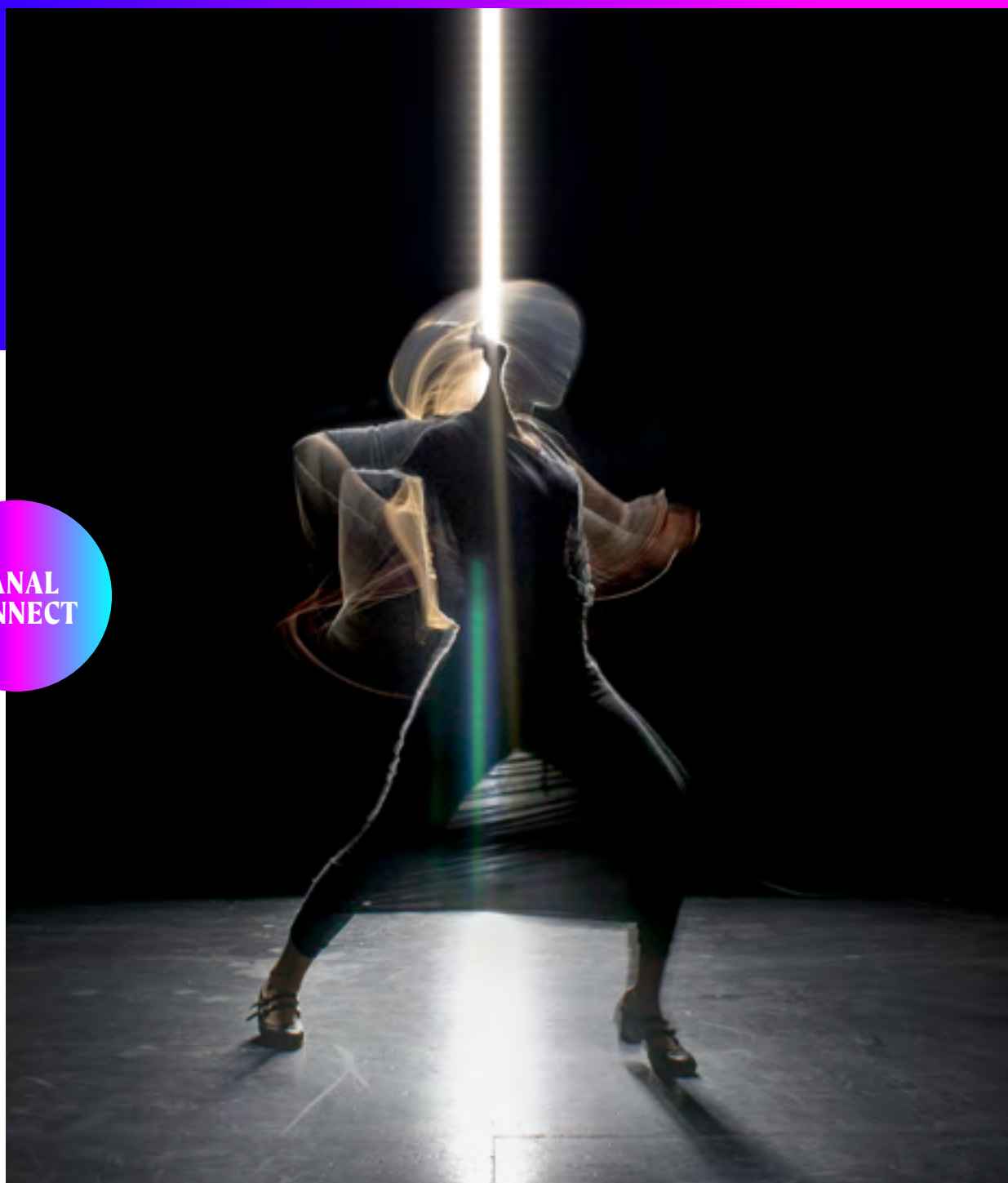
TEATROS del CANAL
2020/2021

Del 5 al 14 de marzo

Comunidad de Madrid

CANAL CONNECT



CANAL CONNECT

Lo que apenas hace unas décadas pensábamos que iba a ser el futuro lejano se ha convertido en presente a una inusitada velocidad, superando nuestras propias expectativas sobre lo que iba a ser el hoy. La constante revolución científica y tecnológica que seguimos viviendo, y que ha afectado a muchos aspectos de nuestra vida privada y social, desde la forma en que nos comunicamos a nuestras maneras de acceder a productos o servicios, ha transformado profundamente también la forma en que absorbemos las cultura, nos relacionamos con ella, la creamos y la contemplamos en un marco amplio: como espectadores, pero también como pensadores o analistas de nuestro devenir cultural.

A este proceso, obviamente, no han sido ajenas las artes escénicas, como tampoco lo han sido las plásticas. En la comunión entre arte, ciencia y tecnología, cada vez tenemos más claro que existen unos caminos paralelos y muchas veces convergentes entre ellas, que están abriendo las puertas materiales, pero también mentales, a nuevas formas de creación. Canal Connect es un proyecto que busca mostrar estos cambios a día de hoy, celebrar esta revolución, reflexionar sobre la ciencia y la tecnología como aliadas factuales y extraordinarias del futuro de las artes, y también poner de manifiesto los nuevos temas, las cuestiones centrales y conocidas, pero también las aún apenas esbozadas, que estos cambios están trayendo, a veces tan raudamente que tenemos poco tiempo para detenernos a reflexionar. Y esta reflexión es hoy tan importante como el mismo hecho de crear y contemplar.

Como entusiasta confesa de los motores de cambio que nos permitan avanzar en el incierto presente cultural, testar nuevas ideas y buscar aproximaciones audaces, inéditas y en sintonía con la realidad de la época en que vivimos, Canal Connect me parece una cita ineludible, un contexto más allá de lo necesario para crear, con muchos cómplices nacionales e internacionales, un espacio para reflejar las múltiples posibilidades que nos brinda hoy el avance científico y tecnológico en el entorno amplio de la cultura. Este avance está modificando no solo nuestra manera de comprender los espectáculos en escena o las piezas de arte, sino la forma en que los ideamos, desarrollamos y trabajamos, y mucho más importante: el vínculo entre las ideas estéticas, filosóficas y sociales, pero también los sentimientos y las emociones

que queremos transmitir y el público que las recibe. Tenemos en nuestra mano unas nuevas, brillantes, trascendentes herramientas de creación, y es nuestro deber comprenderlas de forma exhaustiva, prepararlas, testarlas y probarlas, afinarlas y agudizarlas, y sobre todo mostrarlas en su presente estado de desarrollo a ese público ciudadano que es nuestra razón de ser.

Durante Canal Connect presentaremos en absolutamente todos los espacios de este gran edificio que nos acoge tanto espectáculos como instalaciones interactivas, proyectos audiovisuales de la era digital, *workshops*, mesas redondas, conferencias y talleres, con la intención de que sirvan para todos los públicos y que el conjunto social, de todas las edades, géneros e intereses, pueda acercarse a ellas y participar de estos avances, verlos, probarlos y evaluar por sí mismos el alcance del desarrollo artístico, científico y tecnológico humano hoy. Una aventura mayúscula para la humanidad, que está sucediendo a la vez que se lee este texto de la misma forma que decide y moldea ahora mismo el futuro a corto, medio y largo plazo de nuestra sociedad.

Blanca Li, directora artística de Teatros del Canal

ÍNDICE

Espectáculos

Programa doble: 10
J.CROWE / Ludotecnia
MICHELA PELUSIO / SpaceTime Helix
5, 6 y 7 de marzo / Sala Negra

PABLO VALBUENA Y PATRICIA GUERRERO 12
Tientos al Tiempo
6 y 7 de marzo / Sala Verde

THIBAUD LE MAGUER / Virages 14
6 y 7 de marzo / Sala Roja

SYSTEM FAILURE / Initial Anomaly 18
10 y 11 de marzo / Sala Verde

METTE INGVARTSEN / Moving in Concert 20
11, 12 y 13 de marzo / Sala Roja

Programa doble: 22
MORITZ SIMON GEIST / Tripods One
MAXIME HOUOT / MA
12, 13 y 14 de marzo / Sala Negra

ROCIO BERENGUER / G5 INTER_ESPÈCES 24
13 y 14 de marzo / Sala Verde

Exposición Máquina loca 28

Mesas redondas y talleres 82

Con la colaboración de:

radio 3

Esta programación puede sufrir modificaciones.



FOTOGRAFÍA: ©MORITZ SIMON GEIST

J.CROWE
Ludotecnia /
MICHELA PELUSIO
SpaceTime Helix

Ludotecnia
***País*: Argentina**
***Género*: propuesta audiovisual, electrónica, juguetes**
***Duración*: 45 minutos**
***Edad recomendada:* a partir de 7 años**

SpaceTime Helix
***País*: Italia**
***Género*: performance, arte y ciencia, ambiente, drones, experimental, minimalista, ruido**
***Sobretítulos:* performance de instrumento optoacústico**
***Duración:* 30 minutos**
***Edad recomendada:* a partir de 7 años**

Un espectáculo de Michela Pelusio
Producción de audio en directo: TEZ
Equipo técnico: Marnix Dekker
Producción: Michela Pelusio

Sala Negra / 5, 6 y 7 de marzo / Programa doble

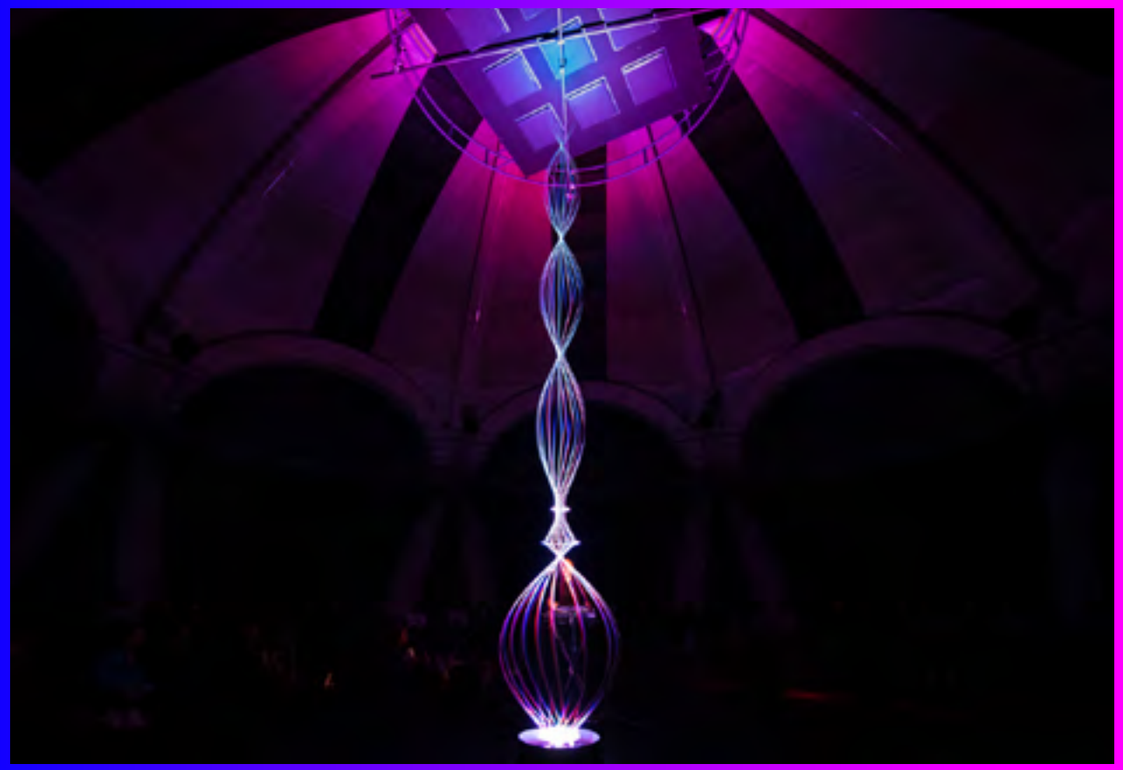
Ludotecnia es una presentación audiovisual en vivo basada, fundamentalmente, en el uso de juguetes modificados. Elementos electromecánicos, lámparas y otros dispositivos son secuenciados y controlados, siendo a la vez parte de la construcción musical y la puesta visual. Pequeñas cámaras capturan las acciones sobre la mesa, lo que permite al público participar de lo que está sucediendo en el "escenario". Con los juguetes como puente, *Ludotecnia* se presenta ante públicos de todas las edades, sin comprometer ni suavizar su propuesta audiovisual. *Ludotecnia* es un humilde homenaje a la generación VHS y las películas de televisión de sábado por la tarde, llenas de criaturas *stop-motion*, científicos locos, superpoderes e invasiones alienígenas.

