



JMCO
INSERTCOINTV
MUSIC ROOM DESIGNER
天





IcMRD or JMCD?

IcMRD es el primer proyecto interactivo sonoro de Flan (insert-coin.tv).

Las siglas IcMRD [Icos Music Room Designer] en realidad son JMCD, con un juego de su tipografía las siglas son entendidas más fácilmente con su significado conceptual, pero a la vez se refieren a las iniciales de la persona a la que va dedicado este proyecto, JMCD es José Miguel Chiveli Dominguez, mi hermano, que murió a los 16 años. Su meta y propósito en la vida era desarrollar música, y con este proyecto, pretendo que su memoria siga firme, creando un espacio y un diseñador, que en su nombre, remezcle música eternamente.

JMCD a su vez es una aplicación de jdcd.org v.2 , 2º proyecto portafolio de Flan desarrollado en el año 2002.

Whois.

Dirección	Flan (Juan Diego Chiveli Dominguez)
Concepto	Flan.
Diseño y programación	Flan.
Asesoramiento musical	dEMiaN
Dirección musical	dEMiaN

Concepto

Este proyecto tiene tres finalidades básicas:

1. **Creación de una herramienta publica** para el desarrollo de composiciones sonoras. Desarrollo de un espacio sonoro.
2. **Promoción de artistas sonoros** (Participación de artistas y promoción).
3. **Espacio comunitario, desarrollo y evolución sonora colectiva**, espacio virtual de colaboración entre artistas sonoros y aficionados a la música y al sonido. (**Comunidad y continuidad**).
4. **Herramienta de aprendizaje y enseñanza** de los procesos básicos de composición, mezcla, remezcla y manipulación del sonido.

JMCD es el hermano sonoro del **ICSHAPER*** y forma parte del proyecto **IC SENSES FIRST STEP*** de **Insert-coin.tv**.

***IC SENSES FIRST STEP** es una instalación online formada por ICOS (sistema operativo), lccE (Motor comunicativo), ICSHAPER (Visual) e JMCD (Sonora).

Si desea saber más sobre estos proyectos contacte con nosotros at: input@insert-coin.tv

JMCD y JMC son proyectos personales de Juan Diego Chiveli (Flan) registrados a nombre del mismo.

1. La herramienta. v0

Esta herramienta, desarrollada en estos momentos en Macromedia Flash MX+Lenguaje de servidor (ASP y/o PHP), y prevista para implementar en otros lenguajes más potentes (añadiendo nuevas opciones y prestaciones en futuras versiones) es un programa para desarrollar composiciones de audio, en estos momentos creadas o diseñadas a partir de loops y formulas físicas (movimientos) en un espacio virtual/real.

La interface se compone de 8 partes:

1. Librerías de composiciones

Donde los usuarios pueden abrir composiciones ya creadas por otros usuarios, ordenadas de distintas formas como *Premiadas, Más votadas, Más vistas, Secciones (Rock, Techno, DND...), Cadáveres Exquisitos (compuestas por varios usuarios), Monousuario, Que usan solo sonidos de un artista, Preferidas por los artistas, Todas...*

2. Canvas

Donde se desarrolla la composición mediante la colocación de partículas.

4. Paleta personalización.

Para personalizar la vista, el rendimiento del programa, colores...

5. Paleta selección.

Mediante este panel puedes seleccionar las partículas (sonidos), activarlos y desactivarlos, ponerlos en modo solo...

6. Panel objeto (Sonido)

Una vez seleccionado un sonido, mediante este panel puedes cambiar la configuración de este de forma automática, introduciendo los valores o usando modificadores.

También puedes cambiar estos valores usando shortcuts o interactivamente con manejadores que posee la partícula.

Este panel solo esta disponible cuando tienes seleccionada una partícula.

Mediante el panel puedes cambiar la posición, el nivel sonoro, la visión de detalles y el tipo de movimiento...

Nota> *A partir de ahora, nos referiremos a los sonidos como partículas sonoras*

7. Librerías Sonoras (Artistas)

Aquí es donde los artistas tienen su espacio.

Mediante un pequeño menú, los usuarios pueden seleccionar a distintos artistas, sus librerías y finalmente oír sus sonidos y agregárselos a las partículas sonoras.

