

AFECTOS SÓNICOS

ARTE SONORO Y EXPANSIÓN DE LA PERCEPCIÓN

A CARGO DE MATÍAS RODRÍGUEZ-MOURIÑO Y CHRISTIAN ALONSO
17.06.2023 - 01.10.2023

ESPAI 0

Participan: Agnès Pe, Félix Blume, Sissel Marie Tonn, Edu Comelles, Núria Andorrà, David Vélez, Eli Gras, Kepa Landa, Ginebra Raventós, House of Polymath (Jose R. Madrid Alonso), Arnau Sala Saez, Marc Vilanova



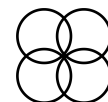
Edu Comelles, *Fleeting moments*, 2020.

«Afectos sónicos» es una exposición colectiva que explora el papel del sonido como una herramienta relacional, creativa y transformadora. Basando su trabajo en la investigación transdisciplinaria y en la mediación tecnológica, los artistas combinan métodos como la grabación de campo, la síntesis modular, la composición, la performance, la sonificación de entornos o la poesía sonora. Adoptando tipologías como la instalación inmersiva, la escultura sonora o el video, los proyectos invitan a los visitantes a escuchar, interactuar, experimentar, improvisar y crear. Considerando el sonido como un signo afectivo, crítico y político que va más allá de la significación, la comunicación y la representación, los artistas nos interpelan a cuestionarnos quiénes somos y cómo vivimos; desafían una idea unívoca de la realidad y nos ayudan a proyectar mundos posibles; facilitan nuevas formas de relación entre y más allá de los humanos.

Desde una perspectiva monista, no existen antagonismos entre sujeto y objeto, mente y cuerpo, naturaleza y cultura; solo existe una única materia con capacidad de organización, inteligencia y expresión. Esta visión inmanente sustituye el concepto del individuo como un ser cerrado en sí mismo que se sobrepone al mundo, por una idea del cuerpo como entidad permeable, heterogénea y procesual, que integra a humanos y no humanos. El sonido nos permite captar esta visión ecosistémica y planetaria, ya que, en vez de fijarse en cosas estáticas e inertes, hace audibles sus relaciones; hace visible lo que las une, lo que enuncian y lo que afectan. El sonido amplía nuestra percepción y revela los intersticios de las cosas; hace sensible un mundo de codependencias e interdependencias, de coexistencia simultánea entre entornos, cuerpos, energías, flujos y agencias.

«Afectos sónicos» reúne trabajos artísticos que nos permiten generar nuevas sonoridades, emergencias y materialidades; que nos proponen interactuar con dispositivos de forma lúdica; que nos invitan a proyectar imágenes partiendo de memorias pasadas y a entender el papel creativo de la distracción; que nos llevan a reflexionar críticamente sobre los detonantes psicológicos y las tecnologías de control; que nos permiten captar el potencial subversivo de la sinestesia; que contribuyen a que empaticemos con la experiencia migratoria, las desigualdades sociales y las dinámicas geopolíticas; que ponen de manifiesto la capacidad del sonido de convertirse en un bioindicador ambiental; que hacen visible y audible la ubicuidad contaminante del plástico; que nos ayudan a entender que los humanos conviven con formas de vida no humanas de forma constitutiva.

Eli Gras, Picot lliscador; la carrera, 2023.
Instal·lació (varettes de ferro amplificades,
picot de fusta, cilindres de fusta, , auriculars)



Instal·lació interactiva que transforma el popular juguete infantil, en el que un pájaro carpintero de madera baja deslizándose por una varilla de hierro y causa un cierto ritmo, en una versión acústica amplificada y de grandes dimensiones. Recurso sonoro y a la vez lúdico, esta pieza mezcla elementos del juego que todos conocemos, pero aportando otra mirada, que puede sorprender por el resultado del recurso, cuando se mezcla más de un elemento de tamaño distinto, lo que causa polirritmias de tonos y velocidades diferentes, resultado que puede ser activado y combinado a voluntad, mediante la manipulación libre de niños y adultos. La idea de la exploración sonora lúdica, que a la vez despierta al niño curioso que todos conservamos, buscando los mecanismos de una pequeña ciencia, se refleja en la forma de un artefacto que, aparentemente, no guarda secretos.

Te proponemos las siguientes **indicaciones para interactuar con la pieza**. Por favor, ten cuidado al manipular los objetos y dispositivos eléctricos:

1. Sube el pájaro, con delicadeza, hasta la parte superior de la varilla. Si es necesario, utiliza el taburete/peldaño.
2. Déjalo caer. Si fuera necesario, puedes ayudarlo a iniciar la trayectoria haciendo que su pico golpee suavemente contra la varilla.
3. Puedes interrumpir el movimiento del pájaro trabándole una pinza debajo, de modo que quede suspendido.
4. Puedes volver a poner en marcha el movimiento del pájaro cuando quieras, y jugar así con timbres y tempos.

