

# TEATROS del CANAL 2023/2024

Del 23 de abril al 26 de mayo

 Comunidad  
de Madrid

CANAL  
CONNECT



# CANAL CONNECT

Bienvenidos a la cuarta edición de Canal Connect, un proyecto creado en 2020 y pensado para mostrar y explicar a la ciudadanía los cada vez más frecuentes vínculos entre las artes, los avances científicos del presente y el desarrollo imparable de las nuevas tecnologías. Ciencia y tecnología también forman parte de la cultura humana, y precisamente son las artes las que han de encargarse de interpretarlas para que los ciudadanos atisbemos realmente sus implicaciones y alcance, para bien y para mal, porque están modificando ya la forma material de nuestro mundo: nuestras conductas y relaciones sociales, hoy cada vez más sujetas al uso de múltiples pantallas y dispositivos; nuestros universos privados y públicos, íntimos y compartidos, el tratamiento de datos, los movimientos económicos e incluso nuestro consumo habitual. A lo que no es en absoluto ajeno nuestro ocio, el entretenimiento y la creación a todos los niveles, desde la artesanía y la cultura popular a otras ramas más complejas del saber humano.

Este proyecto surgió de la voluntad de acercar la ciencia, el arte y la tecnología a los ciudadanos, y para prevenir cualquier tipo de brecha generacional en estos temas, pero también crear una suerte de mapa o recorrido por las prácticas más vanguardistas de la creación hoy, sin escatimar el diálogo sobre sus implicaciones estéticas y discursivas. Queremos fomentar también ese diálogo entre las distintas artes, incluyendo a las artes plásticas con mayor vocación escénica, y convertir a esta gran Comunidad que es Madrid y a sus Teatros del Canal en un epicentro mundial del estudio, la investigación, el encuentro y la exhibición de estos nuevos contenidos artísticos, que marcan ya hoy, y de manera efectiva, el presente y el futuro de nuestras manifestaciones artísticas y culturales, en un amplísimo espectro. Madrid y España, en esto, no deben quedarse atrás.

En estos cuatro años, han pasado por los Teatros del Canal multitud de propuestas innovadoras, al filo de los últimos avances humanos: espectáculos que permiten la interacción *online*; otros que son desarrollados por la Inteligencia Artificial en diálogo con el público; experiencias inmersivas tanto digitales como a través de la Realidad Virtual, instalaciones que nos narran las posibilidades de la ciencia y la tecnología en campos tan diversos como las filosofías de la identidad en relación al uso de filtros digitales, la creación de avatares, las posibilidades de mutación corporal, biotecnología y de tecnología ciborg; las relaciones con el medio ambiente y el devenir reciente del antropoceno, las posibilidades de la robótica y sus implicaciones morales o incluso la posibilidad de nuevos credos místicos y religiosos surgidos de lo tecnológico; las nuevas formas sintéticas de vida o la ampliación de la longevidad que la ciencia y la tecnología, con sus avances, nos están acercando a una velocidad inaudita.

Este año mantenemos el compromiso con dos espectáculos inmersivos y una gran exposición de instalaciones de nueva generación por parte de un grupo de artistas internacionales y españoles que en esta edición hablarán del concepto posmoderno de lo *freak* como una revolución consciente contra la normatividad de cuerpos, almas y mentes. Tendremos también *workshops* y charlas de profesionales abiertas al público, como una fórmula de debate inclusivo para que todos podamos comprender, y asumir, los cambios por venir. Vivimos tiempos de grandes transformaciones en cascada continua y la creación artística propicia precisamente eso: que todos estemos incluidos y todos podamos interpretar, desde nuestra subjetividad, pero sin miedo, las maravillas que están por venir.

**Blanca Li**

Directora artística de Canal Connect

# ÍNDICE

- 08 ADRIEN M & CLAIRE B**  
**Dernière minute**  
Sala Verde / Del 23 al 28 de abril
- 10 MEIRO KOIZUMI**  
**Prometheus Bound**  
Sala Negra / Del 25 al 28 de abril
- 13 Exposición THE NEW FREAK SHOW**
- 51 Mesas redondas**

# ADRIEN M & CLAIRE B

## *Dernière minute*

Experiencia-instalación inmersiva

### Sala Verde

Del 23 al 26 de abril - 17.00 h / 17.45 h / 18.30 h / 19.15 h / 20.00 h / 20.45 h / 21.30 h

27 de abril - 11.00 h / 11.45 h / 12.30 h / 13.15 h / 17.00 h / 17.45 h / 18.30 h / 19.15 h / 20.00 h / 20.45 h / 21.30 h

28 de abril - 11.00 h / 11.45 h / 12.30 h / 13.15 h / 17.00 h / 17.45 h / 18.30 h / 19.15 h / 20.00 h

Precio: 9 y 3 €

Una experiencia simbólica que extiende el concepto de un minuto. El minuto justo antes de cruzar el umbral, el de justo antes de morir o el de justo antes de nacer. A lo largo de 30 minutos, en un espacio repleto de imágenes y música, compuesta por Olivier Mellano, esta instalación permite que los visitantes se involucren colectivamente en una experiencia esencial sobre el antes y el después que los sitúa en medio de los elementos, donde reside la materia, para vivir esta metamorfosis desde el punto de vista de una partícula. Ser gota, llama que arde, humo que vuela, ceniza que se desvanece, aire que se escapa, lluvia que cae, ola que se eleva.

“Un día de mayo, con marea baja, esparcí las cenizas de mi padre. Para siempre estará grabada en mí la luz de ese minuto, extendiéndose hasta el infinito, cuando el cuerpo atomizado de mi padre envolvía al universo. Mi padre es la tierra, mi padre es el mar, mi padre es el viento, y su presencia se prolonga en la estela que deja un avión al recorrer el cielo despejado. Estoy esperando un bebé, y como reflejo del otro, un cuerpo viene mientras otro se va”.

Claire Bardainne

- **País:** Francia
- Año de producción:** 2022
- Duración:** 30 min (sin intermedio)

**Algunas secuencias cortas pueden afectar a las personas epilépticas fotosensibles.**

*Concepto, dirección artística, imágenes y escenografía:*

Claire Bardainne, Adrien Mondot  
*Composición y concepto de sonido:*  
Olivier Mellano

*Diseño y desarrollo informático:*  
Adrien Mondot, Loïs Drouglazet

*Dirección general:* Jean-Marc Lanoë

*Ojo externo:* Stéphanie James  
*Montaje:* Loïs Drouglazet,

Jean-Marc Lanoë

*Agradecimientos:* Paul Brossier,  
Pierre-Yves Mansour

*Administración:* Marek Vuiton  
asistido por Mathis Guyetand

*Dirección técnica:* Raphaël Guénot

*Producción y difusión:*

Joanna Rieussec

*Producción:* Juli Allard-Schaefer,  
Margaux Fritsch, Delphine Teypez

*Prensa:* Agence Plan Bey

*Producción:* Adrien M & Claire B

*Coproducción:* Les Champs Libres,  
Rennes; Théâtre-Sénart, Scène  
Nationale, Lieusaint; Chaillot - Théâtre  
national de la Danse, París

*Con la ayuda de:* Fonds [SCAN] -  
Préfet de la région Auvergne-Rhône-  
Alpes et Région Auvergne-Rhône-Alpes;  
DRAC Auvergne-Rhône-Alpes: plan  
de sauvegarde du spectacle vivant  
2020-2021

*Con la participación de*  
DICRéAM - Centre National du cinéma  
et de l'image animée

La compañía Adrien M & Claire B está  
subvencionada por la DRAC Auvergne-  
Rhône-Alpes, por la región Auvergne-  
Rhône-Alpes y cuenta con el apoyo de  
la Ciudad de Lyon.



# MEIRO KOIZUMI con MASATANE MUTO *Prometheus Bound*

**Espectáculo de realidad virtual**  
**Estreno en España**

► **País:** Japón  
**Idioma:** japonés  
**(con subtítulos en español)**  
**Duración:** 1 h (sin intermedio)

*Concepto y dirección:* Meiro Koizumi  
*Performer:* Masatane Muto  
*Desarrollado por:* ABAL  
*Texto:* Masatane Muto & Meiro Koizumi  
*Efectos de realidad virtual:*  
Katsuya Taniguchi (Rhino Studios)  
*Dirección de realidad virtual:*  
Tsuyoshi Nomura  
*Director de fotografía:*  
Yasuhiro Moriuchi  
*Iluminación:* Atsushi Sugimoto  
*Grabación de sonido:* Ryota Fujiguchi  
*Asistente de cámara:* Aoi Nakamura  
*Asistente de dirección:* Wataru Koyama  
*Jefe técnico:* So Ozaki  
*Curador:* Chiaki Soma  
*Jefe de producción:* Sayuri Fujii  
*Coordinación de producción:*  
Aya Comori

*Producción:* Aichi Triennale 2019,  
Meiro Koizumi  
*Cooperación:* WITH ALS,  
MUJIN-TO Production, Annet Gelink  
Gallery (Amsterdam), Arts Commons  
Tokyo  
*Estreno:* Aichi Triennale 2019

## Sala Negra

25 y 26 de abril - 18.00 h / 18.30 h / 19.00 h /  
19.30 h / 20.00 h / 20.30 h / 21.00 h  
27 de abril - 12.00 h / 12.30 h / 13.00 h / 18.00 h /  
18.30 h / 19.00 h / 19.30 h / 20.00 h / 20.30 h / 21.00 h  
28 de abril - 12.00 h / 12.30 h / 13.00 h / 17.00 h /  
17.30 h / 18.00 h / 18.30 h / 19.00 h / 19.30 h / 20.00 h  
Precio: 15 €

En la mitología griega, Prometeo robó el fuego (la tecnología) a Zeus y se lo dio a los humanos, y por esto, fue encadenado en la cima de una montaña y tuvo que soportar el dolor eterno como castigo. Desde el comienzo de nuestra civilización, la tecnología ha sido fuente de prosperidad y desarrollo. Pero también ha sido causa de grandes tragedias como guerras y accidentes nucleares.