Con el siguiente menú puedes ver composiciones que ha realizado el artista mediante el JMCD

Y el siguiente menú, son las Versiones y librerías de versiones.

También pueden ver información sobre el artista (bio, contacto, url y una pequeña sección de descargas).

8. Menú archivo

Guardar configuración, Nuevo usuario, Nuevo artista, Loguin, Información sobre IMRD, Ayuda...

2. Promoción de artistas

Uno de los conceptos básicos en los que se basa insert-coin.tv es el desarrollo de proyectos junto a otros artistas, así como promover proyectos, y esta herramienta hace bastante hincapié en eso.

Mediante el **JMCD**, un artista puede solicitar participar en el proyecto, y mediante una previa selección* de los administradores los cuales valoran la **calidad del trabajo** enviado del artista y el **aprovechamiento** de su envío **en la herramienta**.

Una vez aceptado el artista, se le envía unos datos de login mediante el cual tiene un espacio reservado para su información (bio, fotos, contacto, web...), un espacio (MB) de descargas (mp3, fotos...) y un espacio (MB) para subir sus librerías de sonidos. Así como un pequeño guestbook donde cualquier usuario puede dejarle mensajes. Este espacio ira aumentando dependiendo de varios rankings, como:

- Calidad del trabajo del artista según el criterio de los administradores (que entre otras cosas son músicos).
- Éxito de sus librerías en la comunidad. Con lo que, si tus librerías son muy usadas te beneficia y se te amplía el espacio. Igual tu trabajo no tiene mucha calidad, pero puede gustar más al público, o esta pensado para el buen uso con la herramienta (es útil)...

También, cada artista tiene disponible un espacio especial para mostrar sus composiciones (ya sean hechas con su material como con material de otros artistas), con esto, mostramos el respeto y de paso sirve como muestra, a usuarios más inexpertos, de como hacer buen uso de la herramienta o como, profesionales, la han utilizado.

Por ultimo, esta una pequeña sección llamada **versiones**, en la cual, los artistas, guardan composiciones creadas mediante el **JMCD**, pero cuyas partículas sonoras no se pueden encontrar en sus librerías, sino que están diseñadas para que los usuarios jueguen con ellas y añadan, si lo deseen otros sonidos (del mismo artista o de otros), guardándose en esta sección como **VERSIONES de la composición del artista**.

Con todo esto, una de las intenciones es que **los artistas puedan ver como evoluciona su obra, nuevas posibilidades con su material**, aceptación publica, así como que, mediante la visión de que han hecho otros usuarios con sus sonidos y con que otros sonidos ajenos los han mezclado, **conozcan otros artistas sonoros y pueda salir una relación para futuros proyectos**.

Dentro del panel de administración del artista, también **se premia** (aparte de su ficha y el espacio de descargas), mediante varios incentivos. Como el poder desarrollar composiciones con tus sonidos y descargarte una versión preparada para **CD Interactivo**, de forma automatizada. Y que el usuario puede utilizar de portafolio para auto-promoción.

Un ejemplo útil de esto podía ser:

Tienes un grupo de rock. Haces un disco y descubres esta herramienta. Te registras como artista, y haces públicos algunos de los temas por pistas a modo de librerías. Una librería por canción.

En cada librería se encuentra una partícula por pista (1 por la voz, otra por la guitarra, otra el bajo, otra la batería...)

Creas 1 composición por canción y te bajas el interactivo, y lo incluyes en tu disco.

Con este interactivo, los que lo abran, podrán oír cada instrumento por separado, así como remezclarla alterando la panorámica en el stereo de cada instrumento, su nivel de volumen y dinámica en la canción...etc y de esta forma, oír y estudiar más profundamente los temas o dando una visión alternativa de la canción.

Esta ultima posibilidad seria gratuita (aceptándose como no donaciones), el diseño de este interactivo seria uno personalizado mediante skins y opciones. Y existiría la posibilidad de encargar un diseño personalizado con sus respectivos gastos de desarrollo.

**esta previa selección es una medida de seguridad para el mal uso de la herramienta más que un concurso de preselección, para evitar que cualquier internauta haga mal uso de la herramienta. Si fuera publica sin preselección cualquier internauta podría subir archivos maliciosos (con virus o troyanos por ejemplo), archivos que no son suyos o con copyright o archivos desagradables (pongamos ejemplos como contenido que desprecie o sea ofensivo, racial, xenófobo...)*

3. Espacio comunitario y evolución colectiva

Llegados a este punto ya podemos imaginarnos de que va este último concepto.

