes 15 de junio a las 15 h, atrio del MACBA

Más información:

www.macba.cat

twitter.com/MACBA_Barcelona

Organizado por el MACBA en colaboración
con The Game of Life Foundation y Sónar



MUSEU
D'ART CONTEMPORANI
DE BARCELONA



Con el apoyo
de Mondriaan
Foundation,
Amsterdam

