



ETER
OSC-
OPIO

JOAQUIN WALL
2020



U.N.A. | ARTES MULTIMEDIALES
A.T.A.M. 4

CATEDRA: Lacabanne
ALUMNO: Joaquín Wall

1. DATOS PERSONALES

Nombre	Joaquin G. Wal
D.N.I.	32.312.872
Portfolio	joaquinwall.com
Contacto	+54 9 221 364 0964 joaquinwall@gmail.com

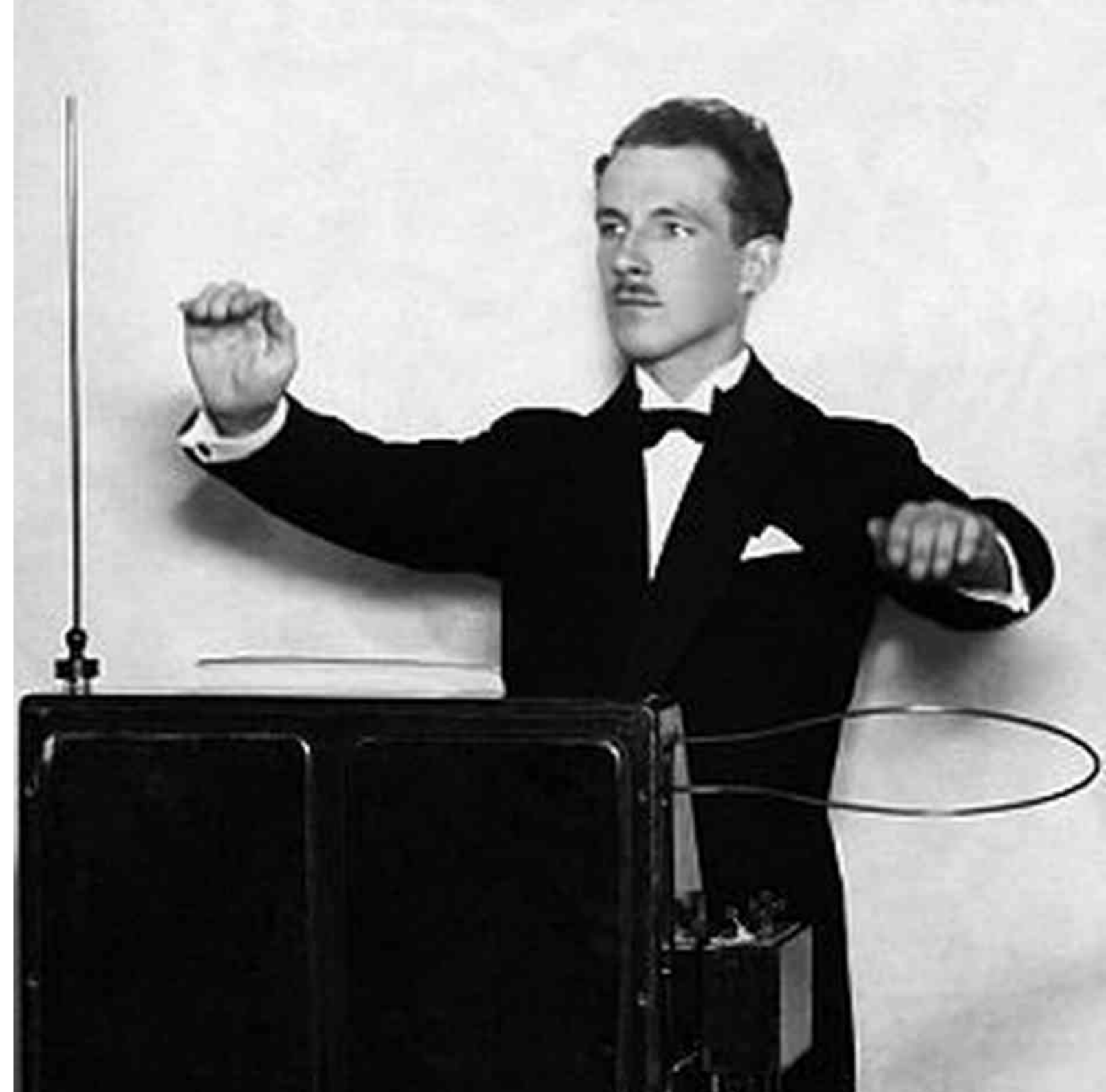


2. ÉTEROSCOPIO / RESUMEN

Eteroscopio es un proyecto de dispositivo inspirado en el Theremin¹, también llamado eterófono, que se propone adaptar las potencialidades físico-sonoras de dicho instrumento a los medios audiovisuales contemporáneos, en particular a las posibilidades de interacción física entre el ejecutor y/o espectador con el desarrollo del espacio-tiempo audiovisual.