Con la tragedia griega de Esquilo *Prometeo encadenado* como punto de partida, creé el teatro VR (realidad virtual), que trata de esta tensión milenaria entre la humanidad y la tecnología, a través de la colaboración con una persona que anhela desesperadamente el avance tecnológico: una persona que sufre de ELA (esclerosis lateral amiotrófica, la enfermedad neurológica mortal que paraliza a una persona). A través de los diálogos con el hombre sobre su vida personal y sus visiones del futuro, creamos una visión de ciencia ficción en la que el pasado y el futuro, uno mismo y los demás, los humanos y las máquinas se fusionan en una secuencia de experiencia teatral abstracta de realidad virtual.

Meiro Koizumi

FOTOGRAFÍA: MEIRO KOIZUMI, ANNET GELINK  
GALLERY (AMSTERDAM), MUJIN-TO PRODUCTION  
(TOKYO), AND ARTS COMMONS TOKYO



# THE NEW FREAK SHOW

## Exposición de arte digital

Objeto de todos los miedos y curiosidades, los monstruos han salpicado la historia con sus presencias terroríficas. Si la historia de la belleza está íntimamente ligada a la del arte, Umberto Eco nos demostró, en su *Historia de la fealdad* (2011), que la belleza no es la única. Para ver la fealdad en el arte basta con visitar el Museo del Prado y contemplar las pinturas de El Bosco, Pieter Bruegel o Francisco de Goya.

Aunque hoy en día ya no es posible ver monstruos expuestos en las ferias (¡afortunadamente!), no han perdido nada de su poder de fascinación y no están preparados para dejar de perseguirnos. Por el contrario, ha llegado el momento de su proliferación, con numerosas plataformas en Internet y redes sociales donde la difuminación de identidades, géneros y realidad estimula el desarrollo de nuevas formas de monstruos.

Pero, en definitiva, ¿qué es un monstruo? Personaje de extrema fealdad o crueldad ilimitada, a veces proviene de la mitología o de los cuentos. Es quien habita las historias de nuestras infancias. A veces nos prepara para las dificultades del mundo. También nos invita a tener cuidado con nuestros juicios demasiado rápidos y nuestros miedos, como en *La Bella y la Bestia*, *Freaks* de Tod Browning o incluso *El Hombre Elefante*. De hecho, en estas historias, la monstruosidad no está en el físico aterrador de los protagonistas, sino más bien en quienes los explotan. Esta idea también se encuentra en Friedrich Nietzsche: “Quien lucha contra monstruos debe tener cuidado de no convertirse él mismo en un monstruo”.

Los monstruos de hoy han evolucionado a gran velocidad, atrapados en la misma aceleración que el resto de la sociedad posinternet y todos los excesos que genera: profusión de datos e imágenes, desarrollo de algoritmos e inteligencia artificial, avances en ciencia y de la tecnología en el cuerpo humano con sus promesas de prolongar nuestras vidas y nuestros cuerpos a través del transhumanismo... La idea misma de humanidad parece mutar, lo que contribuye a difuminar los límites entre la realidad y la ciencia ficción.

Con estos acontecimientos, proliferan nuevos temores en el contexto de la era actual: demografía galopante, contaminación incontrolable, agotamiento de los recursos, llegada de ordenadores y robots cuánticos, *malware*, noticias falsas, manipulación más compleja, vigilancia y acoso *online*, multiplicación de ondas... Estos son los nuevos monstruos que acechan en nuestra era.

Para Antonio Gramsci: “El viejo mundo está muriendo, el nuevo mundo tarda en aparecer y en este claroscuro emergen los monstruos”. En esta brecha es donde surge el miedo, es el terreno fértil para su nacimiento.

La exposición explora con poesía y humor la figura del hombre del saco en una época transformada por la tecnología. Está diseñada como una serie de atracciones de feria, en referencia a los Freak Shows que comenzaron en Estados Unidos a mediados del siglo XIX. Explora algunos de estos nuevos miedos, generados por un mundo acelerado y sofocado por su propia complejidad.

Charles Carcopino  
Comisario de la exposición



**Del 24 de abril  
al 26 de mayo**

**Horarios visitas**

**DE MARTES A VIERNES**

De 17.00 h a 22.00 h (último pase 21.00 h)

**SÁBADOS Y 1, 2 Y 15 DE MAYO**

De 11.00 h a 14.30 h (último pase 13.30 h)

De 17.00 h a 22.00 h (último pase 21.00 h)

**DOMINGOS**

De 11.00 h a 14.30 h (último pase 13.30 h)

De 17.00 h a 21.00 h (último pase 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.

# GEOFFREY LILLEMONT

## *The Ghosts of the Sideshow*

Performance de hologramas

► **Países:** Estados Unidos / Países Bajos  
**Año de producción:** 2024

Creación: Geoffrey Lillemon  
Sonido: Richard Burki  
@Future Phonic Studio

### Sala de Cristal

*The Ghosts of the Sideshow* es una *performance* innovadora que combina holografías creadas mediante IA con cabaret y circo con un toque contemporáneo. Este espectáculo vanguardista usa la capacidad que tienen las máquinas para aprender: el artista las entrena en su estética y sus ideas para desarrollar las *performances*. De esta manera se crea una experiencia inmersiva para el público asistente. La *performance* aprovecha hábilmente estas imágenes únicas, mutadas digitalmente, para redefinir el concepto tradicional del entretenimiento en los Freak Shows.

IMAGEN:  
©GEOFFREY LILLEMONT



# SAMUEL BIANCHINI

## Snakable

### Cable robótico

► **País:** Francia  
**Año de producción:** 2020

**Realización robótica:** primera versión desarrollada por Léo Quénéhervé con el asesoramiento de Kanty Rabenorosa y la colaboración de Olivier Bienz y Didier Bouchon. Las mejoras de la versión actual fueron realizadas por François Marionnet, Patrick Rougeot, Pierre Roux, Matthias Revol y Jérôme Saint-Clair. Este proyecto se basó en un primer experimento robótico desarrollado por Yoann Dumas, Thomas Gaulier, David Kristanek y Léo Quénéhervé bajo la dirección de Kanty Rabenorosa.

**Asistente de escenografía:**  
Corentin Loubet

Proyecto desarrollado en el marco del Grupo de Investigación de Interacción Reflexiva de Ensadlab, laboratorio de la École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD—Université Paris Sciences et Lettres) en colaboración con la École nationale supérieure de mécanique et des microtechniques (ENSMM), S. MART Franche-Comté, departamento AS2M / Servicio Conjunto de Mecánica / Instituto FEMTO-ST con el apoyo de la Cátedra de Artes y Ciencias de la Escuela Politécnica, la EnsAD – PSL y la Fundación Daniel y Nina Carasso.

**Agradecimientos:** Euroflex company, Pforzheim, Alemania

Con la colaboración de:

  
**AMBASSADE  
DE FRANCE  
EN ESPAGNE**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

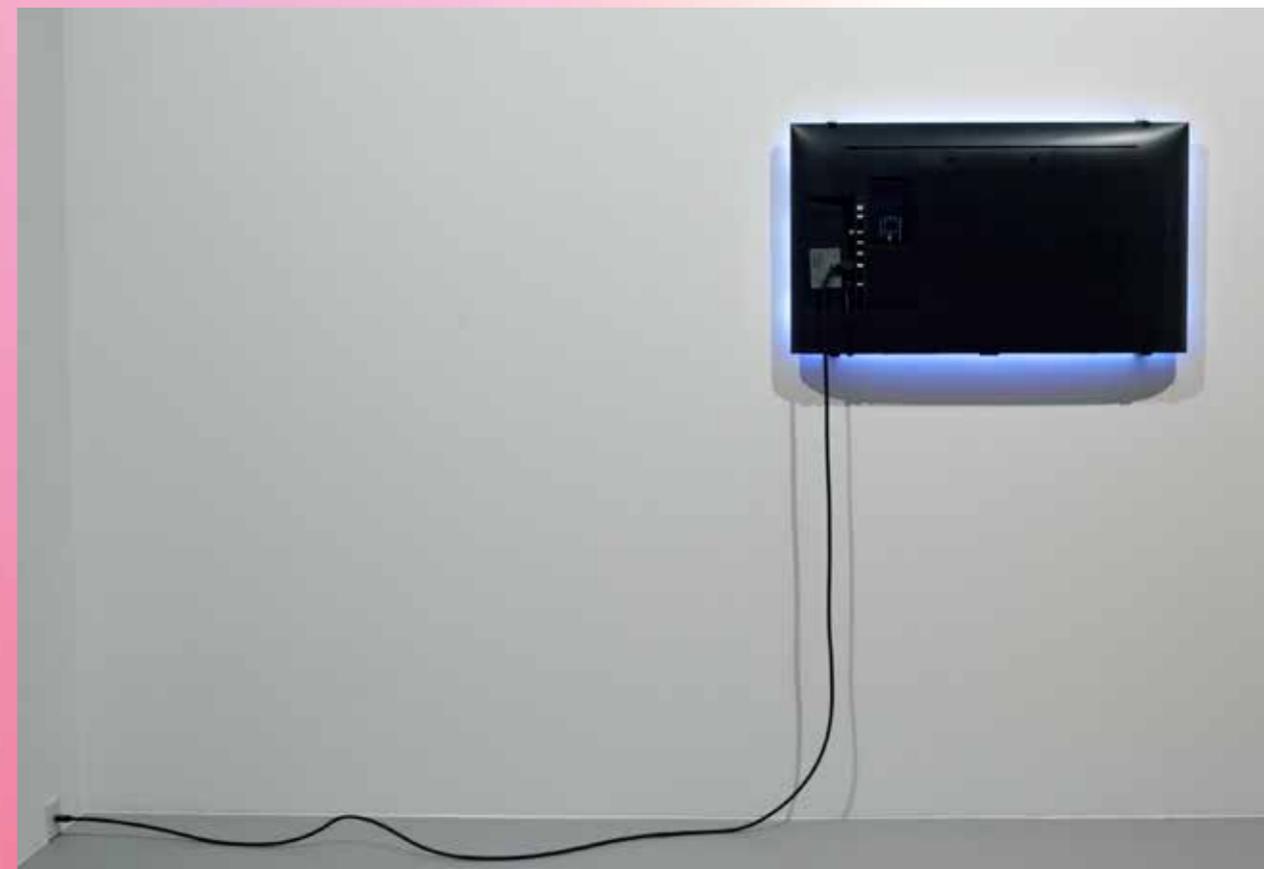
  
**INSTITUT  
FRANÇAIS**  
*France*

### Sala de Cristal

¿Cómo puede el contenido de una señal hacer que se mueva el cable que la transporta, como en el caso de un aparato de difusión de vídeo?  
¿Cómo influiría entonces lo que este vídeo representa, dinámicamente, en el movimiento del cable que se desplaza, tortura, lucha, lentamente o a saltos, como una serpiente atrapada en una trampa?