SpaceTime Helix es una *performance* audiovisual que consiste en una gigantesca onda estacionaria giratoria que tiene como soporte una cuerda blanca, la cual genera una gran forma helicoidal que alcanza el techo. La superficie helicoidal es brillante y transparente, y está atravesada por ondas que desaparecen en el futuro, cada vez más distantes en el espacio-tiempo. Con este trabajo pretendía explorar las simetrías helicoidales y el infinito, las frecuencias y las geometrías, las partículas elementales y la física cuántica, así como las visiones y percepciones sónicas. La *performance SpaceTime Helix* es como un juego con la física y las partículas elementales. En mi obra, un tema recurrente es el juego con los fenómenos físicos y naturales, ya que esto estimula la observación y la percepción de nuestro espacio interno y externo.

Esta obra es una metáfora de la vuelta a la raíz de las cosas, y a la simplicidad y la complejidad del macrocosmos y el microcosmos, el espacio interno y externo, la arquitectura de la mente y la arquitectura de la naturaleza. Un fenómeno natural que es prácticamente un milagro ante sus propios ojos.

FOTOGRAFÍA:
©MELSISSA BATTILANA
©PIERRE-GONDARD (ABAJO)





PABLO VALBUENA Y PATRICIA GUERRERO
Tientos al Tiempo

Estreno absoluto
***Países*: España / Francia**
***Idioma*: Sin palabras**
***Género*: flamenco contemporáneo / performance audiovisual**
***Duración*: 40 minutos**
***Edad recomendada:* a partir de 7 años**

Concepción, puesta en escena, escenografía e iluminación: Pablo Valbuena
Coreografía y danza: Patricia Guerrero
Codirección artística: Pablo Valbuena, Patricia Guerrero
Música y cante: Sergio El Colorao
Programación y sonido: Cyril Laurier, Joan Sandoval, Maya Benainous
Control: Joan Sandoval

Coproducido por Studio Pablo Valbuena y Centquatre Paris
Con el apoyo de la Société du Grand Paris, Endirecto FT y Viavox Production.
Pablo Valbuena y Patricia Guerrero son artistas asociados de Centquatre - Paris

Sala Verde / 6 y 7 de marzo

Mirar el sonido, escuchar la luz, tentar el tiempo a través del flamenco.

En el baile flamenco, la danza y el sonido tienen el mismo origen: el movimiento del cuerpo crea el ritmo sonoro. Ambos comparten la misma estructura temporal, formal y sonora a la vez.

El *Tiento* es uno de los palos flamencos. Es también el ejercicio del sentido del tacto, palpando algo que no se puede ver. Es la acción de examinar, tantear, probar, experimentar, instigar, inducir, estimular.

Tientos al tiempo son una serie de experimentos que expanden el baile y el cante flamenco en el tiempo y en el espacio. Utilizan la luz y el sonido para aumentar los patrones rítmicos y formales del compás flamenco.

El resultado es una *performance* donde la esencia mestiza del flamenco se entrelaza, actualiza y amplifica con la capacidad trans-sensorial de los medios digitales.



FOTOGRAFÍA:
©PABLO VALBUENA

THIBAUD LE MAGUER
Virages

***País*: Francia**
***Género*: pieza coreográfica, sonora y luminosa**
***Duración*: 50 minutos**
***Edad recomendada:* a partir de 7 años**

Con: Kévin Lévêque, Maeva Cunci, Alexandre Da Silva, Déborah Pairetti, Léo Lequeuche
Concepción y coreografía: Thibaud Le Maguer
Dispositivo interactivo e imagen: Antoine Villeret
Iluminación: Annie Leuridan y Christophe Fougou
Música: David Merlo
Diseño de vestuario: NESCÙ
Dirección global: Christophe Fougou
Dirección de vídeo: Claire Pollet
Asistente de ensayo: Kévin Lévêque

Agradecimientos: Léo Lequeuche, Albane Aubry, Maïa Flore Françoise Rognerud y Clémentine Vanlerberghe
Dirección de producción: Elodie Wattiaux y Emeline Godon
Coproducción: Le Fresnoy — Studio national des arts contemporains, Le Gymnase — Centre de Développement Chorégraphique de Roubaix
ANIMAE CORPUS: Para esta creación, ANIMAE CORPUS cuenta con el apoyo de DRAC Hauts-de-France y del Conseil Régional Hauts-de-France en concepto de subvención a la creación coreográfica.



Sala Roja / 6 y 7 de marzo

Virages reúne a cinco individuos alrededor de una acción cotidiana: caminar. No obstante, este caminar resulta particular en el sentido de que tiene lugar en un espacio cerrado, lo que imprime a las trayectorias una circularidad necesaria, y se libera de la necesidad de llegar a un destino. No subsiste más que una dinámica, un impulso, un «ir hacia», y la ocasión de que un grupo inscriba, en presente, su propio deambular.

Los *performers*, empeñados en realizar sus trayectos, están perseguidos por el dispositivo en el que se transforman: la luz persigue y recorta sus siluetas en movimiento.

Al mismo tiempo, una organización interna y secreta rige sus relaciones y les permite infiltrarse en el corazón de este dispositivo: el espacio invisible que ellos mismos mantienen, permanentemente móvil, altera la conducta programada del dispositivo de iluminación. Este se apaga, se interrumpe, se sincopa, se retrasa; no puede actuar según su lógica interna, que le ordena acecharles, así que, a merced de esta intrusión, cierra aún más el espacio que rodea a los cuerpos.

Esta tensión, esta trampa, entre el dispositivo y los bailarines perturba nuestras impresiones y nos hace dudar de nuestras propias sensaciones. Los cuerpos desaparecen solo para volver a aparecer, parecen flotar, alzar el vuelo, atravesarse y perder su corporeidad. Las perspectivas se retuercen, se burlan y se anulan, aumentando así la confusión en la que la obra sumerge a nuestra percepción.



SYSTEM FAILURE
Initial Anomaly

***País*: Bélgica**
***Idioma*: francés (con subtítulos)**
***Género*: danza / teatro**
***Duración*: 1 hora**
***Edad recomendada:* para mayores de 13 años**

Concepto: Leslie Mannès, Louise Baduel
Creación e interpretación: Louise Baduel / Mercedes Dassy, Sébastien Fayard, Sébastien Jacobs, Leslie Mannès
Dirección técnica: Vincent Lemaître
Diseño de iluminación: Leslie Mannès y Vincent Lemaître
Diseño de sonido: Thomas Turine
Creación de vídeo: Louise Baduel
Creación escenográfica: Donatien de le Court
Fotografía: Joëlle Bacchetta
Producción: Asbl Hirschkuh / Bloom Project

Coproducción de Les Brigittines, Centre Culturel de Huy
Distribución: Bloom Project

Con el apoyo de: Fédération Wallonie Bruxelles - service de la danse, Le BAMP, Summerstudios, SABAM, SACD, le Grand Studio, asbl Vat



Sala Verde / 10 y 11 de marzo

Tras *System Failure* y *Human Decision*, la compañía System Failure concluye con esta tercera parte su trilogía sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana. *Initial Anomaly* aborda los peligros y posibilidades del desarrollo de la inteligencia artificial. Inspirándose en las teorías transhumanistas, los miembros de la compañía System Failure se enfrentan a la idea de su propia muerte e imaginan un programa inteligente encargado de crear sus futuros espectáculos póstumos. ¿Sería posible que un algoritmo complejo que se ha alimentado con guiones de películas y series de ciencia ficción, y música y coreografías seleccionados por miembros del equipo, fuera capaz de reproducir el estilo de la compañía? En el escenario comparecen los personajes de los espectáculos precedentes, Michel, Véronique, Thierry y Helena, ahora convertidos en hologramas: criaturas virtuales, dotadas de una forma de inteligencia artificial, cuyas capacidades irán aumentando hasta alcanzar un punto de consciencia imprevisible. ¿Llegará el punto en el que superen a sus creadores?

METTE INGVARTSEN
Moving in Concert

Sala Roja / 11, 12 y 13 de marzo

Moving in Concert imagina un universo en el que los humanos, la tecnología y la materia natural conviven creando un conjunto abstracto de movimiento. Inspirándose en cómo los cuerpos se ven afectados sensorialmente por vivir en un mundo digitalizado, esta representación explora una poética de la plasticidad, la abstracción y la imaginación.

"La plasticidad, en el sentido amplio del término, implica la posesión de una estructura lo suficientemente débil como para ceder ante una influencia externa, pero lo suficientemente fuerte como para no ceder por completo inmediatamente. La materia orgánica, y especialmente el tejido nervioso, parece dotado de un grado extraordinario de plasticidad de este tipo..." (William James).

Mette Ingvartsen, junto con nueve bailarines, investiga cómo los humanos, los objetos técnicos y la materia orgánica pueden interactuar para crear una nueva concepción de la forma abstracta. ¿Cómo podemos entender la tecnología como algo que se mantiene activo en nuestros cuerpos, incluso después de apagar todos los dispositivos electrónicos? ¿Cómo afecta a la plasticidad de nuestro cerebro estar habitado por tecnologías recientes y futuras? O, ¿cómo pueden los cuerpos organizarse y estructurar su colectividad de forma plástica?

En esta representación, se utilizan reflexiones luminosas para generar una experiencia líquida del espacio y la forma modulando elásticamente la luz y la sombra. A medida que los bailarines transportan fuentes de luz y color a través del espacio, surgen impresiones visuales alucinatorias. El público está invitado a participar en un paisaje fascinante generado por movimiento abstracto, esculturas de luz e intensas sensaciones de color. En lugar de dibujar y reglar la forma, la coreografía de *Moving in Concert* es un proceso por el cual las formas y las pautas surgen para modular la experiencia del espacio, el cuerpo y los objetos.

País: **Dinamarca**
Género: **danza**
Duración: **1h sin intermedio + 15 minutos en el vestíbulo**
Edad recomendada: **a partir de de 16 años**

Concepto y coreografía: Mette Ingvartsen
Intérpretes: Bruno Freire, Elias Girod, Gemma Higginbotham, Dolores Hulan, Jacob Ingram-Dodd, Anni Koskinen, Calixto Neto, Norbert Pape, Manon Santkin
Reemplazos: Thomas Bîrzan, Hanna Hedman, Armin Hokmi
Diseño de sonido: Peter Lenaerts
Diseño de iluminación: Minna Tiikkainen
Diseño de vestuario: Jennifer Defays
Escenografía: Mette Ingvartsen y Minna Tiikkainen
Dramaturgia: Bojana Cvejić
Asistente de coreografía: Christine De Smedt
Asistentes de producción: Manon Haase y Joey Ng
Entrenamiento facial: Anja Röttgerkamp
Agradecimientos: Anna Persson

Equipo técnico:
Dirección técnica: Hans Meijer
Técnico de sonido: Filip Vilhelmsson

Producción: Great Investment vzw

Con la colaboración de Fondation d'entreprise Hermès en el marco de su New Settings Program.
Coproducción: Kaaitheater (Bruselas), NEXT festival / Kunstencentrum BUDA (Courtrai), Festival d'Automne (París), Les Spectacles vivants – Centre Pompidou (París), Dansehallerne (Copenhague), HAU Hebbel am Ufer (Berlín), PACT Zollverein (Essen), International Theater Amsterdam, Theater Rotterdam, Les Hivernales – CDCN (Aviñón)
Con la colaboración de Kustenwerkplaats Pianofabriek (Bruselas) & STUK Arts Center (Lovaina).
Financiado por: las Autoridades de Flandes, el Consejo Danés para las artes y la Comisión de la Comunidad Flamenca (VGC).

Con el apoyo de:

Danish Arts Foundation
Flanders State of the Art
Fondation d'entreprise Hermès



FOTOGRAFÍA:
©MARC_DOMAGE

MORITZ SIMON GEIST
Tripods One /

MAXIME HOUOT
MA

Sala Negra / 12, 13 y 14 de marzo / Programa doble

Tripods One es un robot sonoro futurista. Esboza un posible futuro para la interacción humana con las máquinas, que se define por las máquinas y la música electrónica.

El robot se acciona en directo y se toca como un instrumento musical. La escultura esconde varios generadores de tono mecánicos y físicos de pequeño tamaño que generan una serie de ruidos, que después se utilizan en un contexto musical. La máquina permite imaginar dispositivos sonoros futuristas en los que serán robots los que reproduzcan la música electrónica contemporánea. En esta *performance*, el artista aún está presente en el escenario, y controla e interactúa con la máquina.

