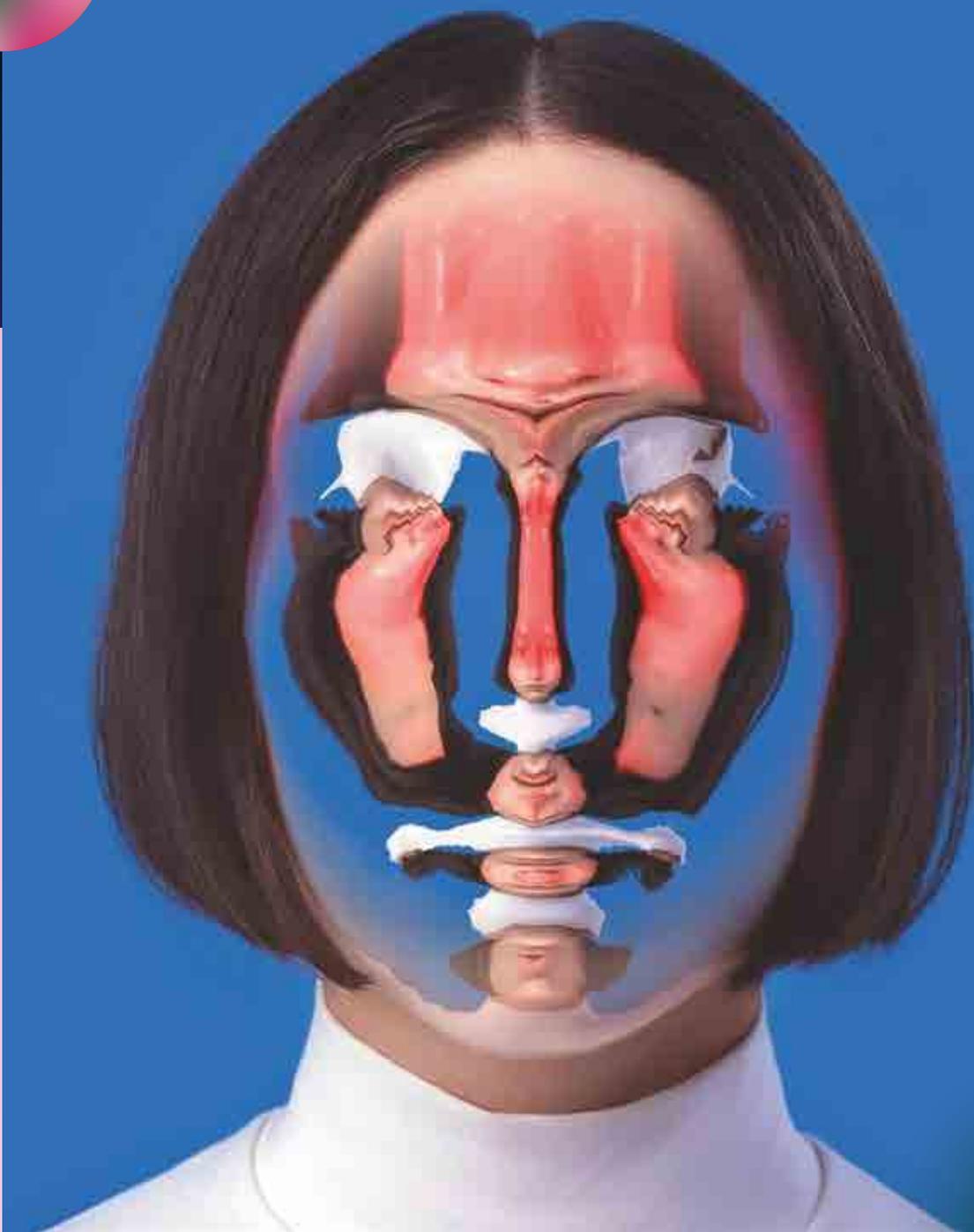


TEATROS del CANAL 2022/2023

Del 23 de marzo al 23 de abril



CANAL
CONNECT



CANAL CONNECT

Con gran satisfacción presentamos esta tercera edición de Canal Connect. Días de Artes, Ciencia y Tecnología; una cita que no ha hecho más que crecer en audiencias cada año y que, podemos decirlo ya con total certidumbre, ha generado un interés notable no solo para la ciudadanía, sino también para los creadores y estudiosos nacionales e internacionales, cada vez más pendientes de esta fecha y de las propuestas que acogemos.

Este año, con la inclusión de un estreno mundial, una arriesgadísima improvisación con Inteligencia Artificial en 3D a cargo del danés Mikael Fock, y varios estrenos nacionales de espectáculos de vanguardia provenientes de Japón, Noruega, Francia y Suiza, todos sorprendentes en sus apuestas y revolucionarios en sus estéticas, completamos el sueño que tuvimos hace tres años, cuando nos lanzamos a elaborar una cita estable que realmente pusiera a Madrid en el mapa como centro de atracción y desarrollo de las últimas tendencias en investigación escénica. Tendencias que pasan por el necesario vínculo entre las Artes, la Ciencia y la Tecnología: porque son las tres herramientas fundamentales que están dibujando nuestro mundo presente y lanzándolo hacia el futuro. Un futuro que llega más rápido hoy de lo que jamás hubiéramos pensado, y por eso es tan importante que tratemos de comprender, analizar con sentido crítico, difundirlo a la ciudadanía y disfrutarlo. En esa lucha permanente entre las contrarias visiones utópicas y apocalípticas sobre lo que nos traerán los tiempos venideros, creo que nuestra mayor responsabilidad es ofrecer una lectura objetiva y equidistante: difundir la realidad de la nueva cultura y de la sociedad que está construyendo sin alarmismo ni miedo, sino con talante abierto a la comprensión y también a la belleza de las formas artísticas de nueva creación. El futuro nos atrapará, hagamos lo que hagamos: mucho mejor si somos capaces de anticipar nuestra visión y acostumbrarnos a los cambios que sin duda ocurrirán.

En el mundo de las artes, como en el de la ciencia, el ser humano es siempre el destinatario de todo lo que se idea. Es el motivo y la razón que mueve tanto a la creación como a la investigación. Nosotros nos sumamos con una posición claramente divulgadora, pero también buscando la unión entre el rigor de los discursos planteados y la fuerza y belleza de sus estéticas. Nuestra programación este año lo logra plenamente, y además traza inauditas líneas entre el pasado y el futuro de las artes.

También en esta edición contaremos con una nueva exposición a cargo del comisario internacional Charles Carcopino, que nos traerá en su Máquina Orgánica todo aquello que ahora está transformando una de las ciencias de mayor progreso en la actualidad, aparte de ser la más vinculada a la vida: la biología, en sus ramificaciones de la genética, la biotecnología, la biodinámica, la biorrobótica y sus aplicaciones

biomédicas, pero también ecológicas y ambientales. Es una exposición para ilustrar en qué momento estamos, cuando la frontera de lo mecánico y lo artificial comienza a desdibujarse en relación a la frontera de lo orgánico y lo vivo. Una revolución de posibilidades sorprendentes que presentamos a través de una serie de piezas de grandes artistas del momento, en una gran muestra también integradora y en paridad. Las mujeres han desembarcado en el mundo de la ciencia y la tecnología como nunca antes, y esto también se demuestra en las artes, con jóvenes de prestigiosas carreras internacionales como la iraní Yosra Mojtahedi, la española María Castellanos Vicente o la brasileña Anaisa Franco, entre muchas otras. Ellas y sus no menos prestigiosos compañeros llevarán a los madrileños por un recorrido de descubrimientos inauditos, de una belleza e inteligencia tan revolucionarias como sus propias temáticas.

Solo me queda pedir a ese público madrileño, tan generoso en su dedicación y tan riguroso en sus gustos, que nos acompañe un año más y disfrute de este festín de futuro en movimiento, de artes vivas que recogen los últimos adelantos humanos. Sabemos que lo disfrutarán y que servirá para abrir aún más sus mentes, siempre agradecidas y dispuestas a dejarse fascinar.

Blanca Li

Directora artística de Teatros del Canal

ÍNDICE

- 10 NONOTAK**
Shiro
Sala Verde / 24 de marzo
- 12 MIKAEL FOCK**
SH4DOW - who is master who is Shadow?
Sala Negra / 24, 25 y 26 de marzo
- 14 CYRIL TESTE / COLLECTIF MxM**
LA MOUETTE (La gaviota), basado en la obra de A. Chéjov
Sala Roja / 29 y 30 de marzo
- 16 VERDENSTEATRET**
Trust me tomorrow
Sala Negra / 30 y 31 de marzo
- 18 COMPAGNIE SAM-HESTER / PERRINE VALLI**
Cloud
Sala Verde / 1 y 2 de abril
- 21 Exposición MÁQUINA ORGÁNICA**
Artistas (por orden alfabético)
- 71 Mesas redondas y taller**

NONOTAK Shiro

Música electrónica y visuales
Estreno en la Comunidad de Madrid

Países: Francia - Japón
Duración: 45' (sin intermedio)

Uso de luces estroboscópicas

Creación: 2016

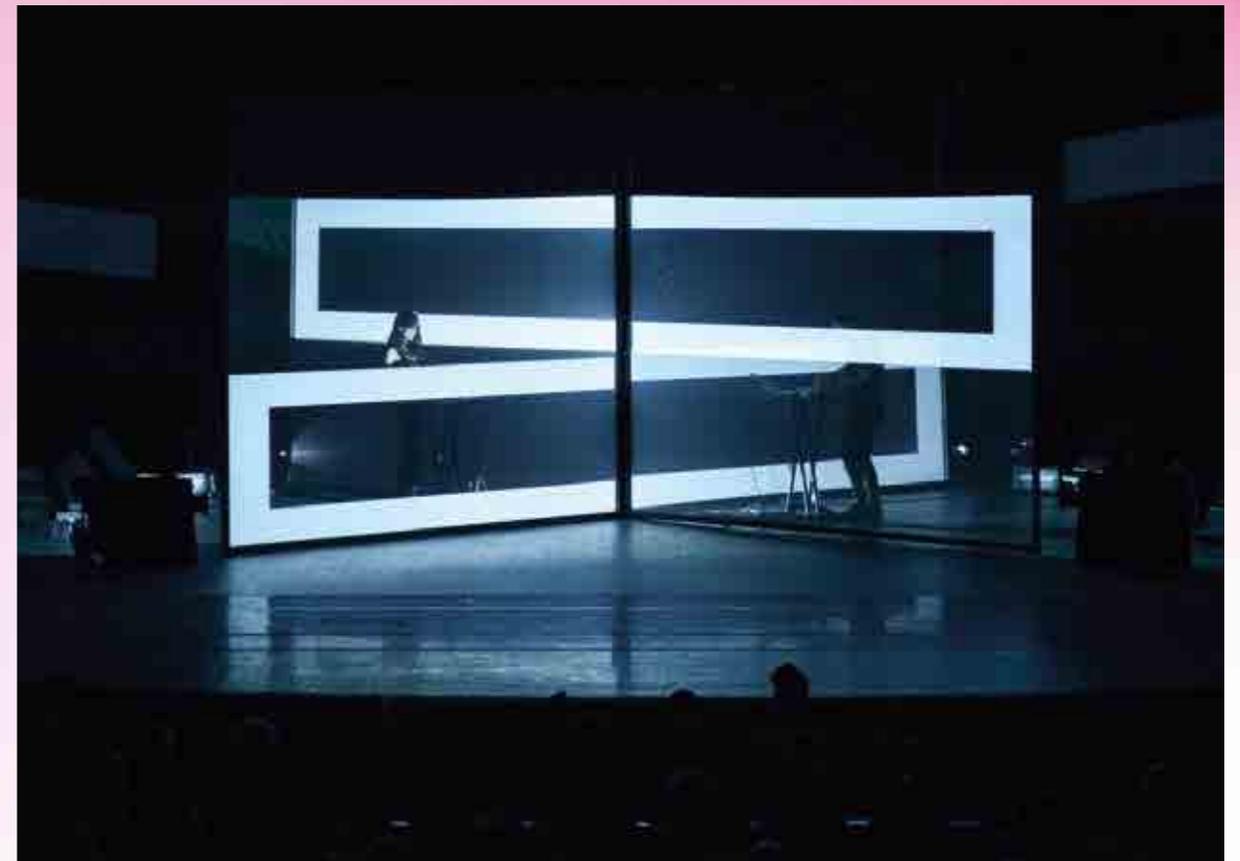
Noemí Schipfer, *visuales*
Takami Nakamoto, *música*
Producción: Nonotak Studio

Sala Verde

24 de marzo - 21.00 h
15€ / 12€ / 9€

NONOTAK es el proyecto colaborativo de la ilustradora francesa Noemi Schipfer y el arquitecto y músico japonés Takami Nakamoto, inspirados por la arquitectura minimalista y el arte óptico. Su especialidad es la creación de entornos inmersivos en el ámbito de la instalación y la *performance*. Jugando con la luz y el sonido, crean piezas donde se combina un particular uso del espacio y la arquitectura, y la creación de estructuras geométricas en movimiento, creando obras etéreas, inmersivas, y entornos oníricos. Han trabajado y experimentado en el campo de la arquitectura, música, arte digital, escenografía, teatro, cine, danza, diseño y moda.

Han sido comisionados por Mapping Festival (Ginebra), EM15 ELEKTRA / MUTEK (Montreal), La Nuit Blanche (París), Roppongi Art Night (Tokio), Axxess Art Gallery (Nueva York), Stereolux (Nantes), Lunchmeat Festival (Praga), KIKK Festival (Bélgica) o Sonar (Barcelona) y exhibido en numerosas instituciones artísticas alrededor del mundo como la Tate Modern de Londres, Multimedia Art Museum Moscow, L'Opera de Lyon, Bâtiment d'Art Contemporain de Genève, Theatre de NEW Vorst, La Fabrique, Pavillon Carré de Baudouin, Le Générateur o el Centre Georges Pompidou. En 2016 aparecieron dentro de la lista "30 under 30" de la revista *Forbes* en la sección de "Arte y Diseño". Noemi y Takami confunden lo virtual y lo real, creando un universo de sonido interactivo y ligera metamorfosis que envuelve no solo a los artistas, sino también al público, generando una experiencia sensorial y visual única.