Una pantalla plana está colgada en la pared. Proyecta un halo de luz y el cable que la alimenta de imágenes es claramente visible: sale del ángulo de esta misma pared, para retorcerse y moverse según la imagen difundida, la de un canal de noticias 24 horas.

Si los medios de comunicación, así como los estudiosos de este campo, todavía separan las cuestiones ligadas al contenido de las que conciernen a los dispositivos que dan acceso a él, este no es el caso.



SNAKABLE, SAMUEL BIANCHINI, 2020  
"BIOMEDIA - THE AGE OF MEDIA WITH LIFE-LIKE  
BEHAVIOR", ZKM | CENTER FOR ART AND MEDIA,  
KARLSRUHE, DECEMBER 2021 - AUGUST 2022  
FOTOGRAFÍA: © SAMUEL BIANCHINI - ADAGP

# JOAN FONTCUBERTA

## *Freak Show*

### Instalación

► **País: España**  
**Año de producción: 2016-2023**  
**Edad recomendada: mayores de 16 años**

### Sala de Cristal

En el tropel de atracciones que iban de pueblo en pueblo en las antiguas ferias ambulantes no podía faltar la caseta de los monstruos vivientes: enanos, mujeres barbudas, albinos, siameses, tullidos... En suma, seres contrahechos que vendían su deformidad como espectáculo. La anomalía y la excepcionalidad ejercían entre el público repulsión y atracción a la vez. Hoy, Internet representa ese espacio indeterminado donde descubrir monstruos actuales, entendiendo la otredad no como una amenaza relacionada con nuestros miedos, sino como la encarnación de lo diferente, aquello que huye de los estándares y procura alejarse del canon.

El narcisismo exacerbado o la distorsión de la propia percepción ha originado una nueva raza de seres quiméricos que se pueden descubrir en la red: tatuajes inverosímiles, *piercings* excéntricos, escarificaciones, automutilaciones, implantes, culturismo, trastornos alimenticios, travestismo o cirugías plásticas permiten modelar la apariencia para escapar de la uniformidad. En esta ciberferia global asistimos atónitos –entre el morbo y lo grotesco– a una colección de *frikis* en el éxtasis de su autorrepresentación. Si este conjunto de imágenes extremas recopiladas por Joan Fontcuberta es, además, interpretada por una IA como un nemotipo, se genera una antología utópica de monstruos contemporáneos que solapan realidad y ficción hasta hacerlas indistinguibles.



# IAN SPRIGGS

## *Coeus, Prometheus, Ichor, Tetrad*

### Instalación de retratos en 3D

► **País:** Canadá  
**Años de producción:** 2021

Modelado y texturizado en Maya y Mudbox, renderizado con V-Ray RTX-GPU, compuesto en DaVinci Resolve

#### Sala de Cristal

Cuestionar qué nos hace humanos y qué nos define es un tema que el arte siempre ha explorado. Los seres humanos han sido el tema más recurrente en las obras de arte a lo largo de la historia. Cada generación ha explorado su propia identidad a través del retrato. Ahora somos la generación de la era digital. Somos los pioneros de una nueva era del retrato a través de la cual exploraremos estas mismas preguntas, pero bajo una nueva luz. Mi serie de retratos demuestra las posibilidades del ser humano digital y las utiliza para replantear cómo nos percibimos y definimos a nosotros mismos. Con la tecnología que nos permite alcanzar el fotorrealismo, podemos difuminar las líneas de la realidad y manipularlas para arrojar nueva luz sobre la pregunta: “¿Qué nos hace humanos?”.

#### *Coeus*

Coeus es el dios titán de las mentes inquisitivas y el intelecto. Este retrato hiperrealista desnuda las múltiples capas de nuestro cuerpo para hacer que nos cuestionemos nuestro ser. Es un retrato del yo interior y exterior, del físico y de la mente.

#### *Prometheus*

Prometeo, el dios titán del fuego, es considerado el creador del arte y la ciencia. Intentó mejorar la vida humana robando el fuego de los dioses y transmitiéndolo a la humanidad en forma de tecnología y conocimiento. El retrato anatómico *Prometheus* es una interpretación contemporánea que continúa mi exploración hiperrealista del ser humano digital.

#### *Ichor*

En la mitología griega, el icor es la sangre de los dioses. La sangre tiene un poder simbólico extraordinario y ha sido representada a lo largo de la historia como símbolo de vida y patrimonio. *Ichor* es un retrato que revela tanto la superficie de un cuerpo como la red de su sistema circulatorio interior. El retrato pretende desafiar nuestras nociones del retrato yendo más allá de la superficie hacia la vasta complejidad de nuestros cuerpos.

#### *Tetrad*

*Tetrad* es un retrato humano digital en 3D hiperreal que investiga ideas sobre identidad, múltiplos y originales. A medida que avanzamos en el metaverso, la tecnología nos permite crear copias extremadamente precisas y detalladas de nosotros mismos. El medio digital puede copiar y pegar nuestras semejanzas, identidades y nuestro propio ser. ¿Cómo nos definimos entonces a nosotros mismos a través de los diversos yoes que creamos?

Ian Spriggs

FOTOGRAFÍAS:  
©IAN SPRIGGS



# JOAN FONTCUBERTA y PILAR ROSADO *Beautiful Agony*

Instalación

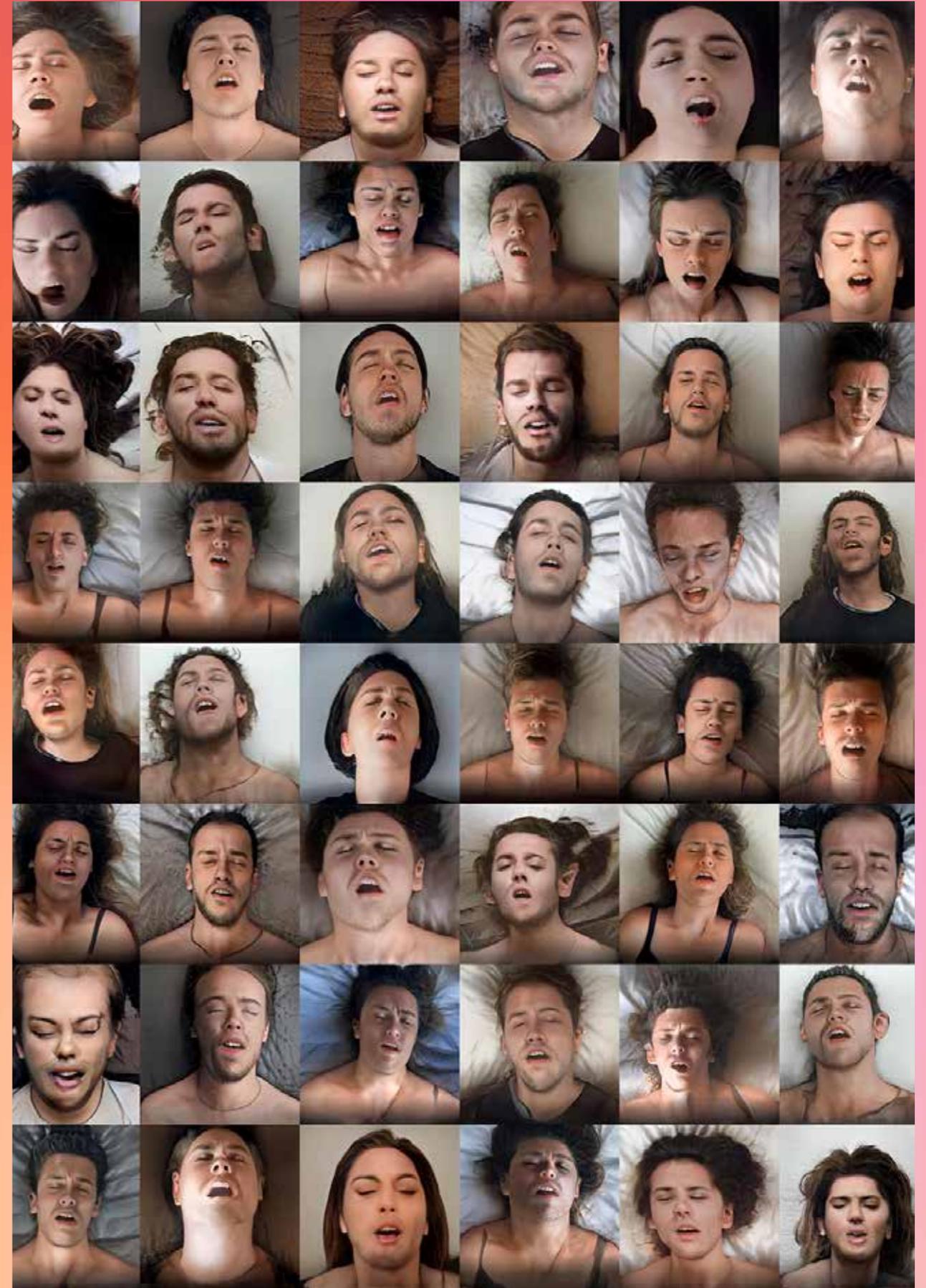
► País: España  
Año de producción: 2021  
Edad recomendada: mayores  
de 13 años

## Sala de Cristal

"Beautiful Agony" es una frase poética que hace referencia al orgasmo y evoca el debilitamiento momentáneo o pérdida de conciencia que muchas veces se experimenta. Pero para nosotros hoy los orgasmos representan un posible punto de partida para movernos entre la esfera pública y la privada, entre lo erótico y lo político. A partir de un conjunto de datos de rostros que experimentan un orgasmo (extraídos de la página web [www.beautifulagony.com](http://www.beautifulagony.com), en la que miles de usuarios pueden subir sus vídeosselfies, habiendo afirmado que su orgasmo es genuino y no falso), la tecnología de redes neuronales generativas se utiliza para crear automáticamente una secuencia progresiva de retratos de personas inexistentes en el momento de experimentar el éxtasis.