Eli Gras trabaja el arte sonoro desde los años ochenta, y ha publicado álbumes en solitario y con artistas como Pelayo Arrizabalaga, Motor Combo y Obmuz. Lútier experimental, ha creado instrumentos musicales, ediciones singulares y performances como Saló Sonor, Peeled Piano y Esmolets. Es fundadora del sello La Olla Expres y del Festival NoNoLogic.
Página web: <https://eligras.com/>

Sissel Marie Tonn, Plastic Hypersea (The Spill), 2021.

Videoproyección (imagen, sonido; 25 min, 11 seg)



El concepto biológico del hipermar (*hypersea*) describe la red interconectada de fluidos llenos de nutrientes que influyen a través de todos los organismos terrestres. Nuestra sangre, los líquidos intersticiales, los jugos gástricos, el sudor y la orina son recordatorios diarios de estos orígenes acuáticos compartidos. Hoy, sin embargo, existe otro enlace material que (re)conecta organismos marinos y terrestres: el plástico, extendido por todos los rincones de la Tierra a través de las corrientes de aire y agua y roto en pedazos cada vez más pequeños, que nunca se desintegran completamente y que pasan de los entornos a nuestros cuerpos.

Partiendo de la noción de contaminación compartida, *Plastic Hypersea (The Spill)* es un «documental de ciencia ficción» sobre cómo la presencia de microplásticos en nuestros entornos nos desafía a reconsiderar nuestro sentido de la encarnación. Se trata, a la vez, de un escenario imaginario que surge de un acontecimiento real: el vertido de 349 contenedores en el mar del Norte por parte del buque portacontenedores *MSC Zoe* cerca de las islas Frisias, en los Países Bajos, en 2019, y la consiguiente liberación de millones de kilos de residuos plásticos en el medioambiente. ¿Habríamos concebido este acontecimiento de otro modo si tuviera un impacto inmunológico directo sobre nuestros cuerpos?

En la obra, seguimos a dos cuerpos humanos que bailan en el crepúsculo con arena, mar y espuma en la isla Schiermonnikoog; imágenes microscópicas de células vibran en la pantalla ingiriendo microplásticos; una animación de una larva de estrella de mar explica el descubrimiento de los macrófagos, y exploraciones en 3D rastrean un naufragio del siglo XVI —monedas de oro situadas debajo del *MSC Zoe*—. A través del sonido y la imagen, *Plastic Hypersea (The Spill)* invita a los espectadores a involucrarse visceralmente en un mundo de relaciones interpermeables cuerpo-entorno, y a reimaginar lo que consideramos «nosotros».

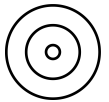
Sissel Marie Tonn (Copenhague, 1986) es una artista danesa con residencia en La Haya (Países Bajos). En su práctica, explora las complejas formas en las que los humanos perciben, actúan y se enredan con su entorno. A través de trabajos multimedia inmersivos, se plantea continuamente la pregunta en el núcleo del pensamiento ecológico: ¿dónde percibimos que termina nuestro cuerpo y dónde empiezan los entornos que nos rodean?

Página web: <https://sisselmarietonn.com/>

Cinematografía y edición: Sissel Marie Tonn. Cinematografía en el laboratorio: Casper Brink. Performers: Goda Žukauskaitė y Kenzo Kusuda. Narración: Yun Lee. Música y composición: Jonathan Reus. Violonchelo: Maya Fridman. Banyo: Jonathan Reus. Imagen microscópica: Marko Popovic. Representaciones en 3D e imágenes submarinas: The Netherlands Cultural Heritage Agency. Imágenes del *MSC Zoe*: Kustwacht Nederland. Eat, Prey, Swim: Dynamic Vortex Arrays creadas por larvas de estrellas de mar. Video de William Gilpin, Vivek N. Prakash y Manu Prakash, 2016. Esta obra fue comisionada por el AND Festival (2021). Con el apoyo de: BAD Awards Stimfonds Creative Industries, Department of Environment and Health, VU Amsterdam Department Molecular Cell Biology & Immunology, Amsterdam UMC - VUmc. Gracias a Heather A. Leslie, Juan J. Garcia Vallejo, Thijs Coenen, Jonathan Reus, Jaehun Park y Dani Admiss.

Félix Blume, *Fuga*, 2016.

Instalación (archivo sonoro [6 min, 50 seg],
reproductor de MP3, auriculares, impresión)



Fuga es una instalación formada por una grabación sonora y una representación cartográfica de Centroamérica, México y el sur de los Estados Unidos. Con este proyecto, el artista Félix Blume nos transporta al barrio de Lechería, en el municipio de Tultitlán (México), en el centro del país. La estación de tren de Lechería es el punto de unión de los trenes del sur y el norte del país; es un paso obligado para las personas migrantes que utilizan los trenes comerciales para llegar a Estados Unidos y, más que un lugar de paso, es un lugar de viajes.

