

TEATROS del CANAL 2020/2021

MÁQUINA LOCA Exposición

Canal Connect

Del 5 al 14 de Marzo



**Comunidad
de Madrid**

MÁQUINA LOCA

Exposición

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 Hawking 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:



UJOO + LIMHEEYOUNG

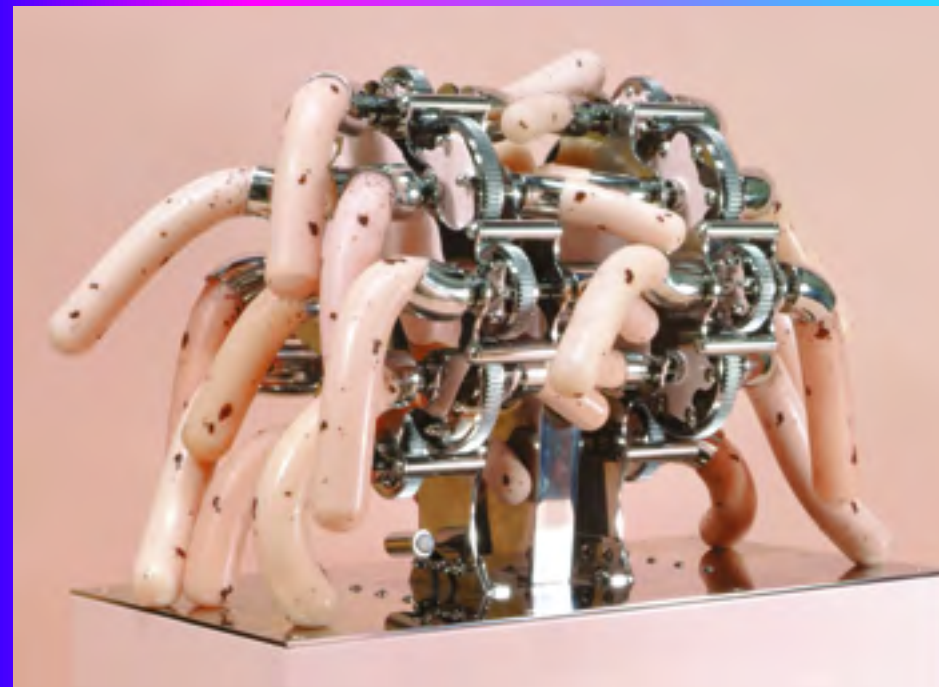
Machine with Pink

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:



Sala Verde / vestíbulo planta -2

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

DOUG ROSMAN

self-contained

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

Sala Verde / vestíbulo planta -2

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?



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

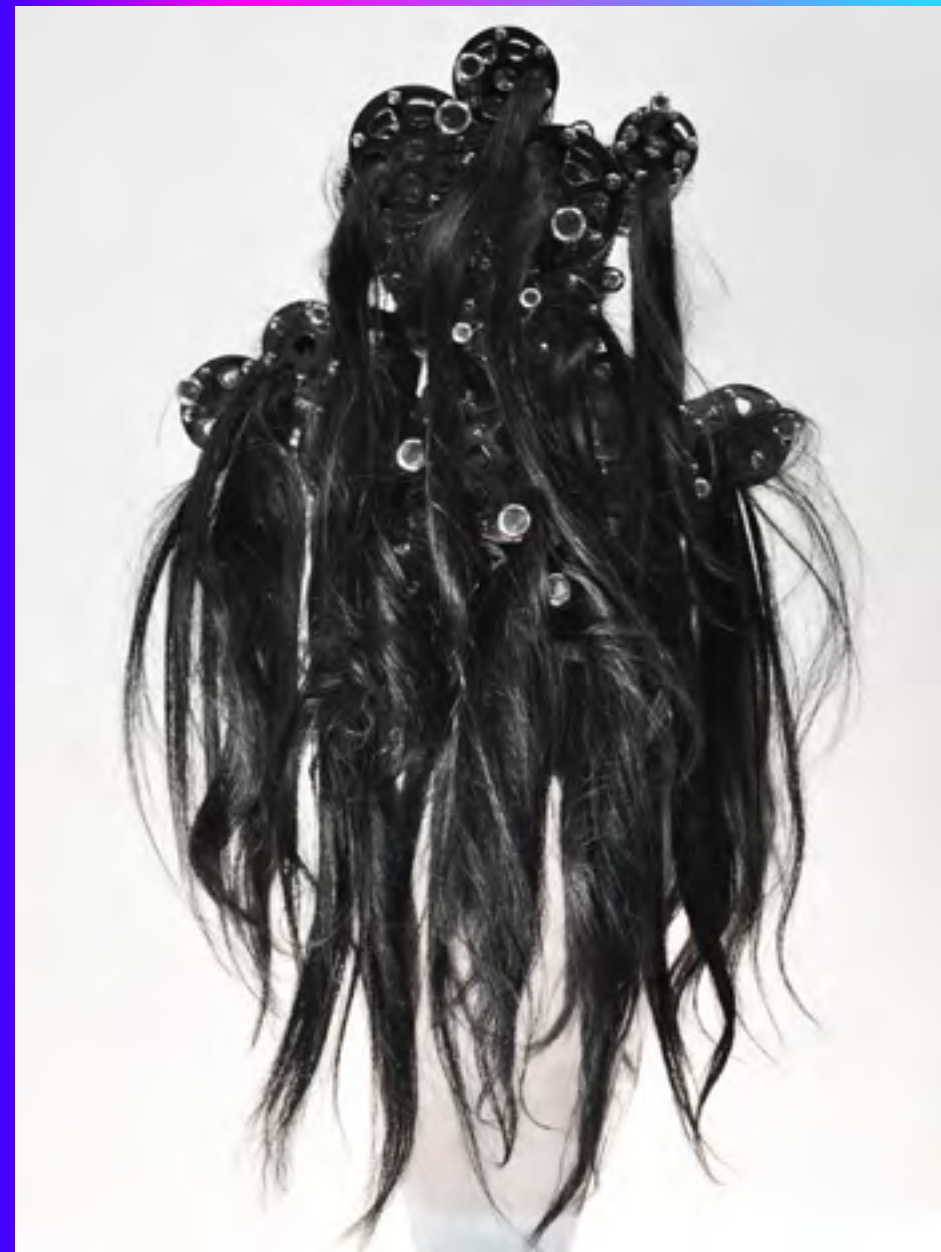
Con el apoyo de:



Sala Verde / vestíbulo planta -2

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

STANZA

The Nemesis Machine

-From Metropolis to Megalopolis to Ecumenopolis

País: Reino Unido
Género: Instalación

Sala Verde / vestíbulo planta -2

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.



DRIES DEPOORTER

Quick Fix

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



Sala Verde / vestibulo 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.

DRIES DEPOORTER

Jaywalking

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



Sala Verde / vestíbulo planta 0 (pasillo)

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 muestran 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.

BORIS PETROVSKY

REFLEX / TRIGGER (2020-21)

Estreno absoluto
País: Alemania
Género: Instalación performativa

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: Anaïsa 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, LIÈGE

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 Pépe
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 / vestibulo planta 0 (pasillo, junto a entrada impares)

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.



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 Gijssel,
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), Kaaithheater (BE), Pianofabriek
(BE), Het Zuidelijk Toneel (NL), the
Flemish Authorities and the Flemish
Community Commission (VGC).

Sala Roja / vestibulo 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.



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

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 Moulinaux; Al lab residency

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

Esta obra se inscribe dentro de la continuidad del proyecto G5 INTER_ES-PÈCES.

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 performativa

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 conciencias.

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
Pais: Canadá
Género: Instalación interactiva

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



Con el apoyo de:



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)

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

Estreno absoluto
País: Francia
Género: Instalación reactiva

Creación: Justine Emard
Equipo técnico: Martial 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:



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 : KÓ 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

Mientras que los robots aspiradora trabajan usando patrones derivados de los sensores, perciben la glamurosa purpurina simplemente como suciedad no deseada. La misión idiosincrática del robot aspiradora y la suciedad/purpurina acumulada nos ofrecen dibujos irrepetibles que cambian constantemente. Los robots, a los que se les han quitado los cajones de almacenamiento, se convierten en los protagonistas del espectáculo. Mientras, esta performance en continuo movimiento te invita a zambullirte en el momento, la velocidad y el volumen del tiempo intentan también seducirte.

De este modo, la optimización, que es el primer objetivo del robot y del mundo de la inteligencia artificial, tiene la posibilidad de sorprender con su acercamiento arbitrario y sin rumbo. Como :mentalkLINIK buscamos crear un espacio indefinido, una región imparables y congelar el tiempo estableciendo varias relaciones con los materiales y las acciones que crean un mundo inmaterial con Puff Out, tal y como han adoptado en sus otras obras que oscilan entre la robótica y lo emocional. Puff Out adopta, por un lado, una actitud inherente de entretenimiento, pero por otro, produce una estética que es violenta y abrasiva, cuestionando el mundo en el que vivimos.

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

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:



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 7

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

Comisario exposición:
Charles Carcopino

Dirección técnica:
Nico Suárez

Organización actividades y networking:
Sara Antequera

Coordinación Canal Connect:
equipo Teatros del Canal

#CanalConnect @TeatrosCanal