Como caso de estudio, esta tecnología se ha aplicado deliberadamente de forma caricaturizada a una determinada categoría: la de figuras poderosas de la esfera política que han estado involucradas en casos que han atraído el escrutinio mediático, como escándalos sexuales, actos de acoso sexual o relaciones ilícitas. En este caso, Donald Trump, Silvio Berlusconi y Dominique Strauss-Kahn son los protagonistas de ejemplos memorables de abuso de poder y violencia machista alentados por la sociedad patriarcal.

Los medios *deepfake* ahora son capaces de alcanzar un alto grado de refinamiento que disfraza la manipulación y la hace indistinguible. Sin embargo, en esta obra los artistas han optado por la exageración grotesca y la parodia, lo que crea una ficción que no busca engañar, sino revelar los mecanismos del engaño.



# SALOMÉ CHATRIOT

## *Fragile Ecosystem*

Instalación-performance con luz y sonido

► **País: Francia**  
**Año de producción: 2024**

Con la colaboración de:

  
AMBASSADE  
DE FRANCE  
EN ESPAGNE  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

  
INSTITUT  
FRANÇAIS  
*Langues*

### Sala de Cristal

Desde 2019, Salomé Chatriot despliega su respiración a través de *Fragile Ecosystem*, una serie de *performances* ambientadas en diferentes contextos con los que interactúa a través de una máquina médica que captura su aliento en tiempo real: un espirómetro.

Ya sea en el interior o al aire libre, bajo una cascada en Basilea o en el nevado Gstaad, la respiración de la artista, junto con la máquina, suena con la respiración de los espectadores y el entorno sintético o natural que rodea el proceso. La instalación y el vestuario varían según la actuación, generando a veces sonido interactivo, a veces solo luz en las esculturas, pero siempre manteniendo esta tenue relación que une lo vivo y lo no vivo, fusionándose en un ecosistema frágil.

Desde entonces, cada respiración de *Fragile Ecosystem* ha quedado plasmada en imágenes animadas en la serie *Breathing Patterns*, que se proyectará junto con la actuación por primera vez en los Teatros del Canal. Mostradas en cinco grandes pantallas LED, sus múltiples y exaltadas respiraciones pasadas envolverán a la artista.

SALOMÉ CHATRIOT  
FRAGILE ECOSYSTEM (CHAILLOT)  
PARA INSOMNIE, CHAILLOT INVITE POUSS,  
PALAIS DE CHAILLOT (PARÍS) (2023)  
COMISARIADA POR YVANNÔÉ KRUGER  
CORTESÍA DE SALOMÉ CHATRIOT & NEW GALERIE  
FOTOGRAFÍA: SIMON JUNG

SALOMÉ CHATRIOT  
FRAGILE ECOSYSTEM (ELEVATION)  
PARA ELEVATION 1049, GSTAAD (2023)  
PRODUCCIÓN: FONDATION LUMA,  
COMISARIADO POR GIANNI JETZER  
Y OLYMPIA SCARRY  
CORTESÍA DE SALOMÉ CHATRIOT & NEW GALERIE  
FOTOGRAFÍA: MICHA FREUTS & TORVIOLL JASHAR



**JOAN FONTCUBERTA  
y PILAR ROSADO**  
***Phrenographies:  
a visual atlas of madness***  
***(Frenografías: un atlas visual de la locura)***

► País: España  
Año de producción: 2021

**Instalación**

**Sala Verde**

Vestíbulo planta 0, junto a la escalera mecánica

Desde el último tercio del siglo XIX, la producción de archivos fotográficos de enfermos mentales forma parte de una estrategia para estudiar y clasificar los rasgos característicos de los supuestos trastornos mentales. La aplicación de los principios de la eugenesia sumó una capacidad de diagnóstico que, pese a las dudas suscitadas sobre esa disciplina pseudocientífica, se ha convertido hoy en un práctico sistema de prescripción implementado por algoritmos e inteligencia artificial. En las décadas de 1940 y 1950, el psiquiatra y humanista barcelonés Joan Obiols i Vié (1918-1980) realizó cientos de retratos fotográficos de los pacientes que visitaba en los hospitales psiquiátricos de Sant Boi y Barcelona, y en el Institut Pere Mata de Reus. El Dr. Obiols fue pionero en el país en el uso de la creación artística como herramienta de psicoterapia, al mismo tiempo que Jean Dubuffet popularizaba el Art Brut.

La tecnología GAN (Generative Adversarial Network) se ha aplicado al archivo de la obra del Dr. Obiols para desencadenar un proceso de aprendizaje profundo en el que el algoritmo determina identidades esenciales y genera hibridaciones predictivas, es decir, especulaciones de géneros y síntomas mixtos que revelan las monstruosidades de este tipo de emergencias. En su camino de aprendizaje, la inteligencia artificial desarrolla una laboriosa morfogénesis en la que crearemos reconocer modelos estéticos clásicos: Kirchner, Kokoshka, Munch, Dix, Picasso, Saura y Bacon, entre otros. Desde la perspectiva de la creación artística, la aplicación de la tecnología GAN abre nuevos imaginarios formales y conceptuales. Pero aquí, aún más, la discriminación bajo el paraguas de la "locura" nos invita a cuestionar los patrones de identidad de la normalidad.



# ROBBIE COOPER

## *Immersion*

### Videoinstalación

**Sala Verde**  
Vestíbulo planta 0

Durante el tiempo que estuve filmando mi proyecto *Alter Ego*, visité muchos cibercafés en Corea del Sur y China. Según los estándares occidentales, algunos de estos lugares eran enormes. Filas y filas de gente mirando sus pantallas durante horas y días. Había historias de personas que habían muerto porque no habían comido ni bebido mientras estaban inmersos en sus juegos o actividades *on line*. Me di cuenta de que este fenómeno también estaba ocurriendo en Occidente, pero no lo veíamos porque la gente lo hacía en casa y en el trabajo (los teléfonos inteligentes no habían aparecido en ese momento, por lo que la imagen de multitudes paralizadas por sus pantallas en lugares públicos todavía no era algo común). Me vinieron a la mente dos cosas: el trabajo de Bernd y Hilla Becher con su enfoque sistemático o “científico”, y el trabajo de Errol Morris y su *Interrotron*. Me gustó la idea de crear un sistema para intentar minimizar la acción de fotografiar.

Los sujetos están en la pantalla, inmersos en ella, y a menudo nuestro punto de vista los mira directamente a los ojos, lo que crea una sensación voyeurista e intensa. Quería captar las reacciones a todos los tipos de medios posibles, desde los videojuegos a la pornografía, pasando por los dibujos animados para niños, el entretenimiento convencional o los vídeos de tortura. Y, en última instancia, organizar esta procesión como si trazara un viaje a lo largo de la vida. Explorar este territorio alrededor de la observación y el ser observado, especialmente durante este período, fue en cierto modo inquietante. Facebook, Twitter y los teléfonos inteligentes apenas acababan de aparecer. Era fácil ver cómo las cosas estaban cambiando radicalmente, y que este cambio llegaría hasta las mismas realidades psicológicas, políticas e interpersonales. Pero el proyecto se ha interpretado en ocasiones como una especie de llamada a las armas, una protesta. No solo sería hipócrita si fuera cierto -soy completamente adicto a mi teléfono y a los ordenadores-, sino que además las campañas emotivas de esa naturaleza me parecen poco atractivas. Pretende ser un documento hiperrealista y ligeramente *kitsch* de la llamada de atención, un sistema extraño e intrusivo en el que participo, a menudo sin ninguna intención real.

Robbie Cooper

► **País:** Reino Unido  
**Año de producción:** 2008

**Artista:** Robbie Cooper  
**Producción:** Andrew Wiggins  
y Charly Smith  
John Ruddy  
Clare Graves  
Allan Butcher  
Chris Scott  
Fior Mejia