Mediante **JMCD**, cualquier usuario anónimo u registrado como usuario, puede hacer uso de la herramienta, guardar sus composiciones, bajarse en forma de salva pantallas sus composiciones, crear versiones y, un punto de los que creemos más importantes, **participar en la evolución de una composición o pieza** (en forma de cadáver exquisito).

Un **cadáver exquisito** (una de las definiciones que ha tomado a lo largo de la historia y que es la que nosotros utilizamos) es el **desarrollo de un trabajo entre varios artistas**. Donde un artista continua la creación del anterior.

Un juego dadaísta que permite, entre otras cosas, **evolucionar un trabajo mejorándolo, empeorándolo, cambiándolo, mutándolo...**

Con ello, un usuario puede coger una composición que ha realizado otro usuario o artista y continuarla, retocarla...y, una vez guardada esta, tendrá información sobre todos los usuarios que han participado en ella, y podrás ver en todo momento y de forma rápida (con un simple click en el nombre del usuario) las distintas composiciones que la han ido formando, los pasos y por consiguiente, la evolución de esta.

Se forma entonces, evoluciones diferentes, pudiendo en una evolución crear ramas.

Explicando esto con un ejemplo:

Abres una composición que es el final de una evolución (de un cadáver exquisito), y empiezas a ver, abriendo las composiciones anteriores, la evolución que ha ido teniendo, y decides, que en vez de continuar por la última, prefieres continuar por una intermedia que te ha gustado más.

4. Herramienta de aprendizaje y enseñanza.

Una de las maneras más fructíferas de aprendizaje musical (sobre todo teniendo en cuenta que es un hecho que la mayoría de los que se dedican a la música no culta son, sobre todo en los primeros años decisivos, autodidactas) es el **análisis del trabajo de otros artistas y la imitación de él**, la asimilación de influencias y la inspiración en obras existentes hasta desarrollar una personalidad artística propia.

Las nuevas tecnologías (entre otras cosas buenas y otras tantas no tan buenas) han hecho más accesible para cualquier aficionado el contacto con un vasto bagaje de obras de artistas de todo el mundo, ante esto el **JMCD** desde su concepción de herramienta para la interacción de varios artistas hace posible un paso más allá en el aprovechamiento de esto, **hace posible el aprendizaje colaborativo de varios aficionados en conjunto del proceso de creación de esas obras junto a varios artistas**.

En esta primera etapa de **JMCD** el aprendizaje de la **dinámica de la mezcla de los elementos** que conforman una obra musical, de los **conceptos de volumen, panorama y dinámica de ambos** es posible de una forma amena y divertida y lo más importante, **colaborativa y lúdica** y con un añadido importante a otras formas de aprendizaje de estos conceptos:

La unión con una inquietud creativa VISUAL, hermanando así dos campos cuya unión en las más dispares disciplinas ha enriquecido tanto a ambas.

Pasando a un plano más práctico algunas de las utilidades del **JMCD** en este aspecto pueden ser:

Un aficionado al DJing puede aprender sobre piezas de música electrónica de creadores y/o djs el proceso de mezcla de pistas. Este aficionado tiene acceso a un tema de música electrónica, por ejemplo y puede elegir varias bases rítmicas y pistas instrumentales de un tema de un artista sonoro y experimentar con la mezcla, aprendiendo los elementos que componen esa pieza por separado profundizando en la comprensión de la música que le gusta, experimentar con la mezcla de esos elementos viendo las configuraciones alternativas que puede tener esa pieza y en un grado más avanzado experimentar combinando esos elementos originales de la pieza con otros. Este proceso no es lineal e individual, sino que se realiza dentro de un entorno de comunidad, este aficionado hace una configuración y luego otro aficionado o otro artista retoma ese tema y lo mezcla de otra manera y cuando el anterior usuario vuelve al tema puede ver como lo ha cambiado el siguiente y puede aprender de las cosas que ha mejorado, tiene acceso a otra forma de ver el tema etc y le sirve de motivación e inspiración para seguir retomando el tema y hacer evolucionar la mezcla junto a otros aficionados y/o a la tutoría involuntaria de un artista de un nivel más avanzado.