Todo ello hace de Lechería un sitio singular, foco o síntoma de problemas globales, que convierte esta *colonia* mexicana en un lugar altamente conflictivo, institucionalmente abandonado y tristemente peligroso, en primer lugar, para las personas migrantes, que se convierten en víctimas de mafias, miedos provocados por el señalamiento sensacionalista de muchos medios y la corrupción por parte del funcionariado. A su paso por Lechería, muchas personas migrantes (mayoritariamente jóvenes) son asaltadas o extorsionadas, y se calcula que hasta el 60 % de las mujeres son violadas.

¿Cómo enfrentarse, entonces, a esta pieza? Grabada en 2016, cuando el albergue para migrantes (uno de los pocos apoyos y elementos de seguridad con los que se contaba) ya había cerrado, voces y mapa nos pueden ayudar a entender el viaje como un modo de vivir, sin punto de partida ni destino; podríamos decir que la ida se vuelve vuelta y el viajero se vuelve inmóvil. Finalmente, y como definíamos al inicio, obras como esta revelan el poder del sonido como escuela de empatía, un modo de situarse en el mundo y de ponerse en la situación, al menos de forma momentánea y segura, de otras personas.

Félix Blume (Narbona, 1984) es artista sonoro e ingeniero de sonido. Vive entre México, Brasil y Francia. Utiliza el sonido como material principal en piezas sonoras, vídeos, acciones e instalaciones. Su práctica artística se basa en un concepto expandido de lo que significa «escuchar», que permite apreciar lo imperceptible y entrar en contacto con los «otros», no necesariamente humanos.
Página web: <https://felixblume.com/>

Grabaciones hechas en Lechería, México, agosto-septiembre de 2016. Con las voces de: Miguel (Oaxaca, México), Oliver (Honduras), Pedro y Brian (Salvador), Carlos (Honduras), Roberto (Guatemala) y Rodrigo (Chiapas, México). El artista quiere dar las gracias a Gabriel Lecup, Floriane Pochon, Clément Baudet, Andrea Díaz Mattei y Sara Lana. *Fuga* se realizó a través de una invitación de Phaune Radio para Phaune Box#1. Nominada a los Phonurgia Nova Awards (2017). Seleccionada por el Ars Acústica de la UER. Colección del CNAP (Centre National des Arts Plastiques) en Francia.

The House of Polymath (Jose R. Madrid Alonso), *Framed [Triggers]*, 2023.

Instalación (mesa, reproductores de MP3,
archivo sonoro [4 min], auriculares, urnas, tableta)



Dentro del cada vez más preocupante problema de la contaminación acústica, proliferan una serie de sonidos detonantes o desencadenantes (*triggers*) que marcan nuestro día y condicionan nuestro comportamiento. Consciente e inconscientemente, todas las personas arrastran una serie de sonidos que nos predisponen a determinadas acciones: que nos emocionan, nos irritan, nos hacen recordar, nos relajan, nos transportan, nos predisponen a socializar, nos hacen bailar, nos producen ansiedad, nos entristecen, nos obligan a seguir conectados al *smartphone*, nos hacen soñar, nos hacen segregarse dopamina... *Framed [Triggers]* invita a los visitantes a escuchar una selección de sonidos y a pensar en cómo les afectan, a pensar en su archivo personal de sonidos detonantes, a compartir algunos de estos sonidos con el artista y a ser coproductores de una obra sonora.

Te proponemos las siguientes indicaciones para interactuar con la pieza:

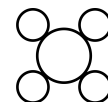
1. Ponte los auriculares y escucha el muestreo de sonidos seleccionados por el artista. Piensa en cómo te afecta cada uno de los sonidos.
2. Comparte tu archivo de sonidos detonantes con el artista. Puedes escribir el sonido y su efecto sobre papel y depositarlo en la urna, o utilizar el código QR para mandar tus propias grabaciones a través de WhatsApp.
3. Partiendo del archivo sonoro recopilado, el artista The House of Polymath creará un banco de sonidos y llevará a cabo un trabajo compositivo.
4. Finalmente, el artista visual Albert Bayona y el músico Antonio Torres usarán este material para hacer una performance en directo el día 23 de septiembre de 2023 (consulta las actividades asociadas al final de esta hoja).

The House of Polymath (Jose R. Madrid Alonso; Lleida, 1986) es un compositor, productor y multiinstrumentista con más de dieciocho años de experiencia como productor, arreglista y orquestador. Actualmente, su tarea creativa se centra en la producción musical en general, y específicamente en la composición de música para pantalla: animación, publicidad, acción real y videojuegos. Formado en la Escola Superior de Música de Catalunya (ESMUC), ha estudiado con Vanessa Garde, Gerard Pastor, Arnau Bataller, Lluís Vergés, Bernat Vivancos y Albert Guinovart.

