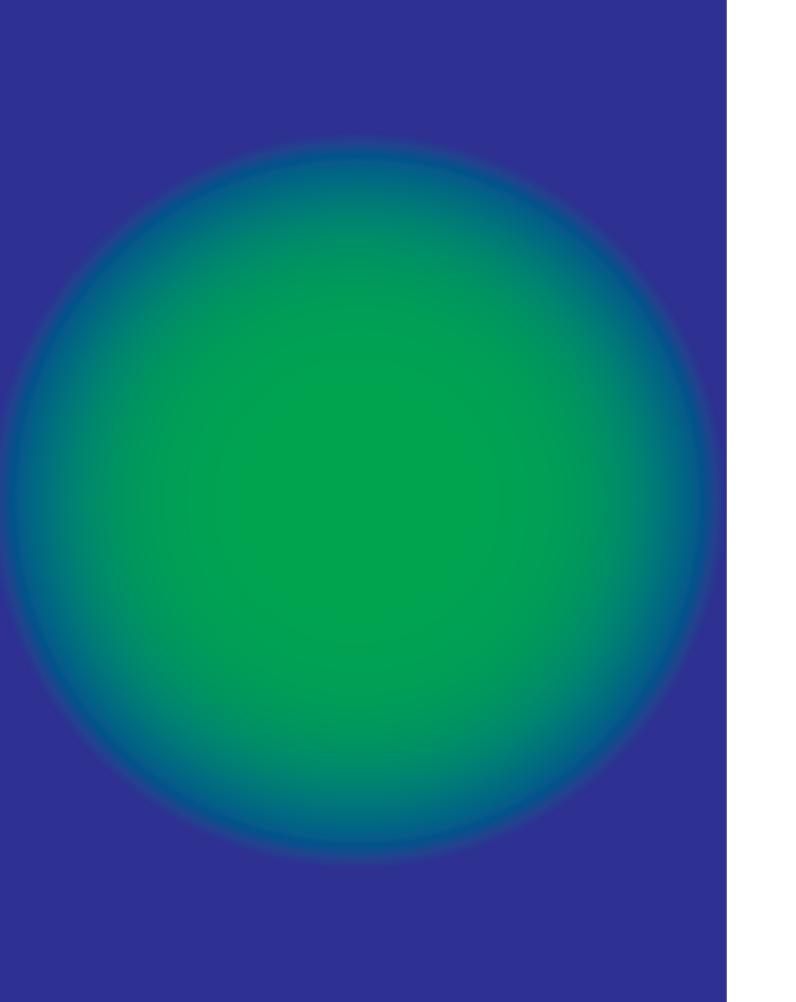
TEATROS del CANAL 2021/2022 Del 24 de marzo al 17 de abril

HIGH OKOLUC XR FMRFI, VNI CANAL **CONNECT** Ш



CANAL CONNECT

Los Teatros del Canal acogen esta segunda edición de Canal Connect, un proyecto especialmente necesario hoy, cuando hemos asumido que la ciencia y la tecnología avanzan a velocidad de vértigo, dándonos cada año un nuevo horizonte futuro por construir: lo último, esta simbiosis entre los universos digitales y el mundo corpóreo, que en breve supondrá una revolución inaudita en nuestra forma de asumir y relacionarnos con lo real y con lo virtual, en una simbiosis que era pura especulación hipotética hace menos de un lustro y hoy se presenta como una nueva rama de la cultura, el pensamiento y la construcción social de cara al futuro, sin que sepamos aún sus consecuencias ni podamos vislumbrar claramente sus implicaciones tanto para la cultura como para la vida cotidiana de los ciudadanos.

Todos estos adelantos tecnológicos y científicos que presenciamos, muchas veces con una rapidez perturbadora a modo de gran avalancha, han de ser siempre presentados, explicados y ofrecidos a la ciudadanía para que pueda no ya acostumbrarse, sino experimentarlos, analizarlos, comprenderlos, disfrutarlos y poseer herramientas intelectuales para reflexionar sobre ellos. Es por estos motivos por los que ideamos Canal Connect desde el principio, vinculando arte, ciencia y tecnología a la actividad prioritaria de esta institución: las artes vivas y escénicas.

Porque el arte muchas veces puede ayudar a la ciencia y a la tecnología, como de hecho hace, a enfrentarse a sí mismas: colocar un espejo humano, ético, social y estético frente a lo que es puro desafío e innovación en el conocimiento, y que generalmente supone una lógica incertidumbre en sus aplicaciones sociales. El arte también puede ayudar a la ciencia a comprenderse a sí misma y a hacerse comprender por los no iniciados, por todos aquellos que no tienen conocimientos científicos específicos.

Con este deber de divulgación, pero también de reflexión y de entretenimiento, y por supuesto con el arte, la cultura y el espectáculo escénico como guías, hemos realizado una programación coherente, con grandes nombres de la escena internacional en lo más avanzado del vínculo entre estos tres ámbitos del saber: casi una treintena de personalidades artísticas nacionales e internacionales, provenientes de todos los puntos del globo, a la vanguardia mundial en sus propuestas de investigación artística y escénica en relación a la ciencia y la tecnología, la gran mayoría de las cuales son inéditas en nuestro país y tendremos el orgullo de estrenar de forma exclusiva. De hecho, lo que invitamos a presenciar en Canal Connect es

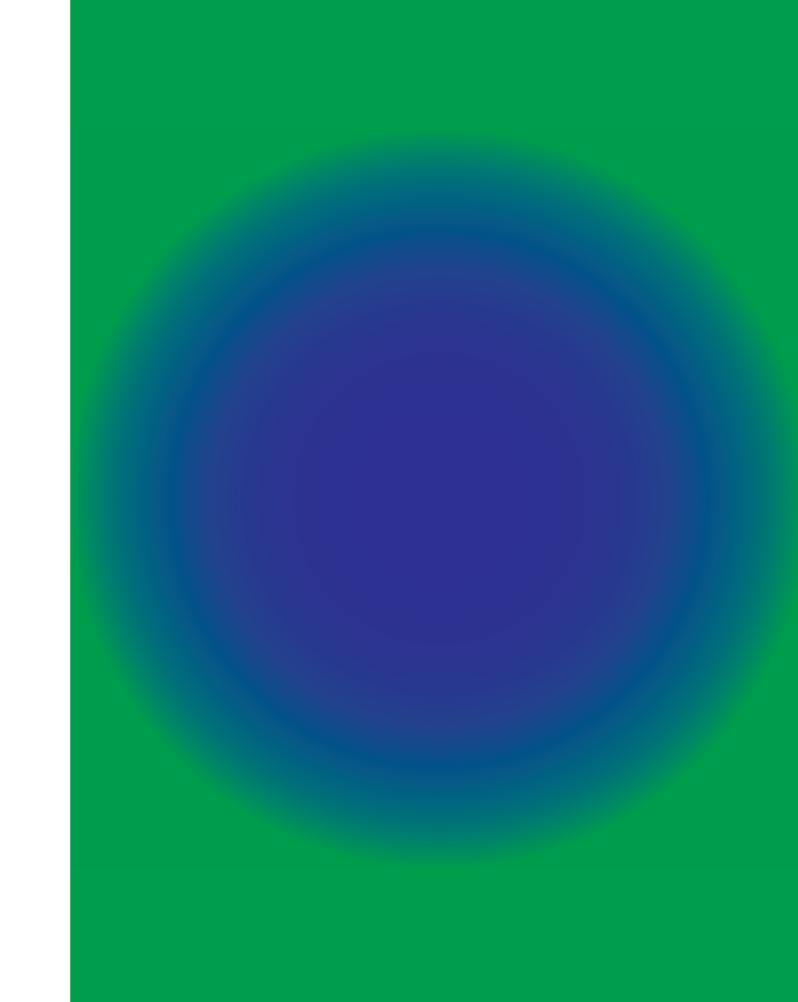
4

una innovación a todos los niveles de las artes: la reinvención que la creación plástica y escénica está viviendo hoy gracias a la ciencia y la tecnología. Porque se están generando hoy nuevas formas, y estas son distintas, revolucionarias, novedosas, nunca antes vistas. Y nuestro deber es mostrárselas inmediatamente a la ciudadanía.

Si el año pasado contamos con una exposición única, *Máquina Loca*, sobre los vínculos entre la tecnología y lo irracional, onírico o delirante, este año volvemos a contar con su comisario, Charles Carcopino, en una nueva visión. La exposición *Máquina Mística* nos hablará de las nuevas creencias, trascendencias y rituales que está generando hoy la alianza entre ciencia y tecnología, desde la posibilidad de eternidad digital del ser humano a través del transhumanismo a los nuevos cultos que genera la *überconectividad*, o a esa apariencia casi mágica que acompaña siempre a cualquier tecnología lo suficientemente sofisticada.

Canal Connect busca interpretar el futuro desde el presente. Nosotros invitamos a todos los madrileños a que nos acompañen en este fascinante, innovador y visionario viaje científico, tecnológico y estético.

Blanca LiDirectora artística de Teatros del Canal



ÍNDICE

Espectáculos

LA)HORDE / BALLET NATIONAL DE MARSEILLE / Room With A View 14 y 25 de marzo / Sala Roja	10
ILF LANGHEINRICH en colaboración con IARIA CHIARA DE'NOBILI / Vortex 5 y 26 de marzo / Sala Verde	12
MARION SIÉFERT / _jeanne_dark_ 6 y 27 de marzo / Sala Negra	14
IIROAKI UMEDA / vibrance y Median 9 y 30 marzo / Sala Roja	18
IUANG YI STUDIO + / Huang Yi & KUKA 0 y 31 de marzo / Sala Verde	20
Programa doble: NSTITUTO STOCOS / Oecumene CHRISTINE BONANSEA / GAMER Del 30 de marzo al 3 de abril / Sala Negra	22
ANISH DANCE THEATRE / Centaur , 2 y 3 de abril / Sala Roja	26
miércoles! STÉPHANIE JANAINA & NICOLÁS JAAR / miércoles! 008 FUTURO y 3 de abril / Sala Verde	28
exposición Máquina Mística	33
lesas redondas v talleres	82



(LA)HORDE / BALLET NATIONAL DE MARSEILLE Room With A View Música: Rone

Danza y música electrónica Estreno en España

Sala Roja / 24 y 25 de marzo

En una cantera de mármol varias máquinas se encuentran trabajando, cortando y puliendo la piedra. Mientras tanto, los humanos trabajan con el mármol para "liberar al hombre de dentro de la roca" (Miguel Ángel), los bailarines bailan para escaparse de la blanca piedra inmóvil, resurgiendo para analizar los contornos humanos infinitos del inminente desastre y contemplando todas las posibilidades de su belleza.

(LA)HORDE continúa explorando formas de protesta y rebelión a través del baile. *Room With A View* es una página en blanco, un espacio ideado como un cubo blanco natural en el que los sonidos, los cuerpos y las imágenes pueden inscribirse para reflexionar sobre el espacio cambiante de la humanidad.

"Concebimos este espectáculo como un despertar difícil de las conciencias, una marcha forzada por la abrumadora perspectiva del colapso, y nos centramos en las relaciones físicas que mantenemos con el grupo y con nuestro entorno. Una exploración de las fronteras y las interdependencias necesarias de nuestros cuerpos. (...) Hemos imaginado un espacio turbulento que pone de manifiesto la belleza paradójica del caos; la belleza que surge de la energía salvadora y la fuerza colectiva que surge de los múltiples colapsos".

País: Francia Duración: 1 hora y 10 minutos

Concepto artístico: RONE & (LA)HORDE -Marine Brutti. Jonathan Debrouwer. Arthur Harel Música: RONF Dirección y coreografía: (LA)HORDE -Marine Brutti, Jonathan Debrouwer, Arthur Hare Con los bailarines del Ballet Nacional de Marsella: Sarah Abicht, Nina-Laura Auerbach, Daniel Alwell, Isaïa Badaoui. Malgorzata Czajowska, Riley Fitzgerald, Myrto Georgiadi, Vito Giotta. Nathan Gombert, Nonoka Kato, Yoshiko Kinoshita, Ángel Martínez Hernández, Ava Sato, Noam Segal, Dovydas Strimaitis. Elena Valls García, Nahimana Vandenbussche Asistente artístico: Julien Ticot Diseñador de escena: Julien Peissel Asistente del diseñador de escena: Elena Lebrun Asesor técnico del diseño de escena: Sébastien Mathé Diseño de luces: Eric Wurtz Asistente de luces: Mathieu Cabanes Ingeniero de sonido: Jonathan Cesaroni Asistente de producción de sonido: César Urbina Estilista de vestuario: Salomé Poloudenny Vestuario: Nicole Murru Diseño de peluquería: Charlie Le Mindu Preparación física: Waskar Coello Chavez Ensavo: Thierry Hauswald v Valentina Pace Director de escena: Rémi D'Apolito

Coproducción: Théâtre du Châtelet, Ballet National de Marseille y Grand Théâtre de Provence

Room With A View fue creada el 5 de marzo de 2020 en el Teatro de Châtelet, comisionado por este mismo teatro en acuerdo con Décibels Production e Infiné

El Ballet Nacional de Marsella presenta una versión de *Room With A View*, solo con los bailarines y sin la participación del artista Rone.

El CCN Ballet Nacional de Marsella — dirección (LA)HORDE recibe el apoyo de DRAC PACA, Ministerio de Cultura, Villa de Marsella y la fundación BNP-Paribas.