Conforme el **JMCD** vaya implementando nuevas funcionalidades y abarcando nuevos campos del proceso de creación producción y edición musical (esta versión es solo el primer paso dentro de un proyecto mucho más amplio que abarcará todo el proceso de composición, edición y mezcla de piezas musicales y/o auditivas desde el primer paso de creación del sonido, composición de melodías y armonías, construcción de ritmos, manipulación del sonido y mezcla finalización de pistas hasta resultar en una pieza musical) esta misma utilidad irá ampliándose con él dando la oportunidad a un usuario de aprender o mejorar su comprensión y habilidades musicales y auditivas paulatinamente junto a los demás miembros de esta "comunidad sonora virtual".

5. Forma del proyecto.

Este proyecto, cuenta con dos formas, la digital y la física.

FORMA DIGITAL JMCD IcMRD (Insert Coin Music Room Designer)

La digital que ya la hemos visto, puede estar en **modo online**, **offline** en las formas que hemos visto como salva pantallas o CDS interactivos (donde en estas posibilidades se anula el concepto comunitario para servir como reproductor) o en un modo idéntico que el modo online y con las mismas posibilidades pero en **circuito cerrado**.

Este último está pensado para estar instalado en **festivales o exposiciones** cuyo interés es el de **usar esta herramienta o con los sonidos de artistas preseleccionados por el festival**, o con las librerías disponibles en ese momento, pero **partiendo desde cero**, para que solo el público del festival pueda acceder y hacer las composiciones, y ver, en el transcurso de estos actos, la evolución que ha tenido, aceptación...

Este **modo cerrado**, a su vez, puede estar **online** (en dominio diferente) para que todo el mundo pueda ver lo que se está desarrollando, y estar restringido para que solo en los ordenadores situados físicamente el festival, o mediante un proceso de login (que por ejemplo podía ser un código impreso o facilitado en la entrada) se puedan guardar las configuraciones.

Restringiendo de esta forma la utilización del programa podía utilizarse para distintos medios, como por ejemplo el desarrollo de concursos.

Ejemplo:

Se desarrolla un festival (pongamos que se llama, así aleatoriamente, **OFFF ;D**)

En el OFFF, hay una sección destinada a instalaciones (que, por ponerle nombre, vamos a llamarle SHOWPLACE) se incluye una instalación donde hay unas terminales con el **JMCD** instalado.

A su vez, en la entrada, o en la misma instalación, hay publicidad con un usuario y un password.

Solo desde los terminales instalados en el SHOWPLACE, o, sabiendo el usuario y password desde Internet (en otro dominio, que, siguiendo el ejemplo, podía ser www.offf.ws/mx/jmcd/) se podría participar y crear composiciones, tal vez, con material perteneciente a los grupos y músicos del cartel del festival. Y con todo ello, crear un concurso donde las mejores composiciones seleccionadas por un jurado o por votación popular, se llevaran premios.

También podría utilizarse para aplicaciones comerciales o de promoción.

FORMA FISICA JMC IcMR (Insert Coin Music Room)

JMC es la presentación física del **JMCD**.

Se trata de una habitación, de ahí viene el nombre de IC Music ROOM, donde se funden el JMCD en el mundo real, las partículas cobran vida y generan un conflicto entre lo real y lo digital, dando forma e imagen visible al sonido y sustrayéndose a lo visible.

Esta instalación necesita de medios mucho más costosos que el JMCD (como sensores, sistemas multiusuario...).

Por complejidad, medios y precio, tenemos esta instalación explicada como un proyecto más. Si desea más información contacte con nosotros.

Financiación del proyecto with IctV Style.

Según una opinión de IC.TV, unos de los principales defectos del ser humano, y por los cuales estaremos siempre en desacuerdo con DIOS*, es que hizo al ser humano con la necesidad de comer y dormir (entre otras).

En insert-coin.tv luchamos por sanear esta falta, opinando que estas dos necesidades deberían ser un derecho y sobretodo un placer, y no un punto vital en la supervivencia del individuo. El mundo iría mucho mejor de esta manera, nadie pasaría hambre y se podría ir de shopping nocturno en temporada no navideña ;D

Conseguir este proyecto aun nos llevara mucho tiempo, DIOS esta avisado, pero aun se encuentra en su 7º día y creemos que no ha leído aun los e-mails.