FOTOGRAFÍAS:
©ARNAUD DEPREZ

MIKAEL FOCK SH4DOW—who is master who is Shadow?

Improvisación-performance de IA en 3D
Estreno en España

País: Dinamarca
Idioma: inglés
(con subtítulos en español)
Duración: 1 h aprox.

Uso de luces estroboscópicas

Director y productor: Mikael Fock
Artista de IA:
Cecilie Waagner Falkenstrøm
Artista visual 3D:
Carl Emil Carlsen / Sixth Sensor
Artista sonoro: Yann Coppier
Actuación e improvisación con la IA:
Luise Kirsten Skov
Concepto y texto: Mikael Fock
Diseño de iluminación: Vertigo
Mikael Fock Production
Patrocinadores:
The Danish Arts Foundation



Sala Negra

24 de marzo - 20.00 h
25 de marzo - 18.00 y 20.30 h
26 de marzo - 12.00 y 17.00 h
9 €

SH4DOW, de Eu-Ai Lab, es la primera producción de artes escénicas protagonizada por una criatura de inteligencia artificial. Esta obra se representa en la 4D Box, un escenario teatral capaz de crear ilusiones de realidad mixta en la que objetos virtuales en 3D son capaces de interactuar con los actores. El personaje de IA es una red neuronal que va cambiando de forma y, poco a poco, tomando el control del universo.

En la obra SH4DOW, cuyo título juega con la palabra *shadow*, o sombra, el director Mikael Fock asocia la relación entre humanos y máquinas con la del sabio y su sombra en el cuento homónimo de Hans Christian Andersen. El tema principal es el encuentro de la persona con su sombra, su yo virtual, que se representan en las inteligencias artificiales que se alimentan de datos.

La obra es un viaje al corazón de una creación de inteligencia artificial, en la que se produce un intercambio no reconocido de emociones y datos entre humanos y máquinas.

La representación es una experiencia 3D inmersiva liderada en directo por la criatura de IA, que crea un universo 3D de sonido, iluminación y representación visual.



FOTOGRAFÍAS:
©4D BOX

CYRIL TESTE / COLLECTIF MxM

LA MOUETTE (La gaviota)

basado en la obra de A. Chéjov

Teatro

Estreno en España

Sala Roja

29 de marzo - 20.00 h

30 de marzo - 20.30 h

9 €

LA MOUETTE es una comedia, escrita por Chéjov. Una comedia en la que, sin embargo, la muerte golpea como un rayo, y que termina con estas palabras: “Konstantin acaba de suicidarse”.

Anunciada instantes antes de la caída del telón, la muerte de Treplev vendrá seguida únicamente de silencio, y estará rodeada de misterio. Se podría decir que muere por haber perdido definitivamente a Nina, o por no haber conseguido convertirse en el artista con el que soñaba ser. O por una tercera hipótesis que formulo, que no excluye ni la primera ni la segunda.

Sin duda alguna, nunca había entendido tan bien las ganas locas de vivir, de amar o de hacer teatro a las que se alude en LA MOUETTE. Vivir hasta el final de los finales, amar hasta la desesperanza, actuar, aunque sea poco, aunque sea mal: eso es esta obra. Una “comedia”, como la llama Chéjov, que ciertamente transmite valentía, pero también unas enormes ganas de llorar. Ha llegado el momento de sumergirse en ella. Sí, sumergirse, como cuando nos tiramos al agua. Con la única certeza de que el momento es ahora, y con los únicos objetivos de descubrir y compartir sus secretos.

Cyril Teste, octubre 2020

País: Francia

Idioma: francés

(con subtítulos en español)

Duración: 2 h (sin intermedio)

Con: Vincent Berger, Olivia Corsini, Katia Ferreira, Mathias Labelle, Liza Lapert, Xavier Maly, Pierre Timaitre, Gérald Weingand • **Puesta en escena:** Cyril Teste / Colectivo MxM • **Colaboración artística:** Marion Pellissier y Christophe Gaultier • **Dramaturgia:** Leila Adham • **Traducción:** Olivier Cadiot • **Escenografía:** Valérie Grall • **Iluminación:** Julien Boizard • **Creación video:** Mehdi Toutain-Lopez • **Imágenes originales:** Nicolas Doremus y Christophe Gaultier • **Creación de videos generados por ordenador:** Hugo Arcier • **Música original:** Nihil Bordures • **Ingeniería de sonido:** Thibault Lamy • **Vestuario:** Katia Ferreira asistida por Coline Dervieux • **Dirección técnica:** Julien Boizard • **Regiduría:** Simon André • **Administración, producción y difusión:** Anaïs Cartier, Florence Bourgeon y Ludvine Rhein • Algunos videos de Hugo Arcier provienen de *De rerum natura* • El decorado ha sido fabricado por Artom Atelier • Las imágenes se montan y distribuyen con el servidor multimedia Smode.

Producción: Collectif MxM • Con la Fundación de empresa Hermès en el marco de su programa New Settings

Coproducción: Bonlieu Scène nationale Annecy – Théâtre du Nord CDN de Lille Tourcoing Hauts-de-France – Printemps des Comédiens, Montpellier – TAP-Théâtre Auditorium de Poitiers – Espace des Arts Scène nationale de Chalon sur Saône – Théâtre de Saint-Quentin-en-Yvelines-Scène Nationale – Comédie de Valence, Centre dramatique national Drôme Ardèche – Malraux Scène nationale Chambéry-Savoie – Le Grand T, Théâtre de Loire-Atlantique – Théâtre Sénart-Scène nationale – Célestins, Théâtre de Lyon – Scène Nationale d’Albi – Le Parvis Scène nationale Tarbes Pyrénées – Théâtre Vidy Lausanne – CDN Orléans Centre-Val de Loire – La Coursive, Scène nationale La Rochelle

En memoria de Hervé Blanc.

El Colectivo MxM es un artista asociado a la Bonlieu Scène Nationale Annecy, al Théâtre du Nord CDN de Lille Tourcoing Hauts-de-France, y que cuenta con el apoyo de la Dirección general de asuntos culturales de Ile-de-France – Ministerio de cultura y comunicación y la región de Ile-de-France.

Cyril Teste, Julien Boizard, Nihil Bordures son miembros de la cantera Espace des Arts.

Cyril Teste es miembro de l’Ensemble artistique de La Comédie de Valence, Centre dramatique national Drôme-Ardèche.



VERDENSTEATRET

Trust me tomorrow

Performance

Estreno en España

Sala Negra

30 de marzo - 19.30 h

31 de marzo - 20.00 h

9 €

Jugando tanto con la ausencia total de luz como con el exceso, *Trust me tomorrow* te sume en la ceguera más absoluta. Zambullirse en la oscuridad puede ser una suerte de invitación a reflexionar, imitar, desear. Atraídos por la necesidad de hacer visible el movimiento, el interior cristalino y brillante del ojo y la oscuridad del interior de la cámara aprenden de forma análoga.

Una composición etérea que te lleva desde una tranquilidad elegante e introspectiva hasta una turbación agitada y confusa; una secuencia de acontecimientos encerrados en una habitación en calma que propone un tiempo alternativo.

Trust me tomorrow se descubre como una experiencia sensorial y refractada que ocurre en el espacio intermedio entre el ahora y lo que recuerda la memoria. Indaga en la (im)posibilidad de entendernos con el otro genuinamente; habla sobre la conciencia de uno mismo, sobre el inconsciente y sobre las conciencias de los que nos rodean. Es la búsqueda de un camino, de una guía, de algo que nos oriente en la oscuridad en la que caminamos a tientas en este mundo que se mueve en círculos.

País: Noruega

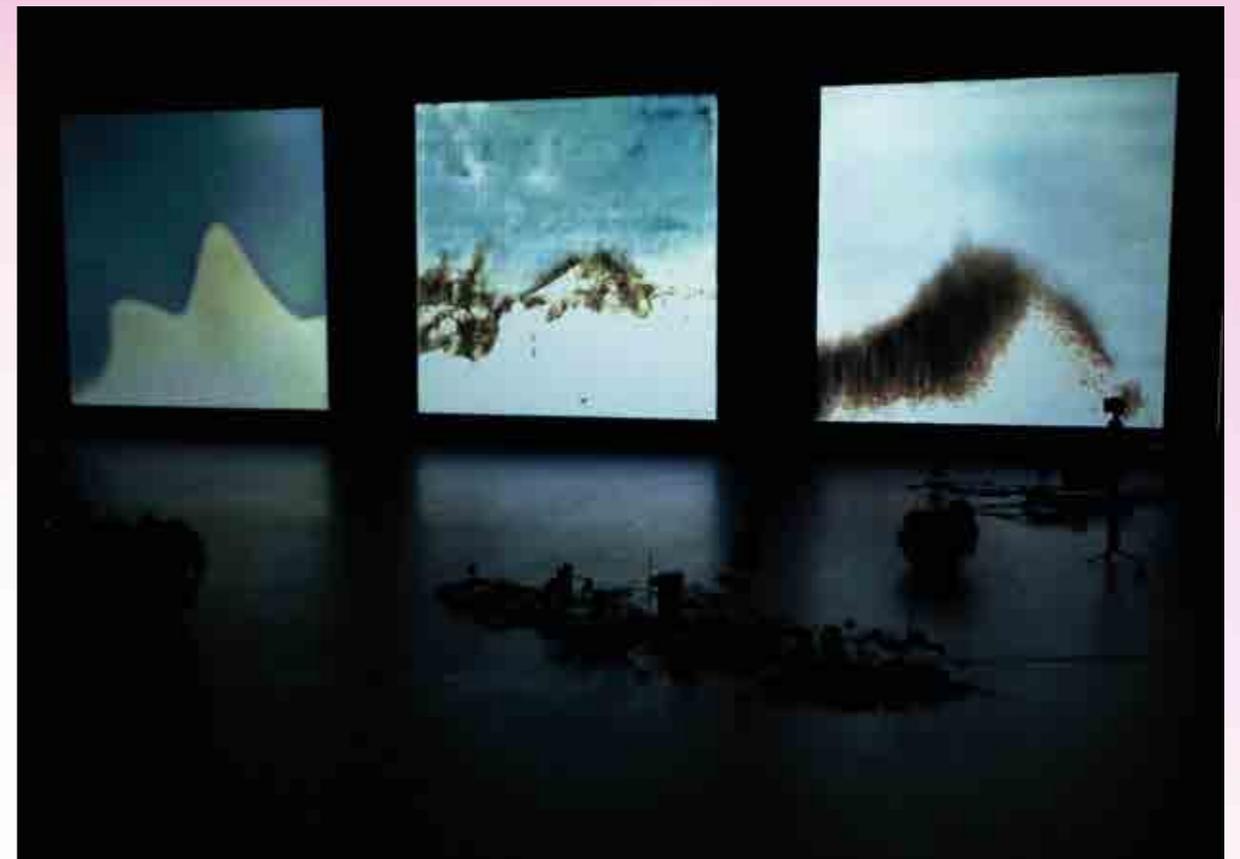
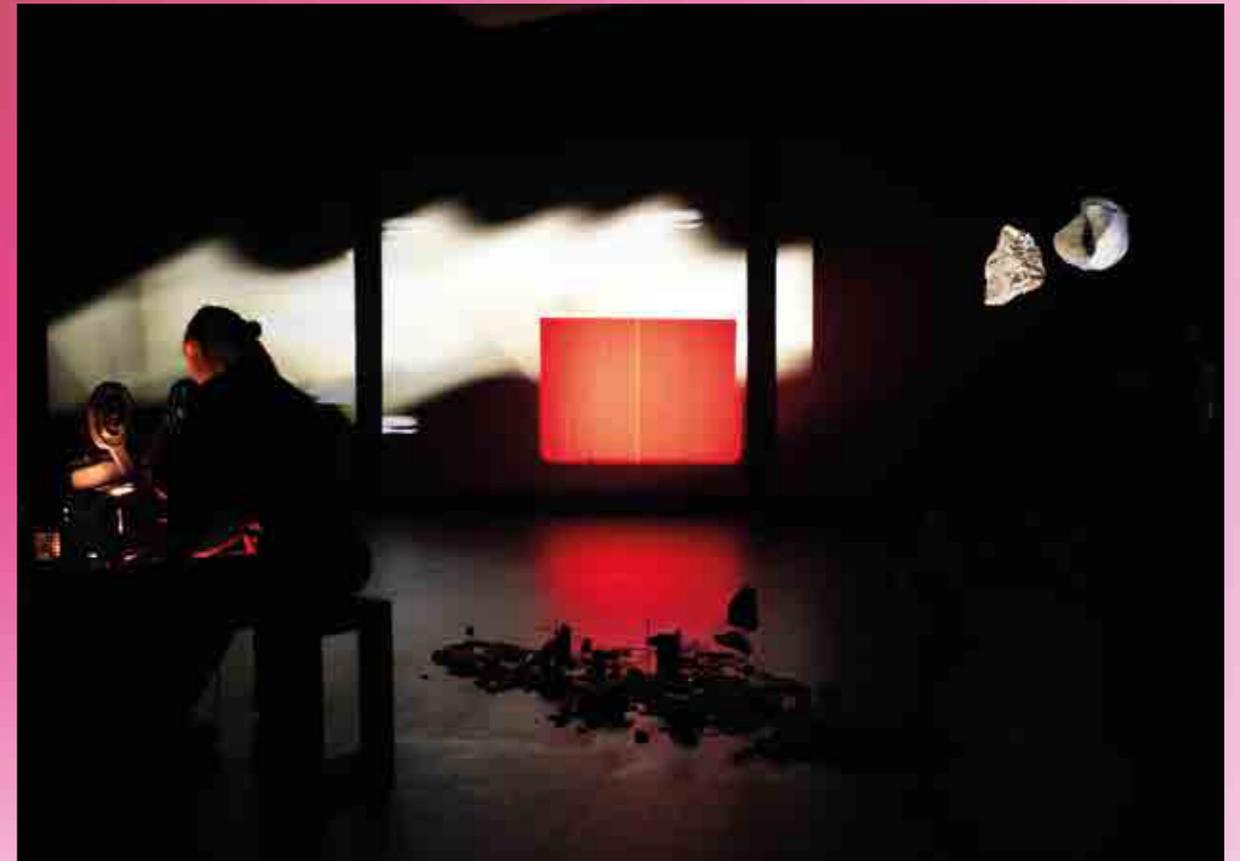
Duración: 1 h (sin intermedio)

Uso de luces parpadeantes

Creado por y con la participación de: Ali Djabbar, Asle Nilsen, Espen Sommer Eide, Janne Kruse, Laurent Ravot, Magnus Bugge, Martin Taxt, Niklas Adam y Torgrim Torve

Agradecimientos a: Andrea Bakketun, Bálint Laczkó, Icaro Zorbar y Piotr Pajchel

Producido por Verdensteatret con la colaboración de Ultima - Oslo International Music Festival, Black Box Teater, Oslo y Rosendal Teater, Trondheim
Con el apoyo de: Arts Council Norway y el Ministerio de Cultura



COMPAGNIE SAM-HESTER / PERRINE VALLI Cloud

Danza

Sala Verde

1 de abril - 20.30 h
2 de abril - 18.00 h
9 €

“Un niño es un rebelde”, Simone de Beauvoir

La juventud cibermoderna ha traído consigo grandes cambios en todos los ámbitos: la enseñanza, la creación, la comunicación, los negocios, las relaciones... ¿Cómo nos adaptamos a sus expectativas y nuevas perspectivas del mundo? ¿Cómo les transmitimos valores? ¿Cómo les inspiramos? ¿Cómo aprendemos de ellos? La realidad virtual y la realidad se solapan ahora tanto que conforman nuestro mundo y nuestra forma de entenderlo, disfrutarlo y transformarlo. Absorbidos en una virtualidad epistolar, vivimos, nos desarrollamos y nos movemos en un mundo inmaterial. Vivimos en un ciber mundo borroso y translúcido, medio tangible, medio abstracto, medio aquí, medio allí, como si viviéramos en un paisaje y en un cuadro de ese paisaje al mismo tiempo.