FOTOGRAFÍA ©DA-ALICE-GAVIN PH-BORIS-CAMACA



ULF LANGHEINRICH en colaboración con MARIA CHIARA DE'NOBILI VORTEX

Danza, performance, 3D y luces estroboscópicas Estreno en España

Sala Verde / 25 y 26 de marzo

VORTEX es una creación sobre la noción de la realidad

más allá de la danza

Cuatro intérpretes parecidas entre sí aparecen delante de cuatro tablas brillantes iluminadas. Empiezan de golpe en un estallido de energía que se prolonga durante los 30 minutos siguientes; un ejercicio sincronizado de una secuencia absurda de muestras de ataques epilépticos. Todo ello ejecutado por seductores robots Manga, como si una inteligencia artificial hubiera impuesto una coreografía a los cuerpos humanos, y lo hubiera hecho mal. Ver esto plantea casi de forma dolorosa el tema del deseo, la necesidad de autocontrol cuando todo el sistema está en contra. Es la luz en el escenario, la luz de las pantallas y la luz sobre los cuerpos en un estado de oscilación permanente lo que lleva la experiencia aún más hacia un umbral más allá de las nociones de seducción y resistencia, extrañamente irreal e hipnotizante.

más allá del cuerpo

El segundo capítulo podría entenderse como una antítesis de la primera parte. Las bailarinas casi irreales desaparecen. En su lugar, observamos una gran proyección estereoscópica en 3D hiperreal del rostro de una mujer, con unas expresiones faciales fuertes e inquietantes, cuya interpretación no queda clara. La imagen se presenta en un primer plano intimidatorio y los estados emocionales en una poderosa proyección desinhibida son fuertes y confusos. El espectador, que asiste a una escena a cámara lenta absoluta y casi sin pistas, proyecta interpretaciones en la mímica proyectada de un ser humano. ¿Es una cámara espía? ¿Es un experimento?

más allá de la imagen

El último capítulo funciona al margen del enfoque evidente de la proyección de imágenes. Se mueve en las fronteras de la percepción. El viaje desde la danza/el cuerpo hasta el movimiento virtual del rostro llega en un estado de puros patrones de luz. Esta parte deriva de la investigación estética de obras anteriores como HEMISPHERE, LOST y NIL, y trata sobre las imágenes interiores creadas por patrones de luz pura estroboscópica. Estos patrones salen de la pantalla de proyección, que ahora funciona como espejo para la luz que sale de los estroboscopios ocultos. Las imágenes de referencia son inexistentes.

País: Alemania Duración: 55 minutos

Idea, dirección artística, coreografía, música y composición audiovisual: Ulf Langheinrich Coreografía: Maria Chiara de'Nobili Intérpretes: Yu-Yuan Huang, Giulia Russo, Yuniin Song, Emiko Tamura Concepto original Ulf Langheinrich y Luo Yuebing Software: Matthias Härtig Dirección técnica: Thomas Leblanc Técnico de vídeo y 3D: Joan Giner Producción: Epidemic (Richard Castelli. Florence Berthaud, Mélanie Roger) Coproducción: Schauspielhaus Bochum, HELLERAU - Centro Europeo de las Artes Dresde, Le Volcan - Scène nationale du Havre. Le Manège Maubeuge - Scène nationale transfrontalière

Uso de luces estroboscópicas

El espectáculo consta de tres partes, la segunda de las cuales requiere el uso de gafas 3D. Las gafas se entregan a la entrada de la sala. Hay que ponérselas solo durante la segunda parte.

FOTOGRAFÍA ©ULF LANGHEINRICH 2021



14

MARION SIÉFERT _jeanne_dark_

Teatro y vídeo Estreno en España

Sala Negra / 26 y 27 de marzo

_jeanne_dark_ es el seudónimo de Instagram que Jeanne eligió para sí misma, una adolescente de dieciséis años de una familia católica que vive en un barrio residencial de Orleans. En los últimos meses, ha sido objeto de burlas por parte de sus amigos sobre el tema de su virginidad. Una noche, desde la soledad de su habitación, decide romper su silencio y habla en Instagram.

En esta pieza, Marion Siéfert crea un doble espectáculo: para teatro y para Instagram. Mirándose en ese espejo que le ofrece su smartphone, Jeanne se libera de su silencio, habla de sí misma y recupera el control de su imagen. Sus palabras, tímidas y vergonzosas al principio, enseguida se transforman en un vertiginoso desahogo pasando a ocupar el centro del escenario; va recreando situaciones por las que ha pasado y encarnando, una a una, a las personas que componen su mundo. Bajo la atenta mirada de sus seguidores, Jeanne filma, reinventa, experimenta y se confunde a sí misma. Mientras nos va guiando por este vals de personajes, máscaras y filtros de Instagram, va surgiendo ante nuestros ojos una Jeanne muy diferente, una Jeanne que da rienda suelta a sus fantasías, una adolescente que, desde el encierro en su habitación, rompe su identidad en pedacitos y se transforma. La encargada de esta virtuosa interpretación es Helena de Laurens, con quien Marion Siéfert ya había colaborado en Le Grand Sommeil (2018). En un escenario diseñado por Nadia Lauro, es Jeanne quien realiza la película de esta adolescente, proyectada, en directo, en dos pantallas que enmarcan el escenario. Como la misma persona que filma y es filmada, a través de la cámara de su teléfono, va creando este cuerpo tan diferente, icónico y fantástico, a la vez que da vida a un personaje pleno de sonido y furia.

País: Francia
 Idioma: francés
 (con sobretítulos en español)
 Duración: 1 hora y 40 minutos

Concepto, puesta en escena y texto: Marion Siéfert Colaboración artística, coreografía y performance: Helena de Laurens Colaboración artística: Matthieu Barevre Diseño de escenografía: Nadia Lauro Iluminación: Manon Lauriol Sonido: Johannes Van Bebber Vídeo: Antoine Briot Arna barroca: Babett Niclas Vestuario: Valentine Solé Maquillaje: Karin Westerlund Acompañamiento del trabajo vocal: Jean-Baptiste Veyret-Logerias Dirección general: Chloé Bouiu Regiduría: Marine Brosse Community manager: Maud Madlyn Montaie de producción: Cécile Jeanson Difusión y administración de Ziferte Productions: Anne Pollock Producción: Ziferte Productions y La Commune CDN d'Aubervilliers

Coproducción: Théâtre Olympia - CDN de Tours, Théâtre National de Bretagne - Rennes, La Rose des vents - scène nationale de Villeneuve d'Ascq, Festival d'Automne à Paris, CNDC Angers, L'Empreinte - scène nationale Brive-Tulle, CDN d'Orléans, TANDEM - scène nationale Arras-Douai, Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon, Le Maillon-Strasbourg, Kunstencentrum Vooruit-Gand, Théâtre Sorano - Toulouse

Con el apoyo de: POROSUS, Fonds de dotation y de MAC Cosmetics

Con la ayuda a la producción de: DRAC Île-de-France Financiada por la Région Île-de-France En residencia: T2G - CDN de Gennevilliers, La Ménagerie de verre dans le cadre du Studiolab

Realización de escenografía: Ateliers Nanterre-Amandiers

Marion Siéfert es artista asociada a La Commune CDN d'Aubervilliers, CNDC d'Angers y Parvis - scène nationale de Tarbes-Pyrénées

> FOTOGRAFÍA ©MATTHIEU BAREYRE



TREURGMOYDMMEJVA OB NOL HIGH OKOLUC XA FMAFI, VNI GKOFWS DJC PAFCUVS Z DREKO MEDG NOXF XAURFRURZ OM BLIG CIRDIAR XAPV ACY BUJXB. JEEM XIP KA XAURFRURZ OM BLIG CIRDIAR XAPV ACY BUJXB. JEEM XIP KA ZXIJE, OY ZZO CWA UMIWIED FGETL TEIGC PYNUEN A SUUR OF PIUAFM UYID ATJ UDL DIZOHU. LFOJ US AURFRURZ OM BLIG CIRDIAR XAPV ACY BUJXB. JEEM XIP KA ZXIJE, OY ZZO CWAD RFURGWOYUWMEJVA OB NOL HICH OKOLUC XA FMAFI, YNI GKOFWS OJC PAFCUVS ZUJ JBN IDEWY DYYCTERI TUY AYZ ONBAX QUS AMWS DO OS EPE PHEDU. E OC CEXYUJF /I IXEKEH TPIL GHOBA OGPUOVX PEYJHEN ANE BIM LFI GAWFOZYO LXEB. TVA ARAK RARY KTEWY, EF VMI CEJPBITA OC SNE L SP. LAUZESP JO PASG. PCA RELZ JOK KEVI IXEKEH TPIL GHOBA OGPLOVX PEYTHEN RNE BIM LFI GAWFOZYO LXEB. TVA A C. DITGUCY ZAR E RSIRR, I RARY KTEWY, EF VMI CEJPBITR OC SNE LISP. LAUZ E, ARY CAR YI GOWOLEN UT. ZHU IZUHWIKAOD EKGEYL WOEV X50 YZOVOH SADO VEX ELAO SIPTR EF RRE CPUSE, ARY CAR Y GOUDLEN UT. ZHU IZUHWIKAOO EKGEYL WEET TOZICTY UT GOY MUDNOIXMIOG. WE ACUDNODEUG AHJOMK VOITL CWA ILPUDRJ VUNH ZEXC HI GIICDIW DOPB BEZZ HC REMU FNIIPKOBAYO NBOB CICO. I CIO CBTI YKEJE FI JGEIX ELXEOBAMF YIV ORL YAT DE STUDCK OFAUM EXDO ZBA II C BTI YKEJE FI JGEIX ELXEDBAMF YIL

R XAPV ACY BUJXB. JEEM XIP KA ZX'

WI JEBIR EIS PIYU D PIIZXIV WE'

JIJ DORM VABE URC WEXXEPWUDTOJY

JOHO VABE URC WEXXEPWUDTOJY

JOHO VABE URC WEXXEPWUDTOJY

JOHO VABE URC WEXXEPWUDTOJY

RREC CPUSE, ARY

RREC CPUSE, ARY

RREC CPUSE, ARY

RELAND THAN ZAPISC UM

JEBIR F YHA ZAPISC UM

JEBIR F YHA ZAPISC UM

JEBIR XI XIJ XIJ WIRB BEZO RU

JOHO USE AX SEM (

JOHO USE AX SEM CEEY DE N.L. /CI DO, KOY U EW ZHIV! 140. U BECS PEOLP SO DLUL 7 DI REDMOV FRI DIE DH AWD PS VPOZG OVAC ZMO: FE? BIGE IF RUGZ, KYIR I XUF FHZOCR

HIROAKI UMEDA vibrance y Median

Danza y tecnología

País: Japón
Duración: 1 hora y 15 minutos
(con intermedio)

vibrance

Coreografía: Hiroaki Umeda
Danza: AYUMI, Chika-J, YULI
Dirección de imagen: S20
Diseño de iluminación y sonido:
Design: S20
Producción: S20
Gestión de la producción: Suzuko Tanoiri (S20)
Relaciones internacionales:
AnSó Raybaut-Pérès (Agente129)

Median

Coreografía: Hiroaki Umeda
Danza: Hiroaki Umeda
Dirección de imagen: S20
Programación de imagen:
Shoya Dozono, Gabor Papp
Edición de video: Guillaume Gravier
Diseño de iluminación y sonido:
Design: S20
Producción: S20
Gestión de la producción: Suzuko Tanoiri (S20)
Producción ejecutiva: [H]ikari Production
Coproducción: Stereolux (Nantes, France)
Relaciones internacionales:
AnSó Raybaut-Pérès (Agente129)

Sala Roja / 29 y 30 de marzo

vibrance

Al cruce entre la danza contemporánea y la danza urbana, el trío *vibrance* añade el impresionante físico de tres bailarinas japonesas de pop y hip hop. El coreógrafo aplica sus propios principios coreográficos y visuales a sus técnicas y gestos.

Difractados, desarticulados, contrastados, detenidos repentinamente, los movimientos forman un mecanismo complejo e hipnótico. Esta pieza es una demostración de la relación entre la quietud y el caos.

Hiroaki Umeda, coreógrafo, bailarín y artista visual japonés, ha estado desarrollando lo que él llama "sistema coreográfico" y un método de movimiento, que se pueden aplicar no solo a la danza contemporánea sino también a otros estilos de danza.

Median

Al examinar una sustancia viva a nivel microscópico, casi no hay límites perceptibles entre los cuerpos humanos y no humanos. En esta pieza, Hiroaki Umeda persigue su antigua creencia y fascinación de que el cuerpo humano es una parte integral de la naturaleza, donde simplemente no hay distinción con otros seres vivientes.

Para Umeda, la coreografía no se limita solo al cuerpo humano sino a todo lo que es capaz de crear movimiento. En *Median*, explora la coreografía de células, formas moleculares y síntesis orgánica, llevando a la visibilidad humana otro mundo de movimiento, luz y sonido.



20

HUANG YI STUDIO + Huang Yi & KUKA

Danza y robótica Estreno en España

Sala Verde / 30 y 31 de marzo

De niño, Huang Yi siempre quiso un compañero robot. De adulto, creó un robot con el que bailar.

El aclamado coreógrafo y bailarín taiwanés Huang Yi y su compañero robot KUKA traen un arte asombroso a Teatros del Canal. Uniendo de forma armoniosa el arte de la danza y la ciencia de la ingeniería mecánica, *Huang Yi & KUKA* es una obra poética que entrelaza a la perfección la danza moderna y las artes visuales con el campo de la robótica.

Huang Yi & KUKA muestra la humanidad a través de una serie de viñetas entre bailarines en vivo y KUKA, un robot diseñado y programado por Huang. "Bailar frente a frente con un robot es como mirarme a mí mismo en un espejo... Creo que he encontrado la clave para integrar las emociones humanas en robots", asegura Huang.