La instalación se construyó en el marco de un amplio proceso de diseño que incluía varios prototipos de diseño y funcionales y el uso extensivo de tecnologías de prototipado rápido como la impresión en 3D, el mecanizado CNC y el corte por láser. Esta instalación sigue la estela de otros robots músicos de Moritz Simon Geist como el MR-808 Drum Robot o la serie de Glitch Robot.

Moritz Simon Geist

Nada puede existir sin su representación.

Si no estamos en ella para observarla, y sin ningún dispositivo para hacerlo, la realidad está vacía.

Así que por qué no imaginar una *performance* como *MA*. Una *performance* como *MA* en tanto que la representación de un lugar en un momento dado.

Sin esta performance no hay nada. Un espacio en blanco.

MA es una performance arbitraria.

Es mi interfaz personal con el espacio en blanco. Me pongo en contacto con él. Trabajo en él. Y lo veo. Pero de una forma incompleta y discontinua. Con otros espacios en blanco. La *performance MA* es una representación que el espacio en blanco hace del Espacio en Blanco.

Espacios blancos y estímulos.

Estímulos sobre los que puedo tener un efecto.

Estímulos sobre los que lo externo puede tener efecto.

Lo Externo (el espacio en blanco) distorsiona su propio reflejo, construido a base de estímulos y espacios en blanco.

Es el Espacio en Blanco interpretando el Espacio en Blanco.

Maxime Houot

Tripods One
País: **Alemania**
Género: **performance, Style techno, electrónica, música electrónica robótica**
Duración: **30-40 min**
Edad recomendada: **a partir de 7 años**

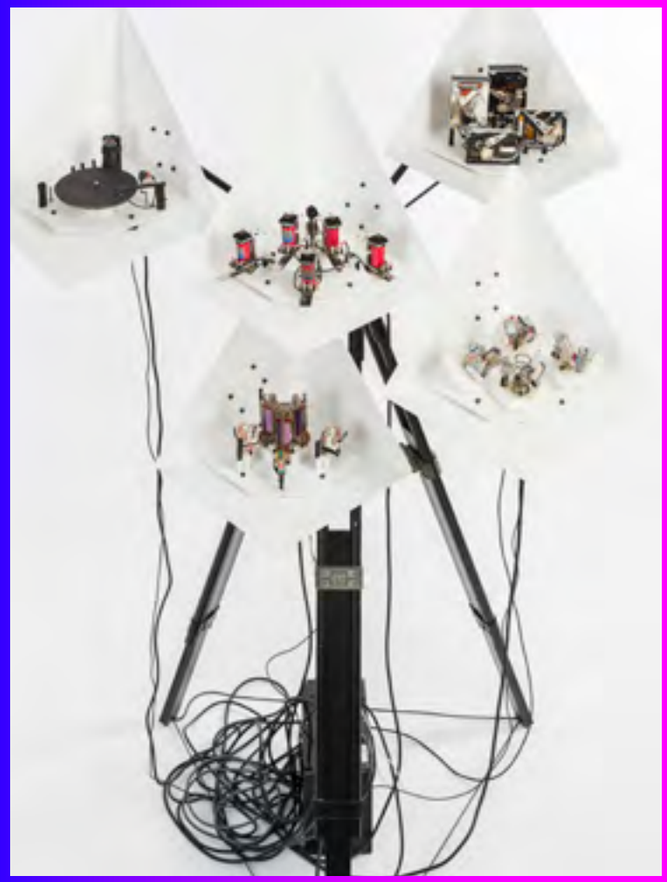
Artista: Moritz Simon Geist

MA
Estreno en España
País: **Francia**
Género: **performance**
Duración: **20 minutos**
Edad recomendada: **a partir de 7 años**

Artista: Maxime Houot
Producción - Distribución: Collectif Coin

*Socios - R*esidencias artísticas: BAM ASBL / BAM Festival - CUB / La Bifurk - Déclic / City of Claix - Mix Lab / La Belle Electrique
Con la colaboración de ADAMI, la provincia de Isère y Théâtre Hexagone Scène Nationale Arts Sciences

FOTOGRAFÍA:
©DAVID PINZER
©DAVID GALLARD (ABAJO)





ROCIO BERENGUER
G5 INTER_ESPÈCES

Estreno en España
Países: **España / Francia**
Idioma: **castellano**
Género: **teatro / danza Interdisciplinario**
Duración: **1 hora**
Edad recomendada: **a partir de 8 años**

Autora, directora e intérprete: Rocío Berenguer
Desarrollo, diseño de voz y sondo y colaboración artística: Léopold Frey
Desarrollo gráfico y diseño: Ben Kuper y Ferdinand Dervieux
Desarrollo robótico y dirección de vídeo y sonido: Sylvain Delbart
Escenografía: Mathieu Lorry-Dupuy
Diseño de iluminación: Diane Guérin
Composición: Paul Loiseau
Diseño de vestuario: Diana Dorado
Regidor: Samia Redjala
Desarollo y técnico de vídeo y sonido: Thomas Pachoud
Asistente de dirección: Farid Ayelem Rahmouni
Intérprete humana: Haini Wang
Intérpretes robóticos: Coco y Jean Claude
Intérprete animal: Ninja
Intérprete mineral: Meteorito
Intérprete de plantas: Liana



Sala Verde / 13 y 14 de marzo

G5 es un proyecto doble, compuesto por un espectáculo, *G5*, y una instalación, *LITHOSYS*.

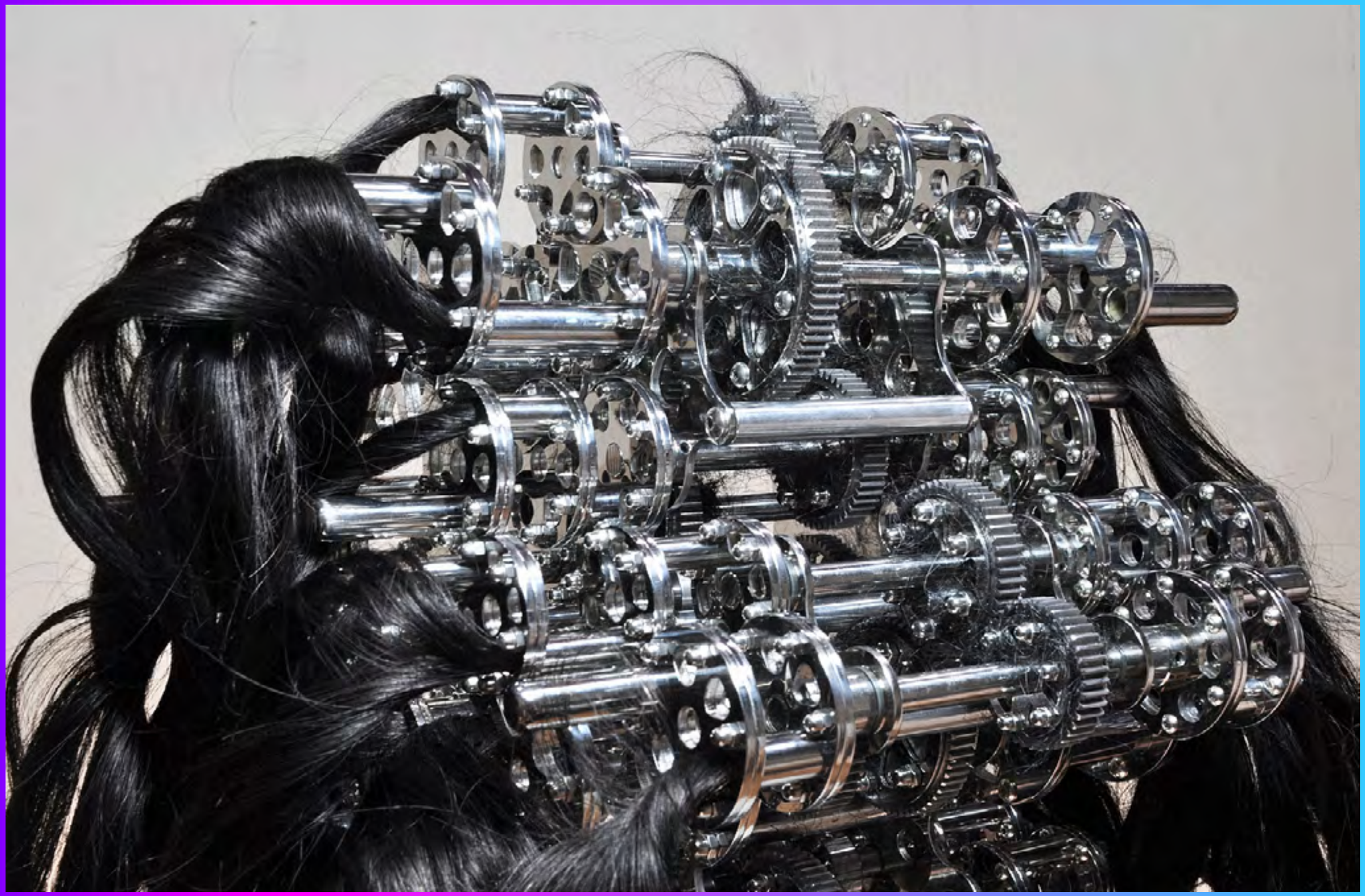
¿Qué futuro le espera a la especie humana? Lejos de los escenarios catastrofistas preconizados por los medios de comunicación, Rocio Berenguer imagina una utopía, una asamblea interespecies en la que se invita a las distintas categorías de seres -humano, animal, vegetal, mineral, máquina- a negociar conjuntamente las posibilidades de su existencia en común.

G5 (2020)

El título *G5* es una referencia humorística a las cumbres del tipo G8 o G20. Sin embargo, en esta cumbre no hay gobiernos de humanos: los que se reúnen son las distintas especies para debatir el futuro del planeta. Espectáculo de teatro y de arte digital.

LYTHOSIS

Más información en Máquina Loca (página 62).



EXPOSICIÓN
MÁQUINA LOCA

Y sí: algunas máquinas están locas, y nuestra urgencia hoy es aprender a lidiar con ellas, a entenderlas, a cuidarlas, a desarrollarlas para que sean mejores y más efectivas y para que nos ayuden más y mejor. Precisamente para hablaros de estas “máquinas locas”, sus virtudes y conflictos, he invitado al artista y comisario Charles Carcopino, uno de los grandes pensadores actuales sobre los contornos del New Media Art y su vínculo con la escena. Porque la Inteligencia Artificial, con sus pros y sus contras, no deja de ser una extensión, un producto, un retoño de nuestra propia inteligencia. A veces nos parece que va más rápido que nosotros mismos, y puede que sea así, lo que no impide que, como buenos progenitores con nuestros hijos, tratemos de empatizar, ponernos en su lugar o intentemos comprender por dónde van, qué motiva su carácter, en qué hemos fallado si nos decepcionan y qué podemos hacer para garantizarles -y garantizarnos a nosotros mismos- que efectivamente tendrán una buena educación: cívica, responsable, bondadosa y consecuente con nuestros intereses personales y colectivos.

En medio de este solapamiento, a veces difícil de seguir y controlar, entre la hiperconectividad, la robótica, domótica y biótica, la nanotecnología, los encriptados, los algoritmos, la multiplicidad de pantallas y dispositivos y el *big data*, hemos de ser conscientes que lo importante es lo humano. El punto de unión entre todo esto somos nosotros, y de nosotros depende su sentido final. *Máquina loca* presenta las cuestiones esenciales: entre la fascinación y el miedo, entre la utopía y la distopía, entre la entrega y el rechazo, debe haber un lugar de pacto donde lo humano y lo tecnológico se junten a celebrar. Esta exposición, a través de audaces propuestas de muy diversa índole, todas referidas a ideas y realidades de profundo impacto en el mañana, viene a expresar esa necesidad de entendernos con lo tecnológico, y de usarlo para ensanchar nuestra visión como nunca antes hemos podido hacerlo, una de las capacidades nuevas e intrínsecas de la Inteligencia Artificial. A veces sin saber exactamente a dónde nos llevará: porque en eso consiste precisamente la virtud de lo humano, nuestra sana locura, el prodigioso poder para dejarnos arrastrar por la aventura, quebrar viejos límites y transitar nuevos caminos.

Blanca Li

¿El precio de la evolución exponencial de la tecnología es que el mundo se vuelva loco?

La humanidad se enfrenta hoy a grandes retos: desajuste climático, explosión demográfica, agotamiento de los recursos naturales... Si bien el progreso tecnológico da muchas razones para la esperanza, es necesario que esté guiado por un espíritu de filantropía y no por intereses individuales. La velocidad del progreso tecnológico acelera a toda la sociedad, que, según Paul Viriolo, siempre parece ir a la zaga de la tecnología que pretende, con dificultades, regular. ¿Podrán las máquinas, en tanto que encarnación del proceso tecnológico, pero también en tanto que prolongación del cuerpo y la conciencia humanos, ayudar a superar estos retos o, muy al contrario, precipitarán la caída de la humanidad, como preconizó primero Ricardo, a principios del siglo XIX, y después Marx?

