



# Mirada|s



## Sónar+D: luces cerebrales y sombras virtuales

Cincuenta años de internet, treinta de www y veinte de Napster. Año de aniversarios para un Sónar+D que examinará el panorama digital desde múltiples enfoques.

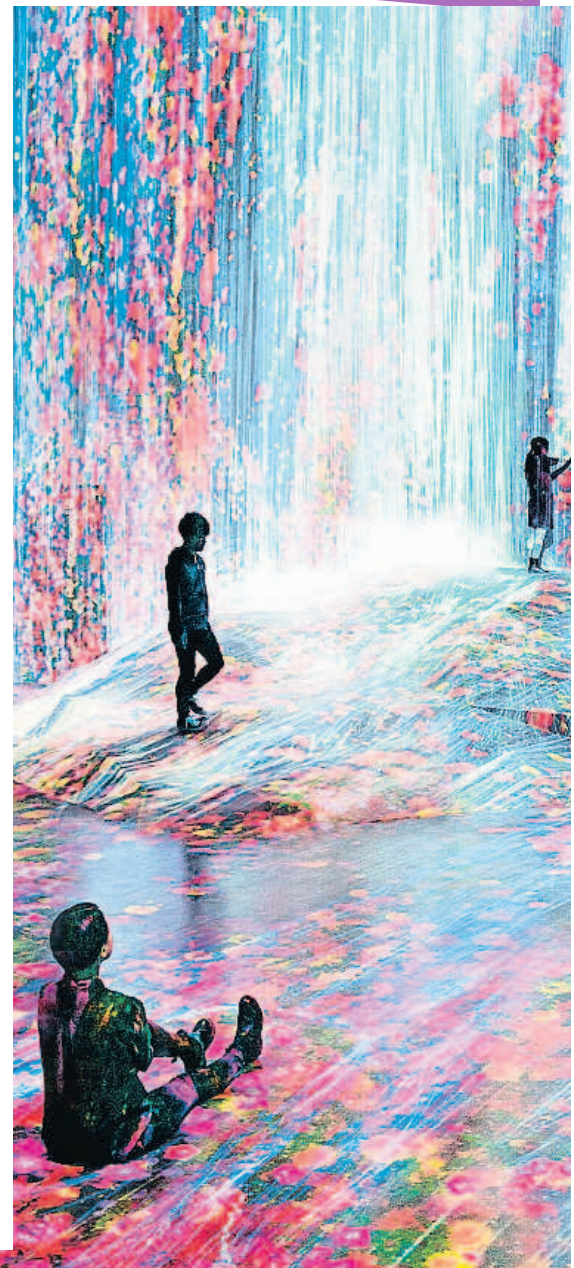
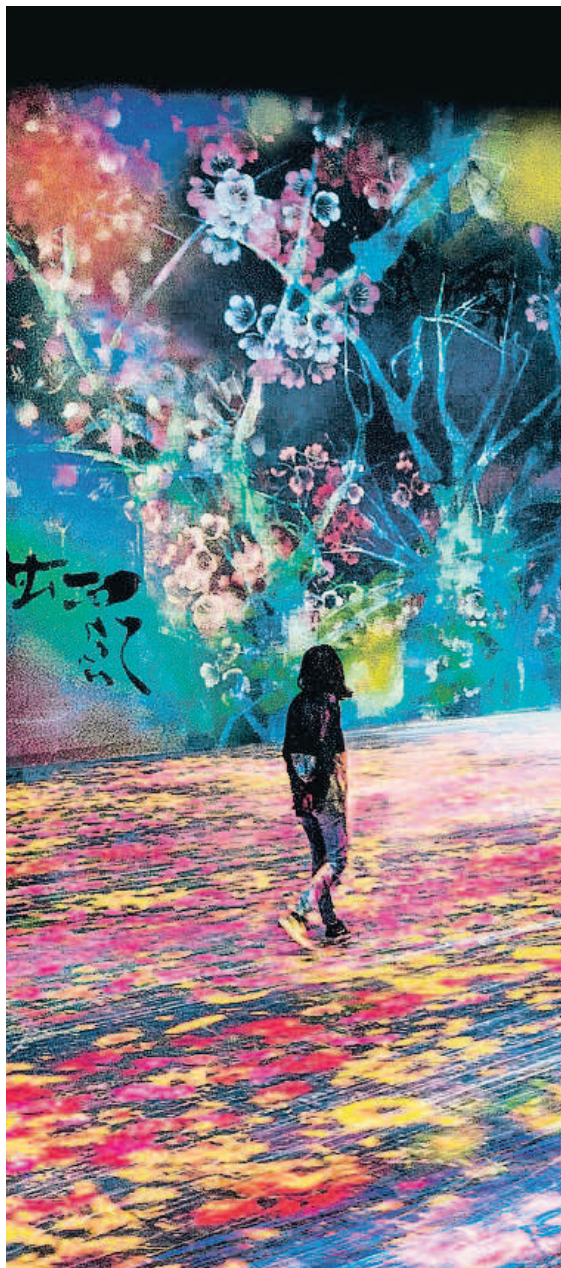
La propia sostenibilidad ambiental invoca uno de los arranques más célebres de la literatura ciberpunk. *El Neuromante* (1984) de William Gibson con aquel "El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto". Este imaginario cultural tan dado al apocalipsis tiene en el solarpunk su antagonista. Jay Springett desarrollará sus teorías de energías limpias y descentralizadas para un mundo conectado y luminoso.