Así, el “eteroscopio” busca proponer una relación renovada, más directa y bidireccional, entre el movimiento físico del espectador o performer, según fuere el caso, y el desarrollo del espacio-tiempo de la reproducción audiovisual, desafiando la concepción lineal y unidireccional predominante en dicho medio, principalmente alrededor del concepto de *Play* y *Pause*, en donde el espectador es reducido generalmente a disparar o pausar una reproducción, para luego entregarse a una posición pasiva frente al transcurso constante e inalterable del espacio-tiempo audiovisual.

¹ El theremín, originalmente conocido como eterófono, thereminófono, termenvox o thereminvox, es uno de los primeros instrumentos musicales electrónicos que se controla sin necesidad de contacto físico del intérprete o thereminista con el instrumento. Su nombre deriva de la versión occidentalizada del nombre de su inventor ruso Léon Theremin (Термен), que lo desarrolló en 1920 y lo patentó en 1928.



3.1 INTRODUCCIÓN / THEREMIN

El theremín, originalmente conocido como eterófono, thereminófono, termenvox o thereminvox, es uno de los primeros instrumentos musicales electrónicos que se controla sin necesidad de contacto físico del intérprete o thereminista con el instrumento. Su nombre deriva de la versión occidentalizada del nombre de su inventor ruso Léon Theremin (Термен), que lo desarrolló en 1920 y lo patentó en 1928.

El instrumento está formado por dos antenas metálicas que detectan la posición relativa de las manos del thereminista y los osciladores para controlar la frecuencia con una mano y la amplitud (volumen) con la otra. Las señales eléctricas del theremin se amplifican y se envían a un altavoz.

Al carecer de contacto físico entre el músico y el instrumento, el theremin pone en primer plano la relación entre el movimiento del ejecutor y su consecuente manipulación y generación de un resultado sonoro.



3.2 DESARROLLOS PREVIOS / HDH

“Mi estado de alma, al avanzar en la ruta del tiempo, crece continuamente con la duración que recoge; por decirlo así, hace bola de nieve consigo mismo.” BERGSON, H. *La Evolución Creadora*. Buenos Aires: Cactus.

HDH es un proyecto de video-performance interactiva realizado por el artista argentino Joaquin Wall en colaboración con el cineasta y programador Neerlandés Bram Loogman, que indaga sobre las posibilidades no lineales del espacio-tiempo y el potencial acumulativo de la experiencia audiovisual, potencia que ha sido utilizada desde tiempos ancestrales por culturas lejanas en el mundo como el trance chamánico o la meditación sonora.

HDH propone generar una experiencia de estado acumulativo de espacio-tiempo, transformando el movimiento físico del espectador (scroll) en un instrumento de resonancia audiovisual.

Link: hell.is





3.2 DESARROLLOS PREVIOS / HDH

“La mayoría de las personas que estudian la relatividad general se queda cautivada por su elegancia estética. Al reemplazar la fría y mecánica visión del espacio, el tiempo y la gravedad que nos daba Newton, por una descripción dinámica y geométrica que incluye un espacio-tiempo curvo; Einstein incorporó la gravedad a la estructura básica del universo. La gravedad no se impone como una estructura adicional, sino que se convierte en una parte del universo al nivel más fundamental. Insuflar vida al espacio y al tiempo, permitiendo que se curven, alabeen y onduelen, da como resultado lo que comúnmente llamamos gravedad.” GREEN, B. *El Universo Elegante*. Madrid: Planeta.



3.3 DESARROLLOS PREVIOS / REVOLVE

REVOLVE es una pieza de danza inmersiva 360 realizada por el artista visual argentino Joaquín Wall y el cineasta y programador Neerlandés Bram Loogman producida por Arte France y el National Film Board of Canada en 2017.