Página web: <https://www.houseofpolymath.com/>

Director artístico y productor: The House of Polymath (Jose R. Madrid Alonso). Artistas colaboradores: Albert Bayona y Antonio Torres.

Arnau Sala Saez, *Atenció Attention*, 2021.
Instalación (reproductor de MP3, archivo sonoro
[21 min, 37 seg], auriculares, impresión)



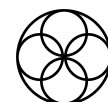
Atenció Attention estudia el papel de la distracción como herramienta de creación, autoconocimiento y escucha activa. La obra se centra en algunas de las características de la atención definidas por la psicología (amplitud, intensidad, oscilación, control), así como en los factores que influyen como puntos de referencia para maniobrar, organizar y manipular muestras sonoras. La pieza se basa en determinados distractores externos y en las teorías de la facilitación social y el conflicto de distracción de Gordon Allport, Glenn S. Sanders, Robert S. Baron o Danny Moore, ya que conllevan valores aplicables a priori como parámetros para las herramientas de composición musical. Para procesar la fuente de sonido, se le asignan valores, se comparan y se buscan aquellos con el valor absoluto más alto. Los resultados en estos casos son muestras de larga duración que se han trabajado con una amplia libertad de decisión en cuanto a las dinámicas, probabilidades o decisiones estéticas, sin buscar un rigor analítico y dejando espacio en el terreno creativo.

Esta investigación también permite plantear cuestiones en una dimensión más política; así, se preguntan sobre cómo distintas condiciones, como el TDAH (trastorno por déficit de atención con hiperactividad), se definen como disfuncionales en un marco capitalista, o como la gestión de la atención, en un periodo definido por la sobrecarga de información y las nuevas formas de comunicación que se basan en estímulos constantes e inmediatos, nos afecta; se cuestiona, pues, la idea de éxito o de fracaso en un contexto social centrado en la población.

La práctica de Arnau Sala Saez (Manresa, 1978) transita por distintos formatos que se alimentan los unos a los otros. El sonido traduce estructuras visuales, y la forma se condensa en composiciones sonoras: a través de este hábitat, Sala construye un sistema cuyos elementos se relacionan en torno a la propia conciencia.
Página web: <https://arnausalasaez.com/>

Ginebra Raventós, *Estampes del silenci, del vertigen, del membre fantasma, de l'èxtasi, de tu*, 2022.

Videoproyecciones (imagen; sonido; 11 min, 58 seg;
12 min, 29 seg; 4 min, 05 seg; auriculares)



Esta pieza de poesía inmersiva explora la capacidad del sonido de interpelarnos, de generar afectos y narrativas comunes, de conformar nuestra identidad y la memoria colectiva. Los elementos que forman la obra (una serie de estampas en las que la artista despliega su universo poético) se entremezclan en un todo indisociable por el que se cruzan abismos y se explora la palabra, el silencio y la voz como esa extremidad etérea que nos permite tocarnos. Partiendo de la exploración del vacío y la extrañeza que nos deja la ausencia, el luto (lo que no es tangible, pero que se percibe muy presente), emerge la metáfora del miembro fantasma y los fenómenos psicoacústicos, como el de la «palabra fantasma», estudiados por la académica Diana Deutsch, uniéndose, así, las dimensiones psíquicas y sociales.

¿Cómo habitar todo aquello de lo que nunca se habla, pero que nos invade? ¿Cómo habitar lo que ya no está, pero que nos sobrevive? El 80 % de los pacientes a los que se les ha amputado una extremidad sufren el síndrome del miembro fantasma, que como sabemos se caracteriza por sentir las extremidades, a pesar de que estas hayan sido amputadas. En esta pieza, se propone jugar con el fenómeno de la «palabra fantasma» para encarnar una fascinante paradoja: cómo la voz, a través del lenguaje, nos acerca entre nosotros y a la vez nos repele. En el centro de todo, la voz permite frotarnos y a la vez nos ancla a no poder escapar de nosotros mismos, de nuestras ideas, prejuicios y fantasmas. Nos hace caer dentro de nosotros, incluso cuando oímos una voz que no es la nuestra. La ilusión y la realidad se desdibujan.

Esta instalación presenta una selección de siete estampas de la pieza original:
1. estampa de la voz que quiere tocarte; 2. estampa del abismo; 3. estampa de las noches que se hacen largas; 4. estampa del miembro fantasma; 5. estampa del silencio; 6. estampa de ti; 7. estampa del éxtasis.