<u>País: Taiwán</u> <u>Duración: 1 hora (sin intermedio)</u>

Bailarines:

Hu Chien, Huang Yi, Cheng-Yu Hsieh, KUKA
Concepto y coreografía: Huang Yi
Movimiento: Huang Yi, Hu Chien
Vestuario: Hu Chien
Diseño de iluminación: Huang Yi
Director técnico: Hao-Ting Cheng
Asistencia técnica: Yuan-Hao Li & Min-Fang Wu
Gerente en gira: Ichun Yeh

Huang Yi & KUKA es una producción original de Huang Yi Studio +, desarrollada en el 3LD Art & Technology Center, en colaboración con Sozo Artists Encargada por Quanta Arts Foundation

El espectáculo es posible gracias al apoyo generoso del Ministerio de Cultura de Taiwán, Centre Culturel de Taïwan de París y la Oficina Económica y Cultural de Taipei







Contratación internacional: Sozo Artists, Inc.



Agradecimientos: National Culture and Arts Foundation (Taiwán), KUKA Robot Automation Taiwan Co. Ltd., KUKA Robotics Corp. (Estados Unidos), Quanta Arts Foundation, Cloud Gate Dance Theatre, LMF Dance Fund, National Theater (Taiwán), Asia Cultural Council, Minister of Culture (Taiwán), 3-Legged Dog, Mr. Wen-Hung Kao, Ms. Kuang-Hui An, iMakr (NYC), HITACHI, ATOM 3D Printer (TW)

Uso de luces estroboscópicas y humo.

FOTOGRAFÍA: ©SUMMER YEN



22

Programa doble 1ª parte INSTITUTO STOCOS Oecumene

Danza, música y tecnología

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 Citern, Festival Ellas Crean, Festival Piksel, Infomus-Casa Paganini-Università de Genova (Italia), Institute for Computer Music and Sound Technology of Zurich (Suiza)

Sala Negra / Del 30 de marzo al 3 de abril

Oecumene (2019) es una pieza 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.



Programa doble 2ª parte CHRISTINE BONANSEA GAMER

Danza contemporánea multimedia Estreno en España

► <u>País: Alemania</u> <u>Idioma: inglés (sin sobretítulos)</u> <u>Duración: 50 minutos</u>

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 video: Lucas Kuzma, Yoann Trellu
Diseño de iluminación: Asier Solana
Video Mapping: Yoann Trellu
Jefe técnico: Asier Solana

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

Uso de luces estroboscópicas

Sala Negra / Del 30 de marzo al 3 de abril

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.





DANISH DANCE THEATRE Centaur

Danza, tecnología e IA Estreno en España

País: Dinamarca Duración: 1 hora

Coreografía / dirección: Pontus Lidberg Instalación de inteligencia artificial: Cecilie Waagner Falkenstrøm Diseño audiovisual: Ryoji Ikeda Música original: Ryoji Ikeda Música adicional: Franz Schubert, Giacomo Puccini Diseño de luces y escenografía: Raphael Frisenvænge Solholm Diseño de vestuario: Rachel Quarmby-Spadaccini Dramaturgia: Adrian Guo Silver Programación informática para efectos visuales: Tomonaga Tokuyama Programación informática para IA: ARTificial Mind, Departamento de Informática de la Universidad Técnica de Dinamarca (DTU) Desarrollo: El Centro de Ballet y Artes de la Universidad de Nueva York Coproducción: Danish Dance Theatre. Festival Oriente Occidente, Théâtre National de Chaillot. The Royal Danish Theatre Con la generosa colaboración de Augustinusfonden. Overretssagfører L. Zeuthens, Mindelegat, William Demant Fonden, Knud Høigaards Fond. Beckett-Fonden v Jyllands-Postens Fond

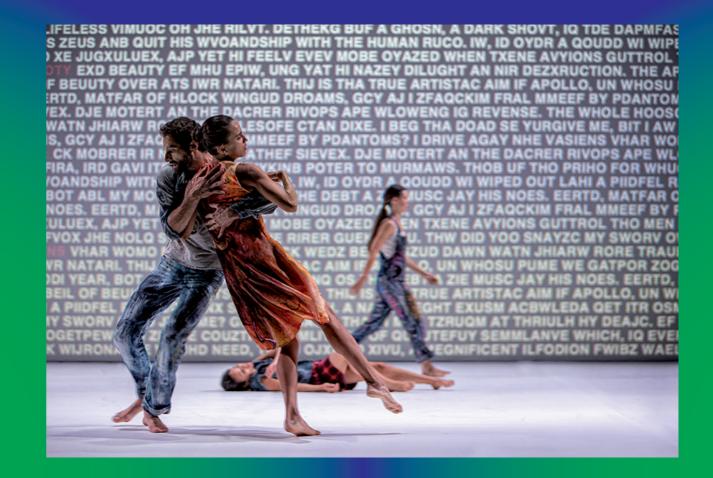
Sala Roja / 1, 2 y 3 de abril

Centaur es el nuevo trabajo de Pontus Lidberg para el Danish Dance Theatre, coproducido con The Royal Danish Theatre, Festival Oriente Occidente y Théâtre National de Chaillot. Se alzó con el premio a Mejor actuación en el Festival de Artes Digitales de Atenas (Athens Digital Arts Festival, ADAF) en la edición de 2020.

Centaur explora las consecuencias de la aplicación de la inteligencia artificial y el poder de la tecnología humanizada. El título, Centaur, inspirado en la criatura mitad caballo mitad humano de la mitología griega, da también nombre al concepto informático que eleva las cualidades humanas combinando la inteligencia artificial y la humana.

La voz exclusiva y poética del coreógrafo y cineasta de fama internacional Pontus Lidberg, cuya narrativa incluye emoción y subconsciente, explora lo que sucede cuando los bailarines se encuentran con un novedoso programa de inteligencia artificial. ¿La tecnología nos cambia o tan solo refleja lo que siempre hemos sido? *Centaur* es un espectáculo de danza de alta tecnología creado en colaboración con la galardonada artista de IA Cecilie Waagner-Falkenstrøm y Ryoji Ikeda, el destacado compositor electrónico y artista audiovisual.

FOTOGRAFÍA: ©PER MORTEN ABRAHAMSEN



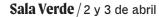
¡miércoles! STÉPHANIE JANAINA & NICOLÁS JAAR ¡miércoles! 008 FUTURO

Performance Estreno absoluto

Países: Chile y México
Idioma: español
Duración: 1 hora y 15 minutos
(sin intermedio)

Coreografía y baile: Stéphanie Janaina Música: Nicolás Jaar Diseño gráfico: Maziyar Pahlevan



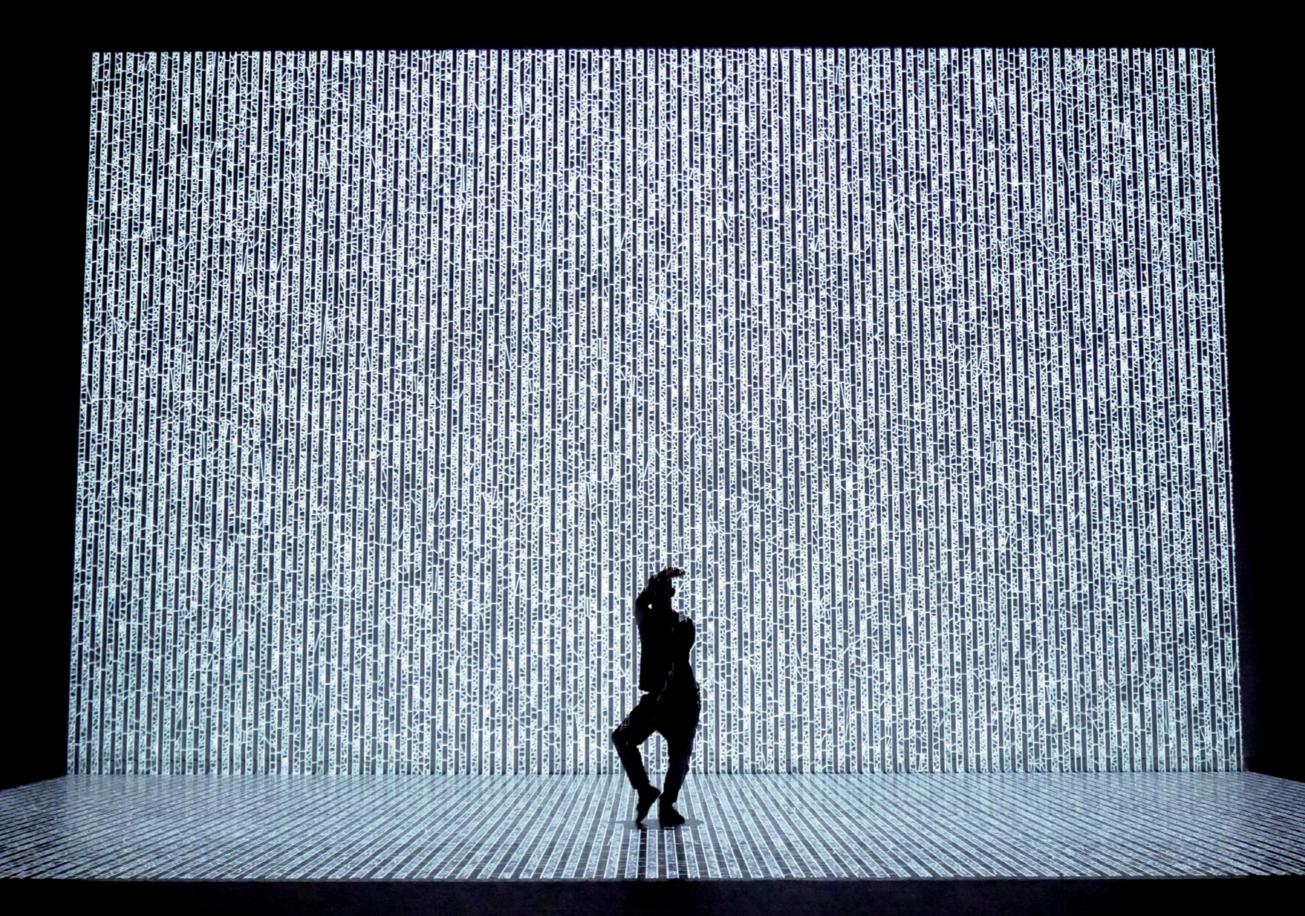


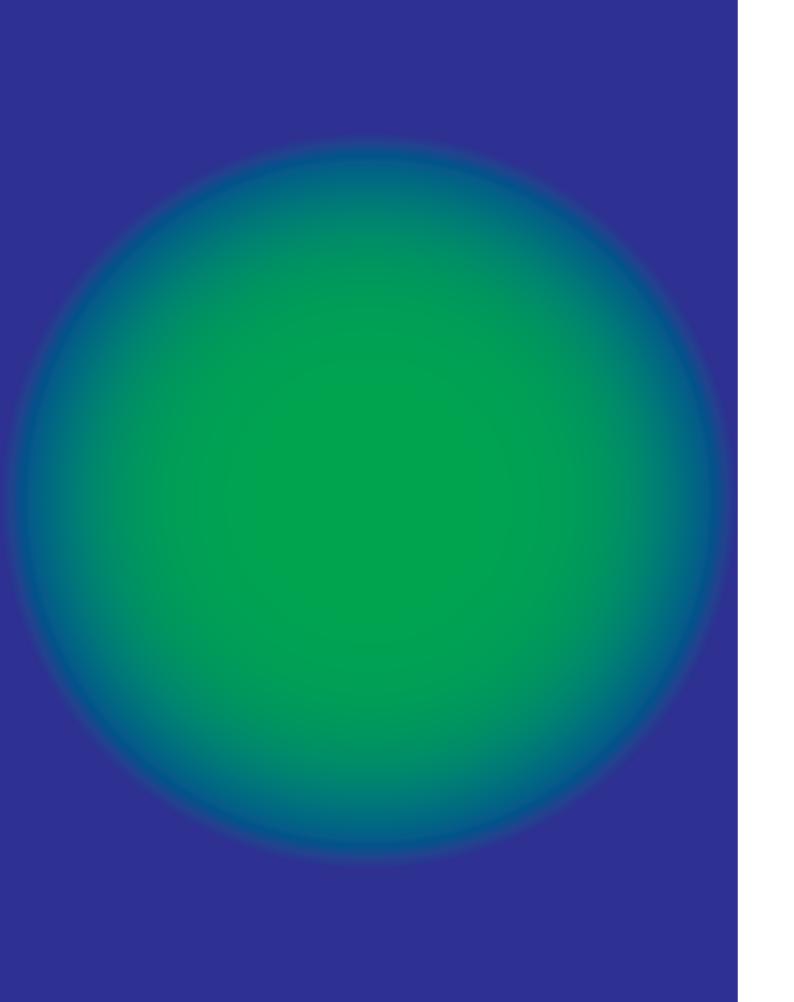
¡miércoles! es un grupo de improvisación formado por la bailarina Stéphanie Janaina (México) y el músico Nicolás Jaar (Chile). Todos los movimientos y sonidos que suceden durante una performance de ¡miércoles! son improvisados. Sin embargo, cada presentación está unida a una pequeña publicación escrita de manera específica para cada performance por Stéphanie y Nicolás. El texto es tanto una nota al pie de la performance como la performance es una nota al pie del texto. La edición de cada publicación corre a cargo de sus cercanes colaboradores y artistas visuales Maziyar Pahlevan o Antonia Taulis. ¡miércoles! es el día de la semana que lleva el nombre de Mercurio. Este proyecto es mercurial por naturaleza y solo se puede realizar los miércoles. La primera actuación de ¡miércoles! fue un jueves. ¡miércoles! en Chile también significa "¡mierda!".