¿La humanidad acabará devorada por un monstruo que es su propio hijo?

Estas cuestiones, que son más actuales que nunca, ya las planteó Charlie Chaplin en 1936 con su visionaria *Tiempos modernos*. En esta película, Charlot, un obrero pobre que trabaja en una fábrica, es, literalmente, tragado vivo por la máquina producto de un sistema que se ha vuelto loco por buscar más y más rendimiento...

Hoy, la era de la inteligencia artificial anuncia grandes cambios, y ya supera las capacidades humanas en muchos campos. El célebre astrofísico Stephen Hawkins nos alertó de que su desarrollo podría ser el mayor acontecimiento de la historia de la humanidad, pero también el último.

Hoy, el mundo entero se rige por algoritmos cada vez más complejos, autónomos e intrusivos. El *big data*, este universo infinito en crecimiento exponencial y el primer recurso de las inteligencias artificiales, se nutre de datos personales de cientos de miles de millones de usuarios que son solo más o menos conscientes de que están contribuyendo a su propia fagocitación. En este magma, se alimentan y prosperan nuevas formas de propaganda inteligente, cuyo objetivo es perseguir a los miles de millones de usuarios de redes sociales. Es posible que estemos entrando en la era de la posverdad (en términos de Steve Tesish),

que favorece el aumento de las teorías de la conspiración y llega a amenazar la misma esencia de los procesos democráticos.

A pesar de los avances en investigación, sobre todo en el campo de la materia viva, que generan mucha esperanza, se ha generalizado un clima ansiogénico perfecto para que proliferen los colapsólogos, lo que da a nuestro presente un aire de distopía futurista.

Además, el poder de fascinación que ejercen las tecnologías a través de las redes sociales y del diseño parecen captar una parte cada vez mayor de la atención humana, y se convierten a la vez en una prótesis para su memoria y en una prolongación de su cuerpo y su conciencia.

La prueba a la que la pandemia ha sometido al mundo de hoy, privándonos de los contactos sociales en directo, ha aumentado aún más la virtualización de las relaciones, lo que necesariamente ha conllevado una deshumanización de nuestras vidas.

La exposición *Máquina Loca* es un recorrido de instalaciones de artistas internacionales que pone de relieve las peculiaridades, las paradojas y la poesía de una época atravesada por sus relaciones con la tecnología. Las máquinas y los sentimientos que generan, entre el miedo y la admiración, han transformado profundamente nuestra relación con el mundo y son una fuente incalculable de inspiración para los artistas.

Charles Carcopino
Comisario de la exposición

Con la colaboración de:



DRIES DEPOORTER
Surveillance Speaker

País: **Bélgica**
Idioma: **inglés**
Género: **Instalación**

Cámara rotatoria que persigue al público a la vez que describe lo que ve gracias a la utilización de una inteligencia artificial

Sala Roja / vestíbulo planta 0 (junto a entrada pares)

Surveillance Speaker es una instalación sobre la vigilancia y la inteligencia artificial. La obra presenta, de manera crítica, los últimos avances en materia de *software* de visión por ordenador.

Gracias al altavoz, sabemos lo que ve la máquina, porque lo enuncia en una frase que empieza por "Veo...". Por ejemplo: "Veo tres personas mirando los cuadros de una exposición". El público puede interactuar de forma lúdica con este ordenador que puede ver.



FOTOGRAFÍA:
©BOUDEWIJN BOLLMANN

A TWO DOGS COMPANY / KRIS VERDONCK ISOS

Estreno en España
País: **Bélgica**
Idioma: **inglés**
Género: **instalación**

Concepto y dirección: Kris Verdonck
Dramaturgia: Marianne Van Kerkhoven, Kristof Van Baarle
Performers: Tawny Andersen, Hendrik De Smedt
Coordinación técnica: Jan Van Gijsel, Bram Waelkens
Estereografía: Niko Himschoot
Dirección de fotografía: Vincent Pinckaers
Diseño de sonido y composición electrónica: Peter Van Hoesen
Efectos de sonido: Céline Bernard
Producción cajas: Damien Gernay
Electrónica: Vincent Malstaf, Felix Luque
Vestuario: An Breugelmans
Luchadores de Jujitsu: Justin Candeloro, Joshua Fairfield
Producción: A Two Dogs Company

Con el apoyo de: EMPAC Rensselaer Polytechnic Institute (US), KC Nona (BE), Kaaitheater (BE), Pianofabriek (BE), Het Zuidelijk Toneel (NL), the Flemish Authorities and the Flemish Community Commission (VGC).

Sala Roja / vestíbulo planta 0 (pasillo)

ISOS es una instalación de vídeo en 3D, en la que la voz principal es la del escritor James Graham Ballard. Comprende nueve cajas de imágenes que contienen esculturas virtuales materializadas como imágenes en 3D, y en cada una de ellas se presenta un detalle distinto de una misma situación sociopolítica. El conjunto se lee como un cortometraje en el que el montaje se deja a la imaginación del espectador. Para dar unidad a las escenas se cuenta con la ayuda de un paisaje sonoro y de otros elementos auditivos.

El artista visual y hombre de teatro Kris Verdonck se interesa por la confusión que se apodera del ser humano en un mundo que se ha alejado de él a través de las innovaciones tecnológicas. Su obra crea una atmósfera de extrañamiento a partir de la tensión entre lo humano y la máquina, entre las especies vivas y la materia muerta. El estado actual del mundo, con sus problemas medioambientales, sus catástrofes ecológicas, sus guerras y sus fallos del sistema económico son un tema esencial en su trabajo.



FOTOGRAFÍA:
©A TWO DOGS COMPANY / KRIS VERDONCK

JONATHAN PÊPE
Haruspices (2019)

Estreno en la Comunidad de Madrid
País: **Francia**
Idiomas: **francés e inglés**
Género: **Instalación neumática y evolutiva**

Impresiones 3D en yeso, moldeado de silicona, tubos de PVC, catéter, vidrio, madera, plexiglás, ED, compresores, distribuidores, arduino mega, circuitos impresos, sillón de uso médico

Creación: Jonathan Pêpe
Equipo técnico: Frederick Largillière
Coproducción: Backyard Production
Con el apoyo de: L'équipe DefRoSt, INRIA / Numédiart, UMONS / Le Fresnoy, Studio National des arts contemporains. / la DRAC haut-de-France / DICREAM (CNC, aide au développement et aide à la production) / la SCAM (Brouillon d'un rêve, Pierre Shaeffer). / « Investissements d'avenir » référence "ANR-11-EQPX-0023 » / Fonds européen de développement régional (FEDER) SCV-IrDIVE / Programme C2L3PLAY Interreg

Sala Roja / vestíbulo planta 0 (pasillo)

Haruspices toma su título del arte adivinatorio etrusco que consistía en leer el futuro en las entrañas de los animales. Aquellas o aquellos que ejercían esta práctica servían de intermediarios entre dioses y hombres. De la misma manera, ha imaginado una ficción poniendo en escena una máquina que también sirviera de intermediaria entre los humanos y los dioses, leyendo el porvenir en sus propias vísceras. Compuesta por una caja torácica rígida que contiene cuatro órganos de silicona, el motor palpita al ritmo del humor determinado por los flujos de información proveniente de redes sociales (las publicaciones más populares de Twitter) que llegan en tiempo real, traducidas a cuatro emociones por la inteligencia artificial IBM Watson.

Las emociones insuflan mecánicamente los cuatro órganos artificiales. Cuando uno de los cuatro humores se descontrola, el dispositivo realiza una predicción, que toma la forma de una frase breve formada aleatoriamente a partir de los tuits.



BORIS PETROVSKY
REFLEX / TRIGGER (2020-21)

Estreno absoluto
País: **Alemania**
Género: **Instalación perfomativa**

Tubos fluorescentes, semáforos, vidrio acrílico, aluminio, plato girando, cables, cable metálico, transformadores, elementos electrónicos
Uso de luces estroboscópicas

Creación: Boris Petrovsky
Equipo técnico: Janosch Blummer

Sala Verde / vestíbulo planta 0 (junto a entrada pares)

La nueva creación del artista alemán Boris Petrovsky es una instalación cinética compuesta de neones intermitentes que desvían los códigos de las señales urbanas.

En un torniquete de plexiglás incoloro y transparente, dos bocas con doble estructura, los tubos de neón rojos se han puesto en movimiento en una superficie circular en forma de raíl.

Uno de los pares de señales parpadea a un ritmo, mientras que el otro par parpadea a un ritmo distinto. En esta sincronización aparentemente caótica, su incesante parpadeo sugiere aleatoriamente emociones, que al sucederse una tras otra perturban simultáneamente la lectura.

Las señales de neón se reflejan en las superficies de plexiglás, y se multiplican gracias a la permeabilidad del vidrio y el movimiento de rotación.

El rostro, a medio camino entre el emoticono y la máscara veneciana, alterna sin solución de continuidad una sonrisa que no refleja sino emociones distintas y en constante contradicción.

ANAISA FRANCO Y LOT AMORÓS
Love Synthesizer

País: **España**
Género: **instrumento audiovisual interactivo**

Proyecto: Anaisa Franco y Lot Amorós
Programación: Antonio Vera
Coproducción: Eufonics Festival



Sala Verde / vestíbulo planta 1 (junto a entrada pares)

Love Synthesizer es una instalación artística que genera una orquesta de luz y de sonido cuando las personas se tocan en el interior de una semicúpula sensible. La obra trata de buscar una conexión mágica entre personas, en las que sientan la conexión de su cuerpo con el de otro en el interior de un instrumento musical gigante que se encargará de sintetizar los sonidos y las luces.

El público deberá descalzarse para entrar en el espacio central. Al caminar sobre el cielo de acero y tocarse, los sonidos y las luces responden al contacto que se acaba de materializar.

GRÉGORY CHATONSKY
El sueño de las máquinas (2014-2020)

Estreno absoluto
País: **Francia**
Género: **instalación**

Creación: Grégory Chatonsky



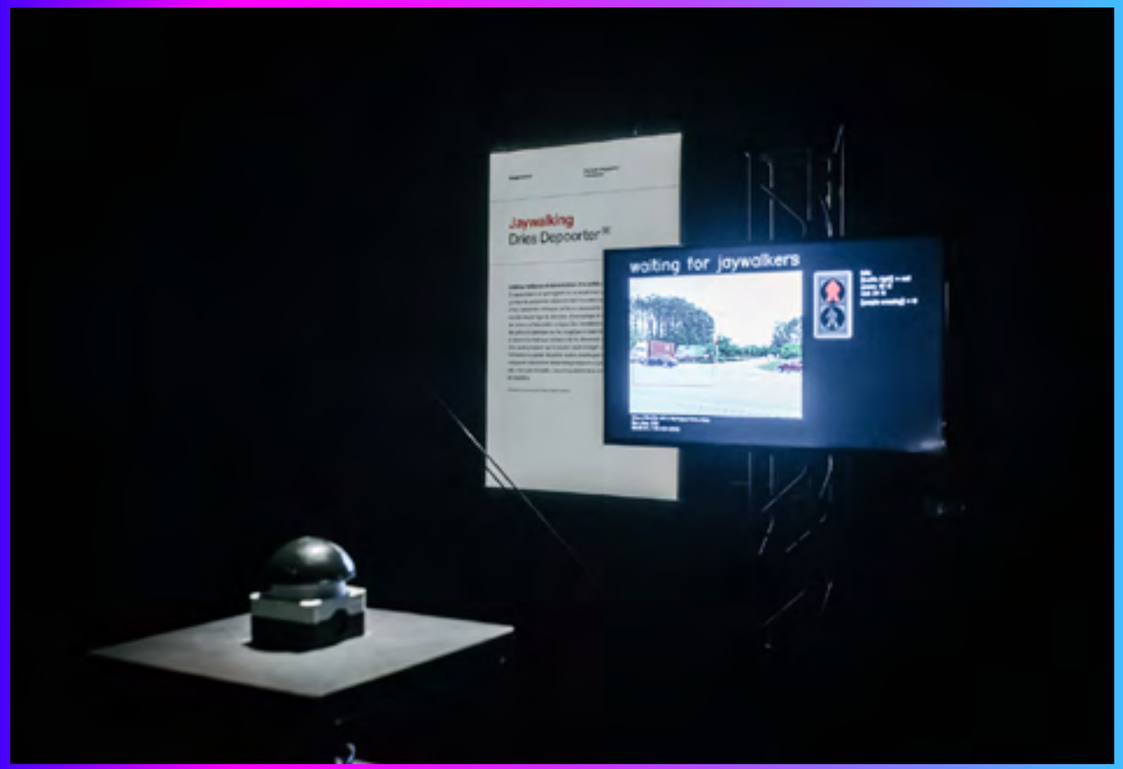
Sala Verde / vestíbulo planta 2 (junto a entrada pares)

Una máquina sueña con una especie desaparecida. Ha recogido cientos de miles de datos de Internet y ha aprendido a generar similitudes. Relata la extinción de esta especie y tiene alucinaciones sobre su propia emergencia en un planeta devastado. Intenta adoptar una forma, convertirse en un rostro, pero sigue siendo inestable y plagada de dudas sobre sí misma. Un cuerpo humano atravesado por sí mismo descansa dentro de un centro de datos abandonado y espera que otro cuerpo tome su lugar.