Si bien las arcadas sobreviven en la realidad virtual, la exploración inmersiva y la *gamificación* de la sociedad propician videojuegos en directo como GRIS. Un proyecto de Nomada Studio con gráficos del ilustrador Conrad Roset. Un cóctel de narrativa, visuales, música y jugabilidad para el usuario sobreestimulado del presente.

La conexión sensorial llega al paroxismo con el diálogo generativo entre música, ondas neuronales y animaciones 3D de los dadá y vitriólicos Za! junto al colectivo Ouchhh. Una aplicación celebratoria en tiempos en los que el neuromarketing diseña música en clave mayor para comprar más rápido y en clave menor para pasar más tiempo en una tienda.

He aquí uno de los terrores de la tecnología invasiva: el control de la voluntad e identidad humana. A manos de IA predictivas de gustos o con fugas de privacidad a través del *big data*. Ciberactivistas como Xenia Ermoshina o Marta Peirano reflexionan sobre la vigilancia, la soberanía de la información y la propia redefinición democrática en el advenimiento de las *smart cities* y el 5G.

Un Sónar+D con un nutrido abanico de voces femeninas. También la de la *artista* enrolada en múltiples proyectos visuales y musicales, Alba G. Corral: "Hay que dejar de pensar que la máquina y los conocimientos técnicos son masculinos. La reivindicación de un lugar femenino y feminista en la tecnología supera el binarismo y las concepciones culturales sobre las capacidades de género". Esferas, estas sí, aún por conectar. **D.F.F.**





# Música en la era del posthumanismo



A la izquierda, 'Universe of water particles on a rock where people gather', uno de los proyectos audiovisuales ultratecnológicos de teamLab. Arriba, uno de los sintetizadores de Teenage Engineering y, a la derecha, imagen del 'Chair Quartet' del Royal Collage of Art

SÓNAR

Inteligencia artificial, 'big data', neurociencia, la sostenibilidad de un mundo hipertecnológico... ¿Y si la música estuviera explorando, hoy, el entusiasmo de 'ser humano'? Ideas a debate en el próximo Sónar+D

**DARÍO FERNÁNDEZ FAUCÓN**

El fin de la historia fue anunciado a bombo y platillo. No sólo había concluido la batalla ideológica, sino que la postmodernidad prometía la victoria del progreso. Un presente que ya sería eterno, un pasado al que avistar con melancolía y la duda de si quedaba algo de futuro, algo por lo que aún emanciparse. ¿Le aguardaba aún algún monolito kubrickiano a la humanidad?

La filósofa Rosi Braidotti avisa en su libro *Lo posthumano* que estamos adquiriendo un nuevo compromiso con el presente. Un cambio en la relación con nuestros semejantes y otros agentes no humanos por el impacto de la tecnología en nuestras vidas. Un híbrido entre naturaleza y cultura, entre orgánico y artificial, que anuncia cambios de la misma noción humana en diversos escenarios: postambiental, postindustrial, postfeminista... Un posthumanismo que suspira utopías, pero también invoca pesadillas.