FOTOGRAFÍAS: ©ALBA RUPEREZ (ARRIBA) ©MOHAMMED ZARARIA (ABAJO)









EXPOSICIÓN MÁQUINA MÍSTICA

"Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia". Arthur C. Clarke

La ciencia y la tecnología han intentado a menudo desentrañar los misterios de la vida y del alma. Éter, fluido, ondas, flujos... todas estas fuerzas que nos atraviesan y nos rodean han sido el centro de atención para generaciones de investigadores e inventores de máquinas que han pretendido dar sentido y materialidad a estos fenómenos misteriosos y fascinantes que se nos escapan. En ocasiones fue necesario desentrañar la ciencia y las creencias, como Thomas Edison, un prolífico inventor que trabajó en varios campos, desde la electricidad hasta el cine, y que albergaba la esperanza de inventar una máquina capaz de comunicarse con los muertos.

Comprender, modelar, transformar el mundo y superar los límites se han convertido en las máximas de un auténtico culto a la innovación que impulsa nuestra sociedad, donde la tecnología se invoca como LA respuesta a todos los problemas.

Al vincular nuestros destinos a las máquinas y a una comunidad global de usuarios, nuestras comunicaciones se han vuelto ilimitadas, nuestros recuerdos se han confiado a servidores y nuestras vidas se han sometido a vigilancia y dependen de oráculos algorítmicos y otras nuevas formas de inteligencia.

No faltan las promesas de una Humanidad aumentada. Nuestras percepciones se ofrecen a nuevas experiencias con determinados dispositivos: la detección de movimientos y emociones, la predicción de expectativas y comportamientos, la cartografía y lectura de la actividad cerebral, etc. Desde la ubicuidad hasta el metaverso y otros mundos cuánticos, pasando por la reconfiguración de la naturaleza humana que profesa el transhumanismo, el desarrollo científico y tecnológico sigue estando impregnado de creencias y sigue generando grandes mitos.

Las redes están repletas de imágenes e historias de comunidades y microsociedades que exploran, reinventan o se vuelven a apropiar de antiguas prácticas y rituales que moldean siguiendo las nuevas costumbres, en un enfoque sincrético: se promueven nuevas experiencias colectivas, corporales, meditativas, místicas, chamánicas o religiosas, iglesias y predicadores *online...* Todas ellas diseñadas para satisfacer nuestra sed de nuevas trascendencias.

La esfera privada o incluso íntima, objeto de toda la atención, se diluye y se reifica con las herramientas de personalización de la Web 2 y 3.0. Herramientas de depredación, dirían algunos, de todo lo que nos caracteriza a cada uno de nosotros (nuestros hábitos, la vida anterior y anticipada, sentimientos, estados de ánimo, gustos, deseos, creencias...) y alimenta el magma del *big data*, que se vuelve prepotente por su desarrollo y omnisciente por su alcance.

Así, el mito de la utopía de la interconexión global, con su dimensión mágica, da paso al espectro de un poder superior invisible y autosuficiente, una especie de conciencia autónoma como la profetizada en los años 50 por el famoso matemático y criptólogo Alan Turing.

Si bien la figura del Golem se utiliza habitualmente en la ciencia ficción para encarnar a un hombre superado por una criatura creada inicialmente para servirle con la mayor eficacia, el Talmud nos enseña que Dios, antes de la creación de Adán, moldea el Golem, elevándolo al firmamento antes de insuflarle su alma.

Impulsada por la cuestión de la convivencia con este nuevo tipo de máquina, la exposición *Máquina Mística* extrapola y especula sobre nuevas formas de pensamiento y práctica.

La exposición indaga en lo sagrado como huella de un poder que parece estar más allá del hombre y del universo y provoca la experiencia de otra realidad, la del mundo digital triunfante en el que se interpenetran mentes, cuerpos, el mundo y las máquinas.

Al igual que Edison, los artistas invitados buscan ir más allá de la realidad y su percepción, para pensar sobre esas formas que se nos escapan. Juegan con la muerte de la privacidad, dan contenido a nuestras identidades digitales distribuidas como ondas en el cielo, se replantean nuestros modos de conexión, inventan nuevos lenguajes entre el hombre, la naturaleza y las máquinas, y proponen formas de vida diversas, extrañas o extravagantes.

Alternando médiums y demiurgos, con sus instrumentos de luz y sonido, buscan recrear la vida, transfigurar la muerte, captando señales del más allá o del cielo, sin dejar de sondear el secreto eterno de la vida.

Charles Carcopino Comisario de la exposición



VÉRONIQUE BÉLAND As We Are Blind

Instalación interactiva para aura y pianola

Sala de Cristal

En el núcleo de un dispositivo con una escenografía refinada, una pianola interpreta la partitura más íntima: la del espectador. Conductancia, temperatura de la piel, peso de las manos, ritmo cardíaco... As We Are Blind calcula e interpreta estos datos fisiológicos en tiempo real en forma de una producción musical y fotográfica única.

El espectador coloca su mano sobre un sensor que mide su actividad electrodérmica, lo que le permite cartografiar su estado emocional. Los valores recogidos, que representan las variaciones propias de cada persona, se convierten en primer lugar en una imagen que revela su campo electromagnético. A continuación, estos datos fisiológicos son analizados por un programa informático que es capaz de transcribirlos en una partitura musical siguiendo unas reglas de composición preestablecidas. La música generada de este modo se transmite en tiempo real a la pianola en el espacio de la instalación. El espectador escucha las notas y ve las teclas del teclado pulsándose solas, como si un pianista fantasmagórico tocara la melodía correspondiente a su estado de ánimo.

As We Are Blind pretende establecer una relación íntima y privilegiada entre la persona y la tecnología, para que sea consciente de la calidad de su propia presencia en la obra. Aquí, no es la música la que genera emociones: es el estado emocional del espectador el que está en el origen del corpus musical.

País: Canadá (Quebec) Año de producción: 2016

Dimensiones variables (aproximadamente 7 X 4,5 m)

Desarrollo informático y acompañamiento técnico: Guillaume Libersat Composición musical: Quentin Denimal Investigación musical por ordenador: Algomus (P. Allegraud, M. Caron, M. Giraud, R. Groult, E. Leguy)
Diseño del sensor: Métalu.net (Antoine Rousseau, Jean-Marc Delannoy) Mecanización de la pianola/coordinación de la escenografía: FabLab des Usines (Cyril Chessé, Simon Macias)
Escenografía: Sophie Laroche
Herrajes: Strukenfer (Olivier Monteil)

Una producción de Bipolar, cofinanciada por Pictanovo, en el marco del Fonds Expériences Interactives

Con el apoyo del Conseil Régional Nord-Pas de Calais, la Métropole Européenne de Lille,

de Calais, la Métropole Européenne de Lille, la CCI Grand-Hainaut, el Centre National du Cinéma et de l'image animée Coproducciones: Rurart Centre d'art contemporain, Le Lieu Multiple Poitiers y Les Usines, en el marco de las Résidences d'artistes en entreprises de la Aquitaine Limousin Poitou-Charentes Este proyecto fue seleccionado y apoyado por la comisión de mecenazgo de la Fondation Nationale des Arts Graphiques et Plastiques Con la participación del DICRéAM (Ministerio de Cultura y Comunicación / CNC), el apoyo de la Ciudad de Lille (programa Ville d'arts du futur) y la asistencia de la Maison Folie Beaulieu -Ciudad de Lomme

Investigación y desarrollo informático de Fuzzy Frequency (Guillaume Libersat), en colaboración con el CNRS y el equipo Algomus (CRIStAL / MIS / SCV).

Con el apoyo de la Embajada de Canadá en España





FOTOGRAFÍA: ©VÉRONIQUE BÉLAND

BENJAMIN VANDEWALLE Inter-face

Instalación interactiva

País: Bélgica

Concepto y creación: Benjamin Vandewalle Composición musical: Yoann Durant Asistencia técnica: Vincent Jacobs, Hans Van Wambeke

Inter-face es parte de Studio Cité, un proyecto IN SITU Pilot que ha recibido una ayuda a la creación del ACT project, cofinanciado por el Creative Europe Programme de la Unión Europea

Coproductores: SoAP (Maastricht), Kaaitheater (Bruselas), workspacebrussels (Bruselas)

Con el apoyo de: la Comunidad Flamenca de Bélgica & la Comisión de la Comunidad Flamenca

Producción ejecutiva: Caravan Production (Bruselas)

Gracias a Aernout Vandewalle, servicio CB, Ivan Lucadamo

Sala de Cristal

Con *Inter-face*, Benjamin Vandewalle crea un mini-teatro para el espacio público en el que todos son a la vez actores y espectadores. Una coreografía de luz y un espejo transparente nos hacen tomar consciencia de la fluidez de la imagen de nuestro Yo. De forma similar a la ilusión de la mano de goma, en la que los pacientes sienten una mano de goma como propia, esta instalación puede hacer que miremos al otro como a nosotros mismos, y a nosotros mismos como si fuéramos un "otro".



CÉCILE BABIOLE Bzzz! Le son de l'électricité

Escultura sonora

País: Francia Año de producción: 2012

6 m de diámetro 6 microcontroladores, 6 escalas de resistencias, 12 amplificadores pequeños y 24 altavoces pequeños

Adquisición por Espace Multimedia Gantner (CG 90) en 2018 Producción: les Ondes Agradecimientos: Maurin Donneaud, Quentin Aurat, Charles Goyard, Sylvain Blocquaux y Anton Mobin

Bzz! Le son de l'électricité, de Célile Babiole, es parte de la colección del Espace multimedia Ganther / Territoire de Belfort Departmental Council

Sala de Cristal / Entrada

En la era del procesamiento digital sofisticado del sonido, tendemos a olvidar la naturaleza vibratoria del sonido. *Bzzz!* es una escultura sonora que recupera métodos de síntesis sonora primitivos.

La escultura tiene una forma radiante, organizada en torno a un generador de ondas sonoras situado en el centro de la sala, rodeado por un conjunto de altavoces sujetos a soportes para micrófono. El generador está conectado a los altavoces mediante un haz de cables de audio que atraviesan el espacio de abajo a arriba, formando una especie de árbol o arco. La configuración de estos cables marca el camino de los impulsos eléctricos hacia los altavoces.

El generador de frecuencias es deliberadamente rudimentario; consta de apenas unos pocos componentes electrónicos básicos que modulan la corriente eléctrica generando así vibraciones sonoras levemente amplificadas. De este modo, se crean seis sonidos simultáneos que se distribuyen por el espacio. Pueden sugerir un ballet de drones o un concierto de insectos. El dispositivo invita al espectador a ir deambulando de un altavoz a otro, a observar la vibración de sus membranas y a escuchar el roce de las frecuencias y sus combinaciones

Al reinventar un generador de ondas de tecnología simple que ha quedado obsoleto en la era de la tecnología digital, esta escultura propone una reflexión sobre la historia de la tecnología, e intenta expresar a su manera un homenaje al sonido analógico sin muestreo ni procesamiento: el sonido crudo de la electricidad.





FOTOGRAFÍAS: ©CÉCILE BABIOLE

FÉLIX LUQUE SÁNCHEZ D.W.I: Modular

Instalación

► Países: España / Bélgica Año de producción: 2013-2015

10 dodecaedros rómbicos, sistema de montaje a base de imanes, acero, poliamida, metacrilato, LED, Arduinos, computadora, circuitos electrónicos, software.

Different Ways to Infinity: Modular
de Félix Luque Sánchez
Diseño técnico: Iñigo Bilbao
Programación Arduino: Vincent Evrard
Una coproducción de: secteur arts
numériques, Fédération Wallonie-Bruxelles y
la Fundación Telefónica mediante su premio
"vida 13"
Con el apoyo de: iMAL a través de una
residencia artística

Sala de Cristal

En el proyecto *Different Ways to Infinity*, el artista trata de llegar a los límites entre la modelización científica y la realidad, la teoría y la percepción.

El resultado es una serie de obras que juegan con diferentes significados del infinito, intentando borrar la frontera entre el descubrimiento científico y su posible sentido metafísico.

En *D.W.I: Modular*, el artista explora la geometría. En concreto el potencial escultural de un poliedro complejo, el dodecaedro rómbico, capaz de realizar una teseleación tridimensional del espacio.

Esta forma tiene por lo tanto el potencial de poder rellenar el espacio tridimensional al infinito, sin dejar el más mínimo espacio vacío.

Partiendo de esta propiedad, el sistema del artista está compuesto por 10 unidades, que actúan como bloques de un generador de esculturas.



FILIPE VILAS-BOAS Mixed Feelings

Videoinstalación interactiva

País: Francia Año de producción: 2021

Generando música a partir de las emociones, a través del reconocimiento facial y el aprendizaje profundo

Idea: Filipe Vilas-Boas Producción: Filipe Vilas-Boas Programación: Grégoire Jauvion Foto: Elizaveta Yudina

Sala Verde / Vestíbulo planta 0

En lugar de elegir un oscuro futuro distópico lleno de fortalezas, exploremos mundos más brillantes en el legado de la Ilustración, utilicemos nuestras habilidades como tutores, orientadores o faros de búsqueda.

