



TWO

PANDORAS :

The thin membrane  
between  
resiliency and fragility

Instituto Stocos / K. Danse

<http://www.stocos.com/> <http://www.k-danse.net/en>

# DESCRIPCIÓN



Dos hermanas, dos Pandoras.... Como se imaginó en el mito griego, la metáfora de lo que fue lanzado al mundo desde la caja que Pandora no pudo evitar abrir, se puede ver como los muchos aspectos negativos que conlleva la tecnología digital, ya que esta acción es ordenada por Zeus, que quiere castigar a Prometeo. por robar el fuego (tecnología) del cielo para dárselo al hombre.

Esta pieza imagina a dos mujeres inventando otra relación con la tecnología digital. Mientras exploran las muchas posibilidades que se les ofrecen, a través de una composición mutua que intenta trazar una delicada línea entre el acto de resistir y la fragilidad de las situaciones producidas por la intensa e inmediata interacción entre cuerpo, música y luz.

Esta pieza, y la tecnología asociada a su producción, ha sido creada por Instituto Stocos y K. Danse dentro del proyecto europeo WhoLoDancE dentro del programa H2020.

<http://www.wholodance.eu/>

<http://www.stocos.com/> <http://www.k-danse.net/en>

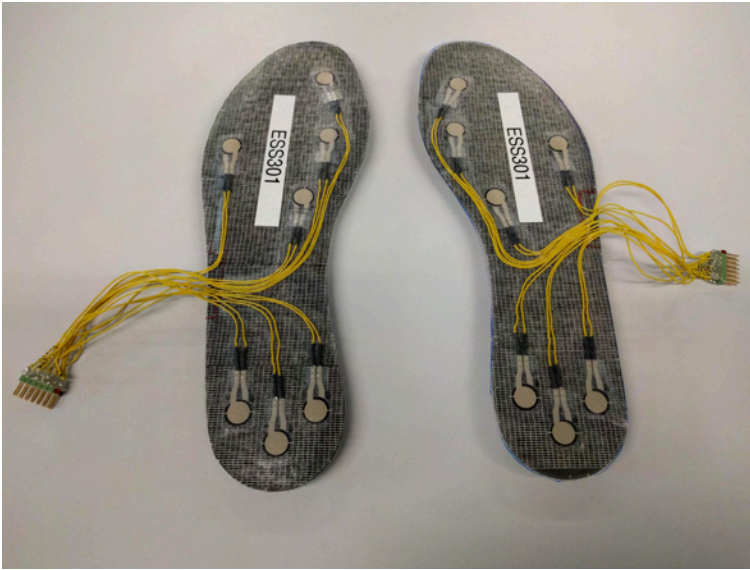


# OBJETIVOS E INTERÉS CULTURAL DEL PROYECTO



- Este proyecto ha desarrollado una investigación basada en los siguientes objetivos:
- a) Estrategias en las que las técnicas de composición coreográfica y musical puedan enriquecerse mutuamente desarrollando modelos para conectar cualidades de movimiento corporal con la articulación de sonido y luz.
  - b) Una integración de las artes del movimiento con la música y las artes visuales, combinando y enriqueciendo estos géneros con abstracciones tomadas de otras disciplinas tales como la inteligencia artificial, la ciencia computacional y la psicología experimental.
  - c) Investigar en que medida la consciencia corporal kinestésica tanto del bailarín como del músico puede enriquecerse mediante la utilización de estos sistemas de análisis de movimiento interactivos.
  - e) Integración de estos elementos en la obra escénica que sirve como una forma de diseminación artística de esta investigación desarrollada en el proyecto WholoDancE. Una obra que establece un puente entre el pensamiento coreográfico apoyado por técnicas de realidad virtual, la creación musical y las artes visuales centradas en la experiencia concreta del cuerpo .