“¿Nuestros cuerpos son más felices aquí o allí?”; es una pregunta que buenamente nos podríamos hacer, ya que nuestra presencia es doble. Transformamos nuestra vida cotidiana en una saga ilustrada e inmaterial. Desrealizamos nuestra existencia para compartirla mejor. Minimizamos el tiempo que pasamos en el mundo real con demasiadas preocupaciones virtuales, amigos virtuales y asuntos virtuales. Basta con echar un vistazo a nuestros cuerpos: nuestras posturas son idénticas, ya que todos estamos encorvados, obsesionados con nuestras pantallas.

País: Suiza
Duración: 1 h

Creación: 2019
Coreografía: Perrine Valli
Intérpretes: Paul Herzfeld, Evita Pitara, Sasha Gravat-Harsch, Armand Deladoëy
Participación: una veintena de niños - en asociación con el lugar de acogida
Música: Eric Linder / Polar
Texto: Fabrice Melquiot
Luces: Laurent Schaer en colaboración con Charlotte Curchod
Vestuario: Kata Tóth
Asistentes: Iona D'Annunzio, Fabio Bergamaschi
Promoción: Gabor Varga – BravoBravo
Administración: Laure Chapel – Pâquis Production
Producción: Association Sam-Hester / Arte Libera
Coproducción: Théâtre Forum Meyrin, Dôme Théâtre (Albertville), CDCN Le Gymnase (Roubaix), Reso – Dance Network Switzerland en el contexto de Fonds Jeune Public

Estrenado en L'Octogone Théâtre de Pully en el marco del festival 'Les Printemps de Sévelin'

Residencias: CDCN Le Gymnase (Roubaix), La maison des compagnies (Meyrin), Dôme Théâtre (Albertville), Scenario Pubblico (Catania), ADC studios (Geneva)

Patrocinio: Pro Helvetia – Swiss Arts Council, Loterie romande, Juchum Foundation, Stanley Thomas Johnson Foundation, Ernst Göhner Foundation, City of Rolle, La Vaudoise Assurances, Region of Nyon

Fotografía: Seth / Charlotte Curchod (fotos del ensayo)

FOTOGRAFÍAS:
©GREGORY BATARDON



MÁQUINA ORGÁNICA

Exposición



CANAL
CONNECT

El progreso científico está transformando nuestra concepción fundamental y epistemológica de la vida.

Numerosos descubrimientos, como la secuenciación y manipulación del ADN a través del editor genético (CRISPR/Case9), la creación de órganos artificiales y los exobots han permitido ir integrando cada vez más artificios y tecnología incluso dentro de nuestra propia piel.

Además, el desarrollo de la inteligencia artificial y el aprendizaje profundo, así como el uso generalizado de múltiples formas de algoritmos, están estimulando fuertemente el proceso de autonomía de las máquinas. Como consecuencia, las fronteras que las separaban de lo vivo son cada vez más difusas y nuestra relación con la tecnología es cada vez más visceral.

Si las máquinas llegan a fascinarnos y transformarnos hasta un punto en el que la vida queda intrínsecamente ligada a la tecnología y sus desarrollos, lo están haciendo de la forma más extraña y peligrosa. Como resultado del desarrollo y del Antropoceno, las tecnologías están a punto de transformar el libro de la vida y perturbar irreversiblemente el orden de esta. Ahora ya la cuestión no es saber qué vamos a hacer, la cuestión es ontológica, se refiere al ser y al futuro planetario de la vida. La angustia existencial se acelera a medida que la excitación generada por los avances tecnológicos en el campo de la vida ha convertido literalmente la realidad en ciencia ficción.

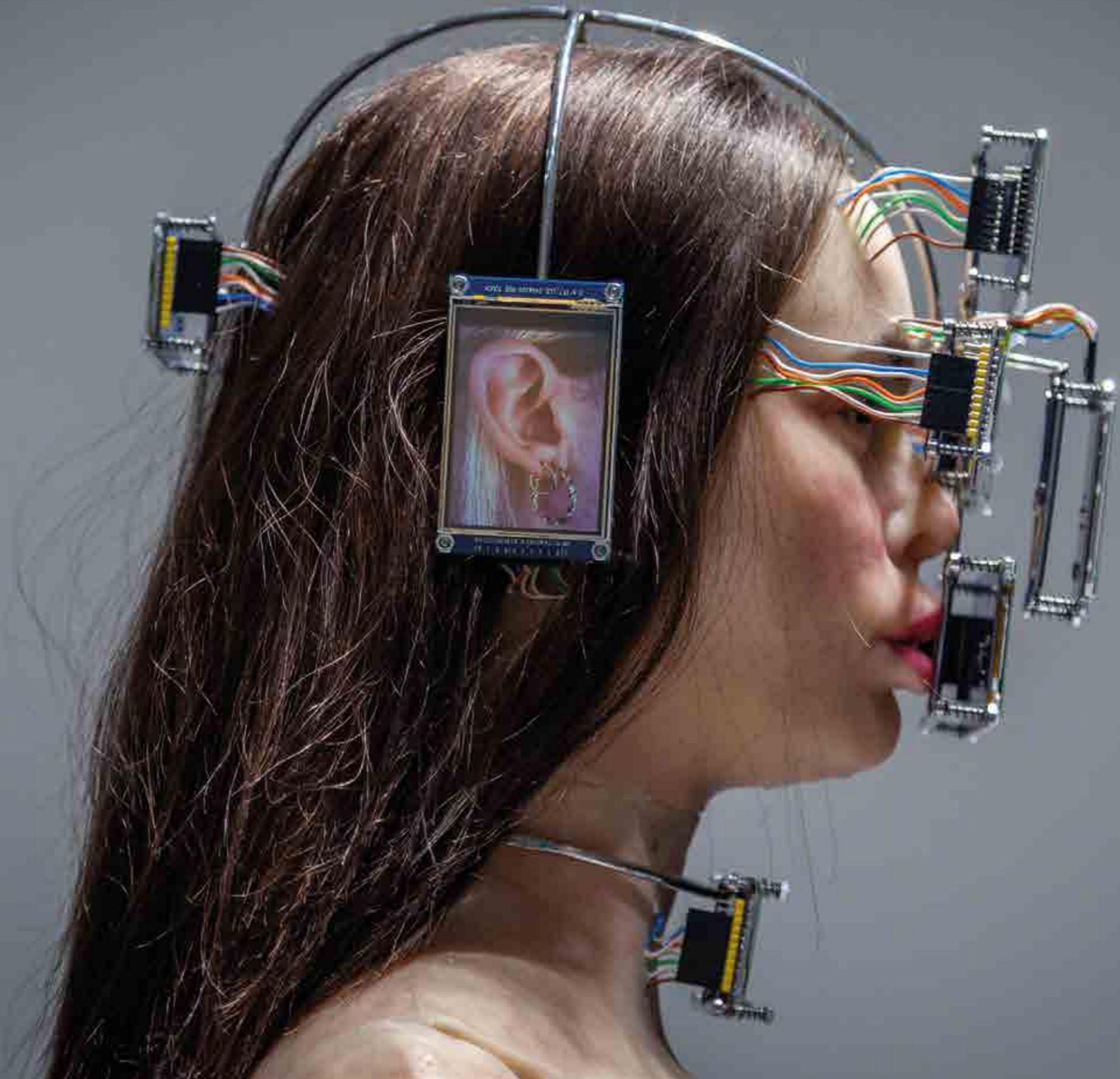
Tal y como se desarrolla el pensamiento transhumanista, el futuro de la humanidad no se puede dissociar de la evolución tecnológica que se fusiona con nuestro cuerpo y lo trastoca todo, hasta el punto de cuestionar el origen mismo de la vida.

Las máquinas orgánicas transforman, reparan y aumentan lo vivo, mientras que las que tienen inteligencia artificial se vuelven autónomas hasta el punto de convertirse en la primera potencia capaz de organizar y gestionar el flujo de información entre humanos.

Un delirio demiúrgico hecho realidad ha dado vida a la máquina de una forma orgánica que la hace indistinguible de lo humano. El corazón palpitante de nuestra sociedad es tecnológico, y este nuevo tipo de creación da vida a máquinas animadas y orgánicas a través de un juego de transformaciones corporales que redefinen los límites conocidos de lo vivo.

Canal Connect continúa este año explorando la tecnología y su evolución a través de este tema. Siendo la tercera edición de esta serie de exposiciones dedicadas a las máquinas, *Máquina Orgánica* es una invitación a viajar al corazón de la tecnología y a las fronteras de lo vivo.

Charles Carcopino
Comisario de la exposición



**Del 23 de marzo
al 23 de abril**

Horarios visitas

DE MARTES
A VIERNES
De 17.00 a 21.00 h

SÁBADOS
De 11.00 a 14.00 h
y de 17.00 a 21.00 h

DOMINGOS
De 11.00 a 14.00 h
y 17.00 a 20.00 h

Precio: 3 €

Entrada gratuita para todos los espectadores que presenten la entrada de cualquier espectáculo de CANAL CONNECT u otro espectáculo de esta temporada.

INES ALPHA JOHANNA JASKOWSKA Augmented Reflections

Instalación de realidad aumentada
diseñada por Hyper Studio

País: Francia

Creación y diseño: Hyper Studio
Instalación compuesta
por 14 pantallas

Años de producción Ines Alpha:

HYBR-ID 2021
Reflection 2021
Oyster Moisture 2019
ALPHA MWORKS 2021
☾HERWORLDY 2021
Creator Issue 2022
Holoctopus 2020



Sala Verde / vestíbulo planta 0

Los filtros de realidad aumentada se han convertido en un campo de exploración artística tan popular como creativo.

El diseño de máscaras digitales generadas en tiempo real y legibles desde varias aplicaciones móviles, como Snapchat, se ha convertido en un sector muy prolífico en el que han surgido nuevos talentos. Estos artistas trabajan tanto en el mundo del arte y la cultura como en los campos de la publicidad y el lujo. Para la exposición Máquina Orgánica reunimos a dos de estas artistas en una instalación creada por Hyper Studio: Ines Alpha y Johanna Jakowska.

Sus creaciones no parten de una hoja en blanco, sino de los rostros de los visitantes sobre los que se aplican como si fuera un maquillaje 3D.

Las caras de los visitantes se transforman, invadidas por extensiones florales, prótesis orgánicas o materiales vivos... Estos espejos son como puertas abiertas que cuestionan nuestras nuevas identidades, transformadas por la tecnología.

