

Segundo Encuentro Internacional de Arte Digital de la 13ª edición de INSONORA, con la participación de lxs artistas Seph Li (China/UK), Victor Drouin-Trempe & Jean-Philippe Cotei (Canadá), Finneganeganegan (Nueva Zelanda) y Tansy Xiao (EE.UU.).

Es necesario reservar entrada a través del link de compra de entradas. El coste es gratuito.

IN-SONORA vuelve a Réplika Teatro en la 13ª edición de la Muestra Internacional de Arte Sonoro e Interactivo con una representación de artistas internacional muy variada, con trabajos en formato de *performance*, instalación sonora y/o interactiva, realidad virtual, experiencia 360, audiovisual o pieza sonora.

→ Programa en Réplika Teatro: Empreintes sonores [CA] + Droplet [NZ] + Phase [CN] + The linguistic errantry [EE.UU.]

Empreintes sonores [Drouin+Trempe]. La instalación interactiva Empreintes Sonores se interesa por las huellas que nuestra vida cotidiana deja en el espacio digital. Los sonidos capturados son triturados, remezclados y restaurados en el ambiente, mientras se materializan visualmente. Entonces es posible navegar en la granularidad del sonido así congelado moviéndose libremente en el espacio. Ya no es el sonido el que llega a nuestros oídos sino que son nuestros oídos los que deben moverse para captarlo.

Droplet [Finneganeganegan]. Drip es un juego musical basado en la física en el que el usuario crea patrones musicales únicos colocando y redimensionando formas y grifos de agua. Los grifos producen gotas de agua a intervalos regulares que, al chocar con una forma, hacen que se emita un tono musical. El tono y la amplitud del sonido dependen del tamaño y la ubicación de la forma. El usuario también puede elegir entre distintos sonidos, escalas y efectos, lo que permite crear una enorme variedad de paisajes sonoros.

Phase [Seph Li]. Phase es una manifestación visual de la teoría del físico Stephen Wolfram de que el universo se compone de "un conjunto de reglas simples que, con la repetición y la expansión, podrían contener infinitas posibilidades de creación" (Proyecto para hallar la teoría fundamental de la física, 2020). Esta teoría resuena con los principios de la filosofía taoísta, conocida como Daosim o Taoísmo, fundada a finales del siglo IV a.C. en China.

The linguistic errantry [Tansy Xiao]. Es un entorno sonoro estocástico y un experimento social en un entorno virtual. Se invita a los espectadores a operar un personaje en primera persona con un controlador de juego. 14 jirafas deambulan al

azar por una tierra surrealista llena de paisajes simbólicos y cámaras de vigilancia omnipresentes. Cada uno está preparado para cantar un compás deconstruido de L'Internationale. Cuando dos jirafas chocan, adoptan la melodía de la otra.

→ Drouin+Trempe. Victor Drouin-Trempe es artista, investigador y profesor de creación sonora y filosofía. Tiene una maestría en filosofía y actualmente cursa un doctorado en Estudios y Prácticas del Arte en la UQAM. Su investigación actual se basa en la exploración de las características de lo que se puede llamar un “sonido vivo”. En la práctica, el trabajo consiste en encontrar formas de elaborar “criaturas sonoras” utilizando herramientas de composición algorítmica, con el fin de conducir a una reflexión filosófica más amplia sobre la naturaleza de los vivos.

Jean-Philippe Côté es un artista, profesor de medios interactivos e investigador cuya interés se encuentra en la confluencia entre arte, obsolescencia y tecnología.

→ Finneganeganegan. Finn Mitchell-Anyon, a.k.a. Finneganeganegan, es un músico, compositor de juegos, diseñador de sonido y programador creativo afincado en Wellington (Nueva Zelanda). Combinando su pasión por la música y los ordenadores, su obra audiovisual explora enfoques únicos de la creación musical. Su objetivo es crear experiencias interactivas que permitan a músicos y no músicos explorar libremente el mundo del sonido a través de nuevas modalidades. Su trabajo se ha presentado en el simposio ADA, en el 121 Festival y en la Australasian Computer Music Conference.

→ Seph Li tiene una formación mixta en tecnología y diseño, y su gran interés por las obras de arte interactivas le llevó al campo de las artes mediáticas. Seph ha estudiado Informática y Diseño de Entretenimiento en la Universidad de Tsinghua y continuó sus estudios de máster en Diseño | Media Arts en la UCLA. Tras obtener su máster, ha viajado y trabajado en Tokio, Barcelona y Ámsterdam, antes de trasladarse a Londres (Reino Unido). Sus instalaciones y obras interactivas también se han expuesto en los principales festivales de arte multimedia de Japón, Estados Unidos, Brasil, Noruega y China.

→ Tansy Xiao. Artista, comisario y escritor residente en Nueva York. Xiao crea instalaciones teatrales con narrativas no lineales que a menudo se extienden más allá de la cuarta pared. Su trabajo examina el poder y la insuficiencia del lenguaje y, además, fundamenta la multiplicidad del ser humano a través del ensamblaje de audio estocástico y objetos recontextualizados. El trabajo de Xiao se ha mostrado en el Queens Museum, New Media Caucus, Píksel Festival, la American Society for Theatre Research Conference, Osaka University of Art, The Clemente Soto Véllez Cultural & Educational Center, New Adventures in Sound Art, Pelham Art Center, The Immigrant Artist Biennial, Azarian McCullough Art Gallery, entre muchas otras.