GRÉGORY CHATONSKY,
LE RÊVE DES MACHINES
(2014-2020), BIENNALE
DE L'IMAGE POSSIBLE, LIÉGE

DRIES DEPOORTER
Jaywalking

País: **Bélgica**
Idioma: **inglés**
Género: **Instalación interactiva que permite denunciar a los peatones poco disciplinados**



Sala Verde / vestíbulo planta 0

Con la ayuda de una cámara de vigilancia apartada, la instalación captura automáticamente y en directo a los paseantes que cruzan por puntos distintos del paso de peatones, y da a los visitantes la opción de denunciarlos a la policía.

Jaywalking nos permite observar las cámaras que vigilan la circulación y decidir la suerte de los peatones que cruzan de forma imprudente. Los monitores muestras las imágenes de vigilancia en directo y sin protección de distintos cruces en varios países. Dries Depoorter nos hace plantearnos el siguiente dilema: ¿denunciamos a los peatones imprudentes sin que nos tiemble el pulso? Basta con pulsar un botón para que se envíe un correo electrónico con una captura de pantalla en la que se muestra la infracción a la comisaría más cercana.

DRIES DEPOORTER
Quick Fix

País: **Bélgica**
Idioma: **inglés**
Género: **Instalación, máquina expendedora de *likes* y seguidores**



Sala Verde / vestíbulo planta 0 (pasillo)

Quick Fix es una instalación interactiva. La obra permite comprar seguidores o *likes* en unos pocos segundos. Con unos pocos euros puedes hacerte con 200 *likes* en Instagram.

Quick Fix es fácil de usar. Elija su producto, pague e introduzca su nombre de usuario en las redes sociales. En pocos segundos recibirá elementos similares o seguidores. Las cuentas que le dan a *like* o que comienzan a seguirle son cuentas falsas.

Los productos de la máquina expendedora se pueden cambiar fácilmente. Vende *likes* y seguidores para las siguientes plataformas: Instagram, Facebook, YouTube y Twitter. El sistema de pago se puede configurar para que acepte cualquier divisa del mundo.

Todos los pedidos quedan registrados en una base de datos junto con el lugar de la exposición, la fecha, la ciudad y el país.

STANZA
The Nemesis Machine -From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis

País: **Reino Unido**
Género: **Instalación**

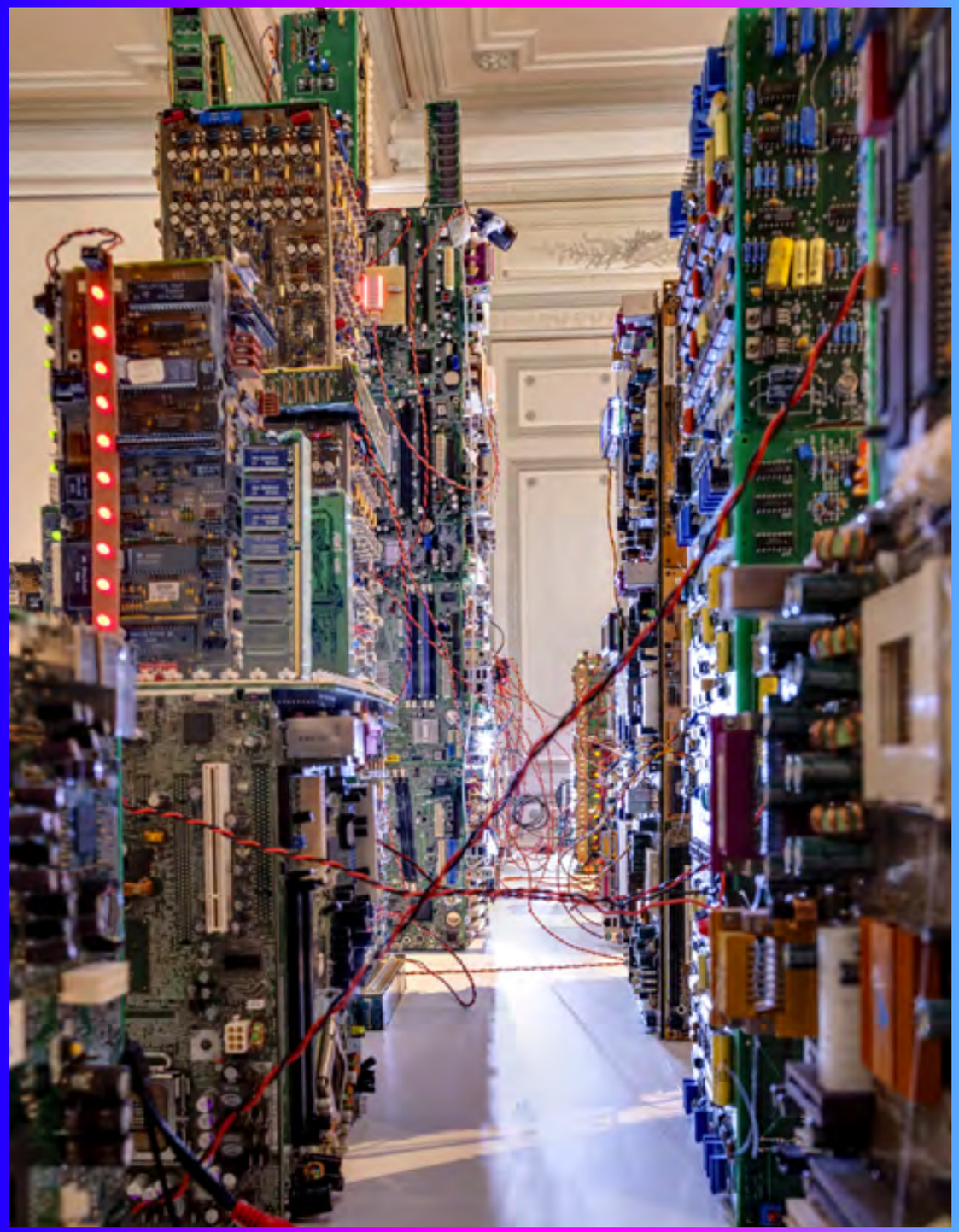
Sala Verde / vestíbulo planta -3

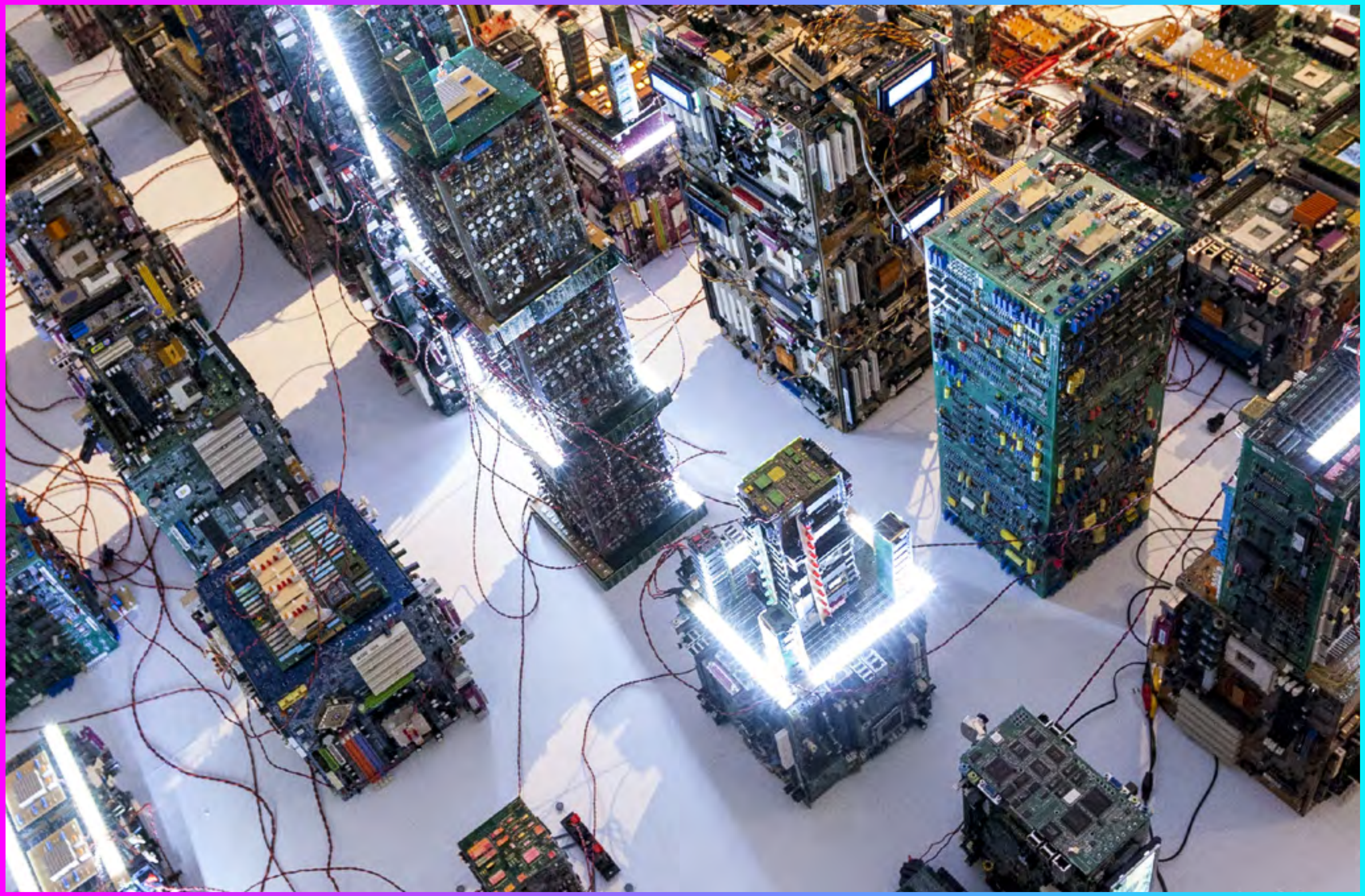
The Nemesis Machine - From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis es una obra de arte en constante evolución, siempre diferente y siempre en expansión. Se trata de una instalación polisémica que integra conceptos como la propiedad de los datos, la vigilancia, el espacio-tiempo real y los entornos urbanos. Por defecto, nos hemos convertido en cómplices de la máquina de vigilancia mundial que se apropia de nosotros, los usuarios, como unidades de datos que recabar para obtener algún tipo de beneficio, económico o social.

La obra se desarrolla en tanto que una expresión a distintos niveles de un futuro basado en la tecnología con representaciones de *big data*, confidencialidad, vigilancia y control continuo. La instalación ofrece a los visitantes una vista de pájaro sobre un paisaje urbano cibernético, en el que los rascacielos están constituidos con silicio y circuitos impresos.

La máquina Nemesis se convierte en una minimetrópolis mecánica que supervisa los comportamientos, las actividades y los datos cambiantes del mundo que nos rodea con ayuda de aparatos conectados en red y de la información que se transmite electrónicamente a través de Internet. Las distintas áreas de la ciudad actúan como un marco para distintas expresiones de los datos y la información, que se expande a medida que se desarrolla esta obra de arte digital.

La obra representa la complejidad de la vida urbana en tiempo real en tanto que se trata de un sistema complejo y evolutivo. Visualiza la vida en la metrópolis a partir de datos transmitidos en tiempo real por una red de dispositivos inalámbricos. En esencia, esta obra es una ciudad digital emergente, una instalación híbrida de Internet de las cosas. Las imágenes de los visitantes se retransmiten en unas pequeñas pantallas de forma que pasan a formar parte de la ciudad. En este sentido, la ciudad y la obra de arte son una sola cosa, y la obra de arte completa funciona como una ciudad de código algorítmico que observa a su gemela en el mundo real.





