



La Licenciatura en Música y Tecnología y el Programa de Investigación “Sistemas Temporales y Síntesis Espacial de Sonido en el Arte Sonoro” de la EUdA, UNQ, presentan:

**Tres conferencias sobre Música por Computadoras.
A cargo de los académicos visitantes Joachim Heintz, Steven Yi e Iain McCurdy.
Jueves 5 de Octubre, 14:30 a 18 hs. Aula 23
UNQ**

- Joachim Heintz:** *Cómo crear y desarrollar un instrumento para hacer electroacústica “en vivo”.*
- Steven Yi:** *Cómo y porqué uso Csound hoy.*
- Iain McCurdy:** *Csound: la navaja Suiza de los sintetizadores.*

(Detalles sobre los conferencistas y resumen de las charlas en la página siguiente)



Joachim Heintz: *Cómo crear y desarrollar un instrumento para hacer electroacústica “en vivo”.*

Resumen

Se considera habitualmente que la producción de electroacústica es “rápida”. Pero un verdadero desarrollo que intenta explorar algo nuevo u original puede tomar mucho tiempo. Hace ya dos años que comencé a trabajar en mi instrumento de *software* “Alme”, y no he llegado todavía al final del viaje.

En esta conferencia trataré la idea original, sus implementaciones y las experiencias prácticas con varios músicos que tuvieron gran impacto en el desarrollo. Esta conferencia se puede considerar un “estudio de caso” aplicable a otras ideas, implementaciones o realizaciones.

Joachim Heintz

www.joachimheintz.de

Joachim Heintz estudió primero literatura y luego composición con el compositor coreano Younghi Pagh-Paan en Bremen, Alemania. Desde 2004 dirige el Estudio de Electroacústica FMSBW en el “Instituto para el encuentro de la nueva música” de la Universidad de Hanover para Música, Drama y Medios, donde también enseña composición electroacústica.

En 2016/17 fué profesor invitado en el ICEM de la “Folkwang University of the Arts” en Essen. A pesar de que está especializado en medios electroacústicos, tiene obras también para instrumentos acústicos y, en particular, para instrumentos con electroacústica “en vivo” (e.g. “S’io non miro non moro” para soprano y electroacústica, 2013, o “Wege” para cuarteto de cuerdas y electroacústica, 2017). También ha producido instalaciones y música para Teatro. Desde 2005 es parte del movimiento Open Source Software, en particular del extensamente conocido lenguaje Csound. Organizó la primera Conferencia Internacional de Csound en 2011 en Hanover y fundó el Manual FLOSS de Csound que es ahora el texto estándar para aprender ese lenguaje. Es uno de los autores del nuevo libro sobre Csound publicado por la editorial Springer.

Ha dictado clases en muchos países, recientemente en Tenerán (Iran), Montevideo (Uruguay), Buenos Aires (Argentina) y Seoul (Corea). Intenta no sólo enseñar a programar sino también a discutir cuestiones relativas a composición y arte en general, y en la música electroacústica en particular.



Steven Yi: *Cómo y porqué uso Csound hoy*

Resumen

La tecnología de las computadoras y de la música por computadoras ha cambiado mucho desde que encontré por primera vez a Csound en 1999. Ahora, en 2017, 31 años después de que Csound fué creado, siento que disfruto usándolo mucho más que nunca. En esta conferencia trataré cómo y porqué uso Csound hoy. Demostraré y compartiré las formas en las que mi propia práctica personal y mi acercamiento a Csound se han desarrollado en el tiempo. Luego trataré las formas en las que Csound puede evolucionar y consideraré cómo estos cambios pueden impactar en nuestra concepción y uso de Csound en el futuro.

Steven Yi

<http://www.kunstmusik.com>

Steven Yi es compositor y programador. Es autor del entorno de composición musical Blue, de las librerías de música Pink y Score, y uno de los desarrolladores principales de Csound. En este último aspecto, ha contribuido en el desarrollo del Parser y el Compilador de Csound, en el diseño del lenguaje, desarrollado Generadores y trabajado en la adaptación de Csound para plataformas de celulares (Android, iOS) y para la web. Fué co-editor del Csound Journal entre 2005 y 2015, y es co-autor del libro “Csound. A Sound and Music Computing System”, publicado por Springer International. Steven apoya desde hace mucho tiempo el desarrollo de aplicaciones de fuente libre y abierta para música.

Ha presentado trabajos en la International Computer Music Conference, Linux Audio Conference, y en las conferencias internacionales de Csound. Obtuvo su PhD en la Universidad Maynooth (Irlanda) por su tesis “Sistemas de Computación Musical Extensibles”



Iain McCurdy: *Csound - la navaja suiza de los sintetizadores*

En los años 1980 y 90, Csound trazó una senda pionera, permitiendo acceder a un amplio rango de compositores e investigadores a la exploración de las técnicas de música por computadoras establecidas por la familia de programas MusicN. En esas épocas tempranas de su existencia, Csound permaneció prácticamente sin ser desafiado como la herramienta más seria para la síntesis de sonido por computadora. Esta conferencia explorará cómo, dentro de nuestra era en la que las opciones de herramientas para la música por computadoras abundan, Csound ha continuado re definiéndose a sí mismo, integrándose a otros sistemas y renovándose. El conferenciante también describirá su propio recorrido con Csound desde 1990 y su búsqueda permanente para agotar sus posibilidades.

Iain McCurdy

www.iainmccurdy.org

Iain McCurdy es un compositor y docente nacido en Belfast y actualmente ejerce como Profesor de Música en la Universidad Maynooth de Irlanda. Sus actividades en esta institución cubren la enseñanza de composición, música electroacústica, programación y supervisión de investigación. y Ha estado trabajando y contribuyendo en el proyecto de Csound desde 1990 Sus contribuciones incluyen el proyecto del Manual FLOSS de Csound y su participación en el nuevo libro "Csound. A Sound and Music Computing System", publicado por Springer International. También a desarrollado un catálogo de cerca de 600 ejemplos interactivos para Csound que cubren muchas de sus posibilidades. Desde 2015 McCurdy es co-editor junto con Jim Hearon del Csound Journal. Su trabajo más reciente se ha centrado en la conocida interfaz para Csound llamada Cabbage. Como compositor, su trabajo cubre las áreas de acústica, música electroacústica, música instrumental, instalaciones de sonido y trabajos trans-disciplinarios que involucran a todas ellas. Su trabajo con instalaciones sonoras y diseño de controladores alternativos se ha centrado en la exploración de la electrónica, sensores y la construcción de instrumentos.