

INSTALAÇÕES_SONORAS

PULSAR / EXU_ELETRONICO

ESCADARIA_SONORA

AMBIENTES_UBÍQUOS



PULSAR / Exu Eletrônico
Instalação Ubíqua de Arte Urbaníssima

O q ?

Sempre me interessaram as características feias da cidade de SP. Os antros, os becos, os locais abstratos, os locais absurdos – tipo as escadarias para lugar algum, os remendos – as encruzilhadas.

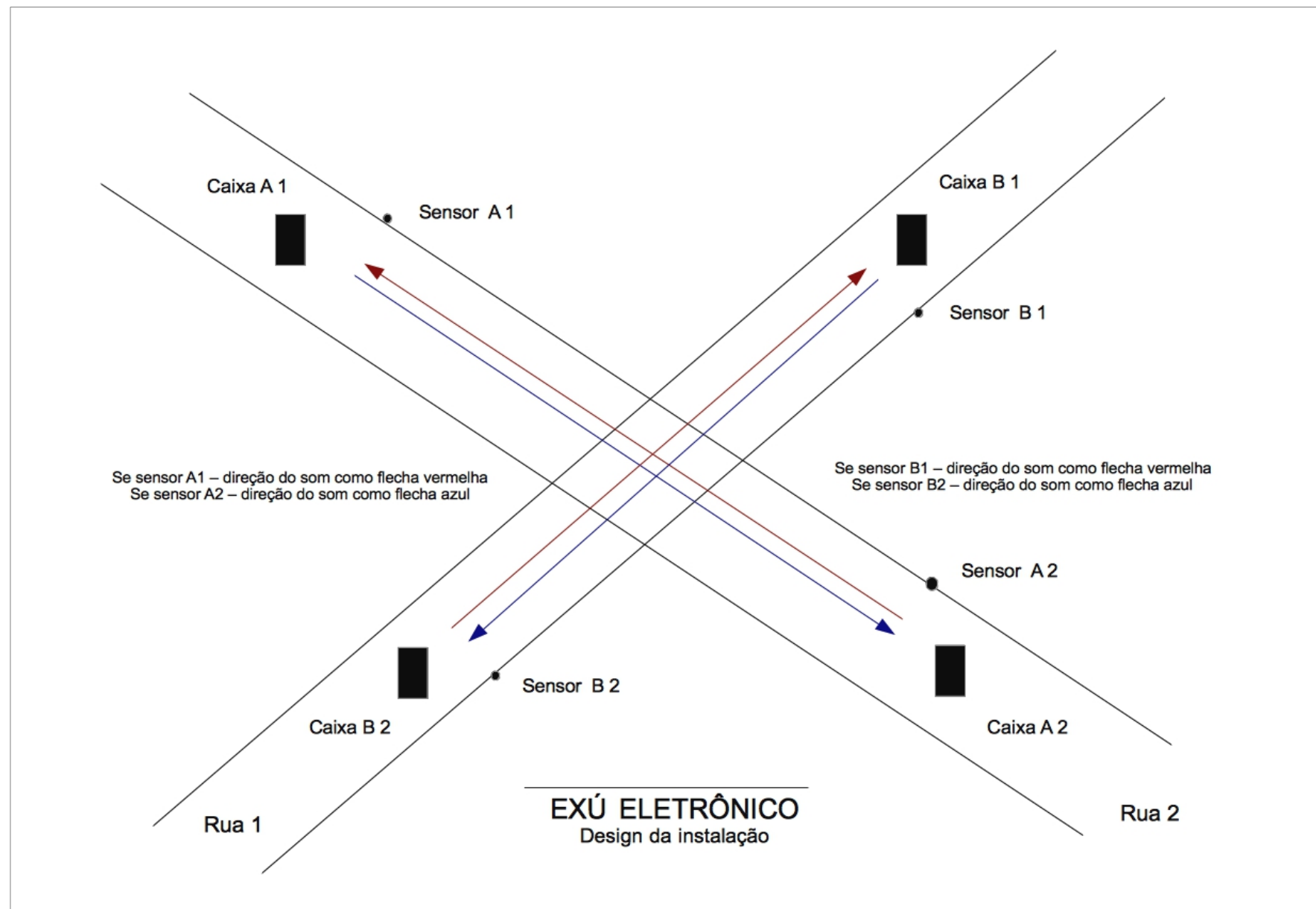
A idéia por trás do projeto é a instalação de 2 sistemas quadrifônicos com *robô-player4* controlado por sensores em uma encruzilhada clássica da cidade de São Paulo. Gerando surpresa, sustos e alguma epifania sonora !!

