TEATROS del CANAL 2020/2021

MESAS REDONDAS

Canal Connect

7, 9, 10 y 14 de marzo



Comunidad de Madrid

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 está prácticamente en todas las piezas que vemos pero, ¿somos conscientes de ello? ¿Cómo está evolucionando esta relación? ¿Qué suponen 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?

Estas 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, Grégory 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 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 *El sueño de las máquinas* y profundizará en su proceso y la impor-

tancia 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 de 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 ElektrART, durante más de 10 años dirigió Technarte, las Conferencias Internacionales de Arte y Tecnología en Bilbao, 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 nue-

vo 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?

Estas 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, miembro del grupo de investigación DARTS (UOC) y organiza el próximo International Symposium on Electronic Arts (ISEA2022 Barcelona). 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 diferentes disciplinas artísticas, respecto a los soportes, medios y lenguajes que teníamos hasta ahora?

Estas 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 tra-

baja 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.

#CanalConnect @TeatrosCanal

TEATROS del CANAL