UJOO + LIMHEEYOUNG
Machine with Hair Caught in it

Estreno en España
País: **Corea del Sur**
Género: **escultura cinética**
Duración: **Se mueve durante 2 minutos y 30 segundos. Si el espectador responde al sensor, se sigue moviendo**

Material: Acero inoxidable, sistema electrónico, motor de corriente continua, pelo humano
Tamaño: 40(an.) x 28(la.) x 74(al.) cm.
Año de creación: 2015

u-joolimheeyoung.blogspot.com

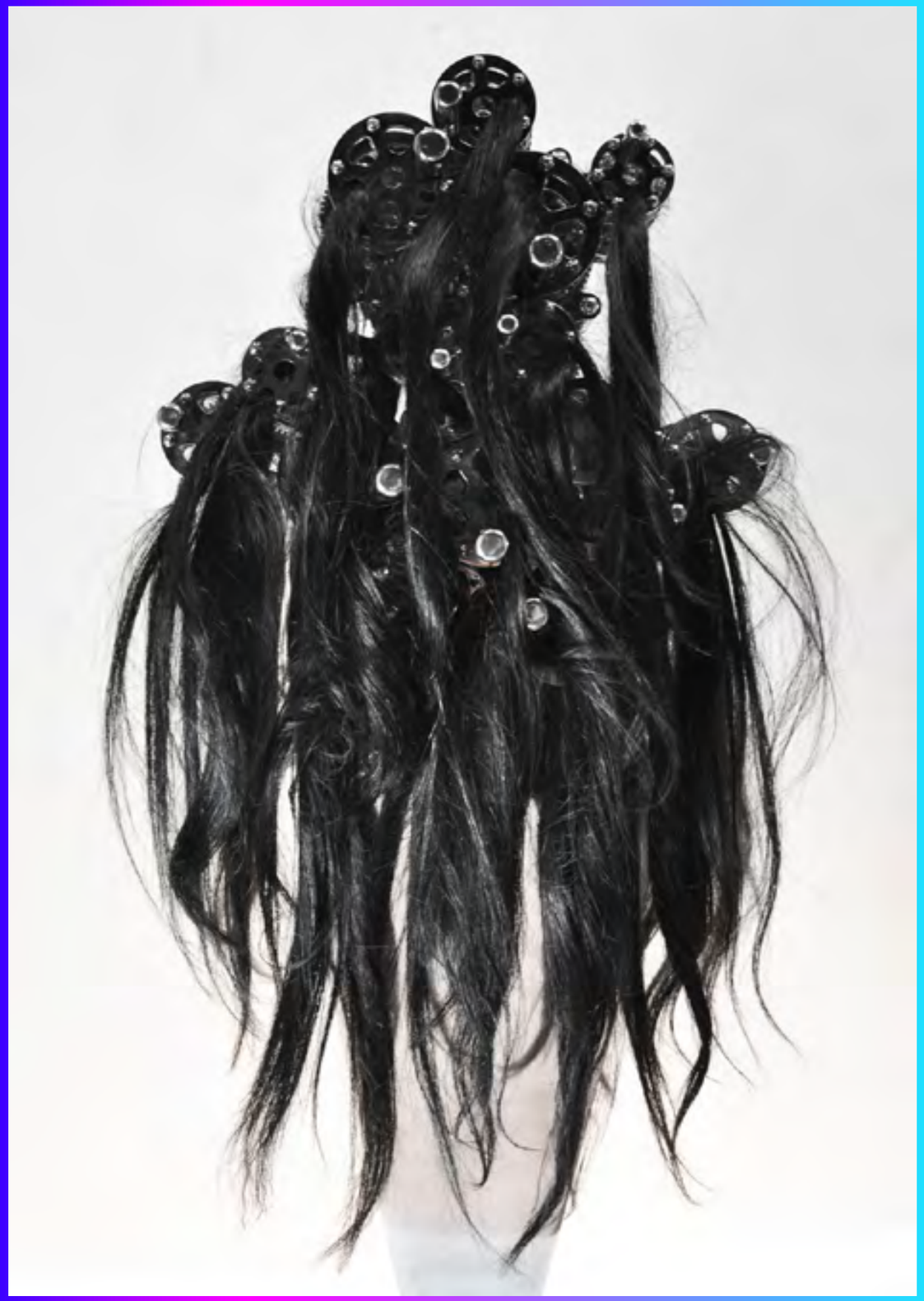
Con el apoyo de:

한국문화원
Centro Cultural Coreano

Sala Verde / vestíbulo planta -3

La máquina con el pelo atrapado es una escultura cinética que combina maquinaria de metal con un suave cabello negro. El dispositivo fue diseñado para aprovechar la delicadeza característica del cabello, produciendo un movimiento en el que los mechones se enredan y desenredan. En *Machine with Hair Caught in it* se produce un movimiento repetido a medida que los suaves y finos mechones de cabello se enredan y desenredan. Los movimientos emergentes y la estructura desconocida logran, a través de la combinación de material blando con la maquinaria metálica, evocar sensaciones de extrañeza en el espectador.

Desde 2015, Ujoo + limheeyoung han estado involucrados en proyectos que utilizan objetos cotidianos para crear dispositivos mecánicos con movimientos extraños y desconocidos. A través de estos proyectos, han desarrollado dispositivos mecánicos que evocan sensaciones de incomodidad: girar árboles en el aire, triturar y arrojar tubos de goma, retorcer el cabello, etc. Ujoo + limheeyoung se centran en los movimientos emergentes y desconocidos que resultan de la combinación de maquinaria con objetos ordinarios y cotidianos como trozos de cemento, cabello, árboles muertos, líquido rojo y caucho de silicona.



FOTOGRAFÍA:
©UJOO+LIMHEEYOUNG

DOUG ROSMAN
self-contained

Estreno en la Comunidad de Madrid
País: **Estados Unidos**
Género: **videoinstalación, animación experimental**
Duración: **21 min, 55 sec (vídeo sin fin)**

Sala Verde / vestíbulo planta -3

Una red neuronal entrenada para ver el mundo como variantes del cuerpo del artista pone en marcha un proceso de interpretación algorítmica que lucha con un cuerpo en tanto que sujeto de multiplicidad. Tras someterla a una formación consistente en más de 30.000 imágenes del artista, esta red de neuronas aprende a crear figuras humanoides surrealistas carentes de limitaciones físicas, biológicas y temporales; cifras que son simultáneamente una y varias. Los trajes y movimientos ejecutados por el artista para generar las imágenes de formación se han formulado específicamente para optimizar la legibilidad del artista dentro de este sistema de cálculo. La instalación explora la transformación algorítmica de nuestro cuerpo, tratando de responder a una cuestión: ¿cómo representarnos a través de un conjunto de datos?





FOTOGRAFÍAS:
©DOUG ROSMAN

UJOO + LIMHEEYOUNG
Machine with Pink

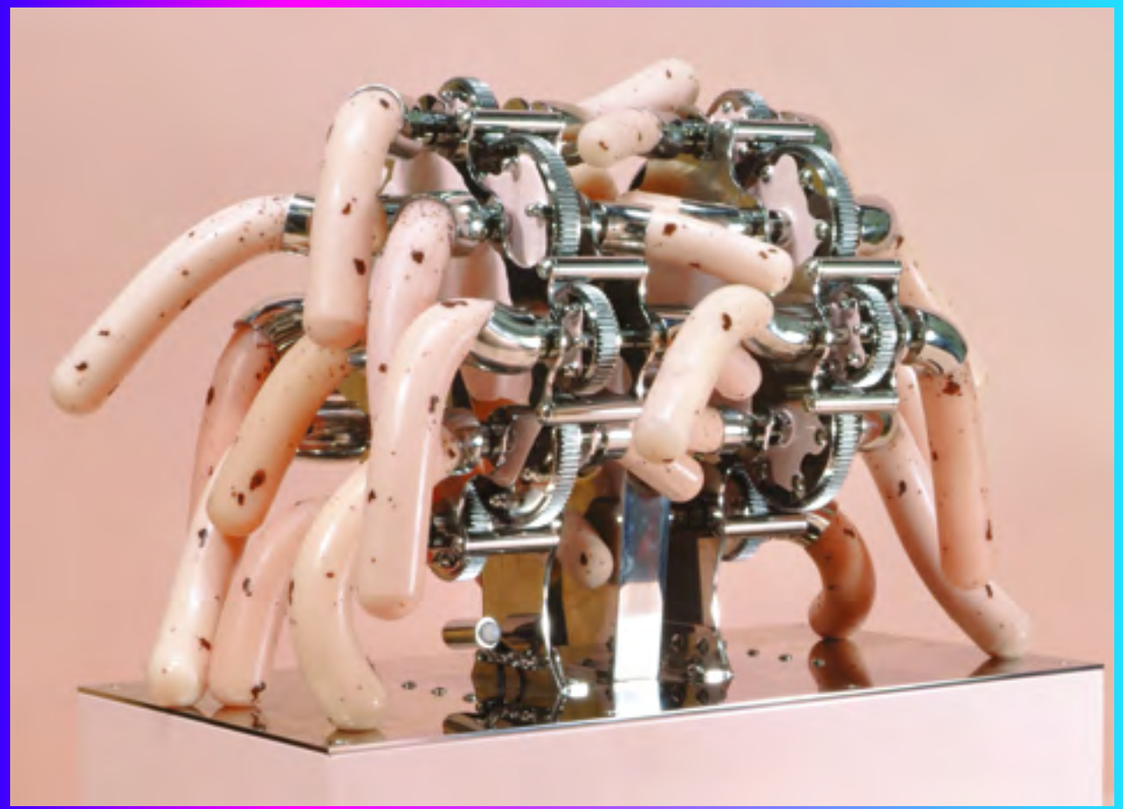
Estreno en España
***País:* Corea del Sur**
***Género:* escultura cinética**
***Duración:* Se mueve durante 2 minutos y 30 segundos. Si el espectador responde al sensor, se sigue moviendo**

Material: Acero inoxidable, sistema electrónico, motor de corriente continua, silicona, pintura de uretano
Tamaño: 48(an.) x 27(la.) x 45(al.) cm.
Año de creación: 2019

u-joolimheeyoung.blogspot.com

Con el apoyo de:

한국문화원
Centro Cultural Coreano



Sala Verde / vestíbulo planta -3

Esta escultura cinética combina tubos flexibles de caucho de silicona rosa con maquinaria de metal. *Machine with Pink* es un dispositivo mecánico diseñado para lograr movimientos fluidos y suaves en el caucho utilizando la fricción inherente del material. En *Machine with Pink*, los tubos rosados de caucho de silicona se mueven juntos, se estiran y se lanzan. Los movimientos emergentes y la estructura desconocida logran, a través de la combinación de material blando con la maquinaria metálica, evocar sensaciones de extrañeza en el espectador. A través de su creación de movimientos extraños y artificiales controlados por maquinaria, se ilustra una contemplación melancólica de las cosas extrañas y contradictorias entretejidas por nuestra realidad.

FOTOGRAFÍA:
©UJOO+LIMHEEYOUNG

ROCIO BERENGUER
LITHOSYS

Estreno en España
Países: **España / Francia**
Idioma: **francés (traducido a español)**
Género: **Instalación interactiva**

Creación: Rocio Berenguer
Equipo técnico: Sylvain Delbart
Con el apoyo de: Scène Nationale l'Hexagone, Meylan; Atelier Art/science de Grenoble; TNG, Centre Dramatique Nationale de Lyon; Centre des arts d'Enghien-les-Bains, scène conventionnée "écritures numériques"; L'EST, Grenoble; NEMO, Biennale internationale d'Arts Numériques, Paris/IDF; LE CENTQUATRE, Paris; AADN - Arts et cultures numériques, Lyon; Scène 44, n+n Corsino, Scène européenne de création chorégraphique et innovation numérique, Marseille; CDA, Centre des Arts de Enghien-Les Bains, Scène conventionnée "écriture numérique"; Le Cube, Issy les Moulineaux; AI lab residency



Sala Roja / vestíbulo planta 1 (junto a entrada pares)

Esta obra se inscribe dentro de la continuidad del proyecto G5 INTER_ESPÈCES.

La instalación consiste en un sistema de comunicación entre especies y seres vivos que sirve para comunicarse con toda forma de vida terrestre.

Este sistema se basa en la idea de utilizar el campo magnético terrestre como sistema de soporte entre todas las formas de vida del planeta. Una forma de Internet, una especie de banda magnética en la que poder transcribir toda la información necesaria para la organización del planeta y que fuera al mismo tiempo banda magnética, transcripción y magnetófono.

La magnetosfera terrestre está formada por la litosfera, roca imantada que cubre la corteza terrestre y formada principalmente de magnetita.

Las tempestades magnéticas causadas por los vientos y las erupciones solares forman parte de la comunicación galáctica a través del campo magnético terrestre.