Os robôs-players são construídos de alta tecnologia em Arduino que tocam amostras (samples) de qualquer duração em quadrofonia (4 canais distintos) em alta qualidade - neste caso controlado por sensores de presença - foi desenvolvido para meus projetos : PSSA e CSRs pelo engenheiro Mauricio Ortega.

Serão criados cerca de 100 momentos musicais / sonoros / quadrafônicos para o presente projeto.

Exusvoaçante miragens passageiras sonoras em quadrafonia viajando muito rápido no espaço sonoro encruzilhádico !!





Funcionamento : as caixas são instaladas uma de frente para a outra numa distância que pode variar muito de 30 a 50 metros. Os sons que compõem o projeto são passagens rápidas entre a panorâmica da esquerda para a direita ou vice versa (flechas azuis e vermelhas). Cada lado tem um sensor de movimento que ao ser cruzado provoca a emissão de um som partindo da caixa acústica contrária.

A Instalação funciona na rua durante todo o dia das 8 as 20 hrs. 4 caixas acústicas de 750 Watts amplificadas são colocadas de forma discreta nos quatro pontos de uma encruzilhada.

Serão duas encruzilhadas : uma de grande movimento e outra mais calma e preferencialmente escura. Sensores de presença disparam sons que cruzam o espaço com intensidade razoavelmente alta. Tal uma espécie de espectros voadores atravessam literalmente o espaço e o público pelo efeito do pan em quadrifonia real e consequência da distância entre as caixas.

Serão compostos especialmente para o projeto ao redor de 100 sons que explorem a quadrifonia e a surpresa ! Serão tocados em sorteio aleatório por um robô-player4 em arduino controlado por sensores de presença. As encruzilhadas podem ser sugeridas pela produção e/ou sugeridas pelo artista.



Rider Técnico

Material Necessário

4 Caixas acústicas de 750 Watts RMS penduradas ou traquitaneadas nos 4 lados da encruzilhada. Tentar manter a invisibilidade. Ponto de energia confiável.

Segurança e montagem

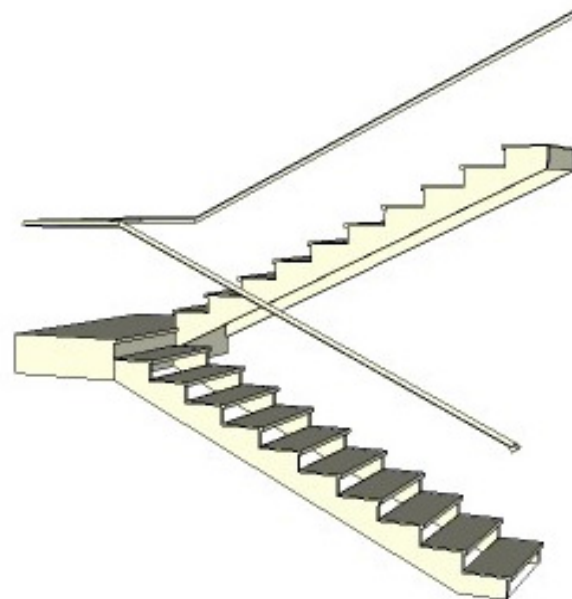
Material fornecido

2 robô players quadrafônicos

cabeamento e sensores de presença

composições musicais e samples

A I R A D A C S E S I L E Z C I O S A



Projeto para até 24 sensores colocados em uma escada, ou escadaria - um em cada degrau ou em diferentes configurações - os sensores podem disparar comandos MIDI ou samples de diversos tipos e formatos. São ouvidos através de fones de ouvido sem fio (bluetooth).

wlsn skrsk

O projeto Escadaria (Dis)Sonante consiste na instalação em uma escadaria interna ou externa de um grupo de até 24 sensores. Um em cada degrau. Os sensores podem ser de dois tipos : tipo PIR (Passive Infra Red) ou tipo sensor de barreira AIR (Active Infra Red).

Os sensores estão conectados a uma placa Arduino Mega programada em EPROM para mapeamento em MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Estes controles são trabalhados por um programa em PD Pure Data onde são selecionados de acordo com um banco de escalas musicais :: cada degrau da escada se torna assim um grau numa escala musical :: e convertidos em áudio podendo tocar tanto instrumentos virtuais (VSTis) quanto amostras sonoras (samples) de diversas matizes.

Toda a estética desde a programação das escalas, às escolhas dos timbres e das situações gravadas nos samples, além da disposição geral dos sonofletores é pensada para causar um efeito surpreendente nos usuários da escadaria. Por isso, pode ser chamada de escadaria disSonante, pelo efeito inusitado, dissonante e pelo som muito bem trabalhado.

O público usa fones de ouvido sem fio (bluetooth) que serão disponibilizados pelo projeto. Ou podem usar seus próprios fones desde que pareados com a transmissão, o que é muito simples.



NETALARMES

Sensor de barreira

A escadaria também pode ser programada para tocar sons instrumentais, como um piano ou um violoncelo p. ex., e assim, cada degrau pode imitar uma tecla de um suposto hiperteclado de um piano ou um hipertraste de instrumento de cordas. Ou ainda, tocar paisagens sonoras (chuva, vento, raios, floresta, etc) ou trechos eletrônicos mais elaborados.

Ambiente Ubíquo 1

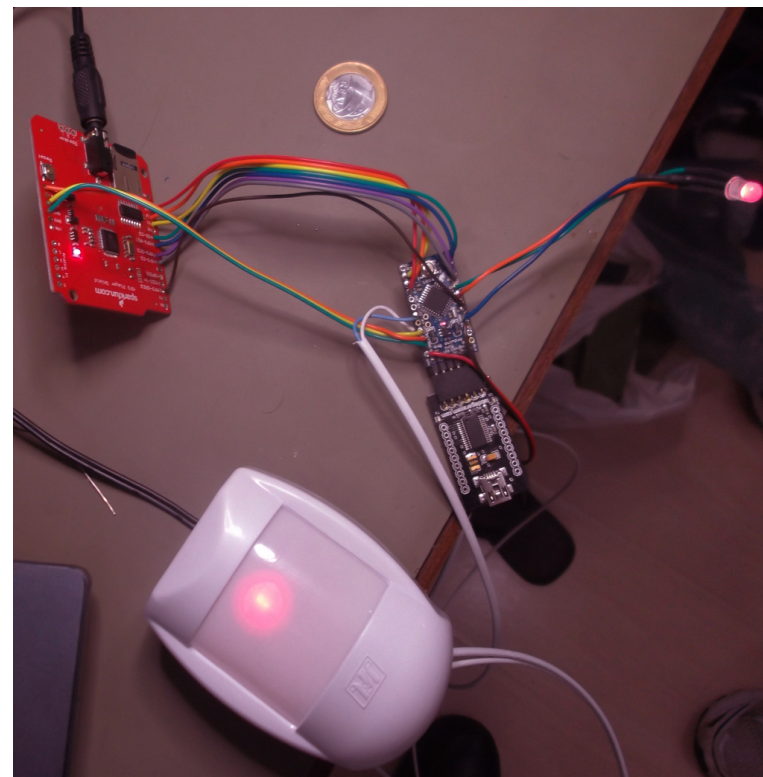
Combinados sonoros reativos

O público passa e dispara com seu movimento diversos tipos de sons !! Tudo é quase invisível - mas bem audível. Estes são os *Combinados Sonoros Reativos*. Em um ambiente interno ou externo de 4 a 10 CSRs podem ser instalados, cada um com até 200 sons diferentes e separados por temáticas específicas.

Os combinados sonoros reativos (CSR) são parte integrante de uma série de projetos chamados de Ambientes Ubíquos. Um ambiente ubíquo é um ambiente onde eventos sonoros acontecem e são praticamente invisíveis - apesar de bem audíveis - em relação ao público.

Combinados são sistemas musicais automáticos reativos de altíssima tecnologia, formados por um ou mais sensores sem fio (PIR : Passive Infra Red ou de barramento), geradores sonoros e tocadores de “samples” musicais (de diversos tipos e grande diversidade), 2 caixas acústicas amplificadas sem fio, tudo integrado dentro de uma poética pré programada por temas. Todo o sistema está dentro contido em um envólucro do tamanho de um smartphone.

Temáticas sugeridas : *expressões indígenas* (Ricardo Viveiro de Castro), *Makunaima, o meu avô em mim!* (excertos Jaider Esbell), *Fora-da-banda* : textos variados sobre o invisível.



CSR – sensor de movimento IR sem fio, placa arduino, memória flash com 200 áudios especialmente compostos para o evento, caixas acústicas sem fio bluetooth.