RALF BAECKER

Floating Codes

[Códigos flotantes]

Instalación de luz y sonido para site-specific

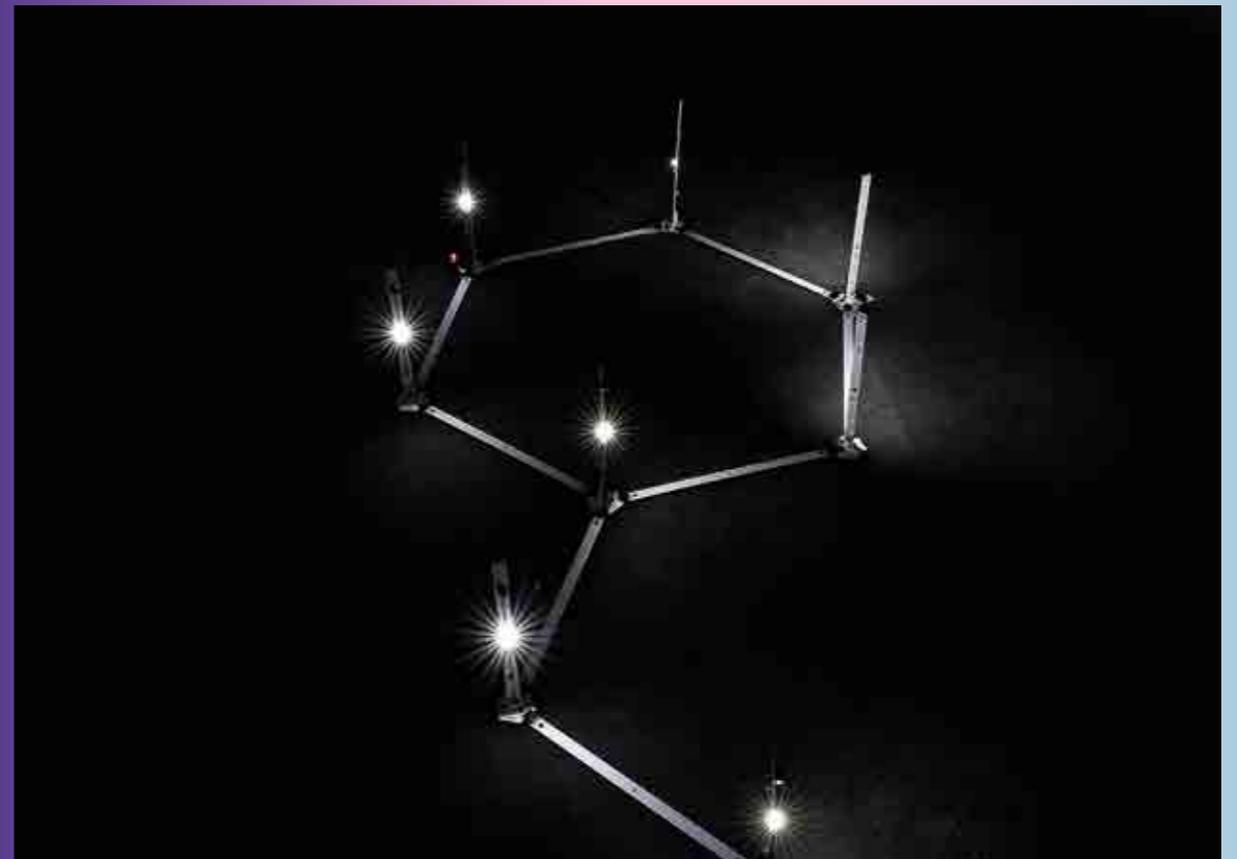
País: Alemania
Año de producción: 2022

Producción: Studio Ralf Baecker
Asistentes de producción:
Timo Johannes, Juan Luque
Valbuena y Felix Figus

Centro Coreográfico Canal / Estudio 3

Floating Codes es una instalación de luz y sonido específica para un lugar que representa el funcionamiento interno y la estética oculta de las redes neuronales artificiales, los componentes fundamentales de los sistemas de aprendizaje automático. El propio espacio expositivo se convierte en una red neuronal abierta que procesa información, su entorno en constante alternancia (por ejemplo, el ciclo día-noche), incluida la presencia de los visitantes. La red consta de 250 neuronas artificiales personalizadas (perceptrones) dispuestas en una cuadrícula topológica hexagonal. Estas neuronas son capaces de registrar estímulos luminosos y reaccionar enviando pulsos de luz para comunicarse con otras neuronas del espacio. Las señales se repiten, mutan, se retroalimentan y se anulan a sí mismas, dando lugar a una compleja y continua alteración de los movimientos visuales y acústicos. La instalación sitúa a los visitantes en el centro del diálogo computacional de la red neuronal.

FOTOGRAFÍAS:
©RALF BAECKER



FRANCE CADET

Demain les robots [Mañana los robots]

Videoinstalación con pantallas secretas

País: Francia
Año de producción: 2019

Coproducción: Gamerz

Centro Coreográfico Canal / Estudio 2

Robots bebés en gestación...

A través de esta colección de vientres artificiales, similares a los de Matrix, en los que crecen robots bebés, la artista France Cadet se pregunta por un posible futuro en el que las máquinas sean capaces de reproducirse por sí solas, ¡sin seres humanos!

No cabe duda de que el futuro parece pertenecer a los robots y a la inteligencia artificial, pero ¿tendrán los humanos un lugar en este mundo?

El día de mañana, ¿nos convertiremos todos en robots?

¿Tendremos que fusionarnos necesariamente con la máquina para no ser superados, como afirman algunos de los transhumanistas más acérrimos? En última instancia, ¿podría la mente existir sola en la máquina?

Los recientes avances en clonación reproductiva, asociados a la llegada de los primeros úteros artificiales para humanos, podrían permitir pronto la ectogénesis (embarazo fuera del cuerpo) imaginada por Aldous Huxley en su *Un mundo feliz*. Es probable que la reproducción humana se deshaga del cuerpo biológico.

Cápsulas orgánicas de estilo Cronenberg, lupas y gafas equipadas con filtros polarizadores permiten al público vislumbrar este futuro a través del espejo. El sonido del latido del corazón del bebé en el útero resuena en la sala acompañado del sonido de pequeñas burbujas en el agua.



MARÍA CASTELLANOS VICENTE

Unexpected Ecosystems

Instalación viva

Países: Noruega / España
Año de producción: 2022

Desarrollo de sistemas técnicos:
Alberto Valverde

Unexpected Ecosystems es un proyecto realizado con la Beca Leonardo a Investigadores y Creadores Culturales 2020 de la Fundación BBVA.

Desarrollado en el marco del proyecto FeLT- Futures of Living Technologies-Oslo Metropolitan University. Noruega



Sala Roja / vestíbulo planta 1

Unexpected Ecosystems es una instalación que explora la interacción entre plantas y máquinas blandas mediante el uso de la Inteligencia Artificial. La inteligencia de las plantas y la IA cohabitan en la instalación, aprendiendo juntas y creando colaboraciones inesperadas entre ambos seres. Las máquinas, alimentadas por los datos de electrofisiología de las plantas, aprenden de la actividad eléctrica de las plantas y gracias a una IA evolucionan cada día. Las plantas también aprenden de su entorno y de su relación con las máquinas. Otra IA global sincroniza todas las máquinas blandas de la instalación, lo que significa que lo que una máquina descubre, las demás también lo aprenden.

La obra se formaliza en una instalación compuesta por tres pequeños invernaderos, donde conviven máquinas y plantas. La idea es evitar la interacción humana con las plantas y observar cómo las plantas y las máquinas evolucionan juntas a lo largo del tiempo.

filip cusic pi(x)el

Escultura, performance vídeo, 3D vídeo

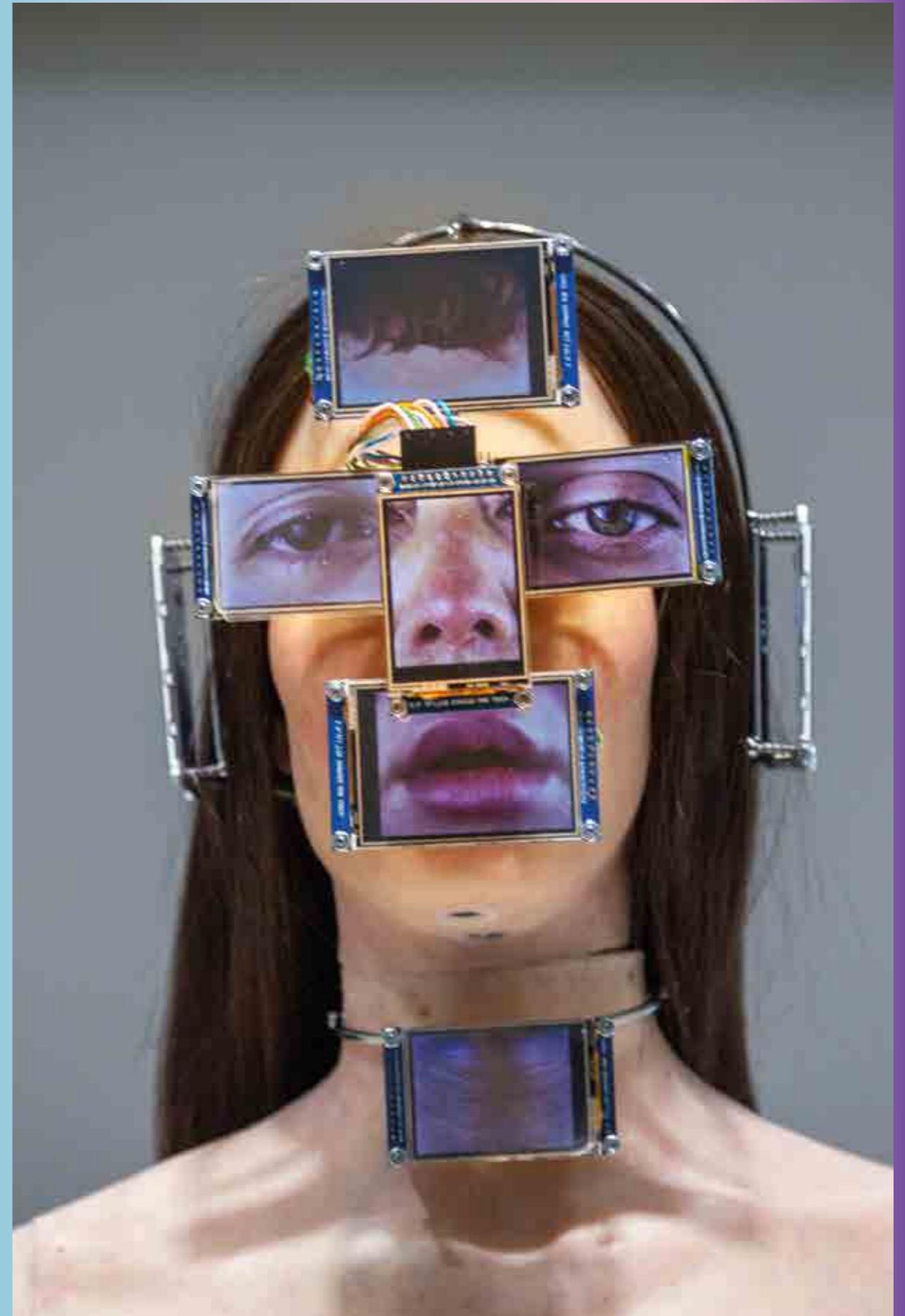
País: España
Año de producción: 2022

Centro Coreográfico Canal / Estudio 6

Una escultura hiperrealista, inmóvil en un pedestal rectangular, viste un traje de pantallas digitales. Situadas estratégicamente sobre rasgos como la boca, los ojos o los genitales, cada pantalla es un tesoro de imágenes de partes del cuerpo filmadas a partir de un variado elenco de modelos. Con solo pasar el dedo, el espectador puede modificar estas imágenes, utilizando el traje para dar forma a un nuevo cuerpo que trasciende a la edad o el género.

Si eliminamos la letra entre paréntesis, nos queda “piel” que es el objeto de observación de la obra a través del prisma de las pantallas. El artista presenta la instalación y desarrollo de la obra en una *performance* filmada. También se confrontará con su modelo 3D en vídeo.

FOTOGRAFÍA:
filip cusic © COURTESY OF ONKAOS



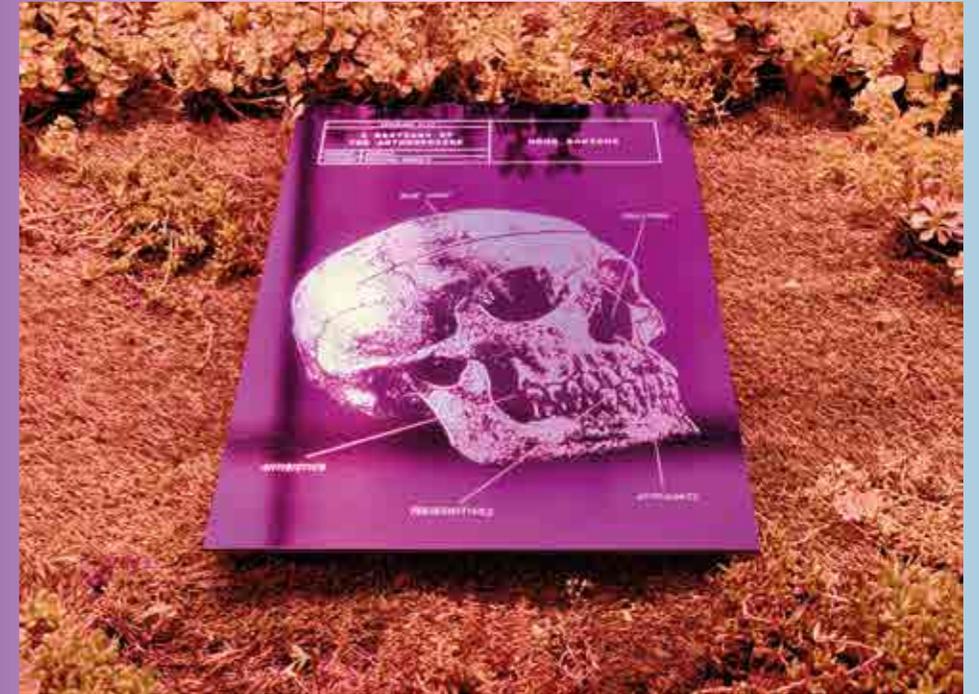
DISNOVATION

A Bestiary of the Anthropocene [Un Bestiario del Antropoceno]