Ginebra Raventós (Barcelona, 1990) es una poeta y artista sonora que investiga la expansión del campo de acción de la poesía. Su campo de estudio atraviesa la voz, la palabra, el inconsciente colectivo y la psicoacústica. En 2021 publicó el libro sonoro *Saturn darrere nostre: el glaç, el got, el buit, l'acte verge*. Ha actuado y presentado sus piezas en la Fundació Tàpies, Barcelona Poesia, Poesia i+, festival Eufònic, Antic Teatre, Sónar+D, Hangar, CC Sant Agustí, La Casa Encendida, el festival de literatura de Copenhague, la universidad KUA (Copenhague), MONOM (Berlín), el IRCAM (París), la Universidad de las Artes de Reikiavik y el King's College London, entre otros.
Página web: <https://www.ginebraraventos.com/>

Ginebra Raventós de Volart: poesía, creación, conceptualización, producción y edición audiovisual.
Colaboran: EMARX (videocoding y masterización sonora) y Molokolom (cámara). Con el apoyo del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

David Vélez, *La tierra se escucha*, 2023.

Instalación (reproductores de MP3, archivos sonoros [5 min; 5 min; 5 min], auriculares, cajas de metacrilato, compost, pulverizadores)



Volviendo de nuevo al plano micrológico y multiespecie del sonido, esta obra de David Vélez tiene como objetivo conectar nuestros sentidos y convertirlos en una continuación de nuestro entorno. En el mundo vibrátil de las plantas, tierra y agua están vivas, del mismo modo que la fauna de la que forman parte. La tierra y el agua están vivas en tanto que son aliadas necesarias, y, solo en alianza, la planta consigue completarse a sí misma.

Partiendo de una grabación bioacústica realizada en tierra plantada con ruibarbo (*Rheum rhabarbarum*) y habitada por lombrices rojas (*Perionyx excavatus*), esta instalación, en la que se combinan reproductores de MP3, auriculares y cajas de metacrilato con compost, busca invitarnos a escuchar la pieza mientras olemos la tierra, conectando estímulos sonoros y olfativos, excitando y «contaminando» de este modo unos con otros.

Vélez nos propone un ejercicio a la vez etnográfico y ontológico, que nos reubica en el espacio al tiempo que nos hace cuestionar los límites de nuestro(s) mundo(s). Desde una perspectiva poshumana, nos ayuda a comprender las limitaciones del oído humano, el papel que la tecnología puede tener a la hora de extender nuestros sentidos, y, finalmente, a cuestionar nuestra propia identidad como mónadas autosuficientes, para pensarnos como continuos, mezclas mutantes, interregnos, umbrales.

David Vélez (Bogotá, 1973) es un artista sonoro colombiano que investiga la diversidad y la empatía en la escucha. Por eso para ello, desarrolla estrategias artísticas que incorporan metodologías bioacústicas y etnográficas. En su trabajo se centra en la grabación de sonidos imperceptibles y la estimulación no invasiva de plantas con síntesis musical. En sus experimentos, instalaciones, composiciones y performances, los espacios de creación y exhibición de arte dialogan con las plazas de mercado, las cocinas, los comedores y las huertas.

Página web: <https://habitatsonoro.wordpress.com/>

Núria Andorrà, *so c so*, 2023.

Instalación (arpa de piano; auriculares; micrófonos de contacto; gomas; piezas de metal, plástico y bambú)



Con esta instalación interactiva, la artista nos invita a percutir las cuerdas de un arpa de piano que ha sido modificada con objetos de distintas materialidades, que nos permiten generar nuevas sonoridades y experimentar individual y colectivamente. Con este ejercicio la artista se propone estimular la escucha activa de los visitantes, y les ofrece escuchar distintos materiales sonoros que ellos mismos pueden generar. «Escuchar», como nos dice la propia artista, es aprender, «pero no puedes aprender de lo que escuchas si lo haces de forma pasiva». Es por eso por lo que, sin perder de vista el papel de la escucha, nos propone un ejercicio de escucha activa; una actividad única que sucede aquí y ahora.

Te proponemos las siguientes indicaciones para interactuar con la pieza. Por favor, ten cuidado al manipular los objetos y dispositivos eléctricos:

1. Ponte los auriculares, de modo que te ayuden a aislarte del sonido externo.
2. Escoge un objeto para generar sonido, percutiendo contra las cuerdas.
3. Intenta generar un gesto con él.
4. Cierra los ojos y continúa generando el sonido.
5. Entra en un estado mental de observación del sonido.
6. Trata de visualizar el sonido como un conjunto de objetos.
7. Escucha su ritmo, timbre, melodía, altura, color, textura.
8. No te centres demasiado en un aspecto en particular, de momento. En lugar de eso, trata de mantener el sonido en el centro de la mente para poderlo observar fácilmente.
9. Reflexiona sobre este sonido, intenta manipularlo, modificarlo...

Mientras haces esto, intenta hacerte alguna de estas preguntas: ¿cuáles son los distintos elementos?; ¿cuántas capas de sonido oigo, en realidad?; ¿cómo se modifica el sonido?; ¿cómo empieza?; ¿cómo termina?; ¿se sobrepone sonoridades?