La realidad virtual está emergiendo actualmente como una nueva herramienta inmersiva que le permite viajar más allá de cualquier frontera.

REVOLVE se remonta a una tradición ritualista de inmersión y la traspone a nuestra realidad tecnocéntrica, combinando lo mejor de dos mundos. Adapta las sagradas danzas sufíes a una experiencia móvil trascendental, expandiéndose en el tiempo y el espacio con el uso de un teléfono inteligente.

Link: veryveryshort.com/revolve
sehrsehrkurz.com/vortex
trestrescourt.com/revolutio





3.3 DESARROLLOS PREVIOS / REVOLVE

Al presentar al usuario en un grupo de bailarines, REVOLVE tiene como objetivo desafiar nuestro compromiso físico con el mundo que nos rodea en el contexto de una revolución digital en curso. Fusiona la tecnología inmersiva con nuestro propio movimiento, como una forma de explorar el potencial de los rituales contemporáneos.



REVOLUTIO



A MOBILE 360° DANCE EXPERIENCE BY
BRAM LOOGMAN & JOAQUIN WALL

arte

ONE
NFB
& JMO

idfaDOCLAB

4.1 ETEROSCOPIO / OBJETIVOS

El objetivo de este proyecto se centra en investigar y desarrollar un sistema de interacción que permita intervenir físicamente y en tiempo real la reproducción de archivos de video según parámetros no convencionales (como serían la reproducción a 24fps, 30fps, etc o el play forward, play backward, etc, comúnmente presentes en los aparatos de reproducción audiovisual).

Priorizando que el movimiento del usuario o performer sea el parámetro que defina el flujo del espacio-tiempo audiovisual, el proyecto entiende dicho movimiento ya no como un mero avance y retroceso de la imagen-movimiento sino como una puerta de acceso a un tiempo más orgánico e integral.

Dicho proceso de interacción será definido por la medición del movimiento del usuario mediante un sensor, probablemente un sensor de proximidad de tecnología Arduino. Así, para permitir dicha interacción, se desarrollará un dispositivo simple, intuitivo y novedoso que ponga en escena otras formas de concebir el espacio tiempo audiovisual, deconstruyendo la idea del tiempo como una línea recta hacia el futuro, en la cual generalmente se reduce al espectador a ser testigo de un fluir inalterable y unidireccional del video-tiempo. Este dispositivo podrá tener uno o más canales de video, pero su máxima potencia se centrará en la transferencia de la sensibilidad y el movimiento físico a el flujo ya no constante de los frames de audio y el track de video.



4.2 ETEROSCOPIO / MATERIAL AUDIOVISUAL

En relación a los trabajos presentados en el portfolio LAS FORMAS PRIMARIAS, se propone estrenar este dispositivo de reproducción interactiva con un conjunto de material en video realizado por el autor, que continúe con la misma propuesta cromática que el portfolio. Así, para la presentación del dispositivo, se utilizará parte de la pieza TORONTOIDES ², originalmente comisionada por la Galeria de Arte de Burlington, Toronto, Canadá, para la exhibición Division of Labour curada por Suzanne Carte, Enero - Marzo 2020. Este material, filmado en 120 cuadros por segundo, permite sutilezas en la velocidad de reproducción, logrando movimientos fluidos tanto en bajas como en altas velocidades.

² TORONTOIDES es una video performance por la dupla argentina Joaquín Wall y Julia Sbriller en colaboración con Roco Corbould que se pregunta cómo atravesar el planeta por dentro, como desafiar las leyes de la gravedad y la materia hasta el momento conocidas, para unir los polos opuestos del planeta a través de un canal intraterreno.





4.2 ETEROSCOPIO / MATERIAL AUDIOVISUAL

TORONTOIDES ³

Joaquin Wall & Julia Sbriller

La Plata, AR

Toronto, CA

2020

³ TORONTOIDES ha sido exhibida recientemente en *Territorios* exhibición de Video Arte Argentino en Fundación PROA, Bs. As. Argentina, como también en las exhibiciones *Superficies de Placer* en Mugar Arte Contemporáneo, Buenos Aires, Argentina; *Sentimientos Encontrados* en Quimera Galería de Arte, y es parte actualmente del Salón Nacional de Artes Visuales de Tucumán Timoteo Navarro 2020, el Premio UADE a las Artes Visuales 2020, entre otros.