Al codificar y registrar mensajes sobre la magnetita, el sistema Lythosys permite enviar información sobre la red magnética terrestre.

Se invita a todos los participantes a codificar su mensaje en la magnetita.

Este proyecto nació tras un encuentro con el investigador Henri-Claude Nataf, director de investigación en el CNRS en el Instituto de Ciencias de la Tierra de la Universidad Grenoble-Alpes.

BORIS PETROVSKY
TRUE FALSE (2020-21)

Estreno absoluto
País: *Alemania*
Género: *Instalación perfomativa*

Vidrio, neón gas, cable, cable metálico, transformadores electrónicos, interruptores de luminosidad
Uso de luces estroboscópicas

Creación: Boris Petrovsky
Equipo técnico: Janosch Blummer

Centro Coreográfico Canal / Estudio 1

Una cadena de 9 caracteres levita en el aire, ligeramente por encima de la altura de los visitantes. Esta cadena está colgada del techo de una viga. En la cadena de caracteres se pueden distinguir dos palabras, separadas por un espacio: TRUE FALSE (VERDADERO FALSO).

Las letras individuales se encienden durante un segundo y se apagan durante un segundo.

Dado que su velocidad de parpadeo varía un mínimo con cada letra, hay una desincronización constante en el ritmo de parpadeo. Dentro de este juego polirrítmico, las letras parpadean simultáneamente unas con otras, o unas contra las otras, en combinaciones intermitentes. Cuando una palabra completa, sea “TRUE” o “FALSE”, está completamente iluminada o apagada durante un momento, suena una alarma. También suena cuando las dos palabras, “TRUE” y “FALSE”, están completamente iluminadas o apagadas al mismo tiempo.

Se invita a los visitantes a formular un deseo y esperar la respuesta.

En esta instalación, el lenguaje de las máquinas se encuentra con el lenguaje humano: la formación de palabras de forma técnico-matemática y funcional se confronta con una ética filosófica o cuasi religiosa. La sintaxis y la semántica se unen en un algoritmo. El *on* y el *off* de la máquina se dan la mano en las predicciones de “verdadero” y “falso” con las que este Oráculo, esta máquina, pretende dar respuesta a nuestras consciencias.

Inicia un diálogo contigo mismo. Piensa tus pensamientos. Pregunta tus preguntas. Encuentra el momento adecuado. Observa. Sé paciente. Espera el zumbido. Descubre la respuesta. O no. Páralo. Sigue. Ambos. O haz algo diferente. Algunos personajes y hechos están basados en la realidad, pero otros son de ficción.

LOUIS-PHILIPPE RONDEAU
LIMINAL

Estreno en España
País: **Canadá**
Género: **Instalación interactiva**

Con el apoyo de NAD School of Art, Animation and Design of UQAC

Con el apoyo de:
Canada

Centro Coreográfico Canal / Estudio 2

LIMINAL es una instalación interactiva que pone de relevancia el inexorable paso del tiempo. Trata de materializar la frontera entre el presente y el pasado.

En un espacio oscuro, un arco luminoso. Se trata de un portal temporal: cuando el espectador interactúa con la obra atravesando este punto, su reflejo proyectado en el muro adyacente se ve desplegado en el tiempo gracias a la técnica de *slit-scan*.

En esta metáfora visual (el pasado que se apodera constantemente del presente), la imagen proyectada termina inexorablemente en la blancura etérea del olvido. En un sentido, la obra señala que toda luz es, en realidad, parte del pasado; el brillo que vemos en el cielo nocturno no es más que una instantánea del firmamento en un momento ya pasado; la luz es la manifestación de acontecimientos que ya han tenido lugar.

El sonido generado por la obra está localizado: dependiendo de la posición dentro del portal en la que se encuentra la persona que interactúa, la tonalidad es una u otra, algo que se traduce en una musicalidad que incita a la persona que interactúa con la instalación a performar su presente para recrear su pasado. De esto resulta una experiencia simultáneamente lúdica y contemplativa.



FOTOGRAFÍA:
©LOUIS-PHILIPPE RONDEAU

JUSTINE EMARD
Supraorganism (2020)

Estreno absoluto
***País:* Francia**
***Género:* Instalación reactiva**

Creación: Justine Emard
*Equipo técnico: M*artial Geoffre Rouland (programación software)
Coproducción: ZKM, Center for art and media, Hertz-Lab (Eastn DC residence), Karlsruhe, TM+, Festival]Interstice[— Station Mir, Caen, Maison de la musique de Nanterre, Les Boréales / festival du nord

(Justine Emard es artista residente en ZKM | Hertz-Lab, parte de »EASTN-DC« cofinanciado por el Creative Europe Programme of the European Union, con el apoyo del Bureau des arts plastiques at the Institut français Deutschland.)

Con el apoyo de:

Centro Coreográfico Canal / Estudio 3

Supraorganism es una instalación reactiva compuestas de esculturas de vidrio robotizadas, animadas por un sistema de *machine learning* (un tipo de inteligencia artificial) y elaborada a partir de datos recogidos en una colmena de abejas.

Guardianas del equilibrio entre cielo y tierra, las abejas siempre han sido una fuente de inspiración para los pensadores. Observar su inteligencia es un indicador de nuestros ecosistemas, y se suelen invocar para entender el presente e imaginar el futuro.

Hoy, las técnicas de deducción automatizadas nos permiten interpretar una gran cantidad de datos y observar el mundo de otra manera. *Supraorganism* es una obra sobre la memoria de las abejas y su inteligencia colectiva. El proceso de creación se calcula a partir de esquemas de comportamiento observados y analizados por medios informáticos. A partir de los datos captados por el artista, se ha creado una red de neuronas artificiales. Este sistema de *machine learning*, elaborado específicamente para el proyecto, genera predicciones: una visión de futuros posibles.

Un sistema de rastreo permite seguir el comportamiento del enjambre en determinados momentos dados.

El programa informático es capaz de deducir las velocidades, posiciones y desplazamientos de las abejas y de generar predicciones de lo que podría pasar en los próximos minutos. Además, se crea una predicción visual gracias a las redes adversas generativas que inventan potenciales “falsas” abejas.

La combinación de dos técnicas pone de manifiesto el procedimiento de inteligencia artificial. Estos intersticios predictivos se encarnan en una instalación visual y sonora. Una veintena de esculturas en vidrio robotizadas, suspendidas en una estructura de acero inoxidable, se despliegan en el espacio. Los módulos cobran vida gracias a vuestros sistemas conectados, luminosos y motores, animados por la inteligencia artificial en directo. La luz y el sonido generado nos sumergen en esta atmósfera predictiva. Gracias a sus captadores de ambiente, la instalación reacciona sutilmente a la detección de visitantes y se adapta a su presencia, como haría un organismo vivo artificial.

La naturaleza impredecible del sistema nos lleva a vivir una experiencia única. La luz y el sonido de este nuevo ser organizado reaccionan de forma simbiótica, superponiéndose y entrechocándose en una constelación estructurada, orgánica y flotante.

De este conjunto nace una forma de inteligencia colectiva, un supraorganismo que cobra vida, generando él mismo nuevas imágenes nacidas de las sombras y los reflejos que se proyectan en el espacio tiempo de la instalación.



SUPRAORGANISM
©JUSTINE EMARD / ADAGP, PARIS 2021 / PHOTO : KŌ ODA

:mentalKLINIK
PUFF OUT M_2101, 2021

Países: **Turquía / Bélgica**
Género: **instalación performativa**

10 robots aspiradores con unidades de carga y tapas especiales, diversos brillos, dimensiones variables

Centro Coreográfico Canal / Estudio 4

El dúo artístico establecido en Bruselas :mentalKLINIK atraviesa con indisimulada destreza las estrategias políticas invisibles y las dinámicas sociales mediante dispositivos ultracontemporáneos de aparente levedad. Como la bola de luces de una discoteca, las proyecciones de :mentalKLINIK son una selección de su perspectiva multiforme del universo. Su mundo, que se resiste a los límites impuestos por un único léxico o estilo, es un universo lúdico lleno de atracción hedonista que puede vivirse como festivo y glamuroso, pero también sorprendente a medida que nos acercamos y descubrimos una violencia subyacente que sugiere un mal presentimiento tras la fiesta o el terrible principio del fin. Sus obras oscilan entre las actitudes emocionales y robóticas. Impelen a todos los espectadores a la tarea de descifrar lo verdadero y lo falso, lo artificial y lo superficial, como si todo se tratara de un caso de falsificación.

Cortesía de Borusan Contemporary (Estambul) y
Sabrina Amrani Gallery (Madrid)



FOTOGRAFÍA:
©OZGE BALKAN

KATERINA UNDO
Creatures Cluster

Países: **Grecia / Bélgica**
Género: **Instalaciones específicas para este espacio**

Circuitos de oscilador de forma libre, hilos metálicos, luces, cables de empalme, núcleo Axoloti

Agradecimientos: Johannes Taelman (Axoloti Platform), Ralf Schreiber & Christian Faubel
Coproducción: HISK y Overtoon



FOTOGRAFÍA:
©KATERINA UNDO

Centro Coreográfico Canal / Estudio 5

Las criaturas son módulos autónomos que reciben su energía de las células fotovoltaicas para generar una serie de sonidos suaves y movimientos sutiles. Se desarrollaron con dos circuitos osciladores analógicos sencillos e inspirados en sendos organismos: el Suneater y el módulo Solar Sound. El Suneater (inventado por Mark Tilden) es un circuito concebido para recoger la energía de la luz para generar impulsos y movimientos minúsculos. El módulo Solar Sound (inventado por Ralf Schreiber) genera una gran variedad de sonidos suaves en función de la intensidad de la luz que toca su superficie solar. Es imposible construir circuitos idénticos: cada criatura es única.

Este grupo de criaturas es un aparato de módulos y luces interconectadas que interactúan de forma orgánica y recíproca. En tanto que se trata de un tejido completamente construido en el espacio, su naturaleza escultural, funcional y auditiva de la síntesis remite a un sistema nervioso abierto y a una potencial organización social. Desde una perspectiva de tendencia antiautoritaria, así como con el fin de perfilar la naturaleza autónoma y autosuficiente de la síntesis, no se ha aplicado programación alguna a las interacciones. En lugar de esto, los módulos y las luces se compilan directamente con el fin de localizar las fuentes de luz que registran los cambios en las oscilaciones de un clúster dado, que se evocan con la idea de autopoiesis, la capacidad de un sistema de reproducirse y mantenerse de forma autónoma. Las fuentes luminosas se integran en la escultura espacial y responden a la actividad oscilante que produce la pila. En consecuencia, el sistema responde de forma permanente a las circunstancias de luminosidad variables, que dan lugar a nuevos sistemas oscilantes, y se produce un razonamiento de causalidad entre el posible caos y la homeostasia.

MALACHI FARRELL
tribute to George Stinney 2020

País: **Irlanda**
Género: **instalación**

Uso de luces estroboscópicas

Con la colaboración de:

HUMANA
Fundación Pueblo para Pueblo

Centro Coreográfico Canal / Estudio 6

Artista fascinado por la robótica y con una estética impregnada de cultura punk e industrial, Malachi Farrell crea teatros mecánicos que son verdaderas fábulas contemporáneas.

Estas coreografías de objetos, animados por circuitos electrónicos *high-tech*, cuyos planos diseña y ejecuta él mismo, están marcados por un imaginario desbordante y una carga emocional que favorece la toma de conciencia.

Sus paródicas puestas en escena son una carga contra la violencia de un sistema deshumanizado, desencadenadas por el recorrido de un espectador proyectado en el centro de la escena.

tribute to George Stinney 2020 es la segunda iteración de una creación precedente que introduce en escena una silla eléctrica, representación de un sistema que condena a muerte y automatiza el proceso.



FOTOGRAFÍA:
©MALACHI FARRELL

LI YI-FAN
important_message.mp4

País: **Taiwán**
Idioma: **mandarín (con subtítulos en español)**
Género: **vídeo**
Duración: **17’25”**

Diseño de sonido: Hung Tzu-Ni



Centro Coreográfico Canal / Estudio 6

A través de la pantalla 3D de su cara, el artista taiwanés Li Yi-Fan crea un relato construido alrededor de las imágenes obtenidas a través de intenso trabajo de recogida en Internet. A partir de sus descubrimientos, que van del nacimiento al regreso de los zombis, mezclados con hechos históricos sobre un fondo de teorías de la conspiración, el artista retrata la deriva de una épica enferma, en la que la noción de realidad se pierde en los meandros de sus hallazgos en la red.