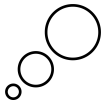
Núria Andorrà (Bellpuig, 1980) es percusionista, improvisadora y compositora. Su obra propone un universo donde las imágenes, el sonido y el cuerpo se unen para transmitir emociones y crear desde una perspectiva interdisciplinaria. Premio Alicia de la Acadèmia Catalana de la Música y directora artística del MontMusic Festival, ha actuado con Agustín Fernández, Fred Frith, Lê Quan Ninh, Joëlle Léandre, Zlatko Kaučič, Rafał Mazur, Mats Gustafsson, Pablo Ledesma, Nate Wooley, Ingar Zach, Frances-Marie Uitti, Joe Morris, Alessandra Rombolá, Tom Chant, Yasmine Azaiez, Anne-Liis Poll, Nuno Rebelo o Christiane Bopp.

Página web: <http://nuriaandorra.com/>

Idea y diseño sonoro: Núria Andorrà. Diseño técnico: Jordi Salvador. Cesión del arpa de piano: Enric Paré.

Agnès Pe, Còclees, 2023.

Instalación (conjunto de focos de luz móviles modificados)



Còclees es una instalación interactiva que capta los sonidos ambientales del Espai 0 de La Panera y los transforma en estímulos lumínicos generados por focos dispersos por la sala. El proyecto se inspira en el funcionamiento de la cóclea, el órgano del sentido de la audición que es capaz de transformar las vibraciones del sonido en señales eléctricas que son enviadas al cerebro. Particularmente, se inspira en una investigación científica reciente, que aspira a desarrollar un implante coclear que, en vez de transformar las ondas sonoras en señales eléctricas, las transforma en señales lumínicas. En los implantes cocleares convencionales, el sonido que entra en el oído se dirige hacia un chip que procesa el sonido que detecta. Posteriormente, el chip crea señales y las envía a las neuronas. El nuevo implante, en cambio, genera luz mediante chips LED y la envía directamente a las células nerviosas a través de un cable de fibra óptica.

El implante coclear lumínico mejoraría la audición de las personas, ya que evitaría los problemas derivados de la bioconductividad del líquido del oído, como la pérdida de nitidez o la dificultad de oír en contextos con mucho ruido ambiental. Para que este sistema funcione, sin embargo, las células nerviosas del oído deberían modificarse de algún modo para permitir que respondan a la luz en vez de a la electricidad.

En su dispositivo, emplearon un implante con diez chips LED. En las personas, ese dispositivo utilizaría sesenta y cuatro LED. El nuevo prototipo se ha experimentado con éxito en ratas de laboratorio, y se espera que se puedan llevar a cabo ensayos clínicos a partir de 2025. Con su proyecto artístico, Agnès Pe transforma el Espai 0 de La Panera en una cóclea expandida que, además de transformar un estímulo sonoro en un estímulo de naturaleza no acústica, propone una reflexión sobre una escucha no humana, y sobre la hipervigilancia que se ejerce sobre nuestros cuerpos.

Agnès Pe (Lleida, 1985) es licenciada en Comunicación Audiovisual y ha cursado el máster en Comunicación Social, especialidad en psicología de los medios, en la Universidad Pompeu Fabra. Ha cursado sus estudios en Bilbao, Valencia, Barcelona y Ciudad de México. Docente, investigadora, productora y musicóloga autodidacta, se interesa por la excepción, lo que roza los márgenes sociales, con especial atención por el entorno generativo de contenidos sonoros a través de internet (prosumers), como el remix y el cut up. Actualmente, reside y trabaja en Barcelona; conduce el programa radiofónico Shuffle en Resonance Extra (Reino Unido) y es colaboradora en la radio del Museo Reina Sofía.

Página web: <https://www.agnespe.com/>

Marc Vilanova, Saxophone Miniatures, 2015.

Videoproyección (imagen, sonido [1 min, 14 seg; 1 min, 14 seg; 1 min, 14 seg]], auriculares)



Saxophone Miniatures es una serie de piezas de vídeo de corta duración que explora la relación entre sonido e imagen desde un punto de vista, de nuevo, micrológico. Jugando a la vez con luces y perspectivas dentro y fuera de un saxofón, las microcámaras que dispuso dentro o fuera del tubo permiten al artista recrear un pequeño mundo en miniatura donde todo se revela como interconectado. Creadas en Helsinki, Barcelona y Amberes, estas tres piezas se exponen juntas por primera vez para esta exposición.

Esta serie vuelve sobre conceptos centrales en nuestra exposición: la relación entre sonido e intimidad, la relación entre lo matérico y lo inmaterial, la difusa barrera entre el mundo que definimos como «individual» y el mundo que nos rodea, de lo infrasónico a la escalera de un planeta que nos excede al tiempo que nos habita. Así, podemos entender *Saxophone Miniatures* como una reflexión sobre nuestra autonomía.