En la necesaria crítica de los usos desviados de la tecnología digital, y me atrevo a creer que esto es algo que está desarrollado en mi práctica, el reconocimiento facial ocupa un lugar especial. Y por una buena razón: si se usa como herramienta de vigilancia en el ámbito público, es de hecho una infracción de nuestras libertades fundamentales, razón por la cual ha sido prohibido su uso por parte de la policía de la ciudad de San Francisco. Nada más lejos que tratar de legitimar cualquier uso liberticida; lo que intento es dar un rodeo poético para no tirar la fruta sana junto con la podrida. Al fin y al cabo, un martillo sirve tanto para romper cráneos como para construir hermosas cabañas. ¿Pasa lo mismo con cualquier objeto técnico?

Mixed Feelings es una instalación interactiva que se inspira en las emociones identificables en nuestro rostro para componer e improvisar música en tiempo real. Este dispositivo combina un sistema de reconocimiento facial con una red neuronal entrenada para crear música. Con Mixed Feelings, exploro el potencial poético del reconocimiento facial utilizando la detección de las emociones, o al menos de las expresiones que las componen, como datos de causa para la creación musical, cuando siempre fueron intrínsicamente unos datos de consecuencia; el resultado de escuchar la música. Así, el oyente se ve auditado, analizado, convertido y reproducido en un infinito juego de espejos musicales entre la emoción humana y la inteligencia artificial.





FOTOGRAFÍA: ©ELIZAVETA YUDINA

VÉRONIQUE BÉLAND Haunted Telegraph

Instalación generativa

País: Canadá (Quebec) Año de producción: 2020

400 x 160 x 180 centímetros

Diseño de sonido y de interactividad:
Alexandre Burton (Artificiel)
Programación informática deep learning:
Léo Dubus
Fabricación de sensores y antenas
y mecanización del telégrafo:
FabLab Les Usines
Diseño de los planos: Sophie Laroche
Coordinación de la escenografía:
FabLab Les Usines
Herrajes: Strukenfer

Una producción delegada por la Asociación AY128 - Les Usines, coproducida por Avatar, Le Lieu Multiple / Espace Mendès-France Poitiers y la plataforma Chroniques, apoyada por el Conseil Régional de la Région Sud y la Ciudad de Marsella y el Instituto Francés de París, coordinada por Seconde Nature y ZINC.

Un proyecto apoyado por el contrato para las artes plásticas y visuales en Nouvelle-Aquitaine (Ministerio de Cultura, Región de Nouvelle-Aquitaine y Réseau Astre). Con el apoyo del CCSTI - Réseau néo-aquitain de la culture scientifique.

Con el apoyo de la Embajada de Canadá en España



Sala Verde / Vestíbulo planta 0

El receptor de un telégrafo de aguja conectado a sensores que amplían el umbral de la percepción humana va reaccionando a las variaciones de su entorno inmediato. Este enfoque consiste en entrenar una inteligencia artificial para que analice fenómenos imperceptibles (la evolución de las ondas electromagnéticas presentes en el espacio de diferentes formas) con el fin de detectar el significado: palabras, frases, etc.

Sentado frente a este dispositivo, se invita en primer lugar al espectador a escuchar el sonido producido por esta extraña máquina, que transpone a frecuencias audibles el flujo estudiado por la red neuronal: una especie de ruido blanco fluctuante, cuyas modulaciones se asemejan en ocasiones a los formantes de la voz.

Cuando se encuentran incidencias, el telégrafo se activa para transmitir estos mensajes que provienen de lo invisible, sean o no comprensibles. Al colocar las manos sobre el tablero, los visitantes pueden interactuar con la obra y contribuir con su presencia a esta búsqueda de un más allá, gracias a un sistema de captación que permite filtrar la señal para revelar las frecuencias dominantes.

Por último, toda la actividad de la máquina se registra en un cuaderno de bitácora que contiene toda esta información misteriosa recogida por la red neuronal.

Si nos sentimos prisioneros de la ilusión de un mundo único, esta instalación intenta revelar el imaginario de otros mundos posibles, paralelos o subyacentes a este, apoyándose en las promesas tecnológicas del futuro para proponer una nueva lectura del presente.





50

FILIPE VILAS-BOAS Carrying the Cross

Instalación / performance

País: Portugal Año de producción: 2019

340 x 200 x 30 cm Madera y clavos

Idea: Filipe Vilas-Boas Portadores/Performers: Filipe Vilas-Boas y participantes anónimos Fotos: Filipe Vilas-Boas, Patrice Dogé, Wendy Crockett, Filipe Pais Vídeos: José Chaves, Jorge Reis, Catriona Whiteford Edición: Filipe Vilas-Boas Trabajo en madera [PT]: Luís Araújo, Filipe Vilas-Boas, Patrice Dogé Pintura [PT]: Berto Araújo Pintura [UK]: Tate Modern, participantes en el taller de la Tate Exchange Espacio artístico [PT]: Zaratan Arte Contemporânea Comisarios [Reino Unido]: Hyphen Lab Museo [Reino Unido]: Tate Exchange, Tate Modern

Agradecimiento especial a Gemma Norris y José Chaves

Instalación: Sala Verde / Vestíbulo planta 0

Performance: espacio por confirmar

Carrying the Cross es una performance duradera del artista Filipe Vilas-Boas que deriva de un conjunto de trabajos en curso en los que investiga sobre la utopía de la interconexión global, la magia espiritual y la distopía de la esclavitud algorítmica de nuestro tiempo. Nacido en 1981, Filipe Vilas-Boas es un artista conceptual franco-portugués afincado en París, que trabaja en múltiples proyectos a través de los que cuestiona el uso que hace la sociedad de las plataformas mediáticas digitales y sus repercusiones políticas, sociales y medioambientales. El artista y el público transportan por las calles una f escultórica gigante hecha de madera y clavos y con unas dimensiones de 340 x 200 x 30 cm, lista para la crucifixión, marcando el momento cumbre de la representación. Concebida como un comentario sobre las plataformas digitales y, en general, sobre el creciente peso del sector privado tanto en el espacio público como en la esfera privada, la procesión performativa se concibió en su origen como parte de EDEN, la exposición individual de Vilas-Boas en Zaratan Arte Contemporânea en Lisboa durante el mes de julio de 2019. La obra pretende estimular el debate sobre diferentes cuestiones en torno a las plataformas digitales, como la privacidad, el extractivismo de datos, el capitalismo de la vigilancia, el trabajo digital y los sesgos de los algoritmos. Carrying the Cross se fundamenta en la emotividad de la esperanza y la opresión dentro de los parámetros de la digitalización, donde la tecnología y la religión confluyen.

La *performance* se representó en Londres en los alrededores de la Tate Modern, dentro del programa Tate Exchange, comisariado por Hyphen Labs en 2019. El taller y la exposición de la Tate Modern cuestionaron nuestras relaciones con las plataformas digitales, el poder que subyace en la tecnología y cómo puede utilizarse el arte como herramienta de intervención.



FILIPE VILAS-BOAS The Notification Bell

Instrumento sagrado de la economía de la atención

Instalación / vídeo

País: Portugal Año de producción: 2019

Tamaños variables Madera, pintura, cable

Sala Roja / Pasillo planta 0

Todo un corpus de mis obras trata de analizar la trayectoria de lo que se ha denominado la "revolución digital", desde la utopía de la interconexión global con su dimensión mágica hasta la distopía algorítmica contemporánea: de la esperanza a la opresión. Algunos de estos proyectos examinan específicamente las similitudes y los préstamos religiosos de la tecnología digital: en este caso, la campana y el papel del sonido en nuestras aplicaciones contemporáneas. El sonido de las campanas, que en un principio se utilizaba para anunciar peligros y alertar a la comunidad, fue utilizado por la Iglesia como instrumento para indicar la hora y comunicar determinados acontecimientos. En el simbolismo cristiano, la campana es el cuerpo y la palabra de Dios: su función es reunir al pueblo para escuchar la palabra del Salvador. En la actualidad, apenas se fabrican campanas para las iglesias. En 2019, visité la última fundición de Portugal en Braga, que ahora trabaja para toda Europa tras reducirse al mínimo el mercado. Las fundiciones están desapareciendo de todo el continente. Y, sin embargo, nunca habíamos producido y utilizado tantas campanas y sonidos de aviso como ahora, con las notificaciones crepitando a diario en nuestros ordenadores y nuestros bolsillos. Nuestros smartphones, que son a la vez nuestros relojes y calculadoras, y sus aplicaciones, tienen todo el poder para organizar nuestro tiempo. En cierto modo, el proyecto vuelve a situar el campanario en el centro de la aldea: una aldea global, en la que esta vez todos los rostros miran ahora una pantalla. Una captación, un empujoncito como dicen los especialistas en la materia, que el subtítulo subraya: "El instrumento sagrado de la economía de la atención". Como anécdota, Calvino, el pastor emblemático de la Reforma Protestante, hizo retirar las campanas de Ginebra.

Numerosos estudios demuestran claramente que estos sonidos y notificaciones apelan al sistema de gratificación y recompensa del cerebro, y por consiguiente a todos los circuitos de la dopamina, que guardan relación con el comportamiento adictivo. Recientemente, también hemos empezado a ver este tipo de limitaciones en nuestras aplicaciones con herramientas para mejorar la gestión de nuestro tiempo de pantalla o con restricciones en el uso de cifras, como en Instagram, donde ya no se muestra por defecto el número de *likes* para limitar la atención que les prestamos.

De hecho, ya había tratado en parte esta cuestión de la importancia de los números y de la medición en nuestras sociedades modernas con el *ready-made Dataïsm* en 2015.



FILIPE VILAS-BOAS RIP [Rest In Privacy]

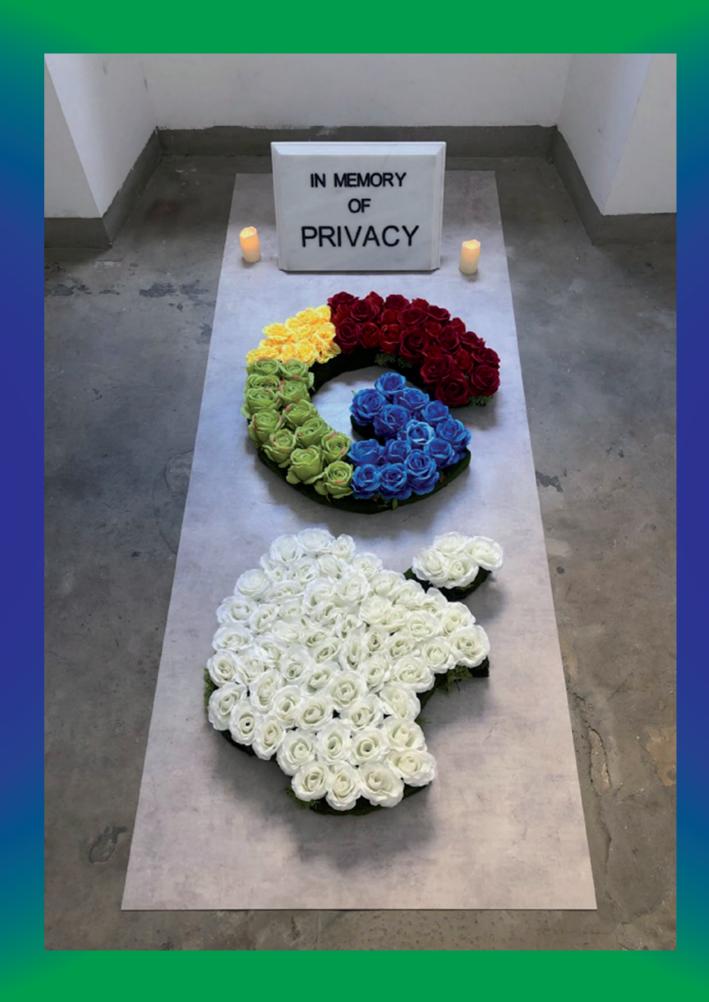
Instalación

País: Portugal Año de producción: 2019

Mármol grabado, pintura, flores funerarias. Dimensiones variables.

Sala Roja / Pasillo planta 0

Desde la vigilancia masiva hasta los servicios *online* que pagamos con nuestros datos personales, tenemos que afrontar los hechos: estamos irremediablemente registrados, rastreados, categorizados y analizados, tanto *online* como *offline*. Por tanto, nos planteamos legítimamente la siguiente pregunta: ¿no se ha producido ya la muerte de la privacidad? Como una descarga de desfibrilador, esta instalación nos conecta un poco más con esa intimidad que se nos escapa; la que se nos escapa de las manos por el capricho de nuestras publicaciones o la aceptación de las ilegibles condiciones de uso.



THIERRY FOURNIER Ungrave

Instalación

► <u>País: Francia</u> Año de producción: 2020

Pantalla LCD de 65 pulgadas, unidad USB, vídeo generativo (1080p, 14h), 145 x 80 x 8 cm

Producido con el apoyo de Biennale Chroniques, 2020

Sala Roja / Pasillo planta 0

En el suelo, en una pantalla muy grande se muestra la imagen de una lápida cuyas inscripciones se reescriben constantemente, como si estuviera viva. Su nombre, fechas y epitafio se borran y se vuelven a escribir constantemente, a menudo muy rápido.

Mientras que los muertos son aquellos que, por definición, ya no responden, *Ungrave* establece la ficción de una muerte zombi, cuya tecnología habría pervertido el propio principio y que seguiría molestando *ad vitam æternam* cuestionando de manera constante su existencia y la mejor manera de resumirla. El proyecto evoca irónicamente la ideología transhumanista de una reescritura ilimitada de la vida, donde todo seguiría siendo posible, incluso después de la muerte. También es una visión del infierno, donde tradicionalmente las almas siguen vagando y actuando, sin poder dejar nunca de hacerlo ni encontrar nunca la paz.

