

Juan Cantizzani

Portfolio



Desarrolla proyectos con los que trata de activar y poner en marcha diversas intervenciones o acciones específicas que operan a través de la inclusión en espacio público u otros contextos de múltiples interrupciones, variaciones o alteración de situaciones comunes para crear otros espacios o puntos de partida posibles. La mayoría de las veces sutiles, casi imperceptibles a simple vista/oído pero que conviviendo con los existentes terminan alterando nuestra percepción, generando otras perspectivas sobre las cualidades sociales y espaciales, sus límites, intercambios, fuerzas, dinámicas, conflictos o significados.

Mediante el diseño y configuración de diversas estrategias, dispositivos o herramientas específicas, el conjunto de obras desarrolladas hasta la fecha emplean la escucha y su dimensión perceptivo-espacial, así como el papel de la subjetividad como ejes de trabajo, fuerzas de transformación o retornos.

A través del colectivo que funda en 1999 Weekend Proms, realiza tareas de gestión y producción cultural, dinamizando iniciativas como: Sensxperiment, Andalucía Soundscape, MASE, Lucena Radio Ciudadana o Educación y Escucha activa.

De trilla y siega (AI)

Entidad escultórica inteligente | 2022 – en proceso



De trilla y siega (AI), es una obra que a modo de entidad escultórica inteligente, trata de exponer mediante el desarrollo de modelos de inteligencia artificial, un proceso de aprendizaje de los [cantes de Trilla y Siega](#), canción de trabajo que se da en el conjunto de la canción popular originada por las faenas del campo, como uno de los capítulos más antiguos de la lirica primitiva. Un estilo de cante inspirado en las canciones de trabajo o de brega que se interpretaba mientras se araba o trillaba. Esta entidad escultórica, autónoma inteligente, tratará a tiempo real, de analizar y profundizar sobre diversas formas de onda de audio, transformaciones espectrales y transferencias de estilo de timbre en torno a la naturaleza multidimensional de la percepción. Todo ello, como epítome de interacciones simbióticas.

¿Es un AI* un colaborador?, ¿qué significa autoría en este contexto?. La obra trata también de generar preguntas sobre las AI y los prejuicios, el control, el poder, la interacción con algo que es diferente. Disponer de modelos de inteligencia artificial que puedan demostrar comportamientos creativos podría dar lugar a una categorización completamente nueva de sistemas genéricos de aprendizaje creativo.

A su vez el contexto, el espacio, el paisaje donde tuvieron lugar estos cantes son relevantes para la obra. Desde ahí plantea reflexiones, juegos, pensamientos, procesos... ¿Será posible en algún punto alcanzar de forma no humana, conexiones similares a las activadas por nuestro cuerpo, nuestra percepción y sentidos en este tipo de contextos ?.

De trilla y siega (AI) se ha desarrollado gracias al apoyo y colaboración de [Didalica](#) y [Fundación Botí](#) en el contexto de la exhibición [Jondo, sonidos maquínicos](#).

*AI: AI, Artificial Intelligence, inteligencia artificial, rama de la informática que investiga procesos que imiten la inteligencia de los seres vivos

From Strata of Memory to Layers of perception

Proyecto de investigación con intervenciones específicas | 2019
En colaboración con Juan López López



From Strata of Memory to Layers of perception. La Rambla Industrial heritage, es un proyecto desarrollado en el contexto de *Aptitudes-Encuentro de cultura contemporánea Alfonso Ariza (La Rambla 2018)*. Una investigación abierta con intervenciones específicas en torno al patrimonio industrial de la Rambla, concretamente en torno a la Electro-Harinera San Lorenzo.

En base a la idea de espacio como sistema vibratorio y perceptivo, donde los estratos de la memoria perduran, el proyecto trata de articular diversas líneas de investigación como parte de un proceso abierto. Algunos de los materiales resultantes de este proceso de investigación desembocan en una serie de intervenciones específicas empleando sonido e imagen en movimiento, con el fin de mostrar y divulgar algunos resultados así como desvelar aspectos físicos, matices sutiles e imperceptibles procedentes de comportamientos acústicos, fricciones, movimientos o vibraciones, memorias o marcas existentes en el espacio y entorno del lugar.

Las distintas revelaciones y encuentros, como elementos estético-expresivo, conforman la base de trabajo del proyecto. Correspondencias entre el dominio visual y el sonoro, origen del fenómeno vibratorio y factores que influyen, tipo de condición constante, incidentes secundarios como subproducto del espacio o bien como naturaleza del propio espacio y arquitectura en sí mismo, relaciones espaciales, perceptivas, temporales y su incidencia o convivencia con los distintos agentes...

<https://juancantizzani.es/from-strata>

Prácticas pedagógicas

Alumnos de educación primaria, secundaria y docentes | 2016 – en proceso



Las distintas prácticas que vengo generando en el ámbito de la pedagogía, se enmarcan dentro del proyecto Educación y escucha activa. La serie de talleres, encuentros o acciones propuestos tratan de explorar un amplio espectro de actividades a modo de experiencias pedagógicas, mediante el desarrollo y elaboración de prácticas específicas como: Elaboración de acciones e intervenciones concretas en espacio público, grabaciones de campo, creación de esculturas sonoras, instalaciones, prácticas de Circuit Bending o creación de piezas radiofónicas.

Talleres o acciones concretas como espacios de trabajo, experimentación o transferencia de conocimiento donde generar **espacios de investigación, procesos y producción de conocimiento**, impulsando la capacidad de expresión y creación en grupo, propiciando nuevas perspectivas que exploran las posibilidades expresivas del lenguaje sonoro y la escucha desde diferentes campos creativos. Contextualizando los trabajos, aproximándonos de un modo crítico e indagando en las experiencias que producen.

Sesiones de **exploración y contemplación del entorno, incursiones e interferencias en el espacio público**, apoyados por un acercamiento y aproximación a diversos proyectos relacionados con estas prácticas e investigaciones, nos ayudará a seleccionar y reconocer los espacios o situaciones que habitamos, así como a **incorporar estas experiencias o elementos resultantes a nuestros propios trabajos**.

Infinite Simulation

Intervenciones sonoras para contextos específicos | 2017 – en proceso



Infinite Simulation es una serie de intervenciones que tratan de acercarse al potencial de lo imperceptible, de lo impredecible, de lo desconocido, lo invisible o lo sutil desde la evolución de una causa, enfrentándose desde ese punto a la aprehensión de sus dinámicas e intercambios como campo de transformación.

Acciones que componen en el tiempo diversos discursos, sucesos o relatos, mediante variaciones, interrupciones o alteraciones de situaciones comunes, creando nuevas situaciones que conviven con las existentes, en algunos casos sutiles, casi imperceptibles a simple vista/oído pero que terminan por alterar la percepción del espectador y establecer otras perspectivas sobre las cualidades sociales, sus límites, fuerzas o significados.

Propuestas de duración indeterminada, que indagan en la importancia de saber leer el mundo, de propiciar una búsqueda encaminada a la comprensión del origen de la desigualdad en la que vivimos, en traer de vuelta la duración, en activar el valor de lo transitorio, de privilegiar la distracción, demostrando lo político de un gesto poético, reactivando la biografía social de un espacio público, produciendo nuevos vínculos sociales o provocando una disrupción en las relaciones de poder, para buscar una redistribución de los afectos que permita deconstruir, descolonizar y reflexionar sobre aquellas experiencias dominantes. La repetición, la competición, la simulación infinita.

La obra parte de la escucha como medio y elemento principal para articular sus discursos, empleando además múltiples recursos y estrategias en función de cada situación y contexto dado. Las vías a las que se recurre son tan variadas como el contexto donde se inscriben. El proceso de construcción de la obra es tanto o más importante que la idea que lo activa.

Grados de movimiento

Esculturas sonoras y dispositivos audiovisuales | 2016 – En proceso



Serie de esculturas sonoras y dispositivos audiovisuales que tratan de generar diálogos significativos, pequeñas estrofas, pequeñas declaraciones estéticas, para desvelar aspectos físicos casi imperceptibles, niveles, grados de movimiento que encuentran correspondencia entre el dominio visual y el sonoro, que articulan el tiempo a la vez que describen el espacio.

En última instancia, el proyecto trata de contribuir en la construcción de nuevas subjetividades, como ejercicio de transformación de la cultura de bienes por cultura de valores.

<https://juancantizzani.es/grados-de-movimiento>

Enhanced Listenings

Intervenciones sonoras en espacio público | 2015 – en proceso



Serie de intervenciones en espacio público con sonido, empleando dispositivos móviles y diversas estrategias de espacialización. Drones, objetos acústicos, amplificación inalámbrica o instrumentos musicales, intervienen sobre el espacio a modo de concierto/instalación durante largos periodos intermitentes de tiempo y en momentos concretos del ciclo de día y noche donde se producen instantes específicos: cambios de dinámica en luz, ritmos, flujo de energías, humedad, viento, tráfico o movimiento.

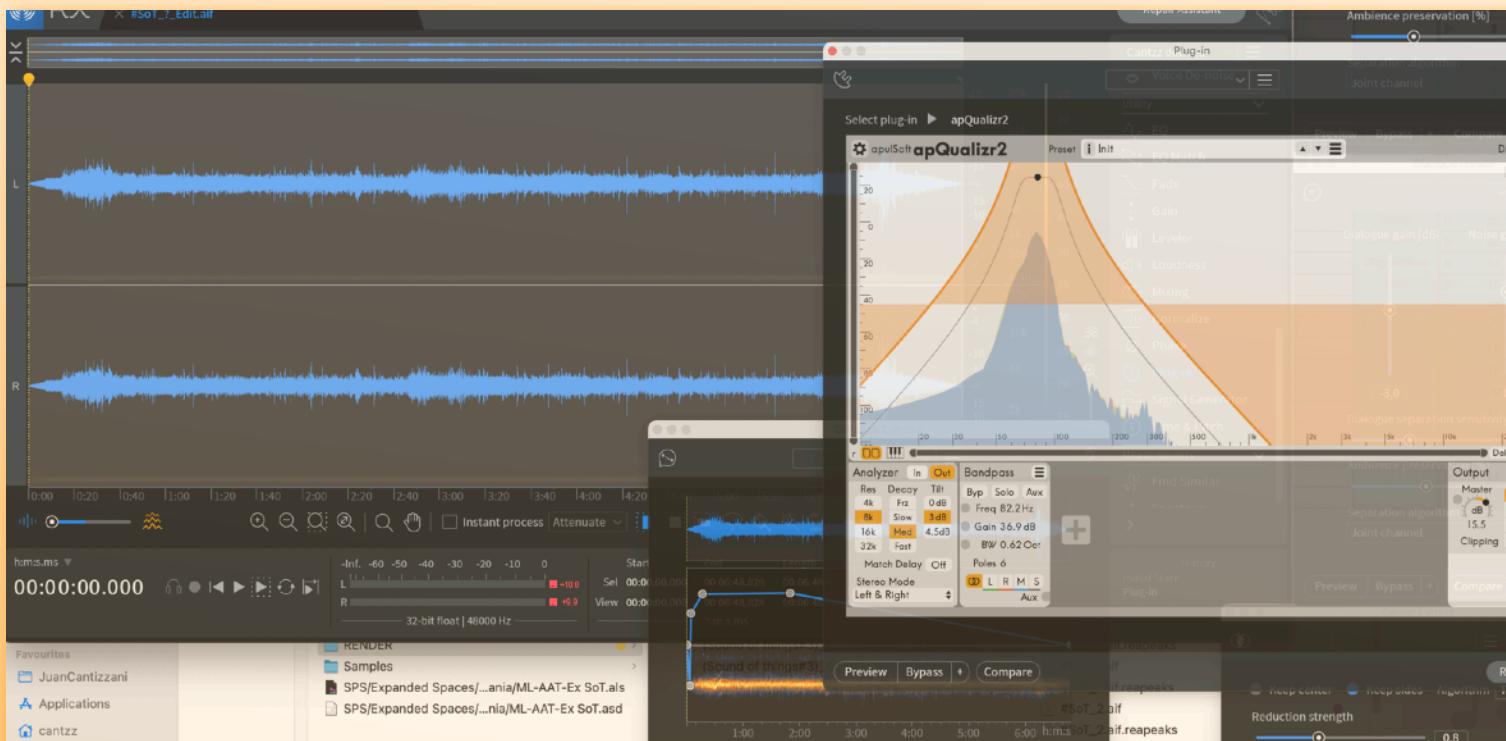
La obra se desarrolla en espacios que contengan visualmente una importante carga estética. Se genera una sonificación* narrativa de la ubicación en continuo contraste/mímesis con el paisaje visual existente mediante la construcción de planos sonoros en la distancia.

* Sonificación: Uso de audio sin voz para transmitir información o datos perceptuales.

<https://juancantizzani.es/enhanced-listenings>

ML-AAT (Machine Learning-Algorithm Affection Tests)

composiciones sonoras para algoritmos de análisis espectral | 2014 – en proceso



ML-AAT (Machine Learning-Algorithm Affection Tests) propone activar algún tipo de gesto, señal, brecha... que afecte a los procesos de lectura, interpretación o aprendizaje que los algoritmos emplean de forma autónoma partiendo de los datos que cada uno de nosotros venimos almacenando en distintas plataformas digitales. La estrategia consiste en la creación de una serie de composiciones sonoras pensadas para ser alojadas en múltiples servidores online, eliminando una vez alojadas, todos los materiales empleados para su composición así como suprimiendo toda accesibilidad (claves, permisos...) a estos archivos.

De este modo y hasta la fecha, las obra generada en esta serie se piensa como un intento por establecer un cruce, una parada, una lectura sensible desde cualquier entidad algorítmica, que pueda apropiarse o emplear estas señales acústicas y por tanto de algún modo ser afectada.

El momento que nos toca vivir es tremadamente emocionante al igual que incierto y decepcionante, por ello toca activar estrategias que permitan situarnos en otros contextos, vivir quizás otros roles, otros procesos.

<https://juancantizzani.es/mlaat>

SPS-Spatial Perception Studies

Intervención para espacios simultáneos y dispositivos sonoros | 2009 – En proceso



Partiendo de la arquitectura y características acústicas del espacio físico donde se desarrolla la obra, “SPS-Spatial Perception Studies”, trata de activar una serie de estrategias y mecanismos que permitan adentrarse de otro modo en la experiencia espacial, desde una construcción relacional, perceptiva. Desde lo sensorial, desde lo cualitativo, desde lo cotidiano, desde las relaciones cuerpo y espacio.

Mediante el uso de espacios simultáneos y la ubicación espacial de múltiples fuentes sonoras, la serie de estudios, propone generar experiencias desde un punto de vista espacial, donde todos los elementos que concurren en el espacio físico se van integrando y donde el propio espacio físico participa de forma clave en la creación de la obra.

Una búsqueda de estimulación, activación del espacio físico, mediante la producción de diversas intervenciones con sonido (instrumentos y dispositivos acústicos), que actúan sobre las características físicas del espacio construido como potencial instrumento acústico o elemento compositivo y sobre la capacidad del sonido para traspasar espacio construido, capaz de transformar nuestra escucha.

La idea de estos estudios parten de propuestas y conceptos desarrollados por diversos artistas, investigadores o compositores como: **Toshiya Tsunoda** en “o Respirar da Paisagem”, **Alvin Lucier** en “Wind Shadows”, “Empty vessels” o “Small Waves”, **Pascal Battus** y sus “Masajes Sonoros”, **Wandelweiser label**, **Salvatore Sciarrino** en “Lo Spazio Inverso” o **Maryanne Amacher** en “City-Links”.

<https://juancantizzani.es/sps>

Transient Lapse

Instalación sonora para lugar específico | Lekstraat - Schenkkade túnel.
En colaboración con Pablo Sanz
Den Haag, Países Bajos, 30 Junio – 7 Julio 2012.



Topografía sonora modulante basada en los ritmos diarios y arquitectura resonante del túnel peatonal y de transito ciclista situado entre Lekstraat y Schenkkade (La Haya, Países Bajos). El sonido se desarrolla durante un ciclo de veinticuatro horas, que interactúan con el paisaje sonoro existente y movimientos de los transeúntes. El resultado es una capa aural adicional que es percibida sin localizar su origen físico y como evento que pertenece al lugar. Explorando el umbral de la percepción, el trabajo tiene como objetivo inducir un cambio de atención, un lapso momentáneo en la experiencia durante el tránsito urbano.

El trabajo se inspira en el concepto de “Ritmo análisis propuesto por Henri Lefebvre, en el que se describe un método para el análisis de los ritmos de los espacios urbanos y sus efectos en los habitantes de esos espacios. El comportamiento espacial del sonido y la estructura cíclica en general se basan en los ritmos del lugar, acompañando, contrastando y ampliándolos.

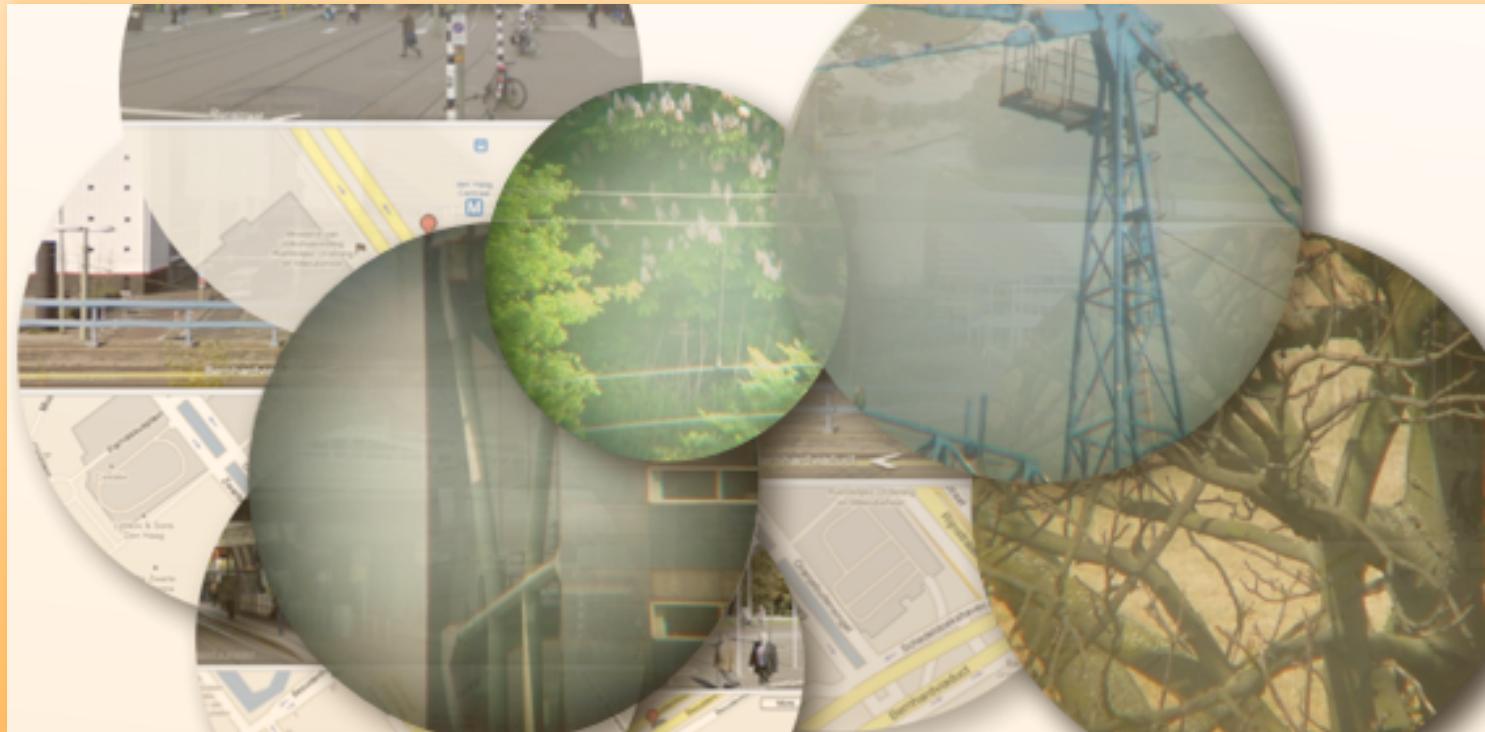
Técnicamente, el trabajo está basado en una aplicación personalizada desarrollada con el entorno de programación Max / MSP, combinando procesos algorítmicos y escenas. Los materiales empleados parten de sonidos generados en relación al análisis de las características de resonancia del túnel y grabaciones procesadas tomadas a través de las estructuras que conforman el lugar.

Ocho canales de audio independientes construidos especialmente para este espacio se distribuyen especializados y ocultos a lo largo del túnel.

<https://juancantizzani.es/transient-lapse>

Imperceptible Sounds Observatory

Instalación sonora para lugar específico - Auralidad aumentada | Varias localizaciones. 2010 – En proceso



ISO “Imperceptible Sounds Observatory” es un proyecto para lugar específico que propone mediante la instalación en el espacio público de varios elementos de escucha y observación, un acercamiento al complejo entramado acústico existente en objetos y materiales que conforman nuestro entorno. Este trabajo considera el espacio público y elementos que lo componen como enormes transmisores de sonido a explorar.

Las prácticas e investigaciones realizadas hasta el momento sobre el comportamiento acústico que opera en medios sólidos son escasas ¿Que fuerzas controlan sus movimientos, patrones o transformaciones?.

<https://juancantizzani.es/iso>

Sounding Site [TABACALERA]

Instalación sonora para lugar específico | Sótano Sur, CSA La Tabacalera de Lavapiés.
En colaboración con Pablo Sanz
Madrid, Octubre 2010.



8 canales de audio (transductores de superficie).

Instalación creada para el sótano de La Tabacalera, construida a partir de la exploración de las propiedades acústicas, arquitectura y sonidos de este entorno.

Esta composición de cuarenta minutos de duración es reproducida a través de ocho transductores adheridos a elementos presentes en el espacio. Activando las resonancias del lugar, se genera un flujo cambiante en diálogo con su actividad cotidiana.

La intervención es un intento por hacer audible el propio espacio y enriquecer la experiencia del mismo a través de la escucha.

<https://juancantizzani.es/sounding-site-tabacalera>

MASE - Historia y presencia del Arte Sonoro en España

Proyecto de producción e investigación en torno al Arte Sonoro en España | 2006 / 2012-2014



El proyecto MASE, trata de continuar la línea de producción e investigación sobre Arte Sonoro en España iniciada en 2006. En su nueva etapa 2012-2014, el proyecto MASE pone en funcionamiento unas líneas de trabajo fundamentales ayudando a generar un espacio de reflexión crítica y referencial para cualquier futuro estudio sobre el Arte Sonoro en nuestro país y ello recabando una pluralidad de opiniones que, junto a su carácter abierto a la discusión, permitan que el proyecto se convierta en una referencia, tanto interna como en ámbito internacional, contribuyendo al enriquecimiento, estímulo y difusión de las prácticas de creación e investigación artística en España.

Las líneas de investigación desarrolladas durante el periodo de trabajo propuesto abordaban diversos temas en torno al sonido en el contexto del arte, sonido como arte en otros contextos: Música y Cine, sobre el campo de la Fonografía, los formatos y su distribución, o archivos y colecciones de Arte Sonoro en el contexto español. Como resultado se generó a partir de ello una serie de artículos que componen los contenidos de la publicación editada por el proyecto.

Al mismo tiempo y como eje fundamental del proyecto, se desarrolló una nueva Web mase.es funcionando como espacio de documentación, repositorio, archivo, base de datos y banco de recursos.

<http://mase.es>

Andalucía_Soundscape

Proyecto online | 2008 - En curso

The screenshot shows the 'Proyectos' (Projects) section of the website. At the top, there's a navigation bar with links for Proyectos, Mapa, Blog, Recursos, Acerca de, and Contacto. Below the navigation is a map of Andalucía. The main content area displays five project entries:

- 58 PROCESSIONS** (Listening Through Holy Week)
Autor: Duncan Whitley-James Wyness / Lugar: Sevilla / Año: 2007-2008 / Categoría: Social
playlist info
[58 Procesiones]
- Encina Milenaria**
Autor: Juan Cantizzani / Lugar: Llanos de Don Juan / Año: 2009-2010 / Categoría: Naturaleza
playlist info
[Escenas 1] [Caminando bajo su copa 1] [Testimonios 1] [Inferior Encina 1] [Nocturno Milenario. Brisa de verano] [Acariciando su corteza]
- Histórico Cultural Acústico**
Autor: Juan Cantizzani-Mariam Caballero / Lugar: Andalucía Provincias / Año: 2008-2012 / Categoría: Histórico
playlist info
[Piedra acequia puerta del Vino. Alhambra] [Fuente Patio de los Naranjos. Mezquita] [Catedral de la Asunción. Jaén] [Reja muralla Alcazaba. Málaga] [Enredadera acequia Generalife Alhambra] [Puerto de la Bahía de Cádiz]
- Mapa**
Autor: Varios autores / Lugar: Andalucía / Año: 2009-2010 / Categoría: Varias
playlist info
[Stupa Karma Guen Velez Málaga] [Exterior Catedral de Sevilla] [Campanas Lucena] [Las Cebollas las papas. Lucena] [Estorninos Plaza de la Trinidad. Granada] [Playa Rincón de la Victoria. Málaga]
- Podcast**
Autor: Varios / Lugar: Andalucía / Año: 2008-2010 / Categoría: Podcast
playlist info
[Mensajes fuera de lugar. MI LUCENA]

Andalucía_Soundscape es un proyecto online que pretende, bajo la aportación de la escucha, ser vehículo de conocimiento, estímulo, divulgación y re-descubrimiento de la comunidad autónoma andaluza, su entorno y complejo entramado de relaciones sociales que conviven en ella, empleando el uso de la red como medio y espacio para generar, albergar y difundir conocimiento.

El proyecto contiene diversas secciones que parten del estudio y la práctica en entorno a la escucha y la auralidad como campo de apertura hacia nuevas vías de conocimiento, teniendo como principales las secciones Mapa y Proyectos.

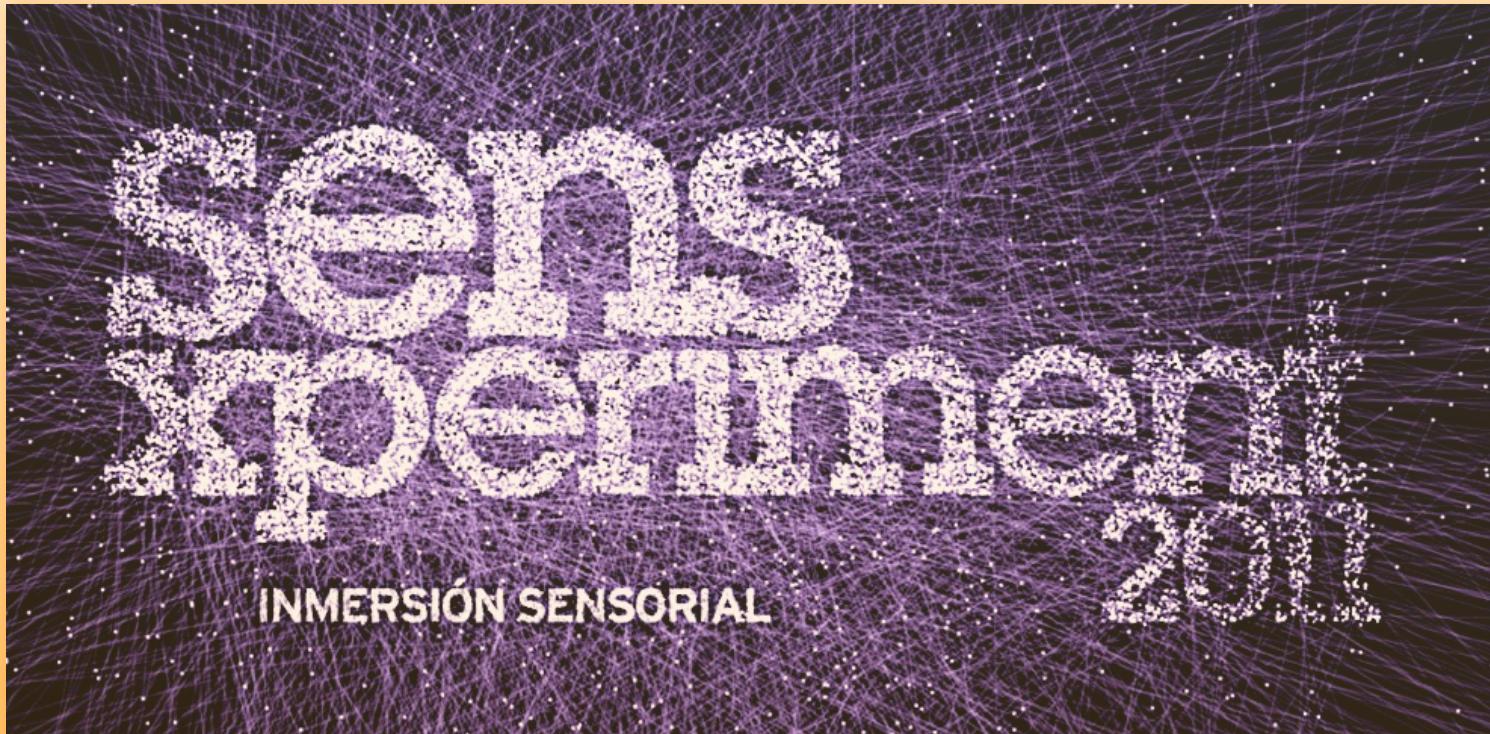
La [sección Proyectos](#) alberga trabajos concretos, temáticos, de investigación, con conceptos definidos y con un principio común, el empleo de grabaciones de campo como elemento de creación, como transmisor de conocimiento o generador de subjetividad, como elemento de investigación y difusión del patrimonio histórico, antropológico o lingüístico, así como de los diversos aspectos, rasgos o particularidades de su entorno, espacio, configuración o eventos.

Con carácter público, la [sección Mapa](#) es un entorno colectivo y abierto, en el que de forma participativa cualquier persona pueda incorporar diversas grabaciones sonoras. Escenas, eventos, marcas, señales acústicas... como medio generador de un relato suscrito a un tiempo y a un lugar concreto, como elemento inmaterial que caracteriza, identifica o describe un territorio y su contexto, como contribución en la construcción y difusión del patrimonio aural.

www.andaluciasoundscape.net

Sensxperiment

Encuentro Internacional de Creación | 1999 - En curso
Lucena - Córdoba. España



El Encuentro Internacional de Creación celebró su primera edición en 1999, desde entonces su objetivo es examinar y contribuir en la difusión de una serie de trabajos artísticos que parten de la creación audiovisual, con especial énfasis en la exploración de las cualidades envolventes, íntimas e incluso físicas de la escucha y el medio sonoro.

El proyecto se enmarca en el ámbito internacional, trabajando con artistas de diferentes áreas geográficas, la mayor parte de Europa, pero también de Asia o Estados Unidos con nombres como Francisco López, Bain Mark, Gilje HC, Justin Bennett, Maki Ueda, ILIOS, Dallas Simpson, Bruce McClure, Pierre Bastien, Pascal Battus, Synchronator, Cremaster, María Andueza, Carmen Pardo, José Manuel Bereguer, José Luis Espejo, Xoán-Xil López, Xabi Erkizia, Ramón Barce, José María Sanchez Verúd, Teresa Catalán, Rafael Aguilera Baena, Andi Rivas, Marina Vargas, Isidoro Valcárcel Medina, José Antonio Orts, Lamia Nají, Christine Spengler o Lugan.

Las actividades se llevan a cabo principalmente en las localidades de Lucena y Córdoba.

www.sensxperiment.net

Entrevistas

Difusión e investigación | 2009 - En curso



Diversas entrevistas que tratan de acercar la obra y práctica artística desarrollada por varios personajes de la creación actual con el fin de trasladar e indagar en su pensamiento y trabajo, procesos, ideas, prácticas, estéticas o técnicas de creación.

Las entrevistas tienen lugar en diversos lugares y contextos incluyendo hasta la fecha nombres como: Francisco López (23-07-2014), Rafael Aguilera Baena (2009- en curso), CHS Arquitectos (14-07-2011), Justin Bennett (24-09-2011), Maki Ueda (08-10-2011), HC Gilje (21-10-2011), ILIOS (05-11-2011), Bruce McClure (06-11-2011), Dallas Simpson (11-11-2011), Pascal Battus (11-11-2011) o Mark Bain (12-11-2011).

<https://juancantizzani.es/interviews>

Juan Cantizzani

<https://juancantizzani.es>