FOTOGRAFÍA:
©LI YI-FAN

SO KANNO
Lasermice

Estreno en España
Países: **Japón / Alemania**
Género: **instalación robótica**
Duración: **5-15 min**

Uso de luces estroboscópicas

Equipo artístico y técnico: So Kanno
Coproducción: Speculum Artium

Centro Coreográfico Canal / Estudio 8

Lasermice es una instalación robótica en enjambre que se compone de 60 pequeños robots, que se inspira en la conducta sincronizada de insectos como las luciérnagas. Normalmente, la red que compone el enjambre es invisible, pero en este caso, los robots crean una red visible a través de la comunicación mediante láseres lumínicos fotodetectores.

Este tipo de sistemas se llama inteligencia de enjambre, y fue descubierto y analizado al observar animales similares como los pájaros, los peces, las abejas y las hormigas. Los humanos escuchamos el canto de los grillos o el croar de las ranas, observamos miles de pájaros, porque lo percibimos como algo bello. “Me preguntaba si sería posible hacer algo similar, algo que merezca la pena observar como si se tratara de un fenómeno natural, pero sin serlo”.

La base de este proyecto es la creación de fenómenos naturales de forma artificial.



FOTOGRAFÍA:
©QUENTIN CHEVRIER


使自殺者成為一個困在自己身體裡的殭屍，
Those who committed suicide would be trapped as zombies on Haiti.

MESAS REDONDAS

Precio único charlas: 2 €.

No es ninguna novedad que el arte convive y se nutre de la tecnología como medio, como lenguaje y/o como compañero de viaje. Sin embargo, los avances en el sector de la innovación, así como la creatividad de los artistas y creadores, forman un tándem con infinitas posibilidades de generación de nuevas formas artísticas y nuevas formas de comunicación entre la pieza, los artistas y los usuarios que se acercan -o forman parte de ella-. Por lo tanto, la tecnología no solo funciona como medio para mostrarla, sino que puede proporcionar el propio lenguaje de la pieza, así como puede moldearla o definirla.

En el caso de la ciencia y su relación con el arte, nos encontramos con dos realidades totalmente conectadas y permeables. Al final, bajo cualquier herramienta tecnológica, está la base científica, y detrás de las técnicas que se aplican, por ejemplo, a una pieza plástica, también encontramos técnicas y conocimientos con base científica.

La relación, por tanto, del arte, la tecnología y la ciencia es, y está prácticamente en todas las piezas que vemos pero, ¿somos conscientes de ello? ¿Cómo está evolucionando esta relación? ¿Qué supone para los creadores y artistas las nuevas herramientas, lenguajes y dispositivos tecnológicos? ¿Qué aportan estos recursos a la pieza de arte? ¿Cómo varía el papel del usuario que se acerca a estas piezas?

Éstas y otras muchas preguntas serán abordadas a lo largo de las 4 mesas redondas que hemos preparado, con profesionales y expertos reconocidos nacional e internacionalmente, que aúnan arte, tecnología y ciencia en su trabajo diario. Desde instituciones, exhibidores y programadores, a creadores y artistas que ven la innovación como parte de su trabajo cultural y artístico, ofreciendo experiencias que sitúan al usuario más como protagonista de la misma, que como mero espectador.

Nos adentramos en la obra de los artistas de 'Máquina Loca'

Participantes: Boris Petrovsky, Grgory Chatonsky, Dr. Stanza, Rocio Berenguer, Justine Emard y Charles Carcopino (moderador)

Sala Negra / 7 de marzo de 2021, a las 16.00 h.
Duración: 1,20 horas

¿Qué hay detrás de una pieza de la pieza de arte y tecnología? ¿Cuáles son los retos a los que se enfrentan los creadores que aúnan ambas disciplinas? ¿Y cuáles son los procesos de creación de las piezas? Estas son solo algunas de las preguntas que se responderán en esta mesa redonda, donde conoceremos más en detalle las producciones de parte de los artistas y creadores de *Máquina Loca*.



Boris Petrovsky, el artista alemán, que ha expuesto en numerosas galerías y festivales por todo el mundo -entre otros, en el Ars Electronica de Linz-, ahondará en los dos estrenos absolutos que trae a nuestros teatros: la instalación Reflex/Trigger y su pieza performativa, TRUE FALSE. Grégory Chatonsky, el artista francés, director artístico de ARTEC y del centro de investigación Imago, nos presentará Le rêve des machines y profundizará en su proceso y la importancia de los datos y de su uso. Dr Stanza, artista independiente con base en Londres, presentará su instalación polisémica en constante evolución, The Nemesis Machine – From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis. Rocio Berenguer, artista española interesada en temas como la evolución de la libertad individual en nuestra sociedad, nos hablará del proceso de creación de su pieza interactiva, LITHOSYS, dentro del proyecto G5 INTERESPÈCES. Justine Emard, artista visual cuyo trabajo se ha exhibido, entre otros, en la Bienal de Moscú, nos contará más sobre su instalación reactiva, Supraorganism, compuesta con esculturas de vidrio robotizadas. El moderador será Charles Carcopino, comisario de Máquina Loca, y del Canal Connect, que compagina su labor como creador y curador de exposiciones internacionales, integrando arte y tecnología.

La innovación en el arte: nuevos retos y oportunidades

Participantes: Óscar Hormigos, Pablo Gervás, Javier Arrés, Covadonga Fernández, Mónica Bello y Jon Astorquiza (moderador)

Sala Negra / 9 de marzo de 2021, a las 18.00 h.
Duración: 1,30 horas

La irrupción de las tecnologías inmersivas, la Inteligencia Artificial y el *blockchain* en el sector del arte abre un mundo de posibilidades para los agentes culturales, artistas, creadores, instituciones y 'espectadores' o 'prosumidores' del arte. En esta mesa redonda se generará un diálogo que buscará entender en qué punto histórico-artístico y tecnológico estamos.Óscar Hormigos, director general de ONKAOS, un proyecto de Colección Solo, que impulsa la creación artística a través de las nuevas tecnologías. Pablo Gervás, Doctor en Informática y experto en Inteligencia Artificial, ha generado programas como PropperWryter para construir el argumento del musical Beyond the fence (primero en ser generado por ordenador y presentado en el West End de Londres) y WASP, para generar poemas. Mónica Bello, comisaria e historiadora del arte, desde 2015 es la directora de Arte del CERN, la Organización Europea para la Investigación Nuclear, en Ginebra. Javier Arrés, artista granadino reconocido como uno de los referentes del criptoarte (entre los top 20 del mundo), y ganador de la Bienal de Arte de Londres 2019 en la categoría 'work on paper'. Covadonga Fernández, periodista, directora del Observatorio Blockchain y de Blockchain Media, entre otros. Modera la mesa Jon Astorquiza, artista multidisciplinar y agitador cultural. Fundador de ElecktART, durante más de 10 años dirigió Technarte, las Conferencias Internacionales de Arte y Tecnología en Bilbao, y cuyo modelo exportó a Los Ángeles.

La innovación en la base de las nuevas formas de relación con la pieza artística

Participantes: Sandra Gutiérrez, Irma Vilà, Lucía García, Cristina de Silva, Rosa Ferré y Marcos García (moderador)

Sala Negra / 10 de marzo de 2021, a las 17.30 h.
Duración: 1,30 horas

La tecnología varía la forma en la que accedemos a las piezas artísticas, y no solo eso, también aporta un nuevo lenguaje, un nuevo entorno de representación y un nuevo medio para transmitir y contar historias. Y aquí, las instituciones y exhibidores de piezas que conjugan el arte y la tecnología tienen mucho que decir. ¿A qué retos se enfrentan? ¿Cuál es el papel del espacio en estas nuevas instalaciones? ¿Cómo se mueven las obras de arte en estos entornos y contextos? ¿Cuál es el papel del usuario que asiste a un museo, un teatro u otros encuentros culturales? ¿Cuál es su experiencia con este tipo de eventos, instalaciones y espectáculos?

Éstas y otras muchas preguntas se abordarán en esta mesa redonda, donde expertos del tejido cultural, entre los que habrá representantes de espacios, festivales y proyectos multidisciplinares cuya guía principal es la innovación en el sector artístico, compartirán con el público sus impresiones y reflexiones.

Lucía García, directora gerente de Fundación LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial. Cristina de Silva creadora multimedia, comisaria y codirectora de L.E.V Festival, también dirige el proyecto de intervenciones artísticas, Arenas Movedizas. Rosa Ferré, directora artística de Matadero Madrid, Centro de Creación Contemporánea. Entre el 2012 y el 2018 fue jefa de Exposiciones y Actividades Culturales del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCC). Sandra Gutiérrez, coordinadora de exposiciones en Fundación Telefónica y una de las responsables del proyecto INTANGIBLES, una exposición digital con obra de la Colección Telefónica. Irma Vilà, comisaria e investigadora de Arte, Ciencia y Tecnología; ha organizado el Ars Electronica Garden Barcelona, y es miembro del grupo de investigación DARTS (UOC), entre otros. Modera la mesa Marcos García, que trabaja en el ámbito de los laboratorios ciudadanos y que desde 2014 y hasta 2021 ha sido director de Medialab Prado, y uno de los responsables del programa cultural de esta institución (2004-2014).

La ciencia y la tecnología como mediadores de la creación artística

Participantes: Daniel Canogar, Pilar Almansa, Pablo Palacio, Paz Tornero, Pablo Valbuena y Alfredo Miralles (moderador)

Sala Roja / 14 de Marzo de 2021, a las 16:00 h.
Duración: 1,30 horas

¿Cómo es para un artista y/o creador/a, el proceso de creación de una pieza artística en entornos inmersivos, usando Inteligencia Artificial o publicando las piezas en *blockchain*? ¿Cómo afectan estas nuevas tecnologías a las diferentes formas de arte y en la forma de valorarlas? ¿Qué valor diferencial aportan estas piezas en las di-

ferentes disciplinas artísticas, respecto a los soportes, medios y lenguajes que teníamos hasta ahora?

Éstas son solo algunas de las preguntas que abordarán los profesionales invitados en esta mesa redonda, artistas y creadores de renombre internacional, con una extensa y reconocida trayectoria en la generación de piezas artísticas a través del uso de diferentes herramientas tecnológicas, así como expertos en materia de creatividad, arte y tecnología.

Daniel Canogar, artista visual de renombre internacional que, actualmente, colabora con el CNIO y el Human Cell Atlas en una pieza artística comisionada por Amparo Garrido. Pablo Valbuena, artista visual interesado, principalmente, en aspectos como el tiempo, el espacio y la percepción, que trabaja en la interrelación del mundo digital y el mundo real. Sus propuestas artísticas se han podido ver en espacios públicos o instituciones culturales, entre otros. Pablo Palacio, compositor y fundador del Instituto STOCOS, proyecto centrado en la transferencia de conceptos entre Arte y Ciencia. Pilar G. Almansa, directora de escena, dramaturga y guionista, investigadora en el campo del teatro inmersivo. Paz Tornero, doctora en Tecnologías de la Creatividad, es docente investigadora y tiene estudios de Danza y Bellas Artes; actualmente forma parte de OpenBioLab GRX. Alfredo Miralles (moderador). Gestor cultural, docente y artista, coordina proyectos de arte y tecnología en el Aula de las Artes de la UC3M, además de su proyecto Plataforma de Arte y Ciencia.



TALLERES

Las actividades que se proponen a continuación requerirán de las herramientas y materiales (incluidos en la entrada): Soldadores de electrónica (30/40W) con soporte, alicates de electrónica, bobinas de estaño (0.7 to 1mm - 60/40) de 100 gramos y tijeras.

Bichos de papel

Imparte: Jorge Crowe
Sala VIP (acceso Sala Roja)

Taller dirigido a niños de edades entre 7 a 10 años
7 de marzo, a las 11:00 h. (duración aproximada: 2 horas)

Taller de circuitos sonoros controlados por luz sobre papel. Durante este taller, ensamblaremos circuitos que transforman la luz en sonido, integrando recursos de las artes plásticas, el collage y la electrónica.

Circuitos en papel

Imparte: Jorge Crowe
Sala VIP (acceso Sala Roja)

Taller dirigido a jóvenes a partir de 16 años
7 de marzo, a las 16:00 h. (duración aproximada: 2,15 horas)

Taller de circuitos sonoros digitales sobre papel. Durante este taller ensamblaremos circuitos programables, generadores de sonido usando el papel, el cartón y la cinta de cobre como materiales de soporte, y aprendiendo rudimentos de la electrónica digital en el camino.

CANAL CONNECT

Comisario exposición:
Charles Carcopino

Dirección técnica:
Nico Suárez

Organización actividades y networking:
Sara Antequera

Coordinación Canal Connect:
equipo Teatros del Canal

TEATROS
del CANAL