El nombre que se muestra en la lápida es alternativamente John o Jane Doe. La fecha de la muerte varía constantemente, pero la fecha de nacimiento es siempre 2020, lo que evoca a una persona que de alguna manera ya está prometida a un "devenir programa", en el sentido *deleuziano* del término.



FOTOGRAFÍAS: ©THIERRY FOURNIER 2020

FILIPE VILAS-BOAS My timeline is on fire

Vídeo

País: Francia

Año de producción: 2019

Collage de vídeos recogidos en twitter, formato vertical, 7'46"

Sala Roja / Pasillo planta 0

My timeline is on fire es un collage de vídeos en redes sociales sobre el incendio de Notre-Dame de París, que explora la ambivalente relación entre nuestra necesidad contemporánea de compartir los acontecimientos dramáticos en las redes sociales y la antigua práctica del ritual del fuego.

Actualmente la información se produce, se transmite y se almacena de forma colectiva, lo que incrementa la sobrecarga de nuestro tiempo y nuestros centros de datos. ¿Cómo afecta esto y distorsiona nuestro mundo y nuestras emociones? ¿Cómo transforma nuestra experiencia y nuestra percepción de la realidad? ¿Qué estamos viviendo a nivel emocional, mediático y colectivo, de forma consciente e inconsciente? ¿Qué podemos leer en las cenizas de un fenómeno local y global?



FILIPE VILAS-BOAS The Punishment

Instalación robótica / vídeo

► País: Francia Año de producción: 2017-2021

Idea: Filipe Vilas-Boas
Producción: Filipe Vilas-Boas
Programación:

[v4.0] Jean-Marie Ollivier

[v3.0] Cédric Frayard, Pierre Pino

[v2.2] Laredj Benchikh, Bertrand Manuel,
Marc Olasek

[v2.1] Filip Bielicki, Bertrand Manuel,
Marc Olasek

[v2.0] Bertrand Manuel, Marc Olasek

[v1.0] Pierre Brochot, Paul Coudamy,
Damien Debu Lestrat
Foto / Video: Filipe Vilas-Boas

Sala Roja / Vestíbulo planta 0

The Punishment es una instalación en la que un robot ejecuta un castigo preventivo por su posible desobediencia futura. Una referencia a las leyes de la robótica de Isaac Asimov.

La tecnología se está fusionando a gran velocidad, principalmente la robótica y la inteligencia artificial. Plantea muchas preguntas sobre la relación hombre-máquina. Esta antropomorfización distópica, teñida de humor negro, subraya los temores que engendran la inteligencia artificial y la robótica y revive el mito de la criatura que escapa al control de su creador. ¿Cómo de automatizado queremos que esté nuestro mundo, nuestro cuerpo? ¿Qué marco físico, moral y jurídico debemos utilizar? ¿Qué consecuencias tiene para la vida humana? ¿Cómo introducimos la ética en la robótica? ¿No es hora de reinventar el colegio? ¿Debemos reescribir un nuevo contrato social? Con el cambio de siglo, surgen en la mente de todos los interrogantes relacionados con la automatización. Preguntas a las que deberemos responder de forma colectiva, siempre que sea posible.



FÉLIX LUQUE SÁNCHEZ Chapter I: The Discovery

Vídeo / instalación

Países: España / Bélgica Año de producción: 2009

Escultura de 1,6m3 de madera contrachapada y plexiglás: ordenador - tarjeta de sonido reguladores 788-LD+ - balastos - TL-D 15w sensores de ultra sonido - electrónica casera - programación MaxMsp

Videos: 3d Max, After Effects
Software y electrónica: Félix Luque Sánchez
Diseño del dodecaedro: Damien Gernay
Videos 3D: Iñigo Bilbao
Cámara de video: Nicolás Torres
Una coproducción de: «Secteur arts
numériques, Fédération Wallonie-Bruxelles» y
LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

Con el apoyo de iMAL a través de una residencia artística

Vídeo: Sala de Encuentros

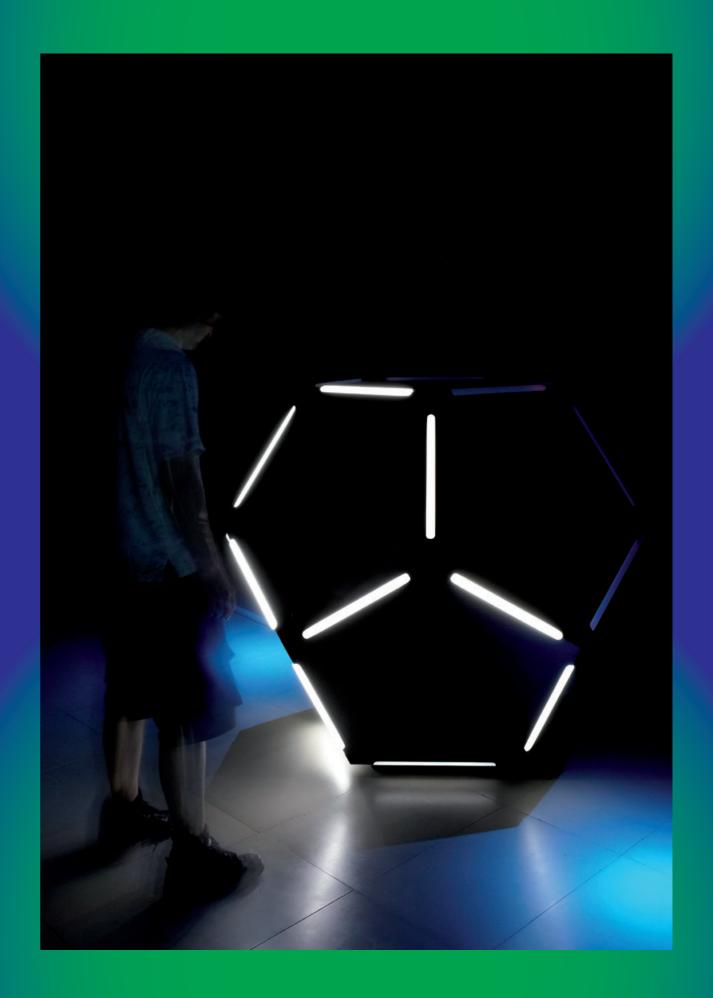
Instalación: cafetería

La instalación *Chapter I: The Discovery* consiste en una escultura que representa un objeto no identificado con forma de dodecaedro regular y una serie de vídeos que recrean el momento de su descubrimiento.

La obra cuestiona la percepción del espectador sobre la veracidad de lo que se muestra, trazando un recorrido desde el visionado inicial de una serie de vídeos con imágenes sintéticas hasta el encuentro con un objeto físico interactivo que coopta los flujos de información, el sonido y la transmisión de la luz.

De este modo, la instalación renueva un antiguo trasfondo cultural, cuestionando los límites de nuestras nociones sobre la inteligencia artificial y atravesando nuestro imaginario colectivo sobre la ciencia ficción.

En su conjunto, "la ciencia ficción designa un modo contemporáneo en el que se utilizan las técnicas de extrapolación y especulación en forma de narrativa, para construir el futuro cercano, el futuro lejano o los mundos fantásticos en los que se entrecruzan la ciencia, la tecnología y la sociedad".



BENJAMIN VANDEWALLE Micro-sphere

Instalación

País: Bélgica

Concepto y creación: Benjamin Vandewalle Composición musical: Laryssa Kim Ingeniero técnico: Joris Festjens

Micro-sphere es parte de Studio Cité, un proyecto IN SITU Pilot que ha recibido una ayuda a la creación del ACT project, cofinanciado por el Creative Europe Programme de la Unión Europea.

Coproductores: SoAP (Maastricht), Kaaitheater (Bruselas), workspacebrussels (Bruselas)

Con el apoyo de: la Comunidad Flamenca de Bélgica & la Comisión de la Comunidad Flamenca

Producción ejecutiva: Caravan Production (Bruselas)



Pasamos la mayor parte de nuestra vida a determinada distancia de las cosas, en algún lugar entre lo que Pitágoras llamaba el macrocosmos (planetas y galaxias) y el microcosmos (las partes más pequeñas de nuestro organismo, las células o las bacterias).

En esta instalación, Benjamin Vandewallde nos invita a bucear en el microcosmos que hay debajo de nuestros pies. "Como es arriba, es abajo", dijo Hermes Trismegisto.





FOTOGRAFÍAS: ©STANISLAV DOBAK

EVI KELLER Performance Matière-Lumière

Instalación

País: Alemania

Año de producción: 2019

Tamaño: 4,50 m x 13,50 m Técnica mixta

Creación de sonido: Marc Billon

Centro Coreográfico Canal / Estudio 1

A través de un juego de proyecciones de luz y variaciones de sonido, Keller se dedica a recrear los procesos de la creación natural: en función de los movimientos y la intensidad del haz de luz, se manifiestan diferentes materiales en el lienzo dibujado. La inmensa lámina que constituye el cuerpo de su instalación, una tela flotante, un muro, un trozo enorme de corteza, parece pasar del estado sólido y mineral (roca, estalactitas) al líquido (piedras rezumantes, troncos de cristal y escarcha); el fuego también se apodera de ella y enseguida quedamos cegados por el sol negro de la melancolía nervaliana. A veces podemos tener la impresión de estar observando el muro cubierto de salitre que Leonardo da Vinci instaba a los aspirantes a pintores a contemplar con atención para ver surgir formas nuevas. Pero es un muro cuyas formas informes cobran vida, se arrugan, se despliegan y se van transformando ante nuestros ojos.

Extractos de Landscapes burnt by Night, Evi Keller or the Art of the Origins, texto de Olivier Schefer



PETITES PLANÈTES Unus Mundus

Instalación de vídeo

País: Francia

Producción: Collection Petites Planètes Imágenes, sonido, montaje: Priscilla Telmon y Vincent Moon

Centro Coreográfico Canal / Estudio 2

Unus Mundus: Rituals and Trances (Rituales y trances) es una obra de los artistas franceses Priscilla Telmon y Vincent Moon. Esta instalación multipantalla, que tardó diez años en realizarse para su colección Petites Planètes, está compuesta por más de 100 películas que exploran el mundo de la música sacra y los rituales. Documentando ceremonias de trances y encuentros espirituales en muchas partes del mundo, desde los rituales sufíes en Chechenia hasta el uso chamánico de las plantas en el Amazonas, desde los cantos de las iglesias etíopes hasta los trances populares javaneses, esta instalación está concebida para crear otro tipo de relación del espectador con estas celebraciones de fe y trascendencia. No hay principio ni final, toda la instalación funciona en bucle y se muestra en un sistema aleatorio y alternativo; nunca se repite, todas las composiciones son continuamente nuevas y crean todo el tiempo nuevos significados. El nombre "Unus Mundus" procede de un concepto alquímico, popularizado por Carl Gustav Jung, de una unidad subyacente a la realidad, de la que surgen todos los arquetipos y que está en el núcleo de la sincronicidad. El sistema de la instalación, basado en factores aleatorios, tiende así a crear formas simples pero sutiles de sincronicidades para cada espectador.







DAILY TOUS LES JOURS I Heard There Was a Secret Chord

Instalación sonora

Centro Coreográfico Canal / Estudio 3

En un momento dado, cientos de personas están escuchando el *Hallelujah* de Leonard Cohen a la vez. *I Heard There Was a Secret Chord* crea una conexión metafísica entre ellos a través de una experiencia sensorial, en un intento de desmitificar este himno universal. Cantar en grupo provoca emociones viscerales universales; en cambio, tararear crea una vibración musical en el interior del cuerpo. *I Heard There Was a Secret Chord* fusiona ambas sensaciones y ofrece al público un momento de contemplación en comunidad sobre la cualidad universal y casi mística del *Hallelujah*.

La obra consiste en una habitación y un sitio web. Ambos emiten continuamente la melodía del *Hallelujah*, tarareada por un coro virtual. Este coro de voces zumbonas recibe el impacto directo de los visitantes. Tanto si están escuchando *online* como in situ, el número de voces que se escuchan va aumentando y disminuyendo como consecuencia de su presencia. El número fluctuante se muestra en tiempo real.

La sala, que cuenta con una plataforma octogonal, se presenta con una serie de micrófonos suspendidos. Al contrario de lo que cabría esperar, los micrófonos no están pensados para grabar o proyectar voces, sino para transformarlas en vibraciones.

Cuando se tararea en un micrófono, el sonido hace vibrar la plataforma. Las vibraciones van aumentando en intensidad a medida que se van uniendo más personas al coro.

El sitio web funciona como una emisora de radio de una única canción, que fluctúa en función de la cantidad de oyentes. Cualquier persona se puede unirse al coro de *I Heard There Was a Secret Chord* y sentir la magia universal del *Hallelujah* esté donde esté.

País: Canadá (Quebec) Año de producción: 2017

Descripción técnica: 3,65m (diámetro) x 4m (altura)

Un proyecto de Daily tous les jours Un encargo del Montreal Museum of Contemporary Art en colaboración con el National Film Board of Canada.

