

SonarFiles: 10 años de Sónar

Arte Digital

Ésta es la historia de la transformación de un medio, el CD-ROM, y de una forma: el interactivo. Historia que va desde las grandes esperanzas a comienzos de los noventa, en que el CD-ROM se revelaba como el instrumento educativo y enciclopédico definitivo, pasa por las exploraciones poéticas del software y llega a las corrientes actuales que han acabado desembocando en el interactivo como herramienta de creación lúdica. Y si esta historia tiene un subtexto, es la radical metamorfosis de la poética digital a lo largo de los 90.

En los primeros días del multimedia, la influencia de textos como “Computers As Theatre”, de la experta en interfaz Brenda Laurel, contribuyeron decisivamente a concebir el CD-ROM como el vehículo idóneo para la nueva organización del pensamiento. La Compañía Voyager, representada aquí por “Understanding McLuhan”, encarna el ideal del sueño del hipermedia. Un sueño que acabó cuando el CD-ROM falló en sus intentos por hacerse con un mercado real, y cuando todos los ojos se volvieron hacia la auténtica enciclopedia total: Internet.

La comunidad creativa encontró rutas más interesantes en el CD-ROM que pasaban por convertirlo en soporte de pequeños experimentos interactivos o en viajes por poderosos universos estáticos llenos de subjetividad. Desde la poesía instantánea de Sylvia Molina a la recreación de la parada de monstruos de The Residents, el medio camina hacia la definición de unos principios fundacionales que culminan en la obra de Anttirom, auténticos padres del diseño de interactivos como disciplina estética. El CD-ROM acaba además encontrando su encarnación idónea en el formato de la compilación de obras de diferentes artistas que toman el pulso a la escena digital de vanguardia (Gasbook, Austrian Abstracts) o exploran el trabajo desarrollado en templos de la creación experimental como el MIT o el ZKM.

La madurez del CD-ROM como vehículo artístico llega por dos vías distintas. Por un lado, los que investigan la fusión entre el lenguaje de la música y el de la interacción. Este camino arranca con las colaboraciones entre Coldcut y Hextatic, que sondan equivalencias rítmicas entre imágenes y sonidos, y va evolucionando hacia los “juguetes sonoros”, pequeñas herramientas sonoras de satisfacción inmediata, desarrolladas en todo el mundo por artistas como Audiorom o los barceloneses Innothna. En el otro extremo, el movimiento del software art rompe con la representación y la metáfora del interfaz y se lanza a desvelar la naturaleza del ordenador como generador de procesos. Gente como Servovalve dotan de voluntad propia a nuestras máquinas, nos proponen descensos a las profundidades del procesador y desvelan danzas geométricas de forma y color. Abandonados para siempre sus inicios como prolongación de los medios tradicionales, el arte del interactivo ha crecido para convertirnos a todos en cómplices participantes.

Jose Luis de Vicente,
comisario y crítico de arte digital.

SonarFiles: 10 años de Sónar

Creación audiovisual

¿Es la música electrónica la música visual por excelencia? ¿Son el “sampleado” y el “scratching” figuras retóricas exclusivamente musicales? ¿De qué modo ha adoptado el universo audiovisual las estructuras sónicas de la música electrónica? ¿Existe, en pocas palabras, el cine techno? Este espacio responde a éstas y otras tantas preguntas a través de un puñado de menús que ponen de manifiesto el cada día más frecuente encuentro entre dos expresiones artísticas tan próximas y lejanas como la música y la imagen. De “Wave Twisters”, largometraje de animación con banda sonora del californiano DJ Q-bert, a la relectura del clásico de Fritz Lang “Metropolis” a partir del tecno minimal de Jeff Mills; de “Sähkö the Movie”, largometraje dirigido y protagonizado por Jimi Tenor, a la representación de una obra de teatro virtual en “Or”, de los creadores japoneses Dumb Type; de “Tomato Tomato Project”, compendio de trabajos videográficos del colectivo Tomato, a “G3G”, panorámica de la música electrónica experimental en Barcelona; de los videoclips de Aphex Twin, Mouse on Mars, Autechre, Jan Jelinek, Ken Ishii, Locust, Groenland Orchester, Amon Tobin, Kreidler y To Rococo Rot a los cortos electrónicos de SemiConductor, Fennesz, N. Pfaffanbichler, Alvisé Renzini y Kaore Goldt. Esta selección de las mejores piezas exhibidas en Sónar a lo largo de los últimos 10 años demuestra que ha sido la música electrónica la que ha afectado con mayor intensidad los cimientos de la narrativa audiovisual contemporánea. He aquí, pues, una rigurosa selección de piezas videográficas, clips, documentales y películas que indican con (in)discutible precisión cuál es el punto en el que dos artes rabiosamente contemporáneos convergen para crear un universo común, personal e intransferible. El sueño del cine del siglo XXI tal vez no produzca monstruos pero sí arquitecturas dramáticas y ondas emocionales totalmente alejadas de la tradición.