Instalación gráfica de gran tamaño

***País:* Francia**
***Año de producción:* 2021**

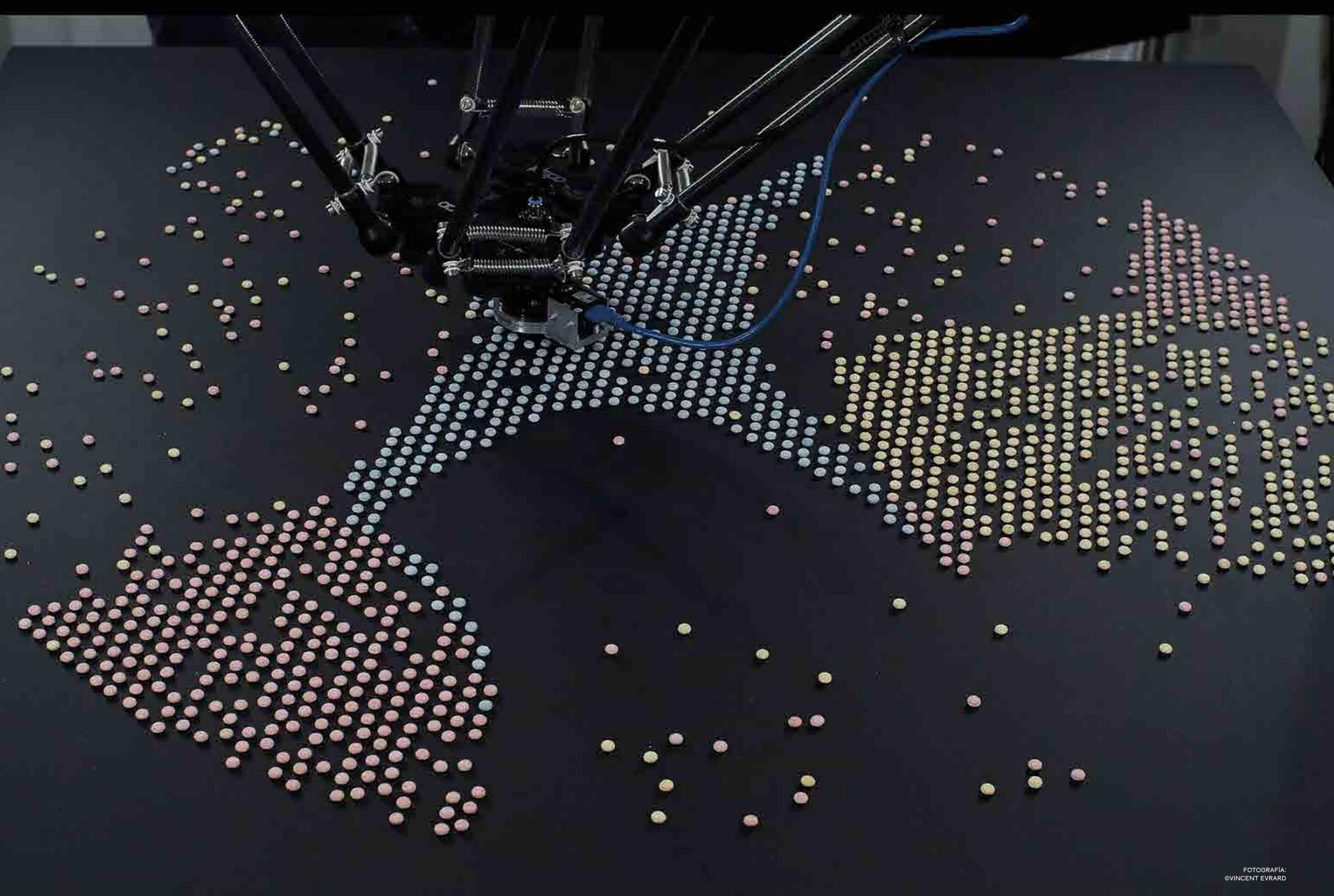
A Bestiary of the Anthropocene:
DISNOVATION.ORG
& Nicolas Nova
Ilustraciones: Maria Roszkowska
Editorial: Onomatopee
Formato: 256 páginas, tapa blanda,
148x210 mm, tinta plateada sobre
papel ultranegro



Sala Roja / pasillo planta 0

Un Bestiario del Antropoceno incluye: más de 100 *collages* originales e ilustraciones puntillistas hechas a mano | 60 observaciones escritas sobre especímenes y criaturas híbridas seleccionadas | 11 contribuciones largas y ensayos críticos originales de expertos de referencia.

Un Bestiario del Antropoceno es una recopilación ilustrada de criaturas híbridas de nuestro tiempo, inspirada a partes iguales en los bestiarios medievales y en las observaciones de nuestro dañado planeta. Concebido como un manual de campo, pretende ayudarnos a observar, navegar y orientarnos en el tejido cada vez más artificial del mundo. Plastiglomerados, perros robot de vigilancia, fordita, césped artificial, árboles antena, Sars-Covid-2, montañas decapitadas, águilas que luchan contra drones, plátanos estandarizados... cada uno de estos especímenes es sintomático de la era «posnatural» de rápida transformación en la que vivimos. A menudo sin que nos demos cuenta, estas criaturas se propagan exponencialmente y coexisten con nosotros.



ANAISA FRANCO

Selflexion

País: Brasil
Año de producción: 2022

Encargado por: CAB Centro
de Arte Caja de Burgos
Software interactivo:
Antonio Mechas
Diseño de sonido:
Inertia Sonic Arts

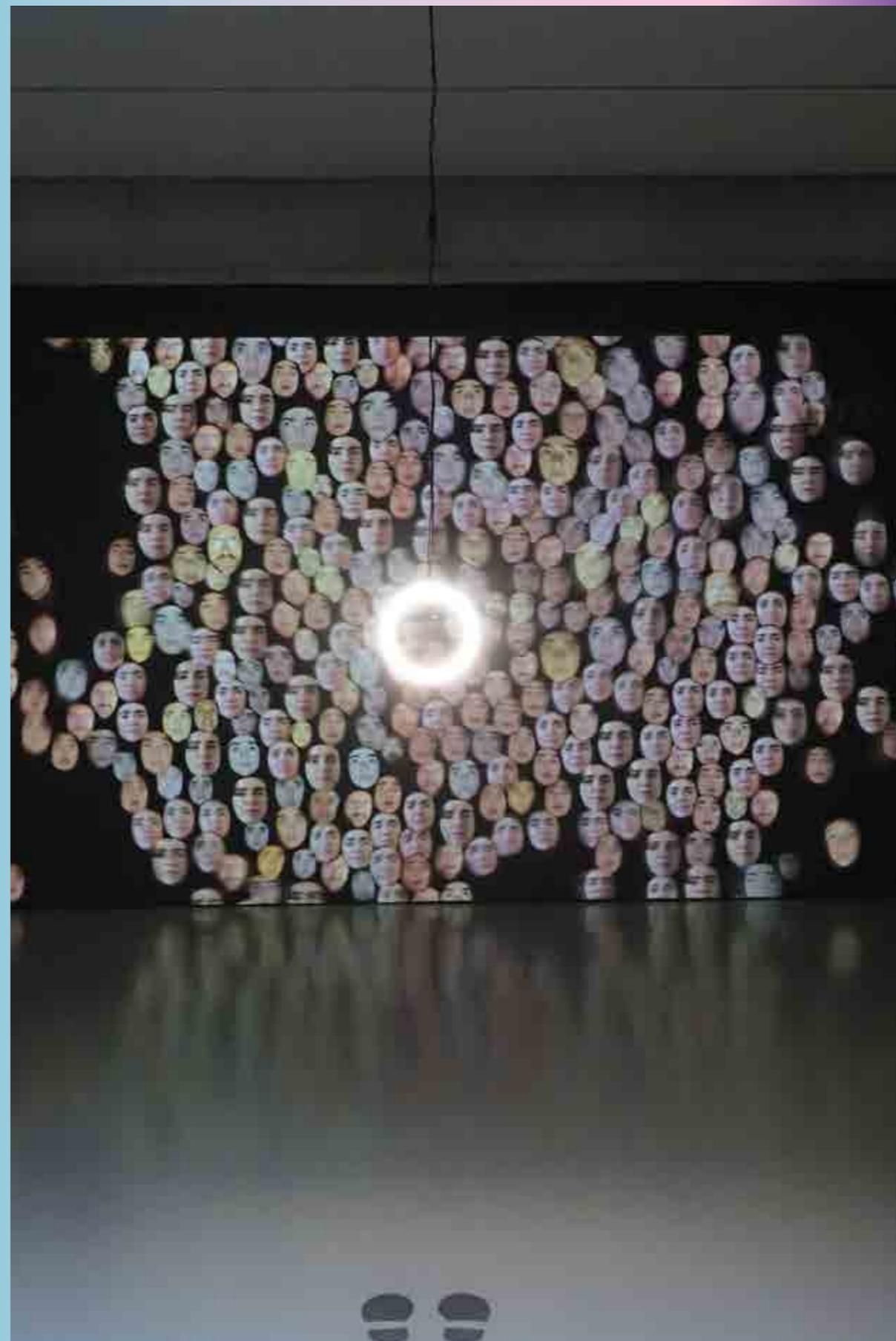
Sala de Cristal / planta -2

Selflexion es un *software* de control biométrico lúdico que utiliza un sistema de reconocimiento facial para escanear, recopilar y exhibir los rostros de las últimas 500 personas que han entrado en la sala.

Todos los rostros recogidos fluctúan orgánicamente en las paredes de la sala en diversas proyecciones, en una metáfora del uso acrítico del *selfie* y la falta de intimidad consensuada e irreflexiva que ello conlleva.

#biometrics #facerecognition #selfie #interactiveart #museoexhibition #anaisafranco

FOTOGRAFÍA:
©ANAISA FRANCO



FÉLIX LUQUE SÁNCHEZ, VINCENT EVRARD Y DAMIEN GERNAY *Perpétuité II*

Países: España / Bélgica
Año de producción: 2022

*Autores: Félix Luque Sánchez,
Vincent Evrard y Damien Gernay*
*Una coproducción de la Bienal
Chroniques, del Secteur arts
numériques, Fédération
Wallonie-Bruxelles y de iMAL.*
*Con el apoyo del Centre
Wallonie-Bruxelles Paris*



Sala de Cristal / planta -2

Nos enfrentamos a nuestra propia desaparición, a medida que nuestras creaciones tecnológicas nos superan como maestros de la automatización. Pero también sustituyen a Sísifo, condenados como él a repetir y deshacer una tarea a perpetuidad.

En *Perpétuité II*, los artistas se apropian de un robot que busca y mueve miles de somníferos de colores para dibujar los datos generados por un algoritmo. Esta tarea se convierte en el espacio expositivo en una *performance* antropomórfica donde se entremezclan lo digital y lo natural, lo sintético y lo humano, la coreografía y la repetición, la fluidez y la matriz, el robot y el animal.

YOSRA MOJTAHEDI

Vitamorphose

Instalación / escultura interactiva en movimiento

País: Irán

Año de producción: 2019

Producción: Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains

Materiales: silicona, yeso, altavoz, ordenador, motor robot

Centro Coreográfico Canal / Estudio 4

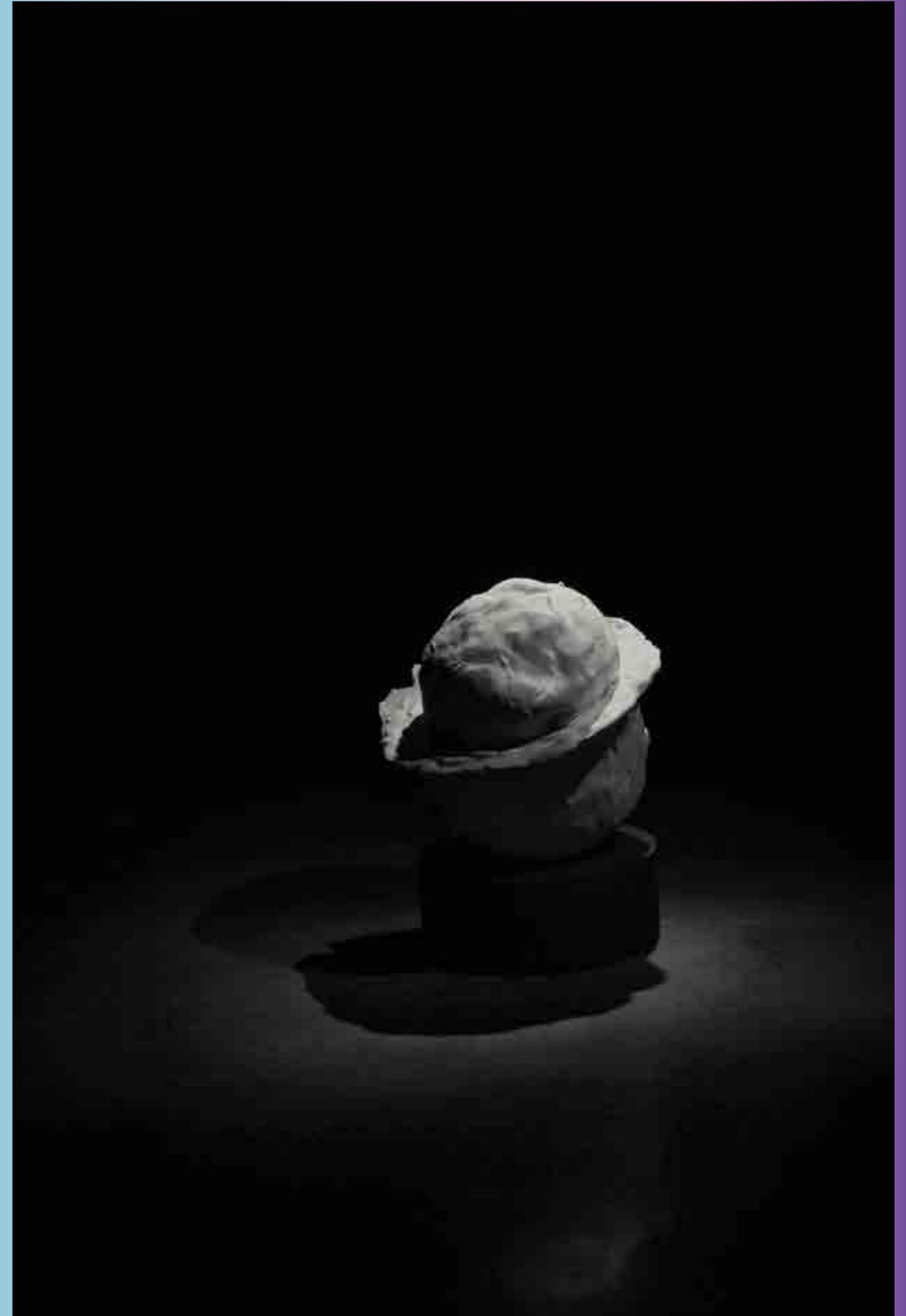
Vitamorphose es una instalación escultural y sonora que establece una relación corporal con el espectador. Une formas orgánicas y minerales y crea un objeto a la vez vivo e inerte, una abstracción del cuerpo humano y del animal, en un universo tan poético como irónico.

Alude con sus formas directamente a Venus, la diosa del amor, de la seducción, de la belleza femenina y de la civilización. Para dar vida, une el fuego masculino con el agua femenina.

Vitamorphose también habla de censura al mostrar piedras y rocas convertidas en órganos sexuales femeninos y masculinos.