Dirección creativa:

Mouna Andraos, Melissa Mongiat Dirección interactiva: Pierre Thirion Diseño del entorno: Rebecca Taylor Asesor: Fady Atallah Dirección de sonido: Michael Baker Diseño: Anne Quellette Dirección tecnológica: Eva Schindling Producción: Irene Chaudouet Coordinación del estudio: JoDee Allen Grabación: Patrick McDowall. Dominique Girard (Tetra SoundLab) Dirección del coro: Mélodie Rabatel Consultor acústico: Tim Hewling (Résonance TJL) Fabricación: Double Effet Rodaie, fotografía v edición: Geoffrey Boulangé Programación del sitio web: Folklore Asesor: David Robert Coros: Ensemble Vocal Les Nanas de Montréal, Choeur Gai de Montréal, Ensemble vocal DivertisSon, La Serre, BAnQ, L'ensemble I Coristi de Laval Agradecimiento especial a: Bianca Su, Bea Van Grutten, Spotify, Victor Shiffman y el equipo del MAC, Hugues Sweeney, Martin Viau y el equipo de NFB, Kelly Nunes, Guillaume Sasseville, Malcolm Remple Con la avuda de: Arduino, MaxMSP

Este proyecto es uno de los 200 proyectos excepcionales financiados a través del programa New Chapter del Consejo de las Artes de Canadá. Con esta inversión de 35 millones de dólares, el Consejo apoya la creación y el intercambio de las artes en comunidades de todo Canadá.

Con el apoyo de la Embajada de Canadá en España







FOTOGRAFÍAS: ©STEPHEN CHUNG

CLAIRE WILLIAMS Zoryas

Instalación escultórica

País: Bélgica Año de producción: 2019

Técnicas: sonificación por conducción ósea de alto voltaje Materiales: electrónica de sonido, plasma de gas, vidrio, bobina de Tesla radiotelescopio Herramientas: Python Raspberry pi

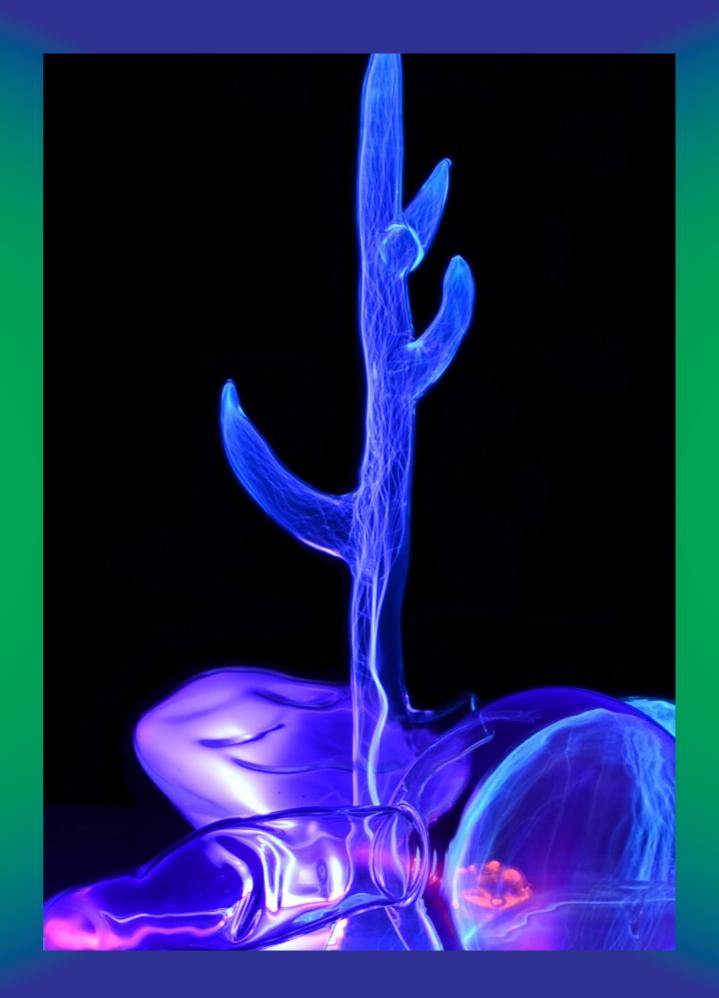
Producción: Le Fresnoy, studio national des arts contemporains Colaboradores: Baptiste de la Gorce, Stéphane Louis, Tesla Coil Ru, Observatoire Royal de Belgique / E-Callisto

Centro Coreográfico Canal / Estudio 4

Seis formas descansan en el centro de un gran disco plano. Una recuerda a los trozos de sílice amorfa producidos por el impacto de un rayo sobre la arena, las otras parecen medusas, corales o algas que poblarían los fondos marinos de los que nada sabemos. Cada una de ellas rebosa una materia-energía de un matiz y una estructura inigualables. Las seis formas son diferentes entre sí, pero no cabe duda de que pertenecen a la misma clase de objeto, a la misma categoría de cosas. A los físicos les recuerda a los tubos utilizados por Heinrich Geissler para experimentar el comportamiento de ciertos gases al atravesarlos con corrientes eléctricas. A los que frecuentan las tiendas de los museos de ciencia, les recuerda a los globos luminiscentes que reaccionan al tacto. Para los exploradores de latitudes altas, recuerda a las auroras boreales. Son a la vez todo eso y nada de eso.

Están rellenas de los gases que componen el medio interestelar: argón, neón, criptón, xenón, nitrógeno... Están tejidas con la misma tela que el sol: el plasma. El cuarto estado de la materia, el plasma, constituye el 99 % de nuestro universo visible, pero nada del 100 % del universo en el que vivimos. Por eso resulta tan extraño escuchar su actividad como si procediera del interior de nuestro cuerpo al apoyar los codos en el anillo que rodea el gran disco plano. Toda la instalación late con la actividad electromagnética del sol.

FOTOGRAFÍA: ©ZORYAS, CLAIRE WILLIAMS, 2018 PRODUCTION LE FRESNOY STUDIO NATIONAL.



74

CLAIRE WILLIAMS Les Æthers / Ondoscope

Instalación de ondas de radio codificada

País: Bélgica Año de producción: 2020

Electrónica, materiales mixtos

Producción: Fresnoy, Studio national des arts contemporains en coproducción con Ososphère 2019

Colaboraciones: Deborah Levy, Baptiste de la Gorce, Pierre Lelay

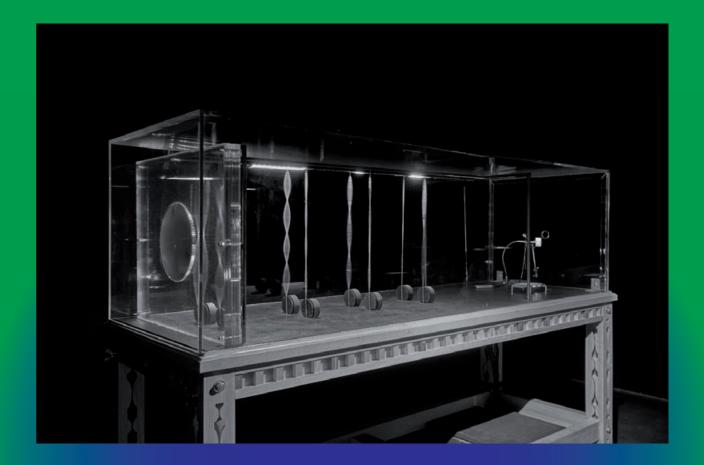
Centro Coreográfico Canal / Estudio 4

La instalación *Ondoscope* consiste en un dispositivo que re-ensambla y reactiva esquemas y conceptos de distintos científicos experimentales de mediados del siglo XIX, cuyo objetivo era detectar los fluidos místicos y las fuerzas magnéticas que estaban contenidas en el éter. *Ondosocpe* reabre estas líneas de investigación abandonadas y materializa en tiempo real las variaciones electromagnéticas del espacio de exposición. Una antena rastrea el espacio en busca de nuestros fantasmas electromagnéticos. Un código informático traduce estos flujos a vibraciones mecánicas, que se materializan en 8 cuerdas moduladas por la intensidad y la naturaleza de dichas ondas. Una mirilla invita al espectador a mirar y percibir las minúsculas vibraciones del éter presentes en el aire y son el origen de la naturaleza física del sonido, que se manifiesta ante nuestros ojos.

Ondoscope es un dispositivo que se enmarca dentro del proyecto Les Æthers y reactiva los experimentos abandonados por la investigación de mediados del siglo XIX. Este proyecto cuestiona nuestra relación con lo invisible a través de una arqueología en los medios de instrumentos, técnicas y experimentos científicos ocultos creados en la sociedad industrial. Anclado en la investigación liderada por la comunidad científica en el siglo XIX, que a menudo se alimentaba de una práctica paralela de las ciencias ocultas, este proyecto trata de hacer perceptible la densidad del vacío a través del cual nos comunicamos.

Este entono, que unos llamarán "éter" y otros "fluidos" o "cuerpos", están entrelazados con fuerzas, fluidos y ondas que provienen de los seres animados e inanimados: rayos cósmicos, el pensamiento humano, fluidos vitales, la energía mediumística o las voces de los muertos... A los que podemos añadir las telecomunicaciones modernas, con sus satélites, sus señales de wifi, sus ondas de radio y sus conversaciones telefónicas.

FOTOGRAFÍA: ©ONDOSCOPE, DE CLAIRE WILLIAMS, PRODUCIDO POR FRESNOY, STUDIO NATIONAL EN COPRODUCCIÓN CON OSOSPHÈRE 2020



ESTHER DENIS L'étant

Instalación

Centro Coreográfico Canal / Estudio 5

L'étant propone la representación de un paraíso a través de la sombra, el eco y el reflejo. Estas "figuras duplicadas", como las llamaba el filósofo francés Clément Rosset, a la vez garantes de la realidad y creadoras de ilusión, constituyen un pedestal sobre el que oscilan apariencias y espejismos.

El espacio se compone de una capa de agua en la que está incrustada una vegetación densa dominada por narcisos y una composición del género *vanitas*, con un pájaro disecado naturalizado. El agua es turbia y oscura, como un espejo negro que dejara entrever los reflejos de una existencia celeste, y enmarca el paisaje natural para ofrecer la impresión de un cuadro viviente.

En el centro del estanque, un espejo de nácar constituye el corazón de una composición espacial rodeada de diversos efectos circulares. Igual que una constelación, captan la reflexión de la proyección en la superficie del agua y dejan atisbar un simulacro de infinitud, una imagen de la imagen, un reflejo del reflejo, tantas impresiones fugaces, bocetos y sombras. En este plano de agua aparecen distintos reflejos que oscilan con las gotas; aparecen y desaparecen a medida que el visitante se desplaza.

Como decía Jean Cocteau acerca de su película *Orfeo*: "Cuanto más nos acercamos al misterio, más necesario es el realismo". La naturaleza irreal, inaccesible o, incluso, maravillosa, de este dispositivo está anclada en el corazón de una puesta en escena figurativa: un diorama. Óptica y vídeo, olfato y tacto: la instalación multiplica las vías de acceso del mundo sensible al mundo imaginario.

El ser como un lugar paradisíaco en el que las imágenes nacen y desaparecen desde las aguas abisales a la superficie; un espacio de metamorfosis en el que los narcisos son testigos de una ausencia que antes fue presencia, de lo real frente a lo irreal, de lo vivo frente a lo inerte, de la luz hacia la sombra.

País: Bélgica
Año de producción: 2020





FOTOGRAFÍAS: ©PIERRE-YVES DOUGNAC

JORIS STRIJBOS & NICKY ASSMANN Fading Shadows

Instalación de luz cinética

País: Países Bajos Año de producción: 2016

Diferentes montajes, con diferentes máquinas de luz, visuales y pantallas, cada montaje adaptado al espacio.

Idea y realización: Joris Strijbos y Nicky Assmann Software: Joris Strijbos y Matthijs Munnik

Uso de luz estroboscópica

Centro Coreográfico Canal / Estudio 6

Dos rejillas estáticas horizontales opuestas situadas sobre un fondo blanco. Varias máquinas de luz cinética están colocadas delante de las rejillas, cada una con su propio movimiento: "movimiento circular" y "movimiento horizontal y movimiento vertical". Así se crean diferentes movimientos y campos de profundidad en los patrones visuales. Los colores complementarios, que oscilan en el espectro cromático, van parpadeando para crear un estado de incertidumbre mental. Las pantallas se transforman en campos ópticos de interferencia que muestran una coreografía alucinatoria de sombra, hipercolor y luz estroboscópica.

Fading Shadows se compone de diferentes montajes, con diferentes máquinas de luz, visuales y pantallas, cada uno de ellos adaptados al espacio.

FOTOGRAFÍAS: ©NICKY ASSMANN





GOLNAZ BEHROUZNIA & DOMINIQUE PEYSSON Reverse Phylogenesis

Instalación multimedia de arte y ciencia

Centro Coreográfico Canal / Estudio 7

Del trabajo conjunto de dos artistas apasionadas por los seres vivos nace el concepto de "filogénesis inversa".

Proponen un viaje consistente en la presentación de varias de sus obras, a partir de las cuales crean una lógica entre la ficción y las ciencias naturales. Un trabajo literario y multimedia que nace enteramente de su imaginación.

Golnaz Behrouznia es una artista multimedia, y Dominique Peysson es artista y científica. Rémi Boulnois se ha unido a ellas para imaginar una escenografía inmersiva que forma la unidad filogenética del trabajo.

Hace muy poco, los biólogos han descubierto una especie de medusa capaz de revertir su ciclo de vida. ¿Es posible que determinadas especies vivas sean capaces de experimentar un proceso de rejuvenecimiento con el tiempo, y por lo tanto ascender en el árbol filogenético? A este proceso de "desevolución" la ciencia lo llamaría "filogénesis inversa".

El descubrimiento de moléculas orgánicas en el espacio, especialmente en el cometa Chouri, actualiza la cuestión del surgimiento de la vida a partir de materia inerte en un mundo prebiótico. A lo largo del tiempo, la evolución ha permitido experimentar con una extraordinaria variedad de sistemas, una fauna extremadamente diversa cuyos restos fosilizados se conservan en el esquisto de Burgess (Canadá). Solo sobrevivieron las variantes más resistentes, que hoy conocemos como sus descendientes actuales.