Marc Vilanova (Barcelona, 1991) es un artista sonoro y visual que trabaja en la intersección entre el arte, la ciencia y la tecnología, explorando conceptos como la audiovisualidad, la automatización, la autoexpresión de la máquina, la inteligencia artificial y la superinteligencia o las implicaciones sociopolíticas de la relación de la sociedad con la tecnología. Actualmente, crea instalaciones audiovisuales mientras trabaja con performances y hace colaboraciones interdisciplinarias con danza, teatro e imágenes en movimiento. Sus piezas se han presentado en múltiples festivales en Japón, Estados Unidos, Canadá, Brasil, Colombia, Cuba, Irán, Taiwán, Corea del Sur, Rusia y muchos países de Europa.

Página web: <https://marcvilanova.com/>

Idea, música y performance: Marc Vilanova. Cámara: Koen Theys y Luc de la Salle. Performance (Miniature III): Joshua Hyde, Tom Jackson y Joan Jordi Oliver Arcos. Sonido (Miniature III): Istvan Leel-össy. Premio del jurado en el World Saxophone Congress Strasbourg'15 y ACTIVA – International Sound-Video Art. Agradecimientos especiales: Carles Pons, James Andean y Sergio Castrillon.

Kepa Landa, *Dendrocopos data*, 2023.

Instalación (reproductores de MP3,
archivo sonoro [13 min, 26 seg], impresión)



Este proyecto combina el repique de un pájaro carpintero (*Dendrocopos major*) con datos dendrocronológicos de un bosque de pinos en Arcalis (Pallars Sobirà). La dendrocronología (del griego δένδρον, *dendron*, 'árbol'; χρόνος, *chronos*, 'tiempo', ἰ λόγος, *logos*, 'estudio') es la ciencia que estudia la datación partiendo de los anillos de crecimiento de los árboles y analiza sus patrones. En el Laboratorio de Silvicultura de la ETSEA-Udl (Escuela Técnica Superior de Ingeniería Agroalimentaria y Forestal y de Veterinaria de la Universidad de Lleida) se estudia la relación entre la evolución del clima y la variación de los anillos de las coníferas. Los datos del índice de crecimiento de los árboles se extienden desde 1930 hasta 2008, y corresponden a once árboles.

Así, lo que se nos presenta en esta obra es el resultado de la aplicación de estos datos como parámetro de transformación al repique sonoro de un pájaro carpintero. En este caso, el ritmo al que se repiten las percusiones del pájaro es transformado por los datos de crecimiento anual de los anillos de los árboles; de este modo, se sonifica el registro que realiza cada árbol en sus anillos y se conecta, así, con las condiciones de vida que experimentaron este conjunto de árboles (las condiciones del bosque, la temperatura, la humedad, etc.), las cuales, por lo tanto, se pueden aproximar a las que un pájaro pueda experimentar.

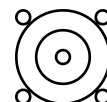
Los investigadores en dendrocronología y clima han constatado el paralelismo entre el crecimiento de los anillos y las condiciones climáticas, y se sirven de ello para deducir las condiciones climáticas del pasado, anteriores a los últimos ciento cincuenta años, de los cuales tenemos datos, dado que existen árboles mucho más longevos (de más de doscientos o cuatrocientos años...). El repique de los pájaros actúa, así, como traductor y altavoz metafórico de los bioindicadores silenciosos, que son los árboles. ¿Qué otro animal puede saber tanto del interior de los árboles?

Kepa Landa (Arizcun, 1969) es profesor de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Lleida. Licenciado y doctorado por la Facultad de Bellas Artes de Cuenca (UCLM), también hizo estudios de música electroacústica en el GME. Combinando la enseñanza, la gestión cultural, el comisariado y la edición, su producción artística ha girado en torno a las posibilidades de conocimiento y percepción de nuestro entorno mediatizado, utilizando varios medios, incluyendo la sonificación de datos. Su trabajo se ha expuesto en exposiciones colectivas en el Museo Reina Sofía, en Medialab Prado (Madrid), en el Patio Herrero (Valladolid) o en el Centre d'Art Santa Mònica (Barcelona).
Página web: <https://kepalanda.hotglue.me/>

Agradecimientos: Carlos de Hita, por la grabación original del pico picapinos. Datos facilitados desde el Laboratorio de Silvicultura de la ETSEA-Udl.

Edu Comelles, *Fleeting Moments*, 2020.