# BART HESS

## Wave

Palícula inmersiva de danza

► **País:** Países Bajos  
**Año de producción:** 2023

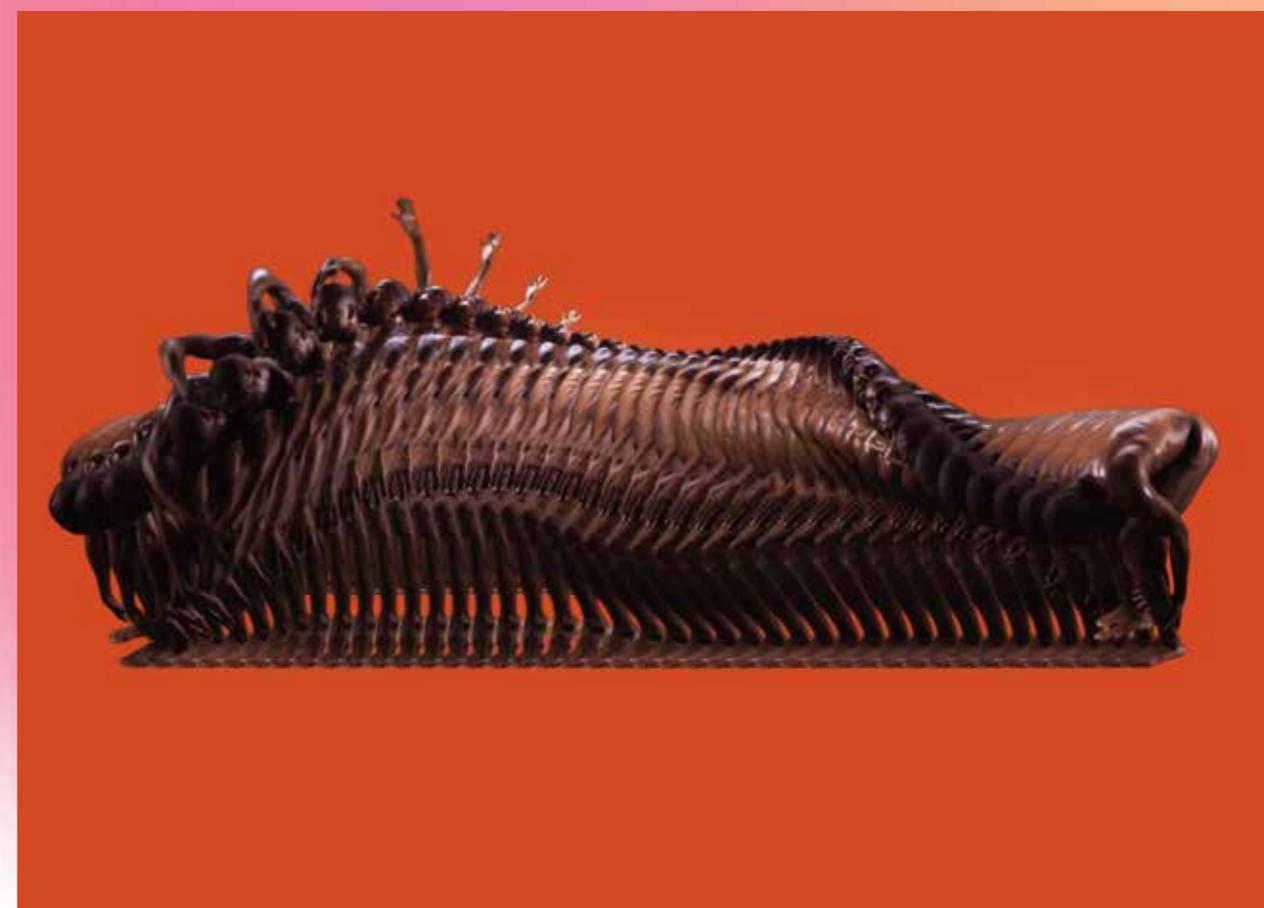
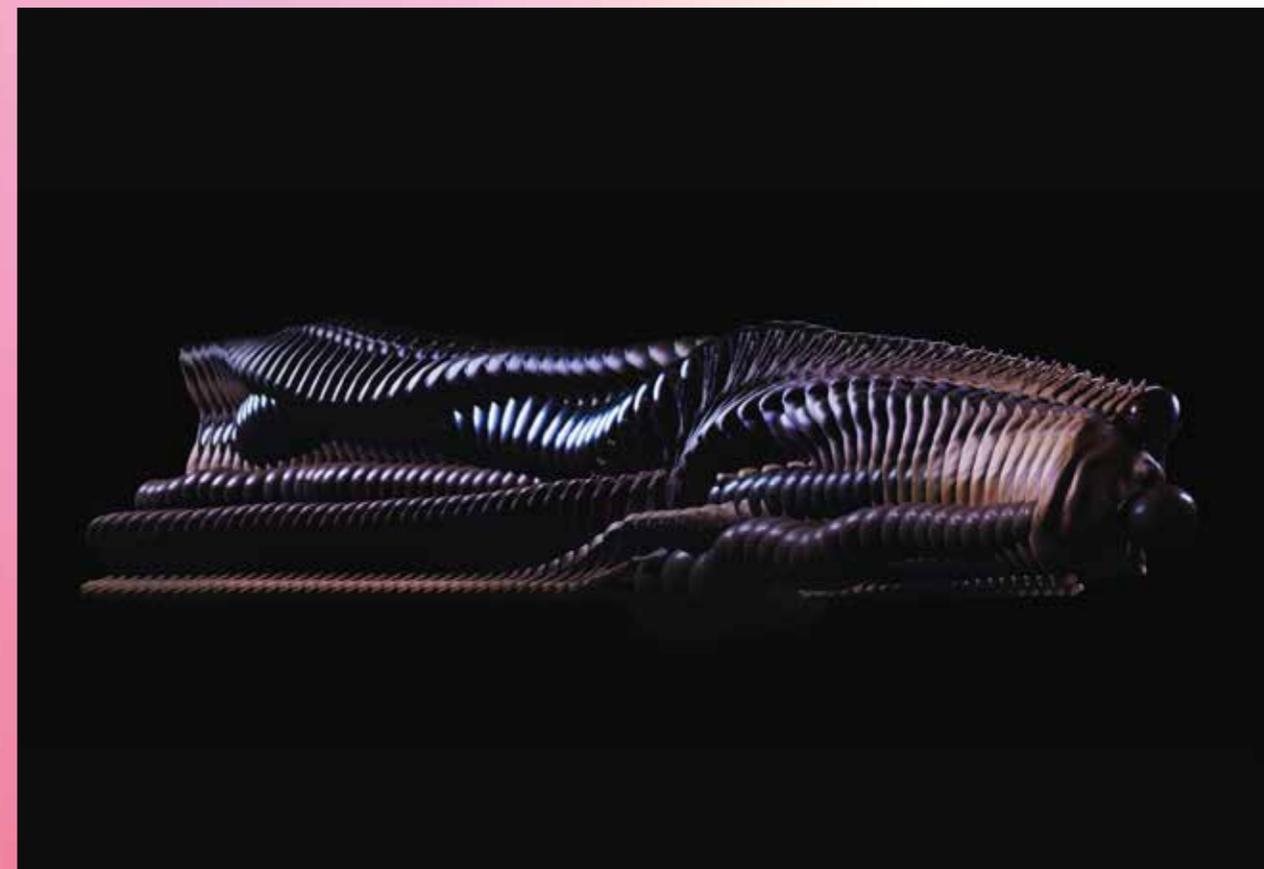
*Dirección:* Bart Hess  
*Coreografía:* Sedrig Verwoert  
*Bailarines:* Sedrig Verwoert, Arad Inbar  
*Música:* Thys de Vlieger  
*Creado con el apoyo de:* Nederlands  
Filmfonds & Stimuleringsfonds

**Sala Verde**  
Vestíbulo planta 0

*Wave* es una película de danza psicodélica e inmersiva, en la que el cuerpo de un bailarín es manipulado en el tiempo mediante el uso de la repetición, el retraso y el reposicionamiento de fotogramas. Esto crea una coreografía en la que la historia de un movimiento forma un nuevo tipo de organismo.

Una coreografía grupal realizada en solitario. Cada movimiento afecta a la forma general del grupo. El pasado del bailarín se transforma en su sombra directa.

*Wave* será una película que, gracias al uso de 360°-3D, será más que una película que pueda verse a distancia. El uso de la realidad virtual brinda al espectador la oportunidad de ser un observador inadvertido que controla visualmente el tiempo y puede actuar como director de los movimientos y la coreografía. Se añade una dimensión adicional mediante el uso de la manipulación digital, que puede evocar emociones como la claustrofobia, la euforia o la sorpresa. Para *Wave*, Hess trabajó junto con el bailarín y coreógrafo Sedrig Verwoert.



# CRISTINA GALÁN

## Paul

Instalación audiovisual

► **País:** España  
**Año de producción:** 2018-2024

Participan: David Suárez,  
Victoria Martín, Sergio Bezos,  
Marina Arenal



**Sala Roja**  
Pasillo planta 0

Las fotografías de este proyecto exploran, desde el ámbito tradicional del retrato, la subversión de la identidad y la aparición de lo siniestro bajo la superficie visualmente pulida de la realidad. Donde la felicidad es un imperativo.

De ahí que los entornos sean neutros e impersonales, a veces indefinidos y abstractos, en los que el personaje llega a mimetizarse.

Son espacios vacíos, neutros y homogéneos; son espacios sin identidad, no-lugares. Se trata de escenarios donde la luz brilla las 24 horas del día, representando el estándar del 24/7 de la sociedad actual: siempre dispuestos, siempre productivos.

# ROCÍO BERENGUER

## BOT°PHONE

Instalación interactiva para hablar con un personaje literario

► **País:** Francia  
**Año de producción:** 2022

*Concepción, dirección artística y dramaturgia:* Rocío Berenguer  
*Codiseño del volumen de la obra:* Arthur Geslin  
*Creación visual del avatar en 3D:* Hugo Arcier  
*Creación sonora, desarrollo del chatbot e integración:* Léopold Frey  
*Desarrollo UE4 & Face Tracking:* Étienne Champagne  
Con la colaboración de Damien Tardieu

Con la colaboración de:

  
AMBASSADE  
DE FRANCE  
EN ESPAGNE  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

  
INSTITUT  
FRANÇAIS  
Espagne



**Sala Roja**  
Vestíbulo planta 1

*BOT°PHONE* es una instalación inmersiva e interactiva, que permite dialogar con una obra literaria a través de Inteligencia artificial.

Al igual que los Theatrophones, *BOT°PHONE* adopta la forma de una cabina telefónica retrofuturista. Este *stand* invita al público a sentarse en un sillón que los aísla fonéticamente para que puedan sumergirse de lleno en la discusión que se construirá con el personaje ficticio que alberga.

Enfrente, un espejo/pantalla completa la esfera inmersiva en la que se desarrolla la experiencia. Gracias al seguimiento de rostros, son las expresiones del espectador las que animan los rostros 3D generados por la inteligencia artificial. Un encuentro cara a cara de uno mismo como otro, del otro como yo, un juego de espejos y espejismos.