Tecnología y música llevan años explorando, desde el terreno creativo, algunas respuestas a esta encrucijada de conceptos post en un mundo hiperconectado. "Muchos de ellos son centrales en Sónar desde su fundación hace ya más de 25 años. Un espíritu que también Sónar+D recoge desde el 2013 en el debate sobre el futuro del arte digital y de internet. Hoy, en poder de unas pocas manos y buscando redes alternativas descentralizadas". Antònia Folguera, comisaria de Sónar+D, explica cómo el festival se ancla a los desafíos del presente y amplía la experiencia artística con un congreso internacional para artistas, pensa-

dores, científicos, hackers, profesionales y tecnófilos con conferencias, talleres, exposiciones, *techshows*...

Si bien en sus inicios, una legión de *geeks* se convocaba alrededor de lo último en sintetizadores, el evento ha expandido el campo de batalla a qué hay de humano en la tecnología. Iniciativas como *Chair Quartet* del Royal Collage of Art sonorizan un grupo de sillas y permiten crear música con cada interacción de los usuarios. Un ejercicio más corporal y social que objetual sobre las dinámicas de grupo con el señuelo de un mueble. Una instalación que más allá de exhibir un artefacto pretende explicar el ser humano en un contexto sonoro y material. "El arte digital se esfuerza en esconder la tecnología. Busca una experiencia emocional, una mediación tecno-

**Tecnología y música llevan años explorando respuestas creativas en un mundo hiperconectado**

lógica inevitable, pero también lo más camuflada posible", sostiene Antònia Folguera sobre los nuevos formatos que invitan a la participación humana en un mundo cada vez más virtualizado.

Entornos inmersivos como los del equipo de ultratecnólogos teamLab: recreaciones de gran formato de medios naturales en las que dialogan el artificio espectacular y la fascinación de paraísos al borde de la extinción. Una toma de partido física en una conciencia postambiental >



> donde la tecnología tiene mucho que exorcizar. ¿Es el sueño digital el acelerador de una distopía ecológica? Cables submarinos, granjas de servidores, infraestructuras pesadas y el 10% de la contaminación mundial como contrapartida del progreso. Un futuro hipertecnificado que se recrea, precisamente, en aquello que devasta.

#### Productos y formatos

Si bien el impacto ambiental evidencia una de las grandes crisis de nuestro tiempo, el Musical Technology Group (MTG) de la Universitat Pompeu Fabra ofrece oportunidades en otras esferas desde su fundación hace 25 años. Su director, Xavier Serra, reivindica, por ejemplo, el prisma poscolonial en el aprendizaje musical: “La tecnología y la música son puentes de comprensión. A través del *music learning* se enseñan patrones de otras músicas sin introducir tecnologías o equipos que perpetúen un imperialismo cultural o estético. Apoyándonos en creadores locales en India, Pekín o Turquía, la ciencia ayuda a preservar culturas que los occidentales estamos matando”.

La no-neutralidad de la tecnología puede provocar que un simple teclado occidental arrase la comprensión de todo un acervo musical extraeuropeo. Pero ese mismo potencial puede irrumpir como un milagro en otra gran agenda: la accesibilidad. Desde el propio MTG se han creado implantes cocleares para sordos diseñados para las características específicas de la música y con el proyecto EyeHarp se ha logrado que personas con problemas de movilidad puedan tocarla con una interfaz de activación visual.

Sin embargo, las aportaciones de más recorrido aún son las que tienen un impacto en el mercado. Pese a que la figura del luthier creativo del siglo XXI sea aún incipiente más allá de gadgets carne de *roadshows*, el MTG cuenta entre sus éxitos con la reactable. Una intuitiva tabla de piezas móviles que componen música con su desplazamiento. El instrumento, que acabó en los escenarios de estrellas como Björk o Coldplay, cumple diez años de su presentación en Sonarmàtica (junto a Sónar Pro



los eventos precursores del actual Sónar+D).

Y si la tecnología puede renovar la paleta de instrumentos, ¿hasta dónde llegará por los formatos de distribución? Robert del Naja, miembro de la banda británica Massive Attack que también participará en el Sónar+D, tiene una asombrosa respuesta. En el vigésimo aniversario de su álbum *Mezzanine* se codificaron sus once pistas de audio en hebras de ADN sintético compactadas en una lata de aerosol negro. Un formato tan creativo como sugestivo: ¿cómo secuenciar datos en una sociedad sobreenformada,

y qué caminos éticos y artísticos puede transitar la genética?