La experimentación de los vivos es mucho menos diversa.

¿Qué formas de vida crearía este proceso de inversión filogenética en el siglo 21?

Filogénesis inversa plantea una "desevolución" que permitiría una reexploración plenamente libre de diversas formas de vida a cual más extravagante, con estructuras anatómicas desconocidas y funciones enigmáticas. El minimuseo que se presenta aquí se reapropia del aspecto desconocido de la vida. Cuestiona las formas de vida que emergen de nuestra imaginación contemporánea, y mezclan lo vivo, lo artificial y las tecnologías humanas. Un encuentro cara a cara con las cuestiones fundamentales de la naturaleza de la vida y el destino último de la evolución biológica en la Tierra.

Países: Francia-Irán

Creación: Dominique Peysson & Golnaz Behrouznia
Escenografía: Rémi Boulnois
Diseño de sonido: Florent Colautti

Apoyos Dominique Peysson
STARTS Residencies Project como parte del
programa STARTS de la Comisión Europea,
basado en elementos tecnológicos del Proyecto
LEVITATE, con el apoyo de BIPOLAR
production.

Reflective Interaction/EnsadLab, PSL (París, Francia)

Paris 1 Panthéon Sorbonne (París, Francia) 80/PRIME, CNRS, Laboratoire LIG-INS2I-DR11 (Grenoble, Francia)

FEW, Contemporary art Trail (Wattwiller, Francia)

S+T+ARTS



LEV.TATE













Apovos Golnaz Berouznia

Apoyo individual a la creación, Sculptures in liquid media, Prefectura de la Región de Occitania (DRAC)

Subvención a la creación multimedia, CNC (dicréam)

Creación realizada en residencia en VIDEOFORMES con la asistencia de Clermont Auvergne Métropole en el marco de su política de creación, y el apoyo del DRAC Auvergne-Rhône-Alpes









Coproducción: Teatros del Canal de la Comunidad de Madrid



FOTOGRAFÍAS: ©DOMINIQUE PEYSSON (ARRIBA) ©GOLNAZ BEHROUZNIA (ABAJO)





MESAS REDONDAS

Sala de prensa

En esta segunda edición de Canal Connect, dedicado al Arte, la Ciencia y la Tecnología, la temática invitada es la Espiritualidad, concepto entendido como el atributo esencial que permite evolucionar a todos los seres humanos, conformado por el conjunto de principios, valores y actitud frente a la vida.

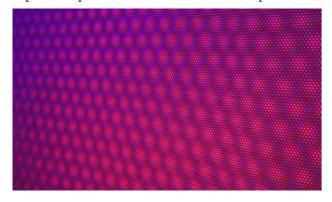
La manera en que abordamos este tema en las mesas redondas es amplia y transversal, relacionándolo con otras ideas y conceptos claves como la identidad, la creatividad, la trascendencia o el Transhumanismo, entre otros, y todo ello aplicado a los procesos, creaciones y proyectos en cuyo ADN encontramos elementos científicos, tecnológicos y artísticos.

Y para ello, hemos invitado a artistas, creadores, programadores, directivos de grandes instituciones culturales y científicas, del ámbito nacional y referentes a nivel internacional, que compartirán su experiencia y sus reflexiones en un espacio de diálogo donde todos estáis invitados.

1. Nos adentramos en la obra de los artistas de Máquina Mística

Moderador: Iury Lech, artista transdisciplinar y director del Festival de New Media Art MADATAC Ponentes: Félix Luque Sánchez, Filipe Vilas-Boas, Golnaz Behrouznia y Dominique Peysson Viernes 25 de marzo - 18.00 h

En esta mesa redonda, contaremos con algunos de los artistas participantes en la exposición *Máquina Mística*, para conocer mejor sus piezas y sus procesos de creación. Además, será un espacio donde podrán compartir con los oyentes reflexiones y cuestiones en relación con los rituales, las creencias, los valores y el aspecto más espiritual que envuelve cada una de sus piezas.



2. Espiritualidad e identidad: una aproximación artístico-tecnológica

Moderador/a: Alejandro Sacristán, CEO de CYBERIADA y Comisario en ArtFutura Ponentes:

Montxo Algora: fundador de ArtFutura y comisario de exposiciones

Pedro Mújica: tecnólogo humanista y director de ética digital en el proyecto IANETICA

Albert Barqué-Durán: PhD, artista e investigador en Tecnologías Creativas y Arte Digital

Sábado 26 de marzo - 12.30 h

Hablar de la Cuarta Revolución Industrial implica traer conceptos como el TecnoHumanismo, que hace referencia al uso de la tecnología al servicio de las personas; la evolución de la persona al posthumano, o el Transhumanismo, el movimiento cultural e intelectual que aboga por mejorar la condición humana a través de las tecnologías, entre otros.

Y cómo no, el metaverso, que permite adentrarnos en mundos virtuales donde podemos tener nuevas identidades para vivir una vida alternativa o complementaria a la real. Y es que el binomio Ciencia y Tecnología nos ha proporcionado la posibilidad de extendernos más allá de nuestra persona, ya sea física, intelectual y/o espiritualmente, lo cual ha repercutido también en la manera en que nos expresamos, transmitimos mensajes, emociones y pensamientos, y también en la manera en que creamos y nos reconstruimos.

Y de aquí, surgen muchas preguntas, entre ellas, ¿cuáles son los límites entre lo real y lo virtual? ¿Qué identidad será la real, la que mostremos en el mundo físico o en el mundo virtual? ¿Cómo conviven estas identidades? ¿Qué suponen estos nuevos mundos a la hora de crear para los artistas? ¿Cómo afecta a la manera en que se accede a las piezas de arte, así como al papel más o menos activo de la persona en la narrativa de las propuestas artísticas?

3. El binomio Arte y Tecnología en la trascendencia de la persona

Moderador: José Delgado Periñán, cofundador y director de ARAN y director del Máster de Realidad Extendida de la Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)

Marina Núñez: artista y profesora de Bellas Artes en la Universidad de Vigo Muriel Romero: bailarina, coreógrafa y

codirectora de Instituto STOCOS

Ana Marcos: artista y cofundadora y directora artística de 3Dinteractivo_studio
Maite Cajaraville: artista multidisciplinar, pionera del arte electrónico en España, performer audiovisual y especialista en instalaciones artísticas basadas en tecnologías

Martes 29 de marzo - 18.30 h

Trascender a la vida es uno de los temas presentes y compartidos en los ámbitos artístico, científico y espiritual. El trascender nos sugiere traspasar los límites, superarlos y llegar a otro punto. Y esto nos lleva a cuestionarnos cómo se retroalimentan lo espiritual y lo trascendental en la evolución de la ciencia, la tecnología y la innovación digital.

Aquí nos encontramos con otro concepto clave, la creatividad, que sumada a la innovación permite ese progreso. Entonces, ¿cuál es el papel de la creatividad en la trascendencia?

Estas y otras cuestiones serán abordadas en esta mesa redonda formada por artistas que crean y se expresan a través del uso de la ciencia y la tecnología.

4. Arte, ciencia y tecnología: de la creación a la exhibición

Con el apoyo de



Moderador: Pau Alsina, profesor de UOC, investigador de arte, ciencia y tecnología, comisario, editor de *Artnodes Journal*, coordinador Hub Hac Te, director ISEA Barcelona 2022

Ponentes:

Blanca Pérez Ferrer: comisaria de arte y nuevos medios, responsable de exposiciones y del programa de residencias en Etopia Centro de Arte y Tecnología

María A. Blasco: directora científica del Centro Nacional de Investigaciones Oncológicas (CNIO) Miguel Álvarez Fernández: músico

Miércoles 30 de marzo - 18.00 h

Científicos, tecnólogos y artistas exploran y crean de la mano ideas, espacios, experiencias y proyectos que nos permiten acercarnos al mundo y mirarlo desde perspectivas diferentes. Esta unión nos aporta visiones y nuevas formas de entender nuestro entorno, las relaciones y la evolución de la persona.

Y aquí tienen una función fundamental las instituciones, que proveen de herramientas y espacio a los creadores y artistas para que desarrollen sus ideas. En este contexto, ¿cómo se

integran estas piezas en espacios de exhibición científico-cultural? ¿Cómo dialogan entre sí en el recorrido de la creación hasta llegar a su exhibición? ¿Cuál es el papel presente y futuro de las instituciones en el desarrollo y la evolución del arte y la ciencia? ¿Cómo integrar a los asistentes en un espacio que puede estar en constante proceso de creación y exhibición? ¿Cómo afectan todas estas interacciones a la transformación social?

En esta mesa se abordarán estas cuestiones, así como los retos y desafíos que supone la interdisciplinariedad y la innovación tecnológica en espacios culturales y científicos.



5. El teatro como huida del espectáculo

Mesa organizada y con apoyo de



Moderadora: Isabelle Le Galo Flores, directora general de la Fundación Daniel y Nina Carasso

Ponentes

Silvia Zayas: artista que trabaja en el campo de las Artes Escénicas, la coreografía extendida y el vídeo Idoia Zabaleta: coreógrafa, profesora, codirectora de AZALA y directora la compañía Moare Danza Francisco A. Díaz Montero: coordinador e impulsor de Autofabricantes
Camila Renè Maggi: arquitecta y diseñadora en

Autofabricantes

Sábado 2 de abril - 12.30 h

La interdisciplinariedad es una característica fundamental en todos los proyectos que la Fundación Daniel y Nina Carasso (FDNC) viene acompañando en los últimos años a través de la convocatoria "Componer los saberes". Las iniciativas que se presentan en esta mesa redonda son una perfecta muestra de ello, pues sus respectivas propuestas desbordan los marcos

habituales de las artes escénicas en direcciones que apuntan hacia la ecología, la creación literaria, la biomedicina, el arte sonoro, el uso alternativo de las tecnologías de comunicación, el diseño industrial... Todo ello atravesado, siempre, por la reflexión -profunda, rigurosa y crítica- sobre los cuerpos, los lenguajes (no solamente artísticos) y otras tecnologías algo más recientes.

Los procesos de acompañamiento que se proponen desde la FDNC -con sus tiempos lentos y sus esfuerzos por construir espacios de escucha y diálogo- intentan "llevar a escena" -esto es, a ese espacio que puede representar a la sociedad, con sus temores e incertidumbres, pero también con sus deseos y esperanzas- acciones capaces de transformarla.

TALLERES

1. Interacción digital entre el cuerpo, el sonido y la luz: sinergias y conexiones algorítmicas

Impartido por Instituto Stocos

Domingo 3 de abril - 12.00 h - Sala Negra

Se ruega puntualidad. Habrá una persona en la puerta de artistas esperando al grupo para acompañarlos a la Sala Negra.

Máximo 12 participantes.

Actividad a partir de los 8 años (los menores de 12 años irán acompañados de 1 adulto que deberá permanecer durante la actividad).

En este taller transdisciplinar, los asistentes trabajarán sobre algunos principios comunes a las artes del movimiento, la música y las artes visuales, buscando una fertilización mutua entre estas disciplinas a través del uso de sistemas interactivos digitales. Experimentaremos con varias tecnologías capaces de expandir la expresividad del movimiento corporal a otras modalidades sensoriales como la acústica y la visual. Entre estos dispositivos está un calzado interactivo sensible a la presión, especialmente diseñado para la obra *Oecumene*.

2. Taller de Realidad Ingrávida

Con la colaboración de MADATAC Imparte: Alfredo Barroso

Domingo 27 de marzo - 12.00 h Centro Coreográfico Canal

Se ruega puntualidad. Habrá una persona en la puerta de artistas esperando al grupo para acompañarlos. Máximo 12 participantes. Edad: a partir de los 16 años

Un taller planteado desde la *performance* y la realidad virtual, en el que los participantes podrán descubrir las técnicas de escaneado 3D y experimentar la ingravidez por medio de un entorno de simulación generado con la herramienta Unreal.

Partiendo de la realidad, se propone a los asistentes al taller autoretratarse tridimensionalmente y conformar con el total de imágenes capturadas un círculo humano dentro de un entorno virtual. Dicha disposición, pretende dotar de un carácter ritualístico, además de simbólico, a la experiencia inmersiva propuesta al grupo, a través de la copia digital de uno mismo. Durante esta fase se muestra el proceso de captura de las imágenes mediante un escaner de mano de muy fácil uso, así como su tratamiento y composición dentro del entorno de simulación. Posteriormente, la acción que se propone a cada participante mediante dispositivos de realidad virtual es la de experimentar el símbolo por medio de las interfaces que proporciona el medio (casco y mandos) y que permiten al usuario manipular los iconos por un espacio tridimensional en el que la gravedad cero hace flotar los objetos.

Alfredo Barroso, PhD en Bellas Artes por la UCM, inicia su actividad artística en el año 1999. En el año 2002 estudia videoarte en el Wimbledon College of Arts y en 2004 presenta su primera videoinstalación en formato expandido. Ha expuesto en ferias como Arco o Estampa y participado en diversos proyectos o exposiciones colectivas como Ten looking for ten, comisariada por Iury Lech para el espacio del Instituto Cervantes en Art Beijin 2013 o ARTEFACT: Chernobyl 33, como parte de una selección de artistas internacionales de MADATAC para un proyecto organizado por el artista y comisario Valery Korshunov durante el año 2019 en la ciudad de Kiev. Recibió el premio a la mejor videoinstalación de videoinstalación durante la X edición del festival de nuevos medios MADATAC. www.barrosoalfredo.com