# TEMPORARY DISTORTION

## *An Instrument for the Measure of Absence*

Instalación interactiva

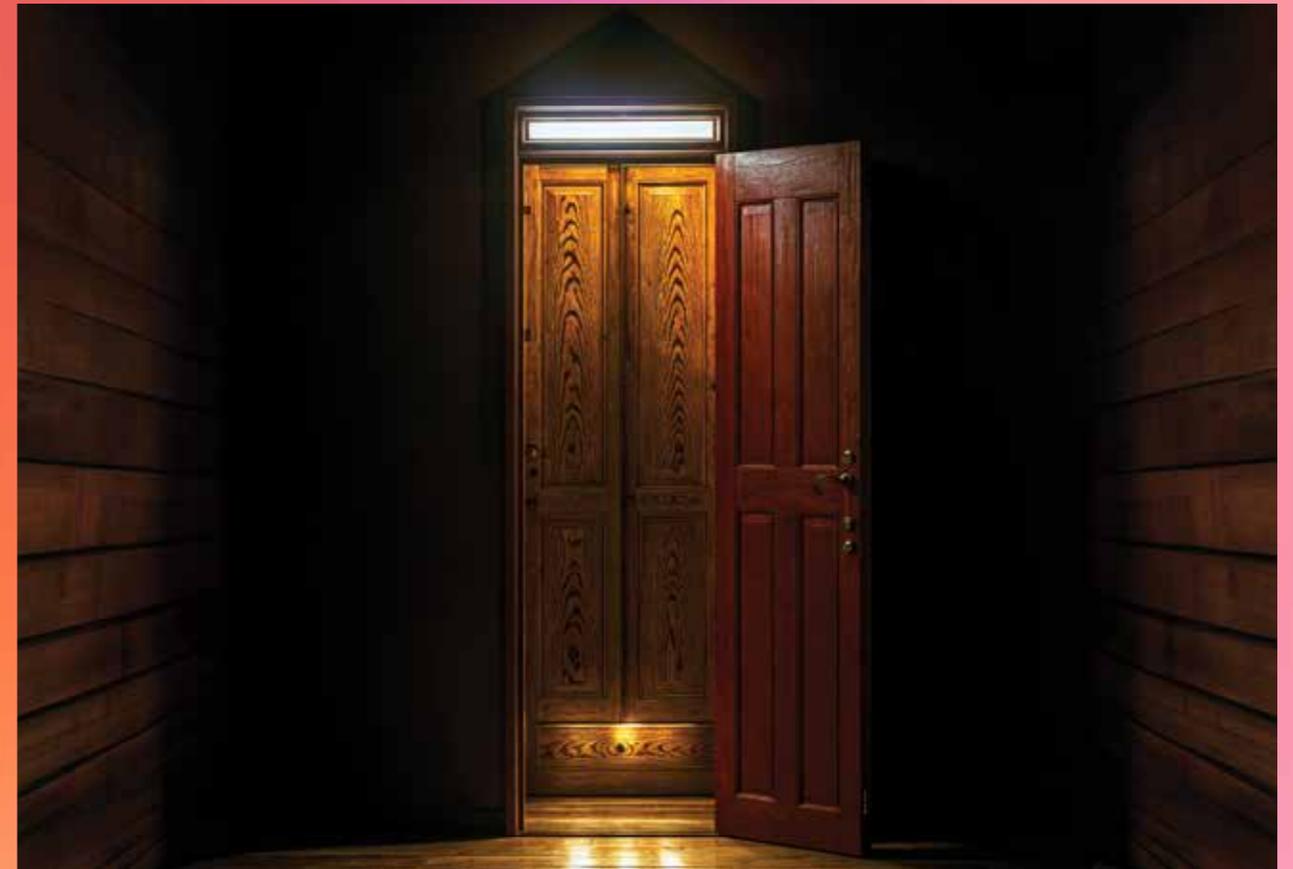
- **País: Estados Unidos**
- Año de producción: 2009**
- Edad recomendada: mayores de 12 años**

*Puesta en escena: Kenneth Collins*  
*Diseño de vídeo: William Cusick*  
*Intérprete: Yuki Kawahisa*  
*Diseño de sonido y composición: John Sully*

**Centro Coreográfico Canal**  
 Almacén pasillo planta 1

*An Instrument for the Measurement of Absence* es una instalación inmersiva e interactiva que desafía al público a encerrarse voluntariamente en un pequeño y siniestro armario. Solos en la oscuridad, detrás de una puerta de color rojo sangre, los espectadores son invitados a vivir la experiencia voyerista de mirar a través de un pequeño agujero, donde pueden ser testigos de un encuentro inesperado con aquello que de otro modo estaría oculto y ausente de la vista.

FOTOGRAFÍAS:  
 ©ZABRISKIEPROD



# LEE BYUNGCHAN

## *Creature 2024*

Instalación de plástico que respira

► **País: Corea del Sur**  
**Año de producción: 2024**

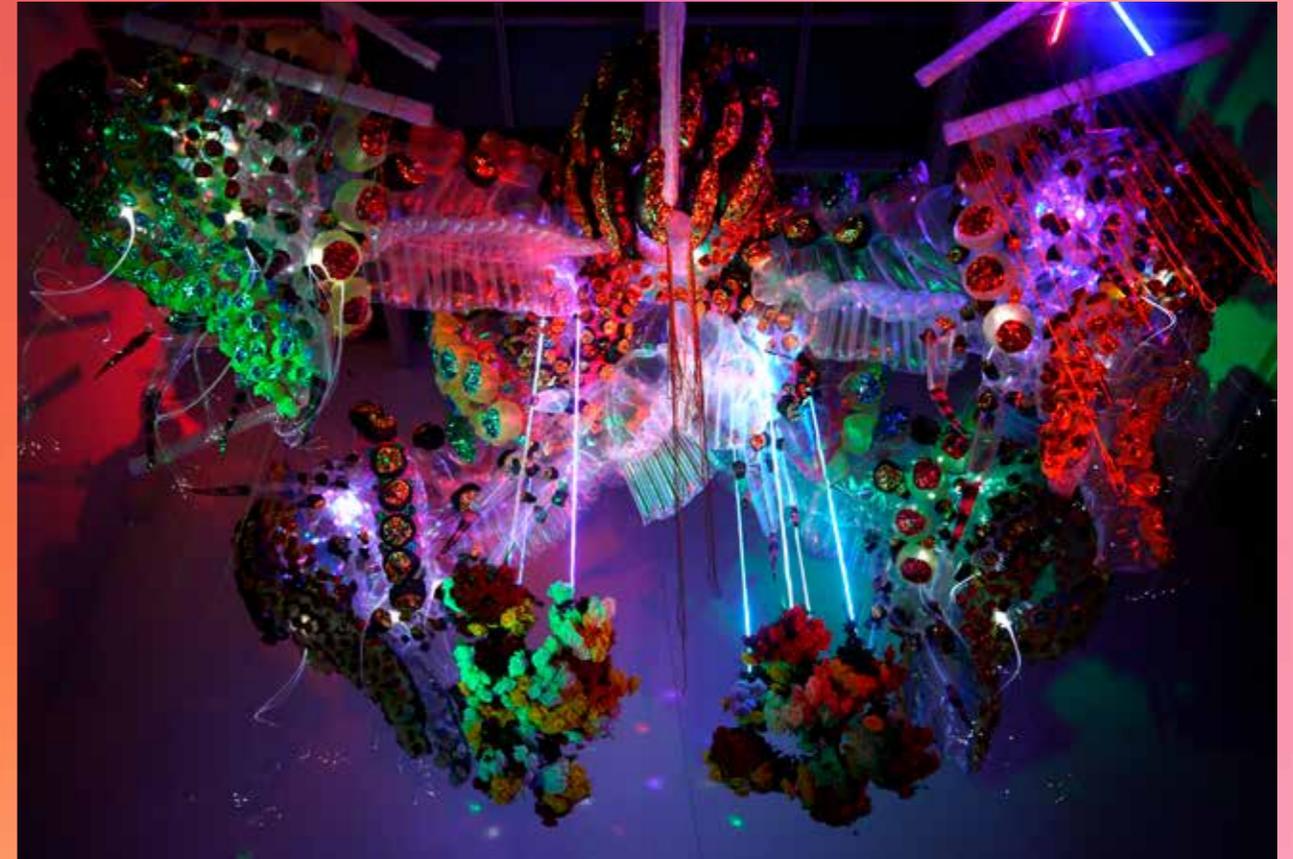
Con la colaboración del



주스페인한국문화원  
Centro Cultural Coreano en España

**Centro Coreográfico Canal**  
Estudio 3

Lee Byungchan crea gigantescos monstruos de plástico animados por su propia respiración. El exceso de producción de objetos de plástico está devorando poco a poco nuestro planeta y nuestros ecosistemas. Las nuevas ciudades proporcionan la materia prima para su labor. Al responder a las leyes del mercado, la sociedad de consumo está atrapada en un ritmo de producción que parece imposible detener, generando un flujo continuo de contaminación plástica que se descompone. Transportados por los vientos y las corrientes oceánicas, los microplásticos se abren paso hasta el corazón del planeta, en los minerales, pero también en los organismos vivos, extendiéndose de organismo en organismo a través de las múltiples ingestas.



# IMMERSIVE ARTS SPACE / ZURICH UNIVERSITY OF ARTS (ZHdK) *reconFIGURE*

Instalación interactiva 3D

► **País:** Suiza  
**Año de producción:** 2023

*Producido por:* Immersive Arts Space (ZHdK)

*Concepto y dirección artística:*

Florian Bruggisser y Chris Salter

*Director de arte:* Chris Elvis Leisi

*Desarrollo/programación:*

Florian Bruggisser, Chris Elvis Leisi

*Sonido:* Pascal Lund-Jensen

*Productores:* Kristina Jungic,

Joëlle Kost

**Centro Coreográfico Canal**  
Estudio 4

*reconFIGURE* es una instalación en tiempo real que explora cómo las máquinas informáticas reimaginan diversos cuerpos humanos. Explora la creencia que depositamos en la precisión de los sistemas de las máquinas y el humor y la confusión que experimentamos cuando estas máquinas no logran crear representaciones precisas de nosotros. La imagen frontal de los visitantes es capturada primero por una cámara y, mediante aprendizaje automático, se transforma de una imagen 2D a un avatar animado 3D en cuestión de segundos. Apareciendo en la proyección en la pared y en una atmósfera sonora inquietante, estos dobles parecen moverse gradualmente como extrañas criaturas en un acuario, donde fuerzas ocultas los arrojan como muñecos de trapo. A medida que los visitantes se encuentran con sus dobles reanimados en las pantallas, son testigos de las mutaciones generadas por los procesos de las máquinas. Así, a través de la transformación de los cuerpos mediante sistemas de inteligencia artificial cada vez más negros, *reconFIGURE* investiga cómo negociaremos la verdad entre nuestra propia imagen y esa imagen reinventada por las máquinas.