5 METODOLOGÍA / PROPUESTA GENERAL

- ≈ Investigar las posibilidades del dispositivo Arduino. Sus sensores, sensibilidades y su conexión con un software de reproducción y alteración de video en vivo.
- B Compilar un conjunto de material audiovisual en uno o varios canales que se transformen en la materia a ser intervenida con el dispositivo.
- C Ensayar pruebas y formas de intervenir el material, de montar el dispositivo de interacción y reproducción audiovisual. (fiscalidad y diseño del dispositivo)
- D Registrar la performance, o realizar una performance en vivo según las disponibilidades técnicas que de cuenta del dispositivo desarrollado y su potencia interactiva, conceptual y escénica.



5 METODOLOGÍA / DESARROLLO TÉCNICO

Para el desarrollo técnico del proyecto se utilizara:

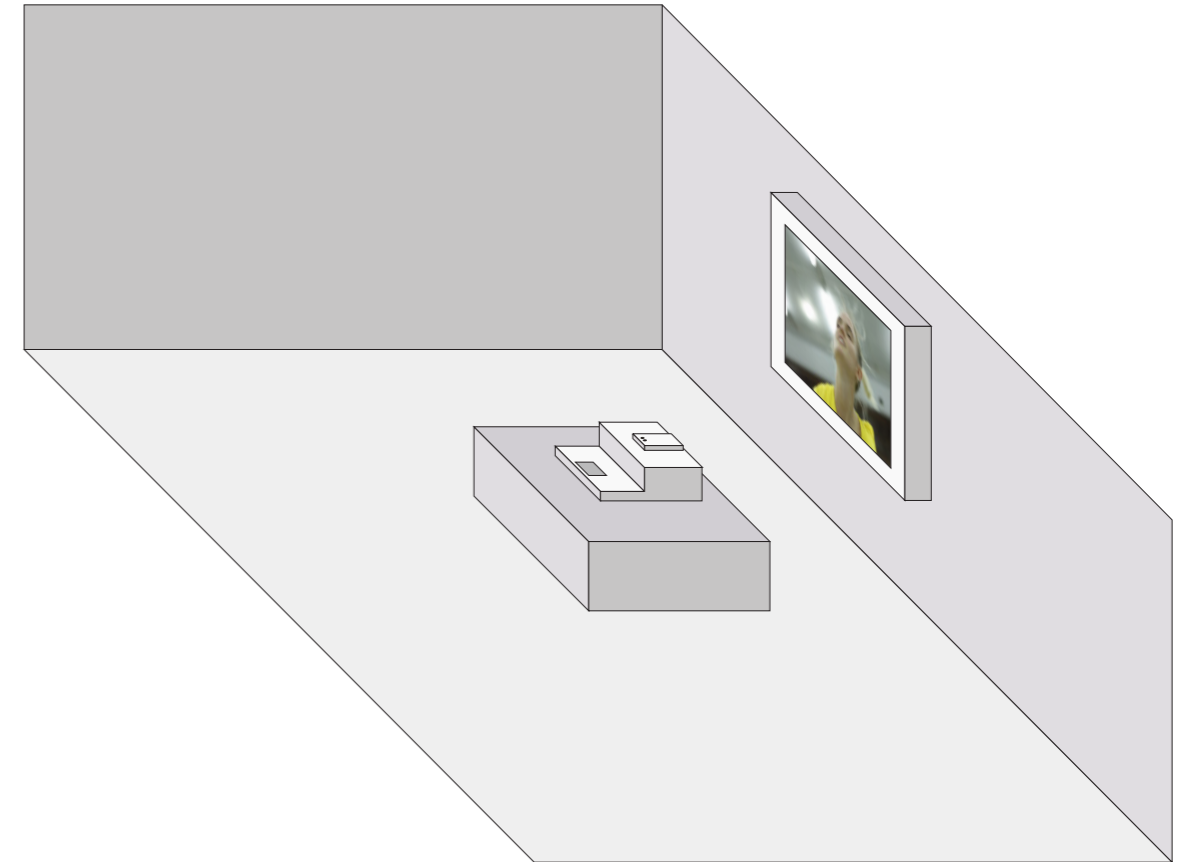
Una Placa Arduino UNO con un sensor de Luz LDR.