Sergi Sanchez,
periodista y crítico cinematográfico.

SonarFiles: 10 años de Sónar

Música Avanzada

El tiempo pasa que es una barbaridad, pero más rápido pasan aún las músicas. Más que circular –una tras otra, para caer en el olvido–, lo que hacen es progresar, transformarse, contaminarse entre ellas para dar forma a la asombrosa cadena de ADN que ha sido la música electrónica en los últimos quince años y, en términos estrictamente Sonar, en la década que dejamos a nuestras espaldas. No se puede entender un estilo sin el otro, porque todos vienen motivados por el deseo de trascender, mejorar, divertir: todo lo electrónico configura un microcosmos en el que nada puede entenderse de manera aislada.

Han pasado infinidad de cosas: no arrancó Sonar en un momento de cambio decisivo, sino en pleno proceso de consolidación de una escena –llamémosla avanzada, por llamarla de alguna manera– que había empezado a coger forma unos dos años atrás. Cuando empieza nuestra historia el fenómeno rave ya había estallado y la música de club, así como sus caminos laterales, los de la escucha individual, íntima y en casa, estaban entrando en un proceso de recomposición, de redefinición, de ordenación de un sublime caos de imaginación y tormentas de sonido que habían quedado detrás. ¿Ejemplos? Se pueden encontrar a paletadas en “Acid”, “Tecnología en el Ghetto”, “Epilepsia Electrónica” y varios menús más de esta selección. Igual un año antes habría sido difícil sistematizar el avance de la escena avanzada, pero en aquel punto clave todo parecía más sencillo.

El techno se estaba convirtiendo en un nuevo entretenimiento de masas (escúchese “The Sound of Cologne”), y el naciente drum’n’bass en la música más imaginativa de su década (“Drum’n’bass 2000”). El house había salido de un cierto ostracismo underground y se disponía a reconquistar el mundo (“Microhouse”). El ambient dibujaba paisajes irreales (“Illbient”, “Soundtracks Invisibles”) para contemplar únicamente con la imaginación, y la tecnología avanzaba a tal velocidad –máquinas, ordenadores portátiles, herramientas de post-producción– que arrastraba a la música tras de sí creando nuevos estilos a su paso (“Glitchcore”, “Listening Post Classics”). La música podría clasificarse en grandes familias que a su vez son colmenas –el continuum rave que lleva del hardcore al UK Garage; la IDM desde la inteligencia artificial de Warp hasta la melancolía indietrónica y los clicks’n’cuts; el renacimiento del cool con el trip-hop y su transformación en broken beat; el pulso urbano del hip-hop derivado en el futurista r’n’b–, pero en realidad todo forma parte del mismo folk contemporáneo, un ecosistema sonoro popular, arriesgado, duro y sexy, que forma parte de nuestras vidas. Porque esta, toda ella, es nuestra música, y aquí está resumida.

Javier Blaquez,
periodista y crítico musical.

SonarFiles: 10 años de Sónar

Imagen Gráfica

De Maradona a los fenómenos paranormales, de los paisajes oníricos a la taxidermia, la imagen gráfica del Sonar ha sabido ganarse un espacio propio entre la diversidad de propuestas artísticas del festival. Considerada como uno de los contenidos del festival más celebrados y esperados año tras año, Sonar ha gestado a través de esta tarjeta de presentación una de las aventuras gráficas más interesantes de los últimos tiempos. Una imagen que, desde los márgenes de la iconografía electrónica, ha sabido crear un acento singular que se ha convertido en marca.

Absolutamente imprevisible y transgresora, la imagen de Sonar ha huido conscientemente de los tópicos y tendencias de la cultura electrónica, creando un imaginario propio e inconfundible, desde el que el espíritu crítico corrosivo de su creador, Sergio Caballero, ha tomado formas y seguido ideas, a priori, sencillamente delirantes.

Hay que leer entre líneas para disfrutar al cien por cien de su ironía recalcitrante y provocadora. Y, paradójicamente, hay que empaparse de todo lo que ha rodeado cada edición del festival para disfrutar de su significado al completo. Maradona, por ejemplo, unía el fútbol y el Sonar, en un año, el 2002, en el que se acusaba el crecimiento del festival más que nunca. Otro ejemplo: la familia conservadora meada (que no sudada como quisieron entender algunos medios y mentes bienpensantes antes que rendirse la obviedad) del 2001 surgió con el obsesivo discurso político de "España va bien" como banda sonora de fondo. También nos podemos remontar sin problemas a los primeros pasos del festival: cuando el imaginario techno se rendía a los tópicos menos imaginativos, el equipo directivo de Sonar rendía homenaje a sus padres, haciéndoles protagonistas de una road movie ubicada en la Costa Brava catalana, o se inspiraba en el espíritu abiertamente hedonista y sexual de los carnavales Brasileños. Pero como dice el dicho, una imagen dice más que mil palabras. Disfrutad de la charla.

Joerg Richter,
diseñador y crítico de diseño.