# BART HESS

## *Caged*

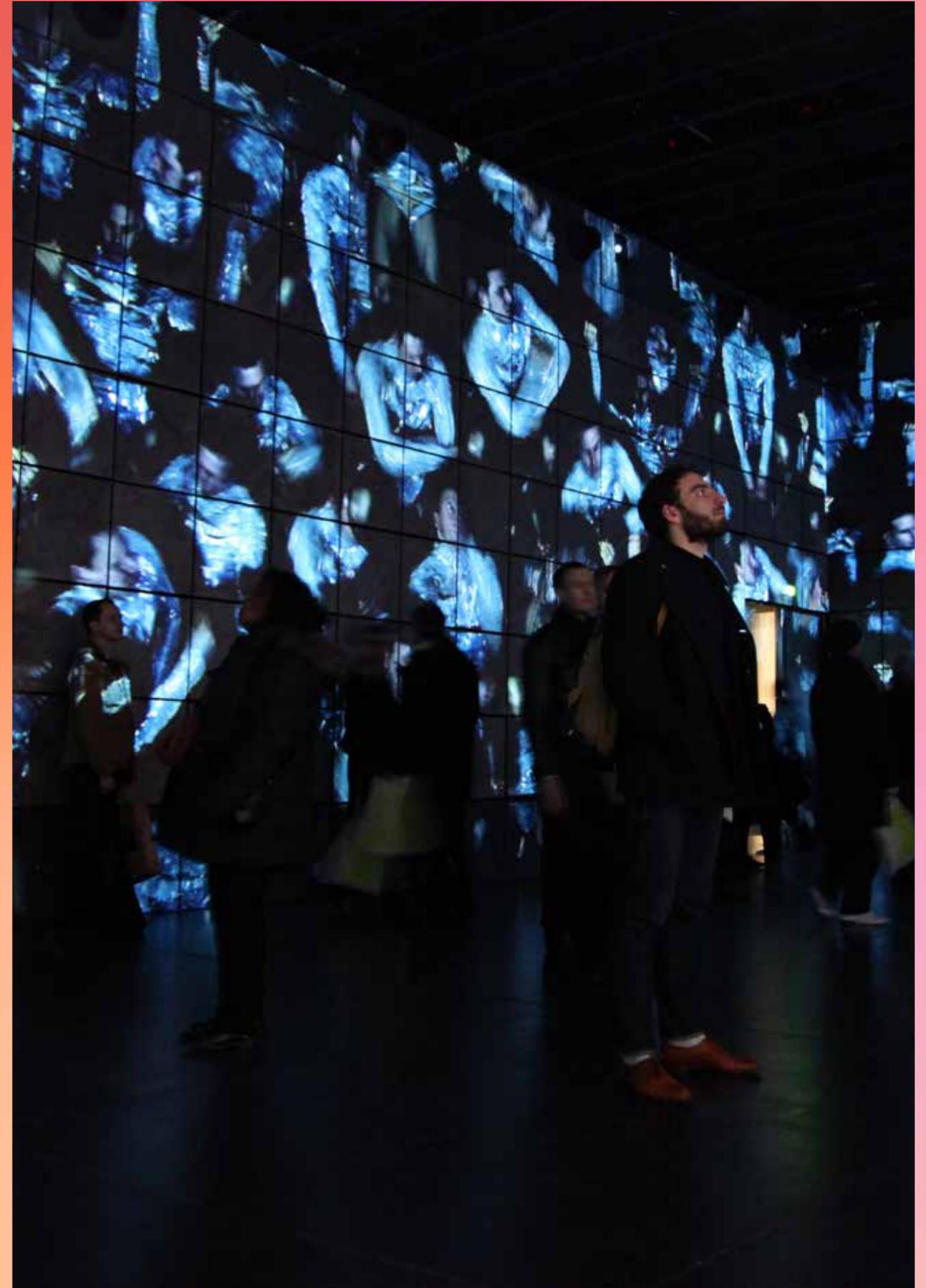
Instalación de vídeo

► **País: Países Bajos**  
**Año de producción: 2013**

*Concepto y diseño:* Bart Hess  
*Diseño de sonido:* Ricky van Broekhoven  
*Asistente de producción:* Frank Verkade  
*Modelos:* Coen, Ben Wes

**Centro Coreográfico Canal**  
Estudio 5

Una rejilla de paneles de sonido en las paredes del espacio de exposición sirve como esqueleto de una experiencia imaginaria similar a una jaula de tiburones. Al jugar con la escala de las criaturas, que varían desde el tamaño humano hasta el de gigantes que intentan encontrar su camino hacia la estructura, los visitantes experimentarán el ataque de las criaturas que los rodean.



# FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES

## Gong, de Cosmos serie

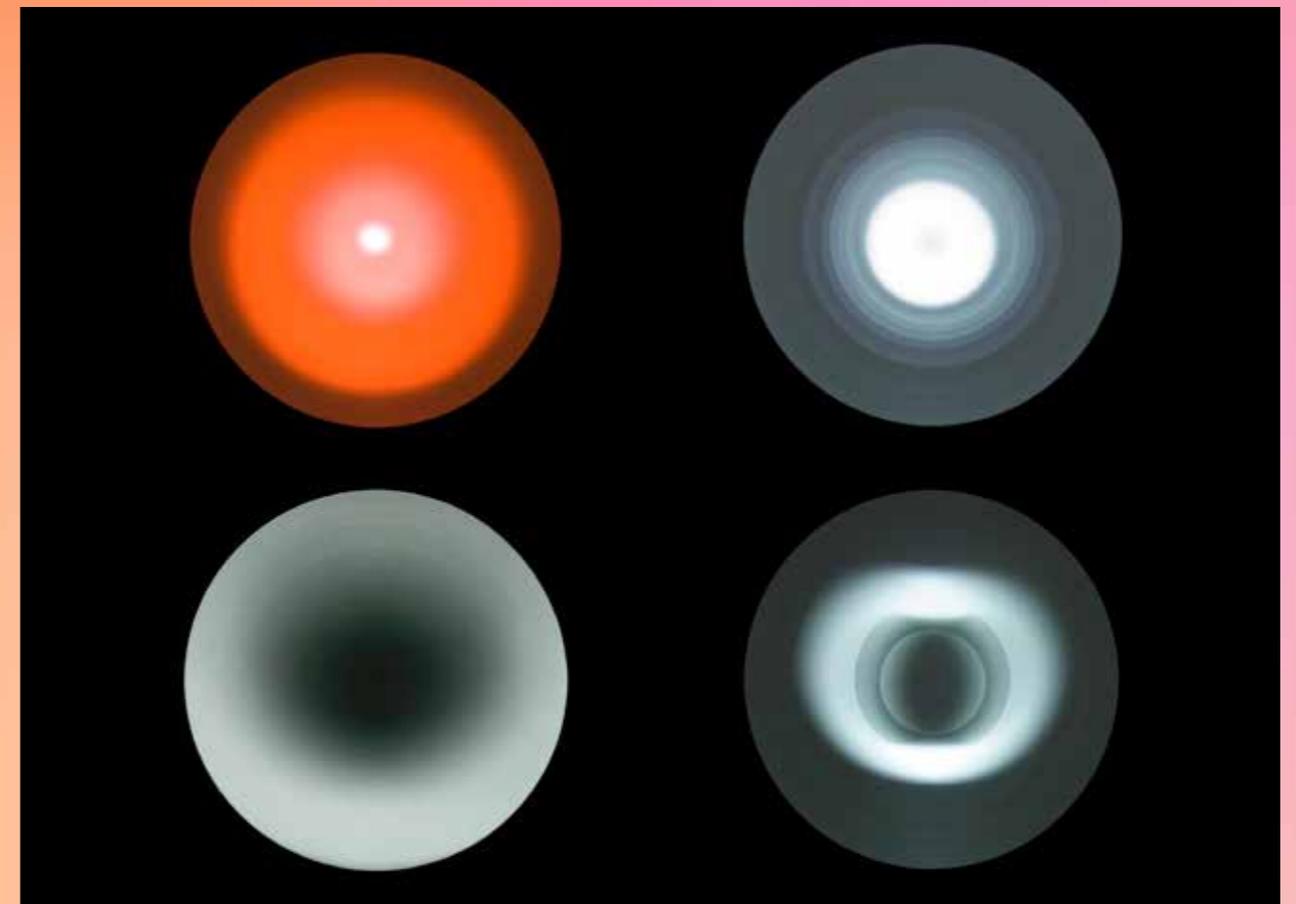
Música de Frederic Nogray

Instalación de luz y música

► País: Francia  
Año de producción: 2009

Músico: Frederic Nogray

Con la colaboración de:



Centro Coreográfico Canal  
Estudio 6

La instalación consiste en un gran gong de luz, formado por proyecciones concéntricas de colores y una intensa vibración sonora. El gong se mueve mediante ondas largas y progresivas. El efecto hipnótico nace de la diferencia entre lo visible y lo invisible. El gong evoca una energía misteriosa y perturba nuestra percepción física.

FOTOGRAFÍAS:  
©ZABRISKIEPROD

# MIT BORRÁS y RACHEL LAMOT

## *Future Creatures*

Instalación multimedia

► **Países:** España y Alemania  
**Año de producción:** 2021

**Creación:** Mit Borrás  
**Dirección de arte:** Rachel Lamot  
**Coreografía e interpretación:** Ulrico  
**Música:** Daniel Vacas Peralta y Mowa  
**Producción:** Cavve

Performance de la inauguración  
**Coreografía e interpretación:** Ulrico

*Heavven, Adaptasi Cycle*  
**Película de:** Mit Borrás  
**Dirección de arte:** Rachel Lamot  
**Música:** Daniel Vacas Peralta  
**Con:** Ray La'Vord, A1 Robot  
**Yoga:** Sonja Sims  
**Diseño de producción:** Cavve Pavilion  
**Robótica:** Casual Robots  
**Prótesis:** Ayudame 3D  
**La cueva:** H. Puerta de América  
**Maquillaje:** Harpo, Eloy Noguera Atienza  
**Diseño de A1 Robot:** Canbot  
**Dron:** Karacho Berlin  
**Imágenes:** ©Cavve, cortesía del artista, 2024

### Centro Coreográfico Canal

Estudio 7

Durante la inauguración se presenta la pieza completada y activada con la coreografía y la performance de Ulrico