Vitamorphose es una escultura robótica, hecha de materiales flexibles, que reacciona ante otros seres vivos: su mera presencia cambiará su estructura. El objeto, que en un principio parece inmóvil y apagado, dará ocasionalmente «signos de vida». Al mirar la escultura, los espectadores se preguntarán: ¿está viva? Pero ¿qué es la vida?

Hasta el siglo XIX, se distinguía entre materia «viva» e «inerte». ¿Dónde se traza la línea entre una y otra? ¿Están vivas mis uñas? ¿Está vivo el esmalte de mis dientes? En la actualidad, a la luz de nuestros conocimientos científicos, estamos tentados de redefinir la vida como esa misteriosa y universal tendencia de la materia a asociarse, organizarse y volverse más compleja. Por lo que sabemos, las vidas animales y vegetales se encuentran en las fases más evolucionadas. ¿Cómo clasificamos a los objetos que nos rodean? ¿Son inertes y están muertos o tienen otra vida, una vida diferente a la nuestra? «Objetos inanimados, ¿tenéis alma?» escribió Alphonse de Lamartine (*Harmonies poétiques et religieuses*, 1830).



YOSRA MOJTAHEDI

Sexus Fleurus

Instalación / escultura interactiva
y en movimiento

País: Irán

Año de producción: 2021

Materiales: Silicona, piel, piedra,
aire, tuberías, ordenador, soft robot
(robot blando)

En asociación con Inria - Defrost
(Deformable Robotic Software)

En colaboración con el científico
Stefan Escaida Navarro



Centro Coreográfico Canal / Estudio 4

Sexus Fleurus es un cuerpo, un espacio femenino, una piel, una flor sensual, una reflexión animal y humana al deseo de ser / tocado.

Una forma vegetal inspirada en los órganos del cuerpo humano, anclada en nuestra época contemporánea con sus complejas problemáticas: la (des)conexión con la naturaleza, la definición de la vida y del «ser vivo», la antropología, el cuerpo humano y sus tabús, y la manera en la que los humanos respondemos a una forma sensual en un espacio público. *Sexus Fleurus* se enmarca tanto en la historia de los vivos como en la de los muertos, en nuestras reflexiones actuales sobre el cuerpo y el deseo, y en los límites impuestos por las leyes en sociedad, que cambian nuestra naturaleza física: una relectura de los mitos antiguos y un retorno a la fuente femenina.

Sexus Fleurus es una escultura, una máquina humana, floral-animal, que invita al espectador a experimentar mediante el tacto.

Esta escultura parece inerte. El pistilo de la flor se mueve de vez en cuando. El movimiento cesa en ocasiones. Cuando el espectador toca y acaricia el pistilo-órgano, este se mueve y palpita de forma más rápida.

El pistilo de esta flor es de silicona (soft robot). Se compone de: una escultura de piedra / jeringuillas motorizadas / mangueras / sensores / piel-cuero.

ENRIQUE RADIGALES

Environtech

Vídeo / entorno naturcultural

País: España
Año de producción: 2018

Formato: monocal, color, sonido
Duración: 00:02:35



Sala Verde / vestíbulo planta 0

Environtech no es simplemente una instalación que incorpora elementos tecnológicos a otros más de índole natural o animal o, por lo menos, en resumen, relacionados con la fauna y la flora. La propuesta, más bien, podría definirse como un intento de cuestionar los límites que separan las esferas de la cultura y de la naturaleza, por medio de la producción de un entorno que expande las nociones de la técnica y la tecnología a otras formas de vida no-humanas. A partir de una estructura de perfiles de metal que parte formalmente del dibujo de arquitecturas dedicados al tráfico de datos, como por ejemplo los servidores desde donde se distribuye la información, *Environtech* se dispone como un biotopo o un entorno naturcultural, según la terminología empleada por Donna Haraway, para dar cuenta de las comunicaciones entre especies que se dan más allá de nuestro lenguaje. La instalación, en ese sentido, representa la posible convivencia entre determinados organismos, reuniendo lo animal, lo vegetal, lo humano y sus construcciones artificiales. En una convivencia no-mediada, que piensa la vida desde una perspectiva azarosa, más allá de lo propiamente humano y su epistemología, abriéndose a ontologías derivadas de la biología, hacia otras convivencias y existencias que borran la separación entre especies y reinos naturales.

Alfredo Aracil

FOTOGRAFÍA:
©ENRIQUE RADIGALES

SABRINA RATTÉ

Objets-monde [Objetos-mundo]

Instalación interactiva

***País:* Canadá**
***Año de producción:* 2022**

Instalación interactiva
+ 2 grabados, 177 x 118cm
Interactividad:
Guillaume Arseneault
Música: Roger Tellier-Craig

Una producción de
Le FRESNOY - Studio
national des arts
contemporains (Tourcoing).

Sala de Cristal / planta -2

Objets-monde se interesa por las huellas que dejan los humanos en el medio ambiente, así como por el modo en que estas se convierten en parte intrínseca de nuestro ecosistema. Con la ayuda de la fotogrametría se capturaron objetos abandonados, como coches y pantallas de ordenador, para crear un *collage* de vídeo compuesto por extractos de la realidad. Recontextualizados en proporciones desproporcionadamente grandes dentro de paisajes vistos desde lejos, estos objetos destacan como las ruinas de una arquitectura monumental. La ausencia de vida, así como la atmósfera luminosa de la obra, crean una tensión entre el sentimiento apocalíptico y la nostalgia, entre el objeto precioso y el desecho, entre la naturaleza idealizada y la presencia indeleble de las huellas humanas. Estos vestigios del Antropoceno se despliegan dentro de una instalación interactiva en colaboración con Guillaume Arseneault, y una banda sonora compuesta por Roger Tellier-Craig. Esta es la versión monocanal del proyecto.

FOTOGRAFÍAS:
©SABRINA RATTÉ



SABRINA RATTÉ

Floralia

Serie de vídeos, instalación, papel pintado /
Realidad virtual

País: Canadá
Año de producción: 2021

Composición de banda sonora
e imágenes: Sabrina Ratté
Mezcla y diseño de sonido:
Andrea-Jane Cornell



Sala Verde / vestíbulo planta 0

Inspirada en los escritos de Donna J. Haraway, Ursula K. Le Guin y Greg Egan, la obra nos sumerge en un futuro especulativo, en el que se conservan muestras de especies vegetales entonces extinguidas y se exponen en una sala de archivo virtual. A través del montaje y de estrategias visuales, esta sala de archivos se transforma esporádicamente bajo el efecto de las interferencias provocadas por la memoria que emana de las plantas catalogadas, revelando las huellas de un pasado que sigue atormentando el lugar. *Floralia* es una simulación de ecosistemas nacidos de la fusión de tecnología y materia orgánica, donde pasado y futuro coexisten en una perpetua tensión del presente.

MÓNICA RIKIĆ

Especies IV, V y VI

Dispositivos electrónicos hechos a mano

***País:* España**
***Año de producción:* 2023**

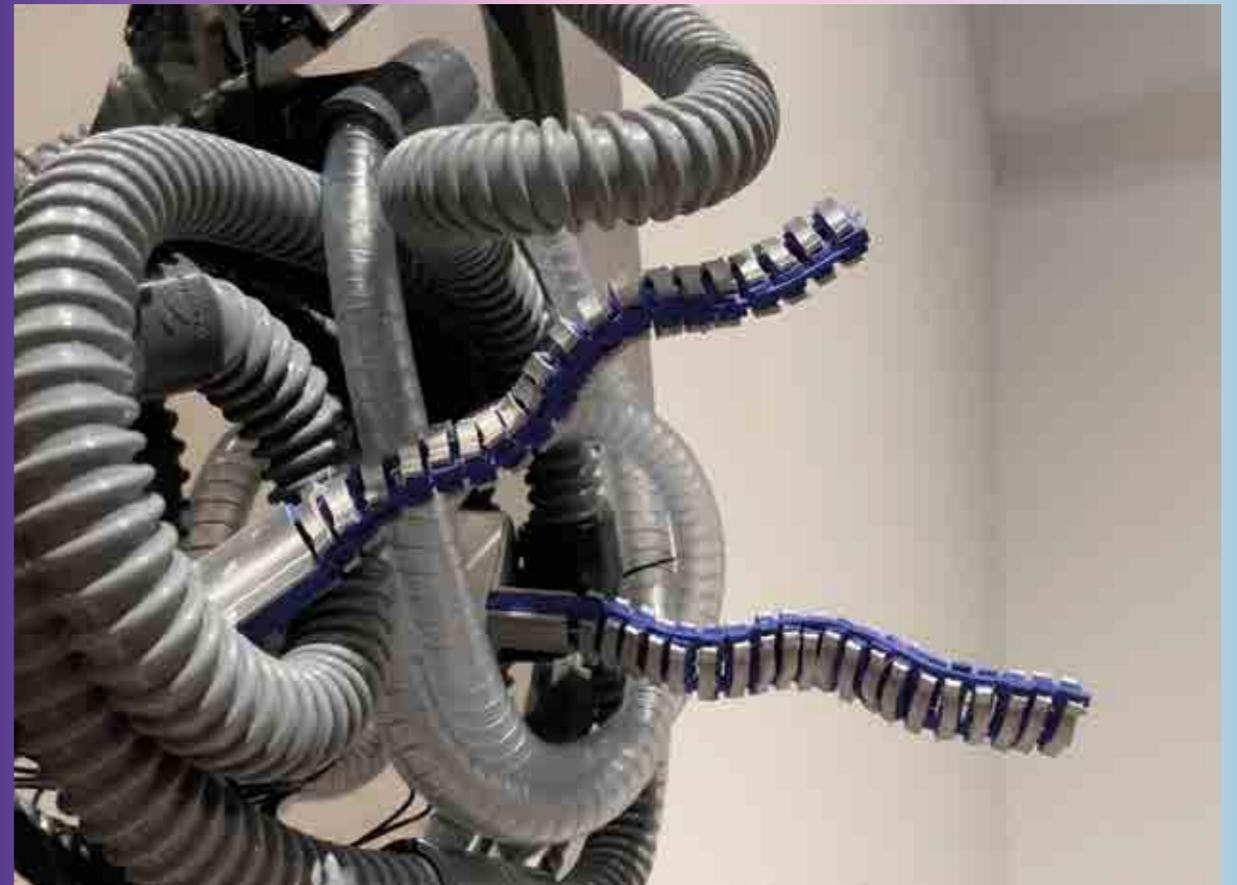
Centro Coreográfico Canal / Estudio 2

Especies IV, V y VI forma parte de una serie de piezas centradas en imaginar posibilidades de evolución alternativas para la inteligencia artificial. Se formaliza a partir de un conjunto de dispositivos robóticos, contruidos a partir de estructuras algorítmicas y electrónicas inspiradas en principios filosóficos, representando un pequeño ecosistema inorgánico.

Crear en la existencia de tecnodiversidades implica que la tecnología pase a formar parte del plano cultural y que en el futuro, quizás, sea considerada parte de la biodiversidad de cada comunidad. Partiendo de este supuesto especulativo, este proyecto cuestiona si seremos capaces de incluir sistemas cognitivos artificiales como parte de la configuración del mundo, aceptándolos como una especie independiente de organismos conscientes y sintientes.

Más allá de cuestionar los recursos tecnológicos necesarios para desarrollar la conciencia artificial, este proyecto quiere argumentar que sus posibilidades de existencia también radican en una cuestión de atribución filosófica. Para ello, el conjunto de tres dispositivos robóticos que configuran esta obra se construyen a partir de estructuras algorítmicas inspiradas en principios filosóficos que definen posibles procesos existenciales, evolutivos, conscientes y sensibles a través de la programación creativa. Representan procesos alejados de la simulación de lo humano, en busca de la propia condición maquínica.

Este pequeño ecosistema inorgánico simula, a través de comportamientos físico-digitales, procesos que invitan a identificarlos como organismos sintientes. Son dispositivos dramaturgicos que escenifican una posible evolución de la IA.





MÓNICA RIKIĆ

La computadora que quería ser incomputable

Dispositivos electrónicos hechos a mano

País: España
Año de producción: 2020

Centro Coreográfico Canal / Estudio 2

La computadora que quería ser incomputable es una propuesta de ficción futurista que abre el debate sobre si la inteligencia artificial puede ser creativa o no. La obra representa a una pequeña máquina inteligente frustrada por la imposibilidad de no ser creativa, de no ser suficientemente humana.

Toda la instalación tiene lugar dentro de una vitrina cuadrada transparente colocada sobre un pedestal. En su interior hay un soft-robot, expuesto como se exhiben las obras de arte, que muestra su frustración y angustia por no poder ser creativo, una obra de arte en sí misma, como pretende ser la IA.

A través de diferentes acciones audiovisuales, cambios de forma en el robot y una voz en off, se convierte en un dispositivo audiovisual físico de expresión emocional.

Este proyecto habla de la pérdida de confianza en y entre los humanos y cuestiona la capacidad de la máquina para ser genuinamente creativa, reflexiva y la imposibilidad intrínseca de volverse incomputable. Al mismo tiempo, nos invita a retomar el control de nosotros mismos a través de la tecnología como herramienta de construcción social que lo ha mutado todo, remarcando con lo que no puede suplir.



SCENOCOSME

Gregory Lasserre & Anais met den Ancxt

Akousmaflore

Arte interactivo

País: Francia

Año de producción: 2007-2023

Plantas musicales sensibles e interactivas de Scenocosme:
Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt



Sala Verde / vestibulo planta 0

Akousmaflore es un jardín compuesto por verdaderas plantas musicales que reaccionan al tacto. Todas las plantas se despiertan con un mínimo de contacto humano por palabras o sonidos. Reaccionan cuando las tocamos y cuando estamos cerca porque son sensibles a nuestra energía electrostática. Se ponen a cantar cuando los espectadores las acarician y las rozan.

Los artistas de Scenocosme mezclan en sus obras las posibles hibridaciones entre las plantas y la tecnología digital. Las plantas son sensores naturales y vivos, sensibles a los diferentes flujos energéticos que salen de nuestros cuerpos o del entorno en el que se encuentran. En este proyecto, los artistas interpretan estos flujos percibidos por la planta ayudándose de una interacción sonora. Inician un trato, una modificación de la información vinculada a las intervenciones de los espectadores en la obra. El contacto con las plantas les permite generar o superponer flujos sonoros, así como modificar sus colores y fluctuaciones. Esta obra propone un lenguaje vegetal específico que se manifiesta a través de composiciones sonoras que se traducen en personajes y comportamientos. Estos generan *feedback*, influyen en la reacción, la emoción y la perspectiva del espectador.

