

Fecha de publicación: julio de 2006

Interfaces tangibles y visuales para composiciones sonoras

Entrevista

"Crear un lenguaje visual y también tangible"

Proyecto Block Jam, de:
Henry Newton-Dunn (Gran Bretaña)
Hiroaki Nakano (Japón)
James Gibson (Gran Bretaña)
Ryota Kuwakubo (Japón)
Kenjiro Mastuo (Japón)

Herramientas

Transcripción del video

Éste es un proyecto sobre música interactiva llamado Block Jam . Tenemos una serie de bloques táctiles y con sólo ordenarlos podemos crear secuencias musicales. Cada bloque contiene un grupo sonoro, y los podemos ir eligiendo fácilmente pulsando en la superficie del bloque.

La idea es que sea muy fácil crear diferentes bucles polirítmicos.

Yo no lo calificaría de herramienta artística.

Parar, arrancar, rebobinar, seguro que eres capaz de hacer mucho más.

Video completo

Henry Newton-Dunn es investigador de diseño adjunto para Sony Computer Science Laboratories Interaction Lab (Gran Bretaña). Hiroaki Nakano trabaja en el diseño y desarrollo de interfaces para Sony Corporation (Japón). James Gibson es diseñador sénior en Sony Design Center Europe Human Interface Group. Ryota Kuwakubo (Japón) (<http://www.vector-scan.com/>). Kenjiro Mastuo (Japón).

Entrevistado por Pau Waelder (codirector de Artactiva), en Ars Electronica 2003.

Palabras clave

interacción, sonido, bloque, tangible, lenguaje visual, composición de sonido

Enlaces relacionados

[Sitio web del proyecto Block Jam](#)

[Jugar con Block Jam](#)

[Sitio web de Sony](#)



INSTITUCIONES COLABORADORAS

Mosaic



METRÒNDOM



transmediale

Cita recomendada:

NEWTON-DUNN, Henry (2006). "Interfaces tangibles y visuales para composiciones sonoras".

Artnodes, n.º 5 [entrevista en línea].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i5.742>