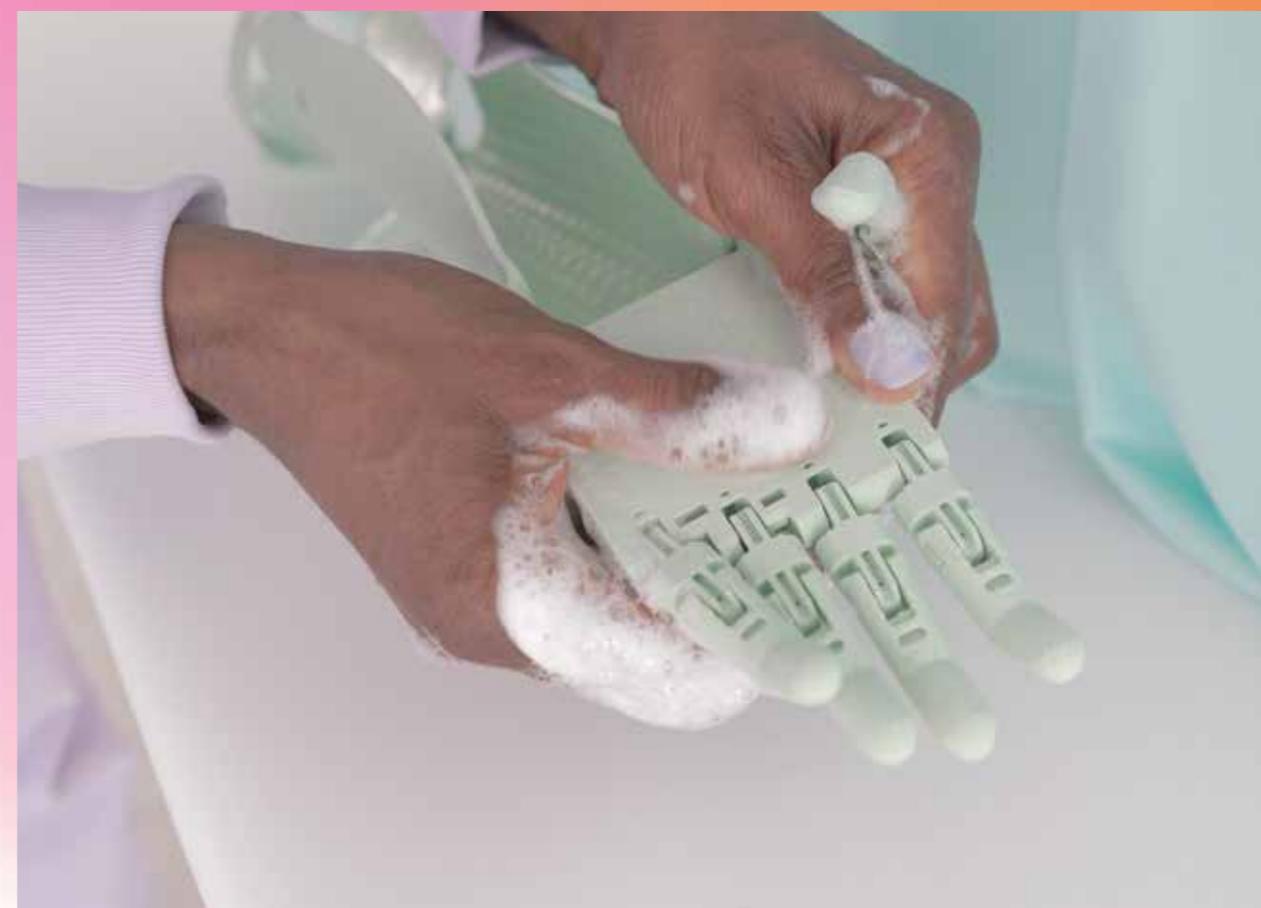
*Future Creatures* de Mit Borrás y Rachel Lamot es una instalación *sitespecific* que presenta la película *Heavven*. En esta película los artistas crean un universo que invoca lo antiguo y lo futurista simultáneamente. Este universo está habitado por el protagonista, M el androide. Sin nadie más que un perro robot como compañía, M (Ray La'Vord) vive aislado en una cueva, donde realiza actos metódicos y ceremoniales. Aparentemente en completa paz con su ser y su tiempo, M crea una cautivadora sensación de suspense a través de sus elegantes y precisos ejercicios rituales, así como a través de un enfoque no jerárquico de su mundo. *Heavven* es una película con espíritu transhumanista sobre androides, fantasmas, biodiversidad y una nueva forma de ritos y ceremonias para un limbo futuro.

La instalación *Future Creatures* habla, en esencia, de la dinámica y singularidades de las profundas relaciones que la Humanidad está desarrollando actualmente con la Tecnología y la Naturaleza, enfocándose en los campos del Arte y la Ciencia y su relación con el Neo Chamanismo y las criaturas futuras, monstruos modernos que desarrollan un Nuevo Folklore.

La exposición aborda las premoniciones y fantasías de la humanidad sobre un futuro cercano y bebe directa y formalmente de los lenguajes y motivos de la ciencia ficción, que pueden entenderse como una forma muy valiosa de describir la modernidad.

Julia Schmelzer y Cavve

FOTOGRAFÍAS:  
©CAVVE



# MESAS REDONDAS CANAL CONNECT 2024

Del 25 de abril al 11 de mayo  
Entrada libre hasta completar aforo,  
previa retirada de invitación en la web o en taquilla.

Duración: 1 h y 30 min aprox.

*Coordinadora de las mesas redondas:* Sara Antequera Sanz  
*Asistencia:* se podrá asistir presencialmente, de manera gratuita,  
a las mesas redondas previa reserva en la web de los Teatros del Canal.

Las mesas redondas se grabarán y se podrán visualizar posteriormente  
en la Cuarta Sala de los Teatros del Canal.

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. En esta edición, la temática de las mesas redondas gira en torno al concepto de monstruo, entendido desde las diferentes acepciones: monstruo como metáfora de cambios radicales en la identidad y apariencia; como ser fantástico que genera espanto, o como ser que presenta anomalías o desviaciones con respecto a su especie. Todo esto, atendiendo a los avances de la ciencia y la tecnología y su influencia en la sociedad.

Mesas redondas organizadas gracias al apoyo y la colaboración de Fundación Daniel y Nina Carasso, y la Red ACTS (Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad).



## Mesa 1

### THE NEW FREAK SHOW

Jueves 25 de abril – 18:30 h | Sala de Encuentros  
(acceso por Sala Roja) | Idioma: español  
Ponentes: Pilar Rosado, Cristina Galán, Rachel Lamot  
Moderador: Jorge Luis Marzo

Esta mesa redonda explorará la convergencia entre el concepto de Freak Show conocido hasta ahora, y su evolución gracias a la IA generativa, a través de las obras de algunos de los artistas que componen la exposición *The New Freak Show*.

Además, se abordarán cuestiones como la generación de nuevas identidades, criaturas y mundos ficticios, así como la diversidad en un mundo saturado de información digital y *fake news*.

## Mesa 2

### SIMBIOSIS CON LAS MÁQUINAS: INSTALACIONES Y ARTE PERFORMATIVO

Viernes 26 de abril – 18:30 h | Sala de Encuentros  
(acceso por Sala Roja) | Idioma: inglés  
Ponentes: Samuel Bianchini, Mit Borrás  
Moderadora: por confirmar

Esta mesa redonda ofrecerá un espacio de diálogo y discusión en torno a la simbiosis con la máquina, la comunicación máquina-humanos, y la respuesta del público ante instalaciones y *performances* que desafían la percepción de la realidad y la interacción con entidades digitales. También se cuestionará la evolución y actual visión del concepto de lo “monstruoso”, así como la consideración de la tecnología como extensión del cuerpo humano en el arte performativo.

## Mesa 3

### LA QUIMERA EN LA INTERSECCIÓN ACTS (ARTE, CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD)

Jueves 9 de mayo – 19:30 h | Espacio por confirmar  
Idioma: español  
Ponentes: Esther Moñivas, Mónica Gutiérrez,  
Joaquín R. Díaz (Joaku)  
Moderadora: Tere Badía

En esta mesa se abordará el concepto de quimera desde diferentes proyectos y perspectivas. Por una parte, se tratará la integración de la *performance*, el cuerpo y el lenguaje de la tecnología en un dispositivo para el pensamiento crítico. Por otra, del proyecto de investigación *In Serere* (Basurama), en el cual se usa la técnica del injerto en árboles de cítricos como práctica performativa basada en el cuidado. Además, se reflexionará sobre las relaciones entre las prácticas artísticas contemporáneas, la bioética y la ingeniería genética, que nos llevan a actualizar los conceptos de monstruo y quimera como principios de movimientos de atracción y repulsión.

Los ponentes de esta mesa redonda son miembros del nodo Madrid de la Red estatal ACTS. Los/las ponentes han sido seleccionados mediante una convocatoria de proyectos enviada a todo el ecosistema ACTS de la Comunidad de Madrid, y la posterior selección del equipo coordinador de la Red.

## Mesa 4

### CUERPOS MUTANTES Y TRANSHUMANISMO

Viernes 10 de mayo – 19:30 h | Espacio por confirmar  
Idioma: español  
Ponentes: Manel de Aguas, Jara Rocha,  
Teresa López-Pellisa  
Moderadora: por confirmar

Atendiendo al concepto de monstruo como aquella persona cruel o perversa, así como a su definición como ser que presenta desviaciones notables respecto a su especie, en este diálogo se desentrañarán los mitos, estereotipos y prejuicios, así como las narrativas culturales y tecnológicas de la percepción de la mujer como monstruo en el arte contemporáneo y en la sociedad actual. Todo ello, sin dejar de lado la conciliación entre la tecnología y el feminismo, destacando el ciberfeminismo, entre otros, en la lucha por la igualdad de género en el ámbito digital.

## Mesa 5

### NUEVAS NARRATIVAS, ARTE Y CIENCIA ANTE EL CAMBIO CLIMÁTICO

Sábado 11 de mayo – 12:30 h | Espacio por confirmar  
Idioma: español  
Ponentes: Paula Bruna, Joan Llorca, Lydia Sanmartí  
Moderador: Pablo De Soto

El cambio climático es una realidad innegable que permea todos los aspectos de la vida humana. En este contexto, se hace necesario un enfoque integral que involucre a todos los sectores de la sociedad, incluidos el Arte, la Ciencia y la Tecnología.

Diseñar futuros posibles y trabajar conjuntamente en la concienciación y toma de medidas que frenen el avance de esta crisis global es una cuestión social, política y económica, que se ha de abordar innovando y generando nuevas narrativas que, además de informar, inspiren y movilicen a la acción.