#### Cerebro y mente

“De la intersección entre arte y ciencia no sólo surgen herramientas, también se profundiza en la misma idea de conocimiento. Son muy válidas iniciativas como las del CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear), que invita a artistas a tocar en sus instalaciones. Sin embargo, me resulta más interesante saber cómo pueden iluminar nuevos modos de trabajo. Por ejemplo, cómo clasifican las neuronas”.

Mara Dierssen es neurobióloga del Centre de Regulació Genòmica y defiende que “la ciencia ayuda a reformularnos como humanos. PlanTEAMOS la forma con la que conocemos, aprendemos o solucionamos problemas”. Experta en sinestesia (sentidos conectados), ha par-

ticipado en proyectos en los que dialogan impulsos visuales y auditivos (Music Vision y Colored Music) y sonidos con palabras (Brain Poliphony).

Esa misma decodificación cerebral, la generación de música y visuales a través de la actividad neuro-

### De la intersección entre arte y ciencia no sólo surgen herramientas, se profundiza en la misma idea de conocimiento

nal, es la base de la colaboración, en Sónar, del científico Yukiyasu Kamitani y el artista Daito Manabe. Proyectos que interpelan a los estímulos más íntimos y profundos del sujeto; la raíz también de los terrores tecnofóbicos que se subliman en la inteligencia artificial (IA).

“La tecnología debe ayudarnos a ser más inteligentes. Hoy aún parece improbable que el camino sea el inverso. La IA actual aprende conte-

nidos y patrones todavía limitados respecto a la complejidad del mundo”, asevera Xavier Serra del MTG. Mara Dierssen completa: “Si la tecnología fuera capaz de ser creativa, ¿sería esta creatividad igual a la humana? El cerebro asocia informaciones de modo imprevisible, por lo que la creatividad no es sólo cognitiva. ¿Puede la IA incorporar emociones a sus procesos? Parece un escenario lejano”. Aún lo es, pero Holly Herndon mostrará también en Sónar su propia aventura con su *bebé*. Spawn es una IA con el que la artista ha cocreado su último disco (*Proto*). Una criatura artificial sin contexto, ávida de datos, a la que Herndon nutre con material de estudio que trabaja con el resto del equipo. Este sistema de *machine learning* aprende la información recibida y propone interacciones con la música creando algo nuevo, hasta el punto de no distinguirse el origen informático o humano de algunas de las catárticas voces del disco. Spawn va un paso más allá de los algoritmos predictivos capaces de automatizar, remezclar o incluso concluir la *Sinfonía Inacabada* de Schubert. Un miembro más del ensemble creativo en estudio y escenario. Un músico que comprende el lenguaje musical, que propone sus decisiones estéticas y que pone en jaque el propio concepto de autoría y propiedad intelectual. Como defiende la propia Herndon, una invitación a indagar qué merece preservarse de humano en un proceso creativo. En qué momento se interviene, como animal simbólico, para que la electrónica no sea un cúmulo de patrones incomprensibles sin significado; en el que la audacia sintética se une al instinto para que funcione musicalmente.

La artista visual y desarrolladora de código Alba G. Corral alude a la importancia de ese equilibrio y control: “La técnica se desarrolla para que el componente orgánico, paradójicamente, se libere. Los sistemas abiertos modificables en directo permiten que la composición sea lo más flexible posible. Es fundamental saber cuándo hay que dejar fluir la herramienta para que consiga esa naturalidad”.

La mente humana aún es impredecible para que el arte sea considerado como tal: la capacidad no sólo de mejorar las respuestas sino de formular preguntas. De plantear ideas en lugar de perseguir objetivos preprogramados, lo que nos lleva a la misma crisis de las humanidades, a que la maquina eficiencia se imponga a la creatividad específicamente humana para pilotar la sociedad. Porque para cuando ya esté todo colonizado por la tecnología, justo aquello que sobreviva sea lo humano. |



#### Sónar

18, 19 Y 20 DE JULIO. FIRA MONTJUÍC / FIRA GRAN VIA L'HOSPITALET. SONAR.ES

#### Sónar+D

17, 18, 19 Y 20 DE JULIO. FIRA MONTJUÍC. SONARPLUSD.COM