Con esta breve introducción y una sonrisa pedigüña debajo de la nariz, hacemos ver, que pese a que **intentamos en toda costa financiar nuestros proyectos**, pero, para ello tenemos que desarrollar otros en campos comerciales* y no pasar hambre, y/o sacrificar horas (días, semanas, y si contáramos en la vida, años) de sueño.

Por ello, intentamos buscar financiaciones y sacar versiones o aplicaciones comerciales a nuestros proyectos, sin perder en ello los conceptos por los que fueron creados. Además agradecemos cualquier ayuda ,no solo monetaria, sino también de difusión, artística, moral o motivadora, participativa...que cualquiera pueda ofrecernos.

En estos momentos, para este proyecto que esta en la primera fase, fase concepto terminada, y a algo más de la mitad del desarrollo final de la versión 1.0 (*b) (teniendo en estos momentos una versión usable y presentable y a falta del desarrollo de un diseño para lanzarla al publico) buscamos la siguiente ayuda:

Monetaria para invertir tiempo en el desarrollo final de la aplicación (*c)

Patrocinio de **Hosting** para el proyecto (*d)

Medios para desarrollar la aplicación física (instalación)(*e)

Difusión (tanto en Internet, radio, prensa, TV, imprenta....) una vez el proyecto este iniciado.(*g)

Artistas sonoros. (Si has recibido este dossier, tal vez sea porque conocemos tu trabajo y nos gustaría que participaras en el lanzamiento de este)

Otras aportaciones (consúltanos vía mail que otras aportaciones necesitamos, aportaciones como traducción o otros idiomas, programación del proyecto en otros lenguajes o formato...).

Y agradeceríamos cualquier idea, opinión, consulta, participación, interés o mensaje de motivación...

*Además de trabajar en insert-coin.tv, **flan&Freak**, para ganarse el pan y financiar nuestros proyectos, trabajamos en los campos de la **creatividad, diseño, interactivos, video, motion graphics, animación...** desde sus respectivos estudios comerciales.

Siguiendo el lema by Flan, **"WE ARE WHORE CREATIVES, HOOKER ARTISTS AND BITCH DEVELOPERS"**, vendemos nuestra pasión por el sucio papel verde.

Si estas interesado en saber más sobre nuestro perfil comercial, contacta con nosotros.

(*b) *Quedo parado en verano por finalizar nuestro periodo de autofinanciación, vamos, nos quedamos sin pasta y tuvimos que ponernos a trabajar para en un futuro próximo retomar el proyecto.*

(*c) *Esta ayuda puede ser una pequeña cantidad en forma de donación, que agradeceremos sea la que sea (basándonos en la técnica Lola Flores 1982(*F)) con la cual compensaremos incluyendo a los donantes en la info de la aplicación con una dirección de contacto, y como no, pudiendo contar con nosotros...favor por favor También, de ser una inversión grande, aceptaríamos sugerencias, cambios en en programa (siempre que veamos que estos a nuestro parecer pueden aportar algo), o el desarrollo de alguna aplicación comercial o que lleve a algún beneficio del donante (como las antes mencionadas).*

(*d) *Si dispone de una empresa de hosting y esta interesado en hacernos una proposición, contacte con nosotros para saber nuestras necesidades y/o establecer un acuerdo.*

(*e) *Consúltenos para saber que medios necesitamos para desarrollarla.*

(*g) *Ya sea difundirla en estos medios, indicarnos o recomendarnos a algún contacto o invertir procesos impresos.*

(*F) *Año 198X, Lola Flores, la faraona, fue denunciada entre 1982 y 1985 por evasión de impuestos e ingresada en prisión (16 meses) por el impago de la fianza de 145 millones de pesetas fianza. Poco antes de ingresar hizo un llamamiento popular para que los españoles le ayudaran a hacer frente a este pago, diciendo "...si el 70% de los españoles ponen una peseta, podré hacer frente a este pago...". Revistas como elJueves, con buena voluntad, ingresaron la respectiva cuenta al número de cuenta facilitada.*