Instalación (8 pantallas LED, metacrilato, corte láser,
lápiz y madera; 30 x 30 x 90 cm)



Fleeting Moments es una serie de ocho piezas a medio camino entre la escultura, la pintura y la fabricación digital. Sobre pantallas LED, la obra presenta una serie de piezas de pequeño formato que muestran, a través del corte láser, espectrogramas elaborados a partir de conversaciones cotidianas, momentos y vivencias íntimas del artista. El espectrograma es una representación visual, bidimensional o tridimensional, de las frecuencias de sonido y de sus variaciones temporales, que traduce gráficamente el espectro de señales acústicas y, por lo tanto, su energía particular. Los grafismos elaborados por el artista transforman visualmente vivencias personales de las que tan solo podemos intuir la forma espectrográfica, sus restos, ya que ni se conserva su sonido original ni se especifica el contenido de las conversaciones y los sonidos que las crearon.

En la medida en que los espectrogramas fijan lo que ya se ha ido –una conversación casi olvidada, el ruido de una persona que ya no está con nosotros, un momento íntimo que nadie más oyó–, te invitamos a hacer los ejercicios especulativos siguientes:

1. Intenta reconstruir (es decir, imaginarte) las vivencias del artista a partir de estos sonidos transcritos.
2. Después de apreciar los espectrogramas, piensa en un acontecimiento reciente que haya sido relevante para ti, y procura imaginar qué imagen espectrográfica crees que generaría ese acontecimiento.
3. ¿Qué momentos de tu vida pasada te gustaría poder volver a oír? ¿Qué momentos borrarías?
4. ¿Serías capaz de hacer el ejercicio contrario, o sea, contemplar estos grafismos y, a partir de ellos, fabular nuevas situaciones y conversaciones?
5. ¿Cuál crees que es la relación entre sonido e intimidad? ¿Cuál crees que es la relación entre sonido y empatía?

Edu Comelles (Barcelona, 1984) es artista, músico y gestor cultural. Su trabajo une el arte sonoro, la producción musical y el diseño de sonido con distintos ámbitos de la cultura. Ganador en 2017 de la prestigiosa Beca Leonardo / BBVA, ha sido también galardonado con premios y becas como Buit Blanc (Alicante), Emergents, Labore (Euskadi), Laboral, Lo Pati, o la beca Pépinières Européennes. Su trayectoria internacional ha pasado por Argentina, Uruguay, México, Holanda, Portugal o Reino Unido, y su discografía ha sido publicada por sellos como Spa.RK, Fluid-Audio, Archives o Envelope Collective, entre muchos otros.

Desde 2007 dirige Audiotalaia, una plataforma dedicada a la formación, producción y difusión de música electrónica y arte sonoro.

Página web: <http://www.educomelles.com/>

En memoria de José Manuel Costa, inspiración y parte implicada en la génesis de esta propuesta. Proyecto coproducido por el Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana y la Beca Leonardo a Investigadores y Creadores Culturales 2017, Fundación BBVA.

Matías Rodríguez-Mouriño y Christian Alonso

ACTIVIDADES VINCULADAS

Aforo limitado.

Inscripción previa.
infolapanera@paeria.cat

JULIO

15 12H

La sonificación de datos ambientales.

Charla a cargo de Kepa Landa (artista, investigador, docente, Escola Politècnica Superior, Universitat de Lleida).

SEPTIEMBRE

22 18H

El sonido y la cuestión no humana.

Mesa redonda con Salomé Voegelin (filósofa, University of the Arts London), Maud Seuntjens (comisaria, Sonic Acts Amsterdam), David Vélez (artista, fundador del proyecto Hábitat Sonoro).

SEPTIEMBRE

23 18H

Còclea mix.

Concierto de Agnès Pe (docente, investigadora, productora). 20º Aniversario de La Panera. Recinto exterior del Centre d'Art la Panera.

SEPTIEMBRE

23 19H

[Framed Triggers].

The performance.

Concierto de Albert Bayona (artista) y Antonio Torres (músico y productor). 20º Aniversario de La Panera. Recinto exterior del Centre d'Art la Panera.

Exposición

Comisariado:
Matías Rodríguez-Mouriño y Christian Alonso
Coordinación:
Antoni Jové
Montaje:
Carlos Mecerreyes, Jordi Alfonso y Teresa Nogués
Diseño gráfico:
Marta Jou
Fotografías:
Jordi V. Pou
Atención a los visitantes:
Miquel Palomes y Joana Castillo
Servicio de lectura fácil:
Fundació Aspros
Servicio de limpieza:
Antonia Marín

Centre d'Art la Panera

Dirección:
Christian Alonso
Coordinación de exposiciones:
Antoni Jové
Centro de documentación:
Anna Roigé
Educación:
Helena Ayuso
Programas públicos:
Roser Sanjuan
Mantenimiento:
Carlos Mecerreyes

Horario

De martes a sábado, de 10 a 14 h y de 17 a 19 h
Domingos y festivos, de 11 a 14 h
Lunes cerrado

HO ORGANITZA



LA PAERIA



Ajuntament de Lleida