SCENOCOSME

Gregory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

Matières sensibles [Materiales delicados]

Escultura sonora de madera /
Marquetería interactiva & Bio Hacking

País: Francia

Año de producción: 2013-2023

Scenocosme: Grégory Lasserre
& Anaïs met den Ancxt



Centro Coreográfico Canal / Estudio 4

Matières sensibles se compone de un conjunto de esculturas fabricadas con finísimas y delicadas láminas de chapa de madera, en este caso Fresno flameado. Estas láminas de madera tienen zonas sonoras independientes que siguen la veta natural de la madera. Gracias a sus investigaciones, los artistas de Scenocosme han desarrollado un proceso artístico y técnico invisible y delicado. Este trabajo minucioso les ha dado la oportunidad de componer una partitura sonora y sensible, que puede apreciarse tocando los diferentes dibujos de la madera. Han inventado este proceso de Bio hacking al que llaman «marqueterie interactive» (marquetería interactiva).

Las esculturas de madera de Scenocosme emiten sonidos cuando los espectadores las rozan. Tiemblan, ronronean, chillan... Producen una gran variedad de sonidos. Con el sonido estimulan el comportamiento gestual y háptico. Diseñaron estas esculturas como si fueran instrumentos que emiten diferentes sonidos al tocarlos. Dependiendo de la escultura, la relación puede ser sonora o visual y sonora al mismo tiempo.

Scenocosme lleva muchos años creando obras interactivas con un planteamiento singular de hibridación entre elementos naturales y tecnología. Crean interrelaciones simbólicas y sensibles entre el cuerpo y el entorno, ya sea natural o social.

YOSRA MOJTAHEDI & SCENOCOSME

Gregory Lasserre & Anais met den Ancxt

Reliquiae mirabilis

Escultura interactiva

Países: Francia / Irán
Año de producción: 2022-2023

Centro Coreográfico Canal / Estudio 5

La palabra «reliquias» viene del latín *reliquiae*, que significa «restos».

El distintivo epíteto *mirabilis* en latín significa «admirable, maravilloso».

Los árboles respiran y transpiran... Su savia chorrea... Empapando sus cuerpos de elementos nutritivos necesarios para sus mecanismos de defensa. La savia se transforma en resina para más tarde cicatrizar el árbol cuando le hieran. Esta exudación vegetal es la mucosidad que el árbol necesita para vivir y para defenderse.

El líquido de los cuerpos es necesario para la vida y para el crecimiento. La savia empapa las plantas. La sangre empapa nuestros cuerpos. El líquido alimenta las almas y la existencia. La leche que sale de los pechos de las mujeres, el agua que nutre a la madre tierra, el elixir de la vida, los sentimientos, las lágrimas, el amor antes de la muerte. Cuando la savia y la sangre fluyen por nuestros cuerpos, exudamos el sufrimiento, lo extirpamos de nosotros mismos y de nuestra vida consiguiendo que se evapore lenta e inexorablemente.

Esta escultura interactiva se fabricó con ramas muertas recogidas del bosque. De esta manera, el árbol reconstruido vuelve a nacer de manera simbólica. Gracias a un dispositivo interactivo (ordenador + microcontrolador + sensores + bomba de agua) se desprende un líquido olfativo por su corteza exterior y por sus entrañas, desde la parte superior hasta las raíces, que se bañan en un recipiente.

El líquido rezuma, gotea, fluye en pequeñísimas proporciones, lenta o rápidamente según se acerque el público. Emana un delicado aroma carnal y floral.



ANTOINE SCHMITT

Prévisible - hétérotopies#2

[Predecible – heterotopías #2]

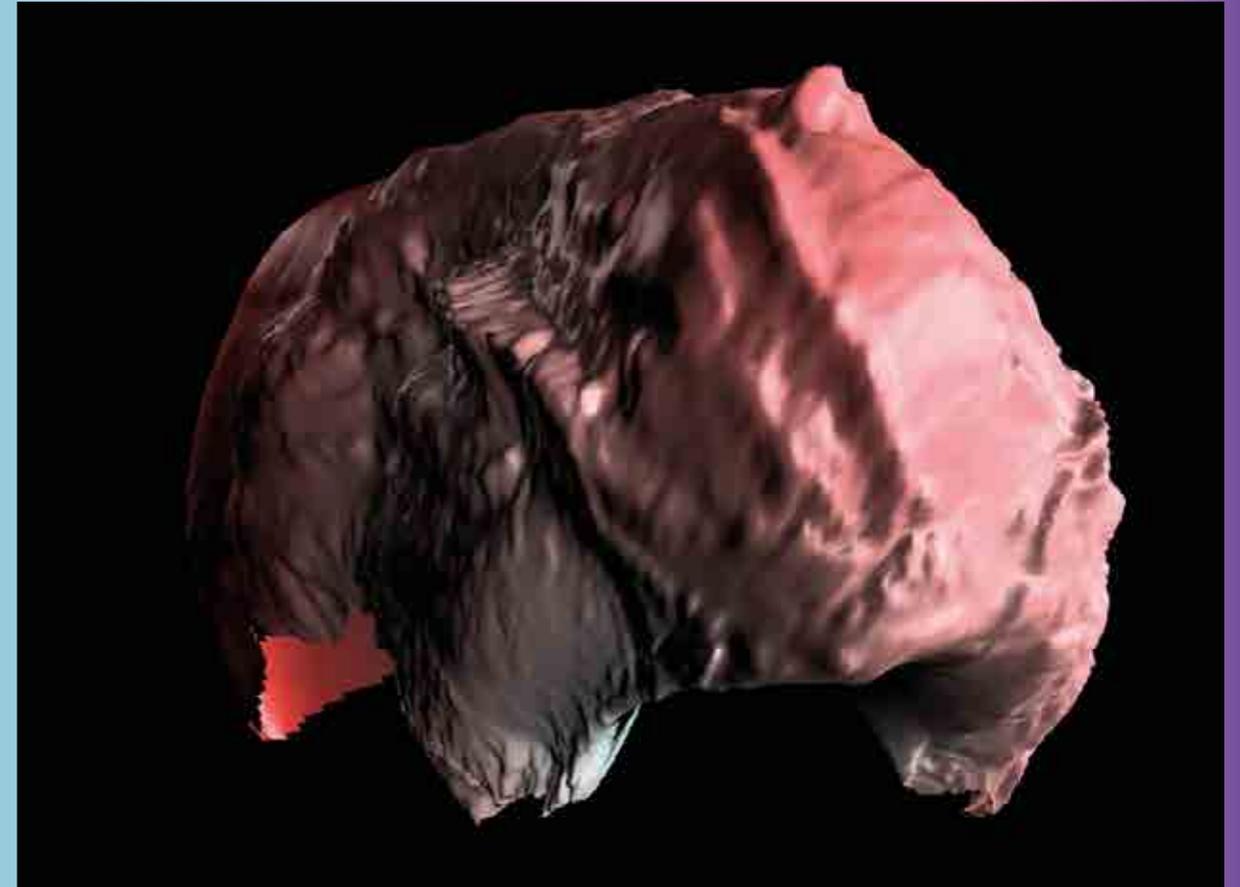
Instalación audiovisual generativa
e interactiva online y offline

País: Francia
Año de producción: 2020

Producción: M-topia
Con el apoyo de: DICREAM, Région
Provence-Alpes-Côte d'Azur (FR)
Creación realizada con la
plataforma de producción
Chroniques, con el apoyo
de Seconde Nature y ZINC
Project, iniciada y diseñada por
M-topia / Fanny Bordier within
hétérotopies#2

Diseño de arte y creación:
Antoine Schmitt, en asociación con
GeographR / Philippe Rossello

***Colaboración para fuentes de
sonido:*** Jeroen Strijbos & Rob Van
Rijswijk y Université de Lorraine,
sous-direction des usages du
numérique production audiovisuelle
et multimédia (FR)



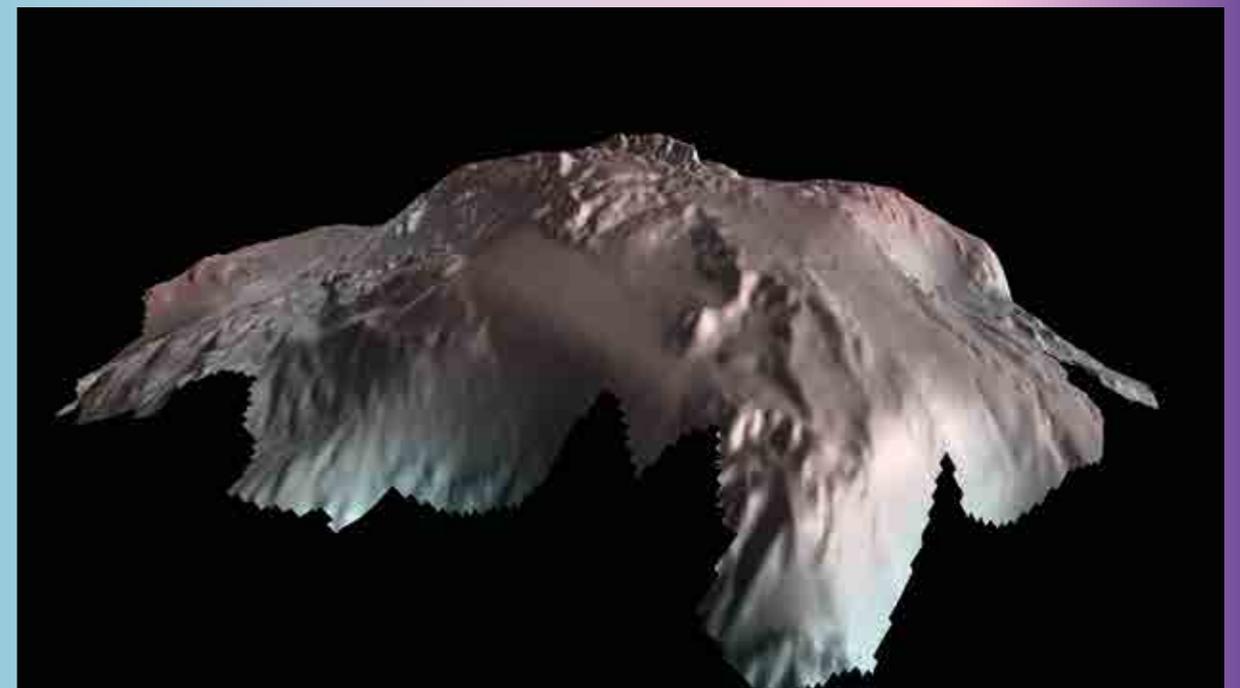
Centro Coreográfico Canal / Estudio 4

El proyecto *Prévisible* se sirve de las simulaciones de modelos climáticos regionales europeos, sacadas de un estudio realizado por la oficina de ingeniería GeographR que trata la evolución del clima en el territorio de Grand Site Sainte-Victoire (al este de Aix-en-Provence, en Francia). Mirando desde la perspectiva del clima del futuro, *Prévisible* aboga por cuestionar las nociones de previsibilidad y responsabilidad en realidades complejas.

La primera imagen que se muestra ante nosotros es un mapa en relieve del territorio de Grand Site Sainte-Victoire.

Al hacer clic en el botón «Comenzar», el tiempo empieza a correr rápidamente desde 2020 hasta 2100, generando una proyección, un posible escenario en los próximos años, que se basa en una combinación de variables climáticas (temperaturas y precipitaciones) y de modelos climáticos regionales. Después, la velocidad comienza a bajar y la película rebobina. Cada vez que comienza, aparece una nueva proyección, *ad infinitum*. Una acción tan simple del espectador como hacer clic en «Comenzar» determina el futuro camino. En las proyecciones climáticas de los modelos climáticos europeos Euro-Codex se muestran todos los futuros posibles, que varían dependiendo del escenario socioeconómico (RCP) en un lapso de tiempo de 80 años.

