

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ARGOS

Laboratorio de Luz

El proyecto **Argos**, es un proyecto de investigación apoyado por el Ministerio de Ciencia e Innovación en la convocatoria de proyectos I+D+I, cuyo título completo es “Argos. performances audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y del espacio escénico” (PID2020-116186RA-C32). El proyecto se desarrolla bajo el grupo de investigación Laboratorio de Luz de la Universidad Politécnica de Valencia y participan investigadores e investigadoras de la Universidad de Granada, Universidad de Alicante, Universidad Miguel Hernández y la Universidad Complutense de Madrid, así como investigadores e investigadoras independientes, no ligados a centros universitarios.

El proyecto de investigación se enmarca en un contexto interdisciplinar orientado al estudio, análisis y realización de **performance intermedia** donde el **sonido y el espacio escénico** representan los **principales elementos para la construcción de las imágenes y acciones corporales**; abarca principalmente el campo de la visualización del sonido —que explora las relaciones entre imagen y sonido—, el campo del videomapping —que explora nuevas formas de presentar en el espacio arquitectónico la imagen—, el campo de la *performance* y la danza —que toma el cuerpo como eje principal para encarnar e interactuar con la imagen, el sonido y el espacio— y el campo de la arquitectura —que estudia la acústica, analizado desde la experiencia sensible y la emoción que generan las acciones presentadas—. Todo ello inscrito dentro del arte contemporáneo interdisciplinar.

En este amplio **contexto** que rodea la **performance audiovisual**, se plantea reinterpretar el **sonido desde el ámbito visual, desde el ámbito corporal y desde el ámbito espacial**. Estableciendo como modelo la **idea de sinestesia**, se busca encontrar nuevas relaciones entre lo sonoro, lo corporal y lo visual en un entorno de inmediatez, de experiencias en el tiempo real. Serán las propiedades y la estructura del sonido la materia prima para la estimulación de los sentidos y la reinterpretación de la cualidad sonora, de manera que, **a partir del sonido, se elaboren nuevos estímulos visuales, corporales y sonoros**.

Uno de **los aspectos más importantes** de la investigación que estamos realizando radica en **abordar de forma global todos los elementos involucrados en el desarrollo de una performance audiovisual, multimedia, intermedia o multisensorial** creada principalmente a partir de sonido improvisado en tiempo real o a partir de la imagen. Los principales ejes a desarrollar de forma teórica y práctica son:

1. Estructura y planteamiento de la **improvisación sonora y/o visual** y su ejecución.
2. La **ubicación espacial del sonido** (músicos y fuentes sonoras).
3. El diseño e implementación de algoritmos para la **generación de imagen 3D** a partir de propiedades del sonido.
4. El **diseño de interfaces físicas y gráficas** para la manipulación de estos algoritmos.
5. La **presentación no convencional** de las imágenes en el espacio.
6. La **interpretación corporal** del sonido y de las imágenes generadas por el sonido (*performance* y danza).

7. La **arquitectura del espacio** performativo, físico o virtual, y el análisis perceptivo y sensible de sus contenidos.
8. La experiencia de las **personas asistentes al evento** y sus modos de participación.

El proyecto Argos está formado por: Carlos García Miragall, Francisco Javier Sanmartín, Raúl León, Jorge Dabaliña y Roser Domingo de la Universidad Politécnica de Valencia (Laboratorio de Luz), Carlos Barberá de la Universidad de Alicante, Jaime Munarriz de la Universidad Complutense de Madrid, Paz Tornero y Mar Garrido de la Universidad de Granada, Elia Torrecilla de la Universidad Miguel Hernandez y Cristina Ghetti, ambas son NoDOS(3), y Tatiana Clavel del Conservatorio Superior de Danza de Valencia.

Hasta el momento se han realizado una serie de **performances** abordando algunos de los ejes anteriormente mencionados, una exposición en la Universidad de Málaga, y escrito una serie de artículos de investigación. Una selección de momentos de las principales **performances** puede verse en <https://youtu.be/VW5KGSQZRTY> (hay una selección de 5 minutos por **performance**).

A continuación, presentamos un resumen de los trabajos realizados en el proyecto de investigación.



PROY. ARGOS EXP.1.

En la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga se presentó el jueves 17 de noviembre de 2022, una exposición que vino a plasmar el resultado del trabajo realizado por las personas participantes del proyecto en su primer año de andadura. **PROY. ARGOS EXP.1** estaba formada por una **performance** audiovisual, TRITONOS; cuyos elementos principales quedaron como ecos de la acción en la instalación central de la sala, LA MESA; una instalación de monitores y cámaras en circuito cerrado representando el corazón del momento presente, FEEDBACK; una instalación audiovisual de monitores con retales y recuerdos de las **performances** realizadas hasta la fecha, PANTALLAS PERFORMANCE; y una instalación que representa la idea de proyecto de cada persona participante, MAPA DE CONEXIONES. Un video de la exposición se puede ver en <https://youtu.be/gEXOMatugoA>



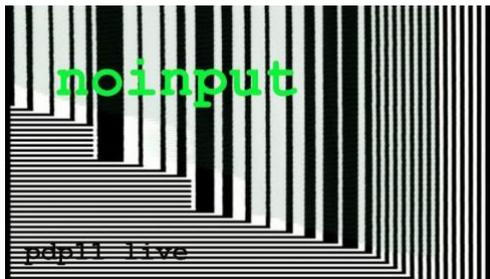
TOUCH ME!

Es una *performance* multisensorial que explora la necesidad humana de contacto y acercamiento. Los cuerpos alterados necesitan el calor de las caricias y de los abrazos; la frialdad se torna en tibieza para alcanzar una explosión sensorial en la que se combinaba el espacio físico con el entorno virtual. *Touch me!* fue realizada en el espacio cultural “Las Naves” de Valencia dentro del Festival Internacional Volumens (Octubre 2021). Algunos instantes de su realización puede verse en <https://youtu.be/LNKZdNvx1ho>



JABALUNA

Es una *performance* multisensorial que aconteció en la casa cueva del Mirador en la localidad de Benamaurel (Granada) durante los días 23 y 24 de marzo del 2022. El equipo de investigación realizó una serie de intervenciones artísticas en la casa cueva: *performances*, instalaciones y conciertos audiovisuales que se sucedieron en un recorrido por los diferentes hábitaculos. Este trabajo formó parte del Congreso Internacional Hábitat excavado y paisaje cultural (Marzo 2022). Algunos instantes de su realización en video 360º puede verse en <https://youtu.be/mgr4k46LaMs>



NOINPUT

Es una *performance* audiovisual, donde el sonido y la imagen se generan a partir de la realimentación de ruidos residuales de la señal eléctrica. El sentido de la *performance* es llegar a plantear una contribución visual y sonora desde la inexistencia de señal o desde una señal generada a partir de la interferencia. Esta *performance* se realizó en el Festival Internacional Live Performers Meeting en Roma (Junio 2022) y en el Centre del Carne Cultura Contemporánea de Valencia dentro del programa de “Laser Talk” de la revista Leonardo (Octubre 2022). La *performance* de Roma se puede ver en su totalidad en <https://youtu.be/RzHNzeDBbFU>



MÄLAR 89 SL

Es una *performance* audiovisual que se desarrolló bajo el concepto del lago Mälaren, que baña las orillas de la ciudad de Estocolmo en Suecia, y está estructurada a través de la línea de ferry SL 89. Esta *performance* se ha realizado en la Universidad de Arte y Diseño, Konstfack (Estocolmo, Suecia, Octubre 2021), en el espacio cultural “Filkinger” (Estocolmo, Suecia, Diciembre 2021) y en el espacio cultural “Matadero” de Madrid dentro del Congreso Internacional Paisaje y Sostenibilidad: escuchando la diversidad (Octubre 2022). En este trabajo se profundizó en la improvisación musical basada en una partitura que era un video de un paseo por el lago Mälaren de la línea SL89 y se investigaron métodos de sonificación a partir de ese video. La *performance* completa realizada en el Matadero en formato video de 360° se puede ver en el siguiente enlace <https://youtu.be/mBRQsax5724>



ECOS

Es una *performance* multisensorial que se gestó con los ecos de las ponencias de la V edición del Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. Ecos distribuidos en un espacio académico, ecos creados en un tiempo cercano o ecos que reverberan vivencias e ideas. Yuxtaposiciones, encadenados, cortes y enhebrados de sonidos, de imágenes y gestos presentan una ponencia mestiza porque todas y todos estamos en ella. *Performance* realizada en la Universidad Politécnica de Valencia dentro del Congreso ANIAV (Julio 2022). En <https://youtu.be/NGHrBO0Z9V0> se pueden ver los videos que se generaron en la realización de la *performance*.



INVISIBLE/INAUDIBLE

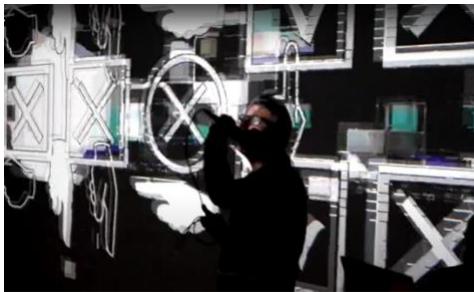
Es una *performance* intermedia que reflexiona sobre el universo de lo minúsculo y de lo escondido; sonidos e imágenes, inadvertidos y despreciados por unos sentidos centrados en lo evidente, se presentan como verdaderos protagonistas, dando presencia e identidad a detalles que se normalmente se escapan y ocultan. Lo pequeño se escala, lo inaudible se amplifica y lo escondido se descubre mostrando su verdadera naturaleza, mostrando su verdadero esplendor. En este proyecto han colaborado Germán Tortosa Muñoz y Manuel Espinosa Urgel de la Estación Experimental del Zaidín-CSIC. La *performance* fue realizada en el espacio cultural "Matadero" de Madrid dentro del Congreso Internacional de Paisaje y Sostenibilidad: escuchando la diversidad y en el espacio cultural "Cigarreras" de Alicante dentro del Seminario Sónico organizado por la Universidad de Alicante (ambos en Octubre 2022). Una versión en video 360º de la *performance* realizada en el Matadero se puede ver en <https://youtu.be/-m0hwP3oJIU> Y una pequeña secuencia de la *performance* realizada en las Cigarreras se puede ver en <https://youtu.be/->

[3HZiTAM8p0](https://youtu.be/3HZiTAM8p0)



LABORATORIO DE FANTASMAS

El laboratorio de Fantasmas fue una colaboración con el festival Danza Valencia donde se planteó la creación de un lugar de experimentación práctica. Un tiempo dedicado a la investigación en procesos de hibridación interdisciplinar. Un espacio intermedio entre el cuerpo, la imagen y el sonido. Una zona de prueba abierta sin dirección. El laboratorio supuso una apertura a la emergencia de algo imprevisto, solo posible en un espacio sin orientación, pero lleno de posibilidades. El laboratorio se realizó durante los días 24, 25 y 26 de noviembre en la sala 7 del Teatro Rialto. Además del equipo del proyecto Argos, participaron estudiantes del Conservatorio Superior y Profesional de Danza de Valencia y formó parte del proyecto «Estudio y desarrollo de procesos digitales de interactividad sobre imagen-luz y sonido para su aplicación en arte contemporáneo». Algunos fragmentos de video 360° de la realización del laboratorio se pueden ver en los siguientes enlaces <https://youtu.be/ZZr36OgVong> <https://youtu.be/e5R1BkUJEdo>



(3661) ORFEO

La performance audiovisual (3661) ORFEO se centró en la voz humana. La imagen y los visuales se generan a partir de la voz, unas veces cantada y otras narrada. En esta performance se experimentaron algoritmos de reconocimiento de voz y se experimentó con interfaces automáticas para realizar consultas a chat GPT. Esta performance se realizó en el Festival Internacional Live Performance Meeting en Münster (Alemania, Abril 2023).

<https://www.youtube.com/watch?v=43q-drprP40>



AUDIOVISUAL BODY

Estancia de una semana en el Centro de Arte y Tecnología ETOPIA de Zaragoza, donde se probaron diferentes interfaces físicas y se desarrolló la performance AUDIOVISUAL BODY (septiembre 2023).

<https://www.youtube.com/watch?v=l7ysXdbH-M8>



MIRAGE

MiRAge es una performance audiovisual, es una ilusión que transforma en real aquello que sólo existe en nuestro mundo interior, el sonido se transforma en imagen y su fuerza se convierte en luz. MiRage presenta ondas sonoras distorsionadas y reflejadas al universo de la imagen, ¿es un espejismo o una realidad?. Performance realiza en el desierto del Sahara dentro de festiva Live Performance Metting de 2024.

https://www.youtube.com/watch?v=BG_oudz-WGI