

TEATROS del CANAL 2021/2022

Programa doble :

INSTITUTO STOCOS
Oecumene

Danza, música y tecnología

CHRISTINE BONANSEA
GAMER

Danza contemporánea multimedia

Del 30 de marzo al 3 de abril



**CANAL
CONNECT**



**Comunidad
de Madrid**



INSTITUTO STOCOS

Oecumene

CHRISTINE BONANSEA GAMER

Sala Negra / Del 30 de marzo al 3 de abril

Oecumene (2019) es una pieza creada por Instituto Stocos que combina danza, música electroacústica y luz. Reflexiona sobre el lugar del individuo en el mundo, con sus sentidos expandidos mediante la tecnología, más allá de los límites de su procedencia geográfica y su identidad cultural de origen.

Oecumene es un término que proviene del ideal alejandrino de cosmópolis: un mundo habitado como un todo, como la posesión común de la humanidad civilizada de mujeres y hombres libres. Un concepto desarrollado en esta creación para una bailarina y diseño sonoro inmersivo y luz. Una obra en la que ella interactúa con un universo formado por luz y fonemas provenientes de múltiples lugares del planeta.

El desarrollo de las cualidades expresivas de la danza, en relación con este mosaico de sonidos universal en constante transformación, funciona como un organismo que revela el sincretismo transcultural en el que reside la identidad de nuestra especie. La pieza emplea tecnología interactiva, que permite a la bailarina relacionarse en tiempo real con este reflejo sonoro del mundo que nos rodea.

Oecumene propone una experimentación sensorial del mundo a través del cuerpo, un mundo que se vuelve accesible a través de nuestros sentidos ampliados mediante la tecnología interactiva.

GAMER es una pieza creada por Christine Bonansea Company en colaboración con un equipo artístico multimedia que combina varios dominios del arte, de la tecnología y de la inteligencia artificial: una serie de escenas coreografiadas que incluyen sensores robóticos Lasermice, cuerpos, música electrónica, imágenes de paisajes oníricos digitales en 3D, *video mapping* y diseño de luces.

La pieza juega con la dimensionalidad del espacio-tiempo, las representaciones virtuales y reales mediante el uso de la cultura de los videojuegos y los arquetipos. En una experiencia polémica y crítica, *GAMER* crea un espacio de hiperrealidad, con un enfoque dicotómico que nos hace cuestionar nuestro sentido de la realidad en el uso del entretenimiento y la tecnología.

Oecumene

País: España

Duración: 40 minutos

Coreografía: Muriel Romero

Música: Pablo Palacio

Interpretación: Muriel Romero

Iluminación: Maxi Gilbert

Software y tecnología interactiva:

Pablo Palacio y Daniel Bisig

Estilismo: Rosa Murillo

Producción: Spectare

Apoyos: Unión Europea (H2020), Comunidad de Madrid, INAEM, Beirut Citerm, Festival Ellas Crean, Festival Píksel, Infomus-Casa Paganini-Università de Genova (Italia), Institute for Computer Music and Sound Technology of Zurich (Suiza)

GAMER

Estreno en España

País: Alemania

Idioma: inglés (sin subtítulos)

Duración: 50 minutos

Concepto, dirección y coreografía: Christine Bonansea Saulut

Actuación: Christine Bonansea Saulut, David Mariano,

Hinako Taira, Jule Förster

Composición musical: Nicole Carroll

Diseño y concepto de robots micelaser: So Kanno

Diseño de vídeo: Lucas Kuzma, Yoann Trelu

Diseño de iluminación: Asier Solana

Video Mapping: Yoann Trelu

Jefe técnico: Asier Solana

Coproductores: DOCK11 DOCKART, financiado por el Departamento de Cultura y Europa del Senado

Uso de luces estroboscópicas