Una computadora que procese el ingreso de datos de arduino mediante el protocolo OSC y ingresandolo en un procesador de video en vivo como puede ser Resolume.

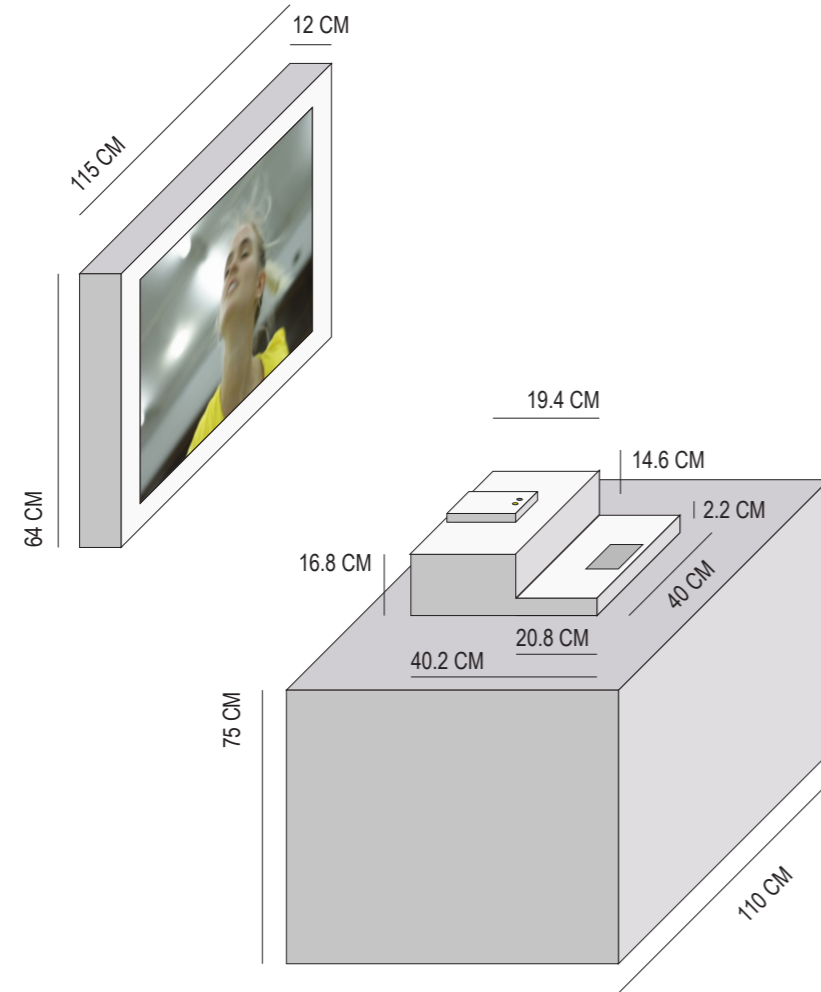
Una pantalla externa de video, donde se pueda ver el resultado de la interaccion.

En un formato instalativo final, seran protagonistas el sensor y la pantalla, enmascarándose las interfaces o procesadores intermedios (Computadora, placa, cables, etc). Para esto se realizaran una serie de estructuras / mascararas de madera que ocultaran las herramientas utilizadas, haciendo foco solamente en el sensor y la pantalla de exhibicion.

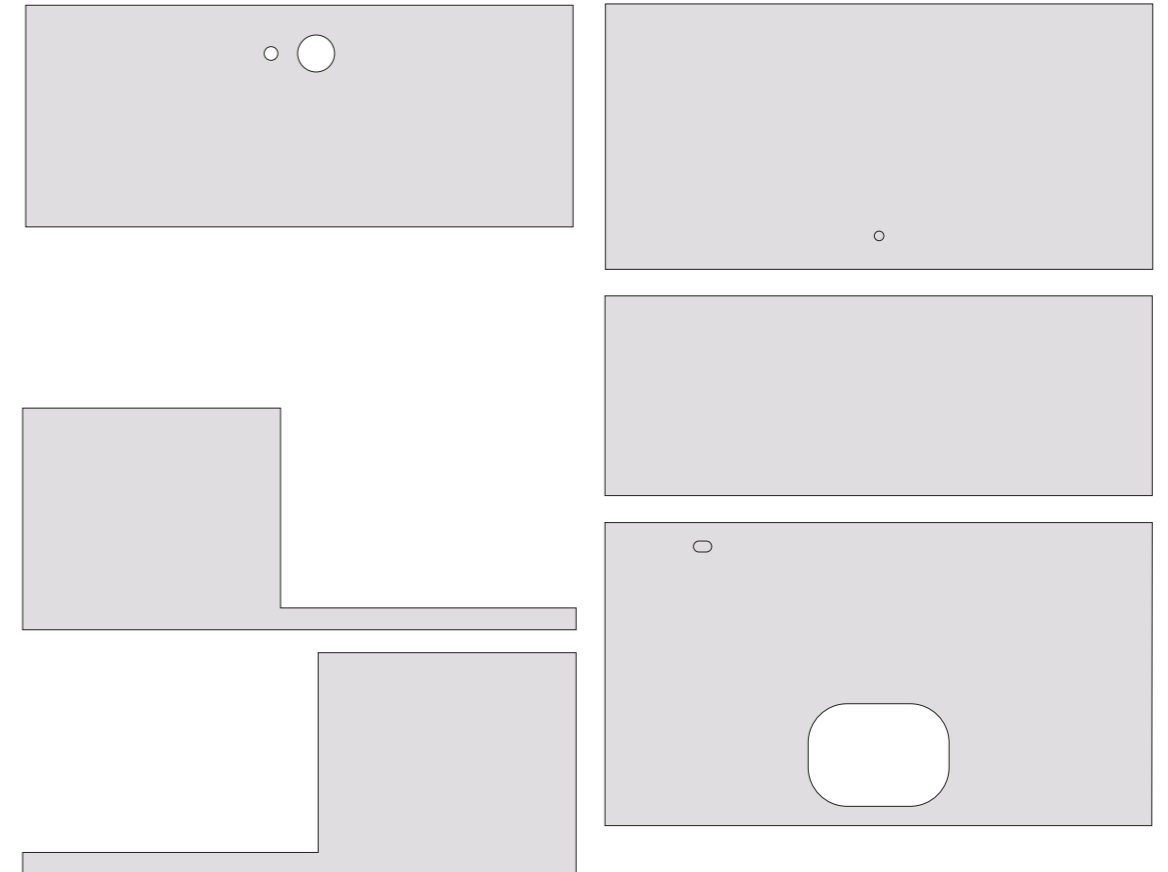
PLANOS / INSTALACIÓN EN LOCACION



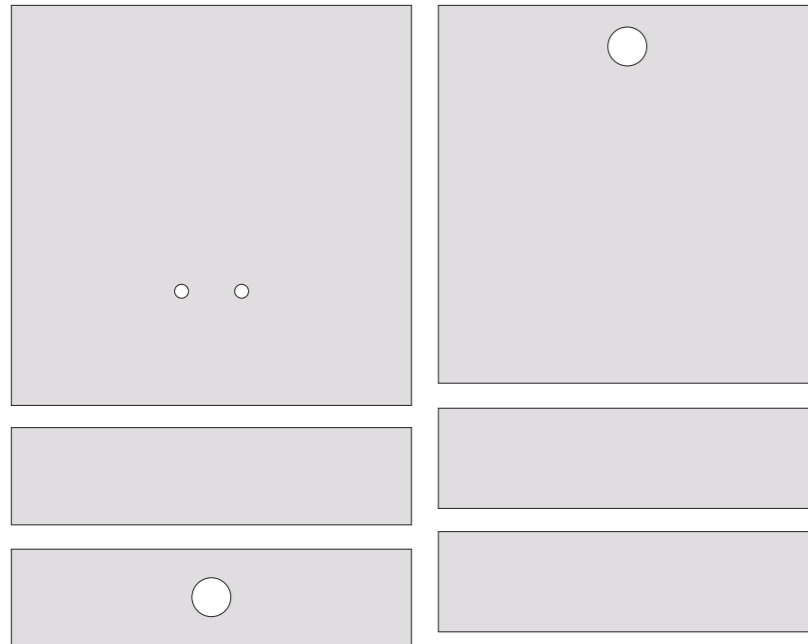
PLANOS / DETALLE INSTALACIÓN



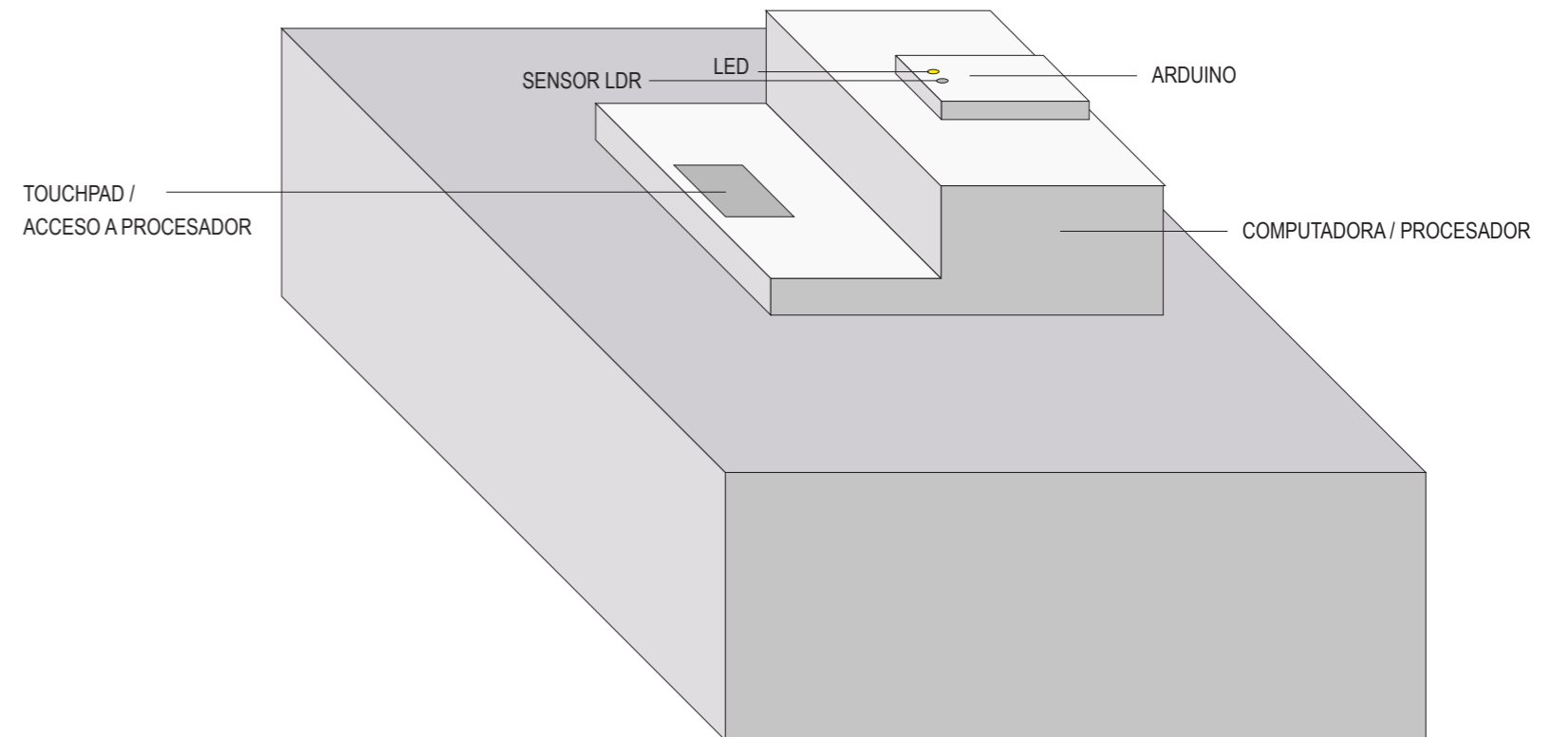
PLANOS / DESGLOCE PIEZAS MASCARA COMPUTADORA



PLANOS / DESGLOCE PIEZAS
MÁSCARA ARDUINO



PLANOS / DETALLE CUSTOM CONTROLLER



6 ETEROSCOPIO
/ BIBLIOGRAFÍA

REBENTISCH, J. *Estética De La Instalacion*.
Buenos Aires: Caja Negra

HANG, B y MUÑOZ, A. *El Tiempo Es Lo Único que Tenemos*.
Actualidad de las Artes Performativas.
Buenos Aires: Caja Negra.

BERGSON, H. *La Evolución Creadora*.
Buenos Aires: Cactus.