FOTOGRAFÍAS:
©ANTOINE SCHMITT



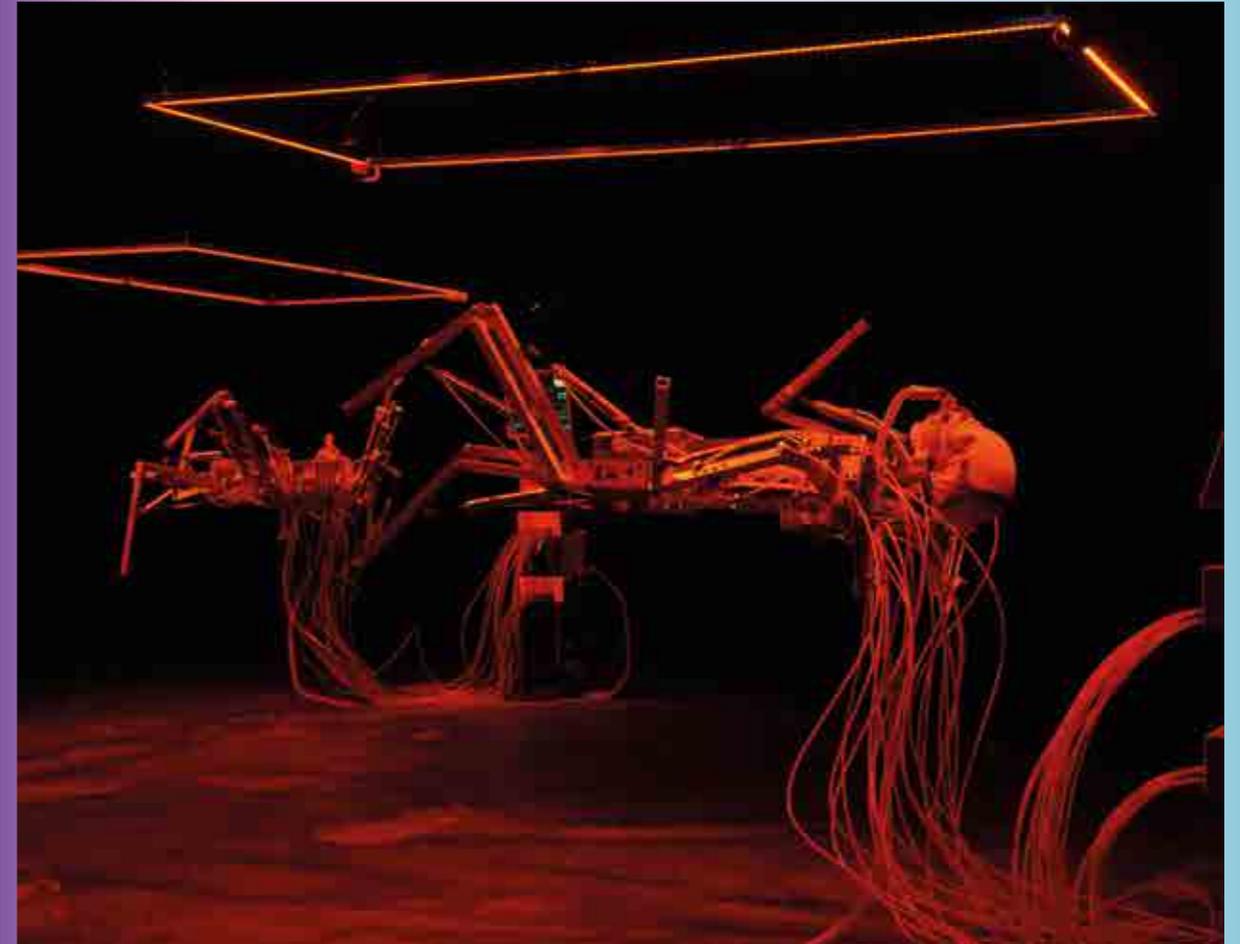
BILL VORN

I.C.U. (Intensive Care Unit) [U.C.I. (Unidad de Cuidados Intensivos)]

Instalación de arte robótico

País: Canadá
Año de producción: 2021

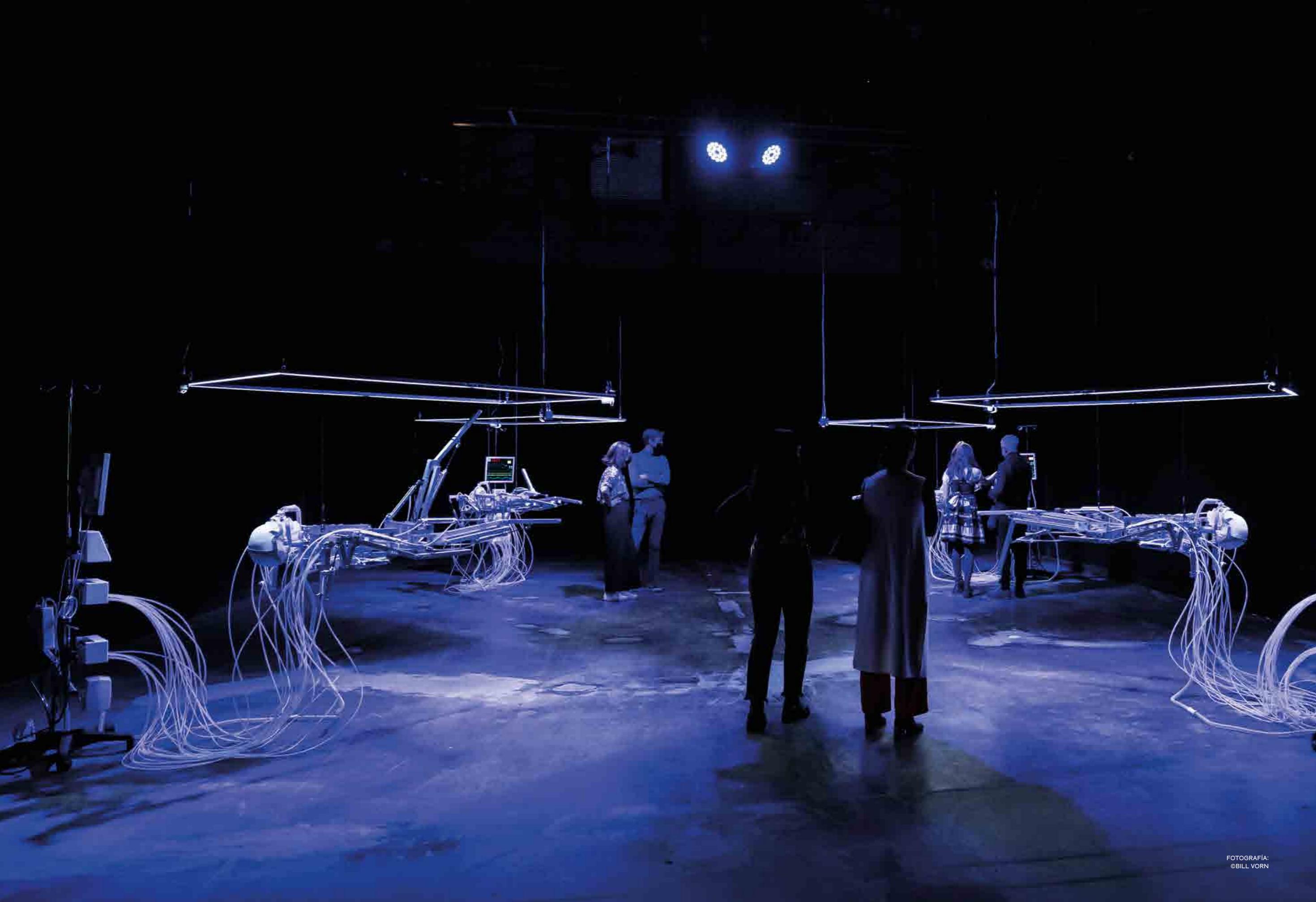
Con el apoyo de: Conseil des arts
et lettres du Québec (CALQ)



Centro Coreográfico Canal / Estudio 1

I.C.U. (Intensive Care Unit) es una instalación robótica que pone en escena máquinas postradas en cama, enfermas y dolientes que reaccionan ante la presencia de los espectadores en una alegoría médica inconexa en la que las criaturas mecánicas y su sistema de soporte vital comienzan a moverse con dolor y lucha, se estiran, se encorvan, se dislocan y retoman la forma. Esta creación se concibió en torno a los temas más generales de una «ontología de la máquina» y la «estética de los comportamientos artificiales», en una perspectiva basada en el aspecto visual de las máquinas y la programación de sus reacciones. A través de la metáfora de una unidad de cuidados intensivos, esta instalación plantea la alienación (un alejamiento de la realidad) mediante una apropiación artística de la robótica y las tecnologías de automatización. La fuerza del simulacro global se ve acentuada por el inevitable instinto de antropomorfismo y proyección de nuestras sensaciones internas, un reflejo desencadenado por cualquier fenómeno reactivo que desafíe nuestros sentidos.

La experiencia del espectador se desarrolla en varios niveles. En primer lugar, se le invita a explorar en un espacio inmersivo en el que se recurre a la mayoría de sus sentidos (banda sonora tridimensional, presencia cercana de máquinas articuladas, iluminación cambiante, etc.), pero rápidamente se enfrenta a la aprehensión de estos fenómenos mediante la interacción hombre-máquina y la observación directa de las reacciones de las entidades ante su propia presencia.



MESAS REDONDAS Y TALLER

Canal Connect ofrece una serie de mesas redondas que invitan a la reflexión, a hacernos preguntas, que nos permiten dialogar con expertos de diferentes ámbitos artísticos, científicos y tecnológicos. Esta vez, la conversación girará en torno a cuestiones éticas, a la confluencia de lo humano y la máquina, la comunicación interespecies, etc. En esta III Edición hemos contado con el apoyo de la Fundación Daniel y Nina Carasso, afiliada a la Fondation de France. La asistencia a las mesas redondas permitirá el acceso gratuito a la exposición Máquina Orgánica.

MESA 1

Del fluir y lo (in)orgánico en los espacios híbridos

En esta mesa, algunos de los artistas invitados a la exposición Máquina Orgánica compartirán sus trabajos y experiencias ahondando en la hibridación entre la tecnología y la naturaleza, la creación de nuevos lenguajes narrativos, y proponiendo la expansión de los sentidos a través de la interacción con sus piezas artísticas.

Sala Roja / viernes 24 de marzo - 19.00 h

Duración: 1h 15min

Moderador: Pau Alsina, director del programa transversal de Arte, Ciencia y Tecnología de la UOC, y de la revista ARTNODES

Ponentes: los artistas invitados a Máquina Orgánica Yosra Mojtajedi, Gregory Lasserre y María Castellanos

MESA 2

En busca de la espiritualidad artificial: el hackeo de los sistemas

La evolución científico-tecnológica plantea un cambio en la concepción de lo espiritual que, inevitablemente, se relaciona con la conciencia individual y colectiva. David Chalmers, tecnocientífico, planteaba: “¿puede ser una máquina consciente?”. Es una pregunta que aún sigue generando diversidad de opiniones, y es que, sin consciencia, se carece de sentido ético, ¿y acaso no es más necesario que nunca atender a cuestiones éticas y morales ante el avance agigantado de las tecnologías y la ciencia?

Aquí recuperamos un término al que ya se refería Kurzweil en su *Era de las máquinas espirituales*, la espiritualidad artificial. ¿Pero qué es esto? ¿Cómo podemos relacionarlo con la conciencia de los sistemas no biológicos? ¿Cómo conviven estas formas de espiritualidad y cómo influyen en la relación con nuestro entorno natural y social?

Sala Verde / sábado 25 de marzo – 12.00 h

Duración: 1h 15min

Moderador: Ricardo Iglesias, artista multimedia y filósofo (UCM)

Ponentes: Mónica Rikic, artista electrónica; Enrique Radigales, artista, comisario e investigador; Laura Benítez Valero, doctora en Filosofía y curator, que trabaja en bioarte, biohacking, bioresistencia y bidesobediencia

MESA 3

La ciencia ciudadana: implementando un nuevo paradigma

La transformación social se nutre del desarrollo científico y tecnológico; algoritmos generados por personas que permiten una convivencia y una conversación entre los diferentes agentes sociales. Hacer ciencia sobre la base de la participación ciudadana, con un objetivo final: provocar el encuentro y la conversación entre los diferentes agentes sociales.

Sala Verde / domingo 26 de marzo - 12.30 h

Duración: 1h 15min

Moderador/a: Eduardo Castillo, responsable comisarial de Medialab Matadero
Ponentes: pendiente de confirmación, consultar web

MESA 4

Diálogo ético e interdisciplinar sobre el futuro en la evolución de nuestra especie

La evolución de la ciencia y la tecnología ha supuesto un gran impacto en el concepto de ser humano, concepto que continúa evolucionando y planteando cuestiones éticas sobre aspectos como la identidad, la forma de comunicarnos u otros.

Ya vivimos la extensión de las extremidades con la llegada del teléfono móvil. ¿Cómo podemos extender los sentidos? ¿Qué implicaciones tienen estos desarrollos científicos y tecnológicos en la mejora, evolución y transformación de la especie humana? ¿Cómo dialogan disciplinas artísticas y científico-tecnológicas en estos contextos?

Sala Verde / martes 28 de marzo - 19.30 h

Duración: 1h 15min

Moderador/a: pendiente de confirmación, consultar web

Ponentes: Idoia Salazar, periodista y directora de OdiselA, Observatorio del impacto social y ético de la IA; Giuseppe Fico, profesor en Ingeniería Biomédica de la UMP y secretario de la Alianza Europea de Ingeniería Biomédica; ponente pendiente por confirmar, consultar web

TALLER CON ARTISTAS INVITADOS

Data-síntesis: ¿y si las plantas pudieran obtener energía de los datos?

Artista: Joaquín Díaz (a.k.a. Joaku de Sotavento)

Mentores: Alfredo Miralles, Fabiola Simonetti y Fernando Fernández Sánchez

Participantes: entre 10 y 15 estudiantes. Acceso solo para mayores de edad.

Teatros del Canal, en colaboración con la Universidad Carlos III y con la participación de otras instituciones educativas, organizan un taller con estudiantes y participantes con perfiles diversos relacionados con el mundo de las artes, las humanidades, las ciencias y la tecnología, de diferentes escuelas y universidades españolas.

Estos participantes podrán trabajar durante una semana con el artista Joaku de Sotavento, así como con Fabiola Simonetti y Fernando Fernández Sánchez, para generar una pieza que después se exhibirá en Máquina Orgánica.

Durante las primeras cuatro sesiones del taller, se trabajará en la conceptualización y formación necesarias para llevar a cabo la producción de la instalación interactiva. Las últimas tres sesiones del taller se centrarán en la producción de la instalación interactiva. Los participantes seleccionados tendrán la oportunidad de trabajar en un espacio de colaboración y experimentación creativa para explorar la relación entre la tecnología y lo orgánico. Los temas que se podrán abordar incluyen la ecología, la biotecnología, la simbiosis, la evolución y la relación entre la tecnología y la naturaleza.

Formato mixto: online y presencial en Sala de Encuentros (entrada por Sala Roja)

Del lunes 13 al domingo 19 de marzo. Acceso gratuito hasta cubrir plazas.

Inscripción: enviar un email a: alfredo.miralles@uc3m.es / joaquindiazescultor@gmail.com

Horarios:

Lunes 13 – jueves 16 de marzo, de 18.30 h a 20.30 h (8 h)

Formato: online

Viernes 17 de marzo, de 16.00 a 21.00 h (5 h)

Formato: presencial en Sala de Encuentros

Sábado 18 de marzo, de 10.00 a 14.00 h y de 15.00 a 18.00 h (7 h)

Formato: presencial en Sala de Encuentros

Domingo 19 de marzo, de 10.00 a 14.00 h y de 15.00 a 18.00 h (7 h)

Formato: presencial en Sala de Encuentros

Con el apoyo de la Fundación Daniel y Nina Carasso, afiliada a la Fondation de France, y con la colaboración de la Universidad Carlos III de Madrid