# REALIZACIÓN

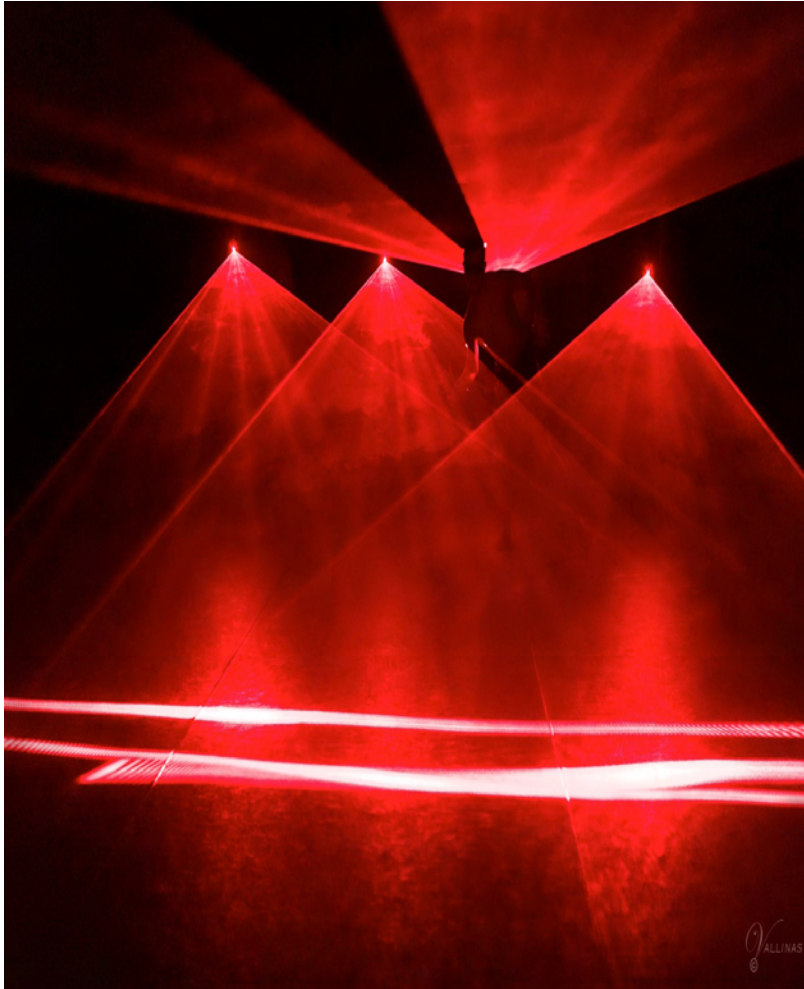


Two Pandoras es una pieza que explora las posibilidades creativas de controlar interactivamente modelos de síntesis de sonido y luz. En esta pieza, dos bailarinas experimentan a través de la improvisación las relaciones entre sus cualidades expresivas de movimiento, y su traducción en entidades sonoras y lumínicas.

Para relacionar las cualidades de movimiento expresivo de un bailarín con la creación de material musical y lumínico, la pieza emplea una variedad de técnicas. Estos incluyen métodos para el análisis en tiempo real de cualidades de movimiento, algoritmos generativos para crear estructuras musicales y controlar la síntesis de sonido y luz . Además varios tipos de sensores y hardware han sido especialmente diseñado para la pieza.

**-Calzado interactivo con sensores de presión:** Se han diseñado unas plantillas interactivas con siete sensores de presión cada una. Este tipo de dispositivo nos da una información detallada de aspectos muy relevantes en la danza tales como el equilibrio (balance Vs out of balance), o el peso. Un prototipo de este innovador calzado ha sido desarrollado específicamente para la pieza.

# REALIZACIÓN



**-Inertial Movement Units (IMU):** Estos sensores transmiten la aceleración lineal, aceleración rotacional y la orientación absoluta del movimiento de la parte del cuerpo al que están asociados. Colocando unos de estos sensores en cada articulación es posible tener una captura completa del movimiento del bailarín. Esta información es empleada tanto para controlar el sonido como las intensidades de las luces del teatro. Estos sensores han sido fabricados por el equipo técnico específicamente para esta producción.

**-Lasers interactivos:** Se ha desarrollado un original sistema mediante el cual los bailarines son los que manipulan las líneas y planos que transforman el espacio. El láser se convierte en una extensión del movimiento corporal, y permite al bailarín crear, transformar y *esculpir* el espacio, generando una sincronización entre el movimiento corporal, la luz y la música de la pieza.

# FASES DE DESARROLLO DEL PROYECTO



El proyecto Two pandoras ha constado de varias fases que en algunos casos se superponen en el tiempo: 1. Investigación 2. Desarrollo 3. Presentaciones. A lo largo de estos meses se ha desarrollado la coreografía, música, tecnología y contenidos artísticos de la pieza, en un dialogo sostenido marcado por varios talleres, residencias tanto artísticas como técnicas, simposios y festivales. Algunos de estos eventos son:

**-Two Pandoras. Conferencia y demostración MOCO 18 ( Symposium on Movement and Computing) en Università di Genova (Génova, Italia). 26-28 Junio de 2018.**

**-Two Pandoras. Conferencia y demostración EUSIPCO (Conferencia Internacional de Procesamiento de Señales). 7 de Septiembre de 2018. Roma, Italia**

**-Two pandoras. Taller + demo performance en Roma Europa Festival . 7 de Octubre de 2018.**

**-Two Pandoras. Conferencia y demostración Festival della Scienza. Génova Italia. 27 de Octubre 2018.**

**-Two Pandoras en Teatro Brique Rouge, Toulouse, en el marco de la Biennale Arts vivants/International (Metabody\_Toulouse 2019) organizada por el Teatro de la Cité. Toulouse 4 de Octubre de 2019. Toulouse, Francia.**

# FICHA ARTÍSTICA Y TÉCNICA



COREOGRAFÍA:

**Muriel Romero y Jean-Marc Matos**

MÚSICA :

**Pablo Palacio**

INTERPRETACIÓN:

**Marianne Masson y Muriel Romero**

SOFTWARE Y TECNOLOGÍA INTERACTIVA:

**Instituto Stocos**

ILUMINACIÓN:

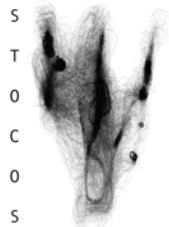
**Juan Carlos Gallardo**

PRODUCCIÓN:

**K. Danse e Instituto Stocos**

APOYOS:

Union Europea (H2020), Infomus-Casa Paganini- Università de Genova (Italia) e Institute for Computer Music and Sound Technology of Zurich (Suiza)



# INSTITUCIONES Y PERSONAS QUE HAN PARTICIPADO



Este proyecto ha contado con instituciones tanto públicas como privadas públicas, artistas y científicos provenientes de diversas disciplinas y 4 países (Francia, España, Italia y Suiza). Un equipo compuesto por

**Jean-Marc Matos** (coreógrafo), **Muriel Romero** (coreógrafa y bailarina), **Pablo Palacio** (compositor y desarrollador de software), **Marianne Masson** (bailarina) y **Daniel Bisig** (investigador especializado en inