

BRIAN ENO LIGHTFORMS / SOUNDFORMS

13.06 – 01.10.2017



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

SANTAMÒNICA

Las formas de luz y sonido del título de la presente exposición son formas en movimiento. No son la arquitectura armónica de la forma musical, ni la construcción cromática y de líneas de la forma pictórica. Son figuras vislumbradas fugazmente, como una cara que nos observa, un instante, en la calle. Formas que la imaginación y la memoria captan con mayor nitidez que la retina y la cóclea.

Las figuras, que son estas formas de luz y sonido, se nos acercan desde un fondo difuso. No ocupan su propio espacio, de sentido definido —no se trata de figuras de ficción—, sino que proceden de un espacio indefinido, de contornos inalcanzables y de proporciones no del todo comprensibles, y nos salen al paso, haciéndose presentes, por unos instantes, en las mismas salas y pasillos que recorre el visitante. Figuras enigmáticas que se dibujan en la penumbra (y pronto se pierden de nuevo en ella), que no podemos saber qué dicen, qué hacen, pero podemos pensar qué nos dicen, qué nos hacen —y qué les hacemos—, en el lugar y el momento que comparten con nosotros. Tal vez no pueden tener otro sentido que el que les corresponde en cada escena compartida, imprevista y presente.

Las formas en movimiento salen a nuestro paso, y puede ser que nos sintamos inclinados a seguirlas, a adentrarnos —a perdernos, como todo parece indicar— dentro del espacio del que proceden. Pero este espacio es demasiado vasto, demasiado complejo; o quizá sea, simplemente, un tanto absurdo: sobrepasa la imaginación y la memoria. El buen sentido musical y visual es descartado rápidamente como ocurrencia, como mero experimento en el mejor de los casos. Para seguir avanzando, es necesario bajar la guardia y dejar de un lado el buen sentido: recorrer estos espacios con la expectativa y la inconsciencia (y el punto de angustia) con el que se recorre un laberinto.

The lightforms and soundforms of this exhibition are forms in movement. They are not harmonic architecture of the musical type, nor are they chromatic, lineal constructions of the pictorial type. They are figures that we see briefly, like a glance in the street. Forms that imagination and memory grasp much more firmly than the eyes or ears.

The figures that are the lightforms and soundforms approach us from a diffuse background. They do not occupy their own space, in a defined sense —they are not fictional figures—, but rather they come from an undefined space, with unreachable outlines and proportions that cannot be fully understood, and they open the path for us, making themselves apparent for a few moments, to the same rooms and corridors that the visitor goes through. Enigmatic figures that draw themselves into the half-light (and soon get lost again); we cannot know what they are saying, what they are doing, but we can think about what they are saying to us, what they are doing to us —and what we are doing to them—, in the space and time that they share with us. Maybe they can have no other meaning than that which corresponds to each individual scene shared, unexpected and present.

The shapes in motion lead the way, and perhaps make us feel inclined to follow them, to immerse ourselves —to get lost, as everything seems to indicate— in the space that they are coming from. But this space is too vast, too complex; or perhaps it is simply just a little absurd: it exceeds imagination and memory. Good musical and visual sense soon discard the space as a simple occurrence, as a mere experiment in the best of cases. To continue moving forward we need to lower our guard, leave the realm of good sense: go through these spaces with the same expectation and unconsciousness (with an element of distress) that we experience when going through a maze.

Esta pieza musical es mi última incursión en un nuevo tipo de música *ambient*.

El arquitecto Asif Khan contactó conmigo y me pidió una pieza musical para el pabellón británico de la Exposición Universal de este año, que se celebrará en Astaná, Kazakstán.

Las técnicas compositivas utilizadas para esta ocasión son tradicionales y a su vez contemporáneas. Por un lado, tomo decisiones sobre los sonidos, el modo y la melodía, en gran medida como han hecho los compositores durante siglos. Por otro lado, utilizo también diferentes tipos novedosos de software, que he ido desarrollando durante décadas (recientemente en colaboración con Peter Chilvers).

En vez de especificar un conjunto determinado de relaciones armónicas y rítmicas, tal como se haría en una composición musical convencional, estas piezas se basan en una serie de normas algorítmicas que gobiernan el funcionamiento de cada elemento de la composición. Pueden existir, por ejemplo, varias frases recurrentes, de pocas notas cada una de ellas, pero que se ven modificadas por algoritmos con indicaciones del tipo «toca solo el 75% de las notas» o «sube la nota una octava el 25% de las veces» o «alarga la nota un lapso de entre 1 y 6 segundos el 50% de las veces». En una pieza así pueden llegar a existir de doce a veinte canales que están sufriendo modificaciones de este tipo, de forma que la composición resultante cambia en cada interpretación.

Por tanto, en su versión puramente generativa, la pieza es diferente en cada ejecución. Sin embargo, lo que he estado probando últimamente es seleccionar aquí y allá aquellos fragmentos de interpretaciones concretas que me han gustado especialmente y

«congelar» las normas en aquellas secciones que de este modo se convierten en tramos fijados que se repiten en cada ejecución. La grabación que oyes en esta instalación está todo ella «congelada»... así que, a pesar de haber sido generada a partir de diferentes iteraciones de la pieza (centenares), está congelada en una pieza fijada. Bueno, esto no es del todo cierto: todavía existen algunos elementos atmosféricos que flotan libremente y se reconfiguran cada vez que la pieza vuelve a sonar.

Tras mostrar interés durante mucho tiempo por las posibilidades «pictóricas» de la música grabada (posibilidades que exploro en la música *ambient*), ahora me intereso cada vez más por sus posibilidades escultóricas. Esta pieza, como otras que he creado recientemente, utiliza múltiples canales. La música se convierte así en tridimensional, un evento que tiene lugar tanto en el espacio como en el tiempo.

Brian Eno

This piece of music is my latest excursion into a new kind of Ambient Music.

I was approached by the architect Asif Khan to make a piece of music for the British Pavilion at this year's World Expo, to be held in Astana, Kazakhstan.

The compositional techniques used here are both traditional and contemporary. On the one hand I make choices about sound and mode and melody much like every composer has done for centuries. But I also use various new forms of software that I have been developing (lately in tandem with Peter Chilvers) over the last few decades.

Instead of specifying a precise set of harmonic and rhythmic relationships as one might in a normal musical composition, these pieces are based round a set of algorithmic rules which govern the operation of each element in the composition. So for example there might be several recurring phrases of a few notes each, but each phrase is modified by algorithms which say things like 'only play 75% of the notes' or 'raise a note by an octave 25% of the time' or 'delay a note by an interval between 1 and 6 seconds 50% of the time'. In a piece like this one, there might be a dozen or twenty channels of sound that are being modified in these ways, so the resulting composition changes on each performance.

In its purely generative form the piece would therefore be different on every performance. What I've been doing recently though is to cherry-pick those sections of performances that I particularly like and to 'freeze' the rules in place - so that that section becomes a fixed 'chunk' and repeats itself on each performance. The recording you hear in this installation is all 'frozen'...so although it was

generated out of several (hundred) iterations of the piece I have now frozen it into a fixed piece. Well, this isn't entirely true: there are still some atmospheric elements in the piece which float freely within it and reconfigure differently as the piece plays.

Having been interested for a long time in the 'painterly' possibilities of recorded music (possibilities I explored in Ambient Music) I am now increasingly interested in its sculptural possibilities. This piece, and others I've made recently, use multiple channels. The music becomes 3-dimensional, an event in *space* as well as an event in time.

Brian Eno

Llamadas también por el artista *Light Music*, las *Light Boxes* utilizan tecnología LED para producir una lenta progresión entre diferentes formaciones de color, que Eno denomina «*colourscapes*» («paisajes de color»)

Ésta es una de las líneas de trabajo que ha mantenido viva durante más de 40 años, fruto, en parte, de su colaboración con Peter Schmidt. Según relata Christopher Scoates, los dos artistas experimentaban, a finales de los setenta, sobre un cuadro de Schmidt con un gran círculo rojo en medio, rodeado de filigranas de colores vivos. Probaron de iluminarlo con un sistema rudimentario que pasaba gradualmente de un color primario a otro.

Eno describió el resultado como una «pintura animada» que tenía un «efecto fascinador: a medida que los colores cambiaban, el gran círculo central pasaba lentamente del rojo intenso al negro profundo y al violeta, a la vez que los detalles intrincados de alrededor aparecen y desaparecen. La tela tomaba vida y se hacía profundamente tridimensional». En esta ocasión, las *Light Boxes* se presentan acompañadas de una música que Eno ha concebido como un complemento de *New Space Music*. La intención es que la música de las *Light Boxes* se sume a la que llega al primer piso desde el claustro, generando una nueva escucha (una clase de comentario musical) de la pieza que el visitante ya ha podido oír en la planta baja.

«(...) Me da la impresión que he intentado ralentizar la música para que se pareciera más a la pintura, y animar los cuadros para que se parecieran más a la música... con la esperanza de que las dos actividades se encontrarían a medio camino y se fusionarían.»

Light Boxes use LED technology to produce a slow progression between different formations of colour, which Eno calls 'colourscapes'.

This is one of the lines of work that he has kept alive for over 40 years, and it is partly born from his collaboration with Peter Schmidt. According to Christopher Scoates, both artists were experimenting in the late 70s on one of Schmidt's pictures, with a large red circle in the middle, surrounded by brightly coloured watermarks. They practised lighting it with a rudimentary system that gradually went from one primary colour to another.

Eno described the result as an "animated painting" in which "the effect was spellbinding: as the colours changed, the big circle in the centre would move slowly from intense hot red to deep black to violet, and the different details in the intricate surround would appear and disappear in turn. The whole canvas became alive and deeply three-dimensional". On this occasion, *Light Boxes* are presented with music, which Eno has created as a complement to *New Space Music*. The intention is for the music of the *Light Boxes* to be added to what is found on the first floor above the cloister, generating a new type of listening (a kind of musical commentary) with the piece, which the visitor has already been able to feel on the ground floor.

"(...) it seems to me I've been trying to slow music down so it became more like painting, and to animate paintings so that they became more like music... in the hope that the two activities would meet and fuse in the middle."

BRIAN ENO

LIGHT BOXES



Brian Eno ha mantenido una serie ordenada y fechada de libretas, casi desde la adolescencia, que recogen indistintamente aspectos personales y de trabajo. A través de escritos, dibujos y diagramas realizados con una grafía limpia y discreta, estas páginas permiten seguir el itinerario íntimo, los tanteos iniciales, las variaciones descartadas y el desarrollo a lo largo de los años de sus ideas y trabajos, tanto musicales como artísticos.

Las libretas no han sido nunca publicadas, más allá de reproducciones muy parciales. Eno las concibe como una especie de bancos de ideas.

«Me digo a mi mismo una y otra vez que las guardo para cuando se me acaben las ideas. ¡Y todavía estoy esperando!»

Brian Eno has been keeping a series of dated and organised notebooks since his mid-teens, which contain both aspects of his personal and working life. Through quotes, sketches and diagrams executed with a neat and discrete handwriting, these pages enable us to follow an intimate journey, his initial steps, the disregarded variations and the development throughout the years of his ideas and projects, both musical and artistic.

The notebooks have never been published before, apart from some partial reproductions. Eno conceives his own notebooks as a bank of ideas.

“I keep tinkering I will save them for when I run out of ideas. And I’m still waiting!”

Ésta es una instalación generativa, tanto en las imágenes como en la música. Esto significa que Eno no ha creado directamente cada una de las configuraciones visuales y cada frase y armonía musicales, sino, sobre la base de un fondo de formas y sonidos prefijados, toda una serie de instrucciones que, implementadas por un ordenador, determinan su combinación y sucesión a lo largo del tiempo.

La cantidad de combinaciones posibles es inmensa y, para que las instrucciones que sigue el ordenador tengan cierto grado de aleatoriedad, el artista no puede prever en detalle cuál será la evolución, en cada caso, de la pieza. Según el cálculo del propio Eno, y tal como indica el nombre de la instalación, el número de iteraciones necesarias para que una configuración determinada llegue a repetirse gira alrededor de los 77 millones.

En una entrevista reciente explica: «crea cosas que van más allá de mi gusto. Esto es lo que me gusta de esta pieza: mi gusto tiene ciertos topos, existen ciertos límites en mi gusto, y esta pieza a menudo opera más allá de estos límites».

«[...] 77 Million Paintings es una pieza interminable, a pesar de ser un proyecto totalmente terminado. Es una distinción interesante y válida para casi todo el arte generativo.»

This is a generative installation, with respect to both the images and the music. This means that Eno has not directly created each of the visual configurations, musical phrases and harmonies, but rather, on the basis of a collection of prefixed shapes and sounds, what he has created is a series of instructions that, implemented by a computer, determine their combination and succession over time.

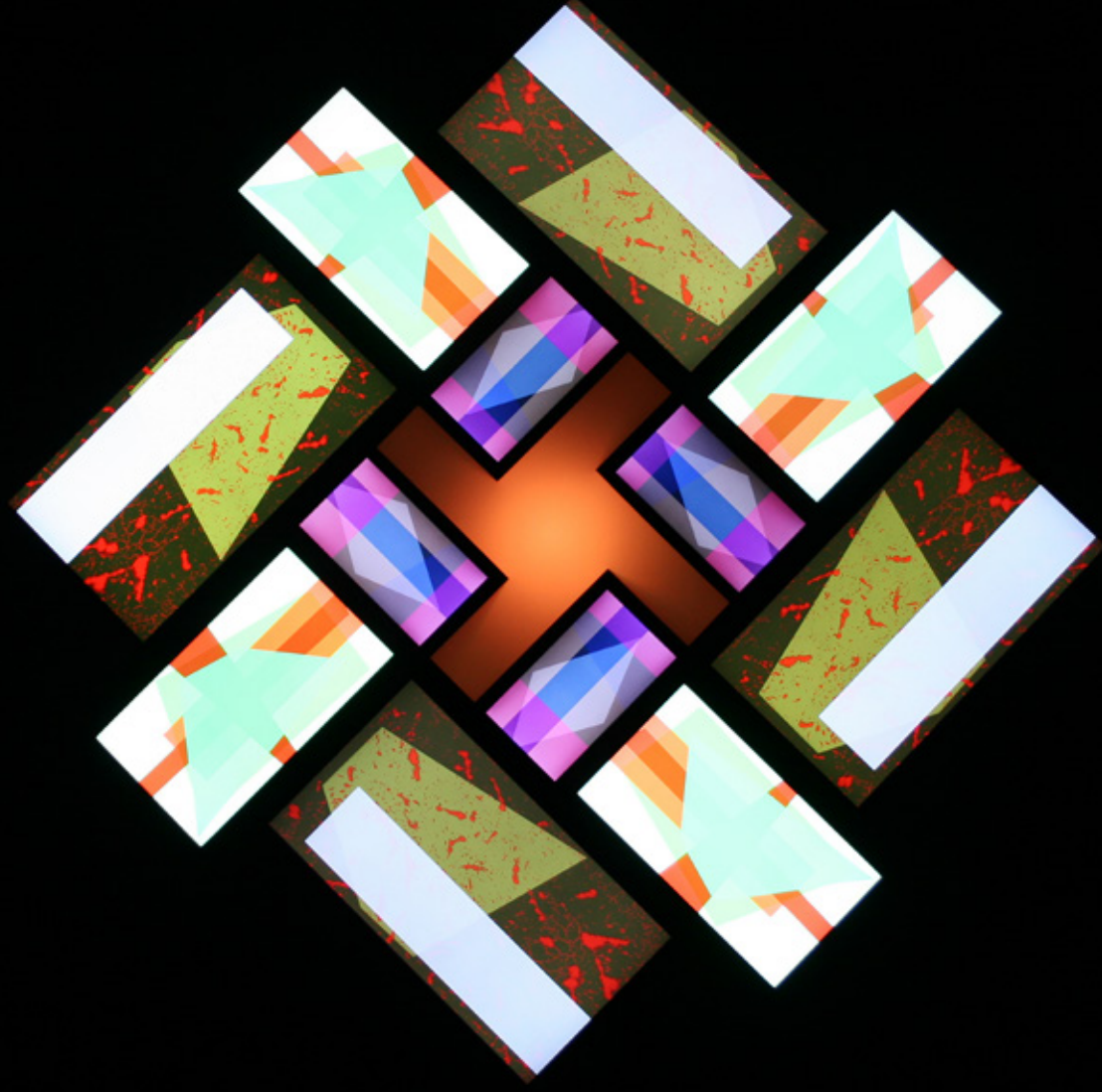
Due to the fact that the number of possible combinations is immense, and because the instructions that the computer follows have a certain degree of randomness, the artist cannot predict in detail how the piece will evolve in each case. According to Eno's calculations, and as the name indicates, the number of iterations needed for a determined configuration to repeat itself is 77 million.

In a recent interview, he explains that "it creates things that are beyond my taste. This is what I like about it: my taste has a certain boundary to it, there is a certain edge to my taste, and this thing often works outside of that edge."

"[...] *77 Million Paintings* is an unfinishable piece although it is a fully completed project. This is an interesting distinction and true of almost all generative art."

BRIAN ENO

77 MILLION PAINTINGS



Creadas en colaboración con Peter Chilvers, estas aplicaciones para iPad son a su vez un instrumento, una pieza artística y un álbum musical.

Permiten, mediante una interfaz muy simple, generar gestos musicales, a los que reacciona la aplicación y los prolonga. De otra parte, es también posible retirarse y dejar trabajar al sistema, y escuchar este mecanismo como un álbum de música generativa.

«*Bloom* se es una máquina musical sin fin, una caja de música del siglo xxi. Puedes tocarla, o puedes mirar como toca por sí sola.»

«*Trope* demuestra que la música generativa, una de las formas más novedosas del sonema, abarca una amplia paleta emotiva.»

«*Scape* crea una música que piensa por sí misma.»

Created in collaboration with Peter Chilvers, these iPad apps are simultaneously an instrument, a piece of art and a musical album.

Through a very simple interface, they allow the user to generate musical gestures, which the app reacts to and prolongs. It is also possible to move back and let the system work, listening to the mechanisms as a generative musical album.

“*Bloom* is an endless music machine, a music box for the 21st Century. You can play it, or you can watch it play itself.”

“*Trope* shows that generative music, as one of the newest forms of sonema, can draw on a broad palette of moods.”

“*Scape* makes music that thinks for itself.”

En la pantalla del balcón, visible desde la calle, presentamos los textos de toda la colección de *Oblique Strategies* recogidas en la pila de tarjetas que Brian Eno y Peter Schmidt publicaron por primera vez en 1975 (desde entonces se han publicado cinco ediciones). Esta colección de consejos o estrategias fue concebida como una herramienta para estimular, enriquecer o desbloquear el proceso creativo. Llegados a este punto de duda o de estancamiento, se trata de escoger una al azar y seguir su consejo.


Escribe Eno: «Las *Oblique Strategies* surgieron del hecho de encontrarme en algunas situaciones de trabajo en que el pánico del momento —especialmente en estudios de grabación— tendía a hacerme olvidar demasiado pronto que había otras formas de trabajar, que había formas tangenciales de hacer frente a las dificultades que, en muchos sentidos, eran más interesantes que la aproximación directa». La primera *strategy* que Eno escribió explica, tal vez, el sentido último de toda la colección: «Respetar el error como una intención oculta.» En la presentación que hacemos en la pantalla del balcón, las diferentes frases se suceden cada media hora.

«El arte es algo que ocurre, un proceso, no una calidad, y es capaz de conseguir que se produzcan todo tipo de cosas.»

On the balcony, visible from the street, we present the texts of the full *Oblique Strategies* collection, contained in the pile of cards that Brian Eno and Peter Schmidt published for the first time in 1975 (since then five editions have been published). This collection of advice and strategies was conceived as a tool for stimulating, enhancing or unblocking the creative process. Once you reach a point of doubt or stagnation, you need to choose one at random and follow the advice.

Eno writes: “*Oblique Strategies* evolved from me being in a number of working situations when the panic of the situation —particularly in studios— tended to make me quickly forget that there were others ways of working and that there were tangential ways of attacking problems that were in many senses more interesting than the direct head-on approach.” The first *strategy* that Eno wrote perhaps explains the meaning behind the entire collection: “Honor thy error as a hidden intention.” In the presentation shown on the balcony screen, the different phrases change every half hour.

“Art is something that happens, a process, not a quality, and all sorts of things can make it happen”

A black and white photograph of a hand holding a white, rectangular card with rounded corners. The hand is positioned on the left side of the frame, with the thumb and index finger gripping the card. The thumb has dark, glossy nail polish. The card is held against a dark, textured background. The text on the card is centered and reads: "Discover the recipes you are using and abandon them".

Discover the recipes you are using and
abandon them

La música *ambient* (término creado por el propio Brian Eno) está pensada para ser una presencia musical constante en un espacio determinado, que no ocupa necesariamente un segundo plano, sino una pluralidad de planes posibles, desde el primero, en que la escuchamos como una pieza de música convencional, hasta el último, en que la ignoramos completamente. La música *ambient* debe resistir como ninguna otra las fluctuaciones de nuestra atención. Si no prestamos atención, no tiene que ser molesta; si nos fijamos en ella, tiene que ser interesante. Esto la convierte en apropiada para sonar en los espacios de espera de un aeropuerto. Además, llevarla a este espacio vincula *Reflection* con uno de sus antecedentes más célebres, *Music for Airports*, de 1978. Eno escribe en las notas del álbum: «*Reflection* es mi experimento más reciente con el *ambient*, y el más sofisticado hasta el momento. Mi intención original con la música *ambient* era hacer una música sin fin, una música que siguiera sonando tanto tiempo como quisieras. Quería también que esta música se desarrollará de un modo siempre diferente —que fuera como sentarse en el margen de un río: es siempre el mismo río, pero cambia constantemente. Sin embargo, las grabaciones —sean en vinilo, en casete o en CD— están limitadas en el tiempo y vuelven a sonar de forma idéntica cada vez que las escuchas. Así pues, en el pasado estaba limitado a crear los sistemas que hacen la música, y a continuación a grabar treinta minutos o una hora de esta música para poder publicarla. *Reflection* es así en su formato de álbum —en vinilo o en CD. Pero la app que produce *Reflection* no está restringida: crea una versión sin fin y siempre cambiante de esta pieza musical».

«*Reflection* se llama así porque me hace recordar. Hace que reflexione sobre las cosas.»

Ambient music (a term coined by Brian Eno himself) is designed to be a constant musical presence in a determined space, occupying it not necessarily in the background, but on a plurality of possible planes, from the foreground, where we would listen to a conventional piece of music, to the very background, where we would ignore it completely. *Ambient* music needs to resist the fluctuations of our attention just like everything else. If we are not paying attention it needs to not be annoying, and if we are then it needs to be interesting. This makes it suitable for playing in the waiting spaces of an airport. Furthermore, bringing it to this space links *Reflection* to one of his most famous albums, *Music for Airports*, in 1978. Eno writes in the album notes: *Reflection* is the most recent of my Ambient experiments and represents the most sophisticated of them so far. My original intention with *Ambient* music was to make endless music, music that would be there as long as you wanted it to be. I wanted also that this music would unfold differently all the time —‘like sitting by a river’: it’s always the same river, but it’s always changing—. But recordings —whether vinyl, cassette or CD— are limited in length, and replay identically each time you listen to them. So in the past I was limited to making the systems which make the music, but then recording 30 minutes or an hour and releasing that. *Reflection* in its album form —on vinyl or CD— is like this. But the app by which *Reflection* is produced is not restricted: it creates an endless and endlessly changing version of the piece of music.”

“*Reflection* is so called because I find it makes me think back. It makes me think things over.”

Dirección / director ● Jaume Reus

Exposiciones / Exhibitions ● Coordinación general / general
Coordination – Fina Duran Riu ● Asistente de coordinación
/ Coordination Assistant – Silja Pálmarsdóttir ● Ediciones /
Publications – Cinta Massip ● Dirección técnica – Xavier Roca

Actividades / Activities ● Coordinación general / general
Coordination – Marta Garcia ● Área técnica / technical
Coordinator – Eulàlia Garcia

Administración / Administration ● Responsable de gestión /
Administrative manager – Cristina Güell ● Área de Exposiciones
/ Exhibition Coordinators – Mònica Garcia Bo ● Secretaria de
dirección / director's Assistant – Chus Couso

Comunicación / Communication ● Coordinación general / general
Coordination – Jordi Miras Llopart ● Web y redes sociales /
Internet and Social Networks – Luis Villalón Camacho ●
Difusión / Press – Juanjo Gutiérrez

Brian Eno Lightforms / Soundforms

13.06 – 01.10.2017

Exposición producida por / Exhibition produced by Arts Santa
Mònica, 2017 ● En el marco de / In the framework of Sónar+D

Comisario / Curator – Lluís Nacenta ● Asistente de comisariado
/ Assistant Curator – Maria Fallada ● Diseño gráfico / graphic
design – todojunto.net ● Diseño de la exposición / Exhibition
design – Espacio E ● Carpintería / Carpentry – Puigdemívol ●
Montaje / Assembly – Gami Scp & Lumen.

© ⓘ ⓘ de los textos / of the texts – Lluís Nacenta ● © del texto /
of the text (pp. 4-7) y de las citas / of the quotations – Brian Eno ●
© de las obras / of the works – Brian Eno ● © de las fotografías / of
the photographs – Paul Stolper Gallery (pp. 10-11), Nick Robertson
@ wordsalad (pp. 16-17), Todojunto (pp. 22-23) ● © de esta edición /
of this edition – Arts Santa Mònica.

13.06

01.10.2017

Arts Santa Mònica
Centro de la creativitat

La Rambla, 7, 08002 Barcelona • T 935 671 110 • artssantamonica.gencat.cat
Entrada libre • de martes a sábado, de 11 h a 21 h — domingos y festivos, de 11 h a 17 h — lunes cerrado
• Visitas guiadas sin inscripción previa • sábados a las 18 h y domingos a las 12 h • Grupos • Contacto •
T 935 671 110 • coordinacioasm@marmacultura.net

Admission free • tuesday to Saturday 11amto 9pm — Sunday and holidays, 11atom 5pm — closed on
monday • guided tours, no booking necessary • Saturdays at 6pm and Sundays at 12pm • groups •
T 935 671 110 • coordinacioasm@marmacultura.net

Col·laborant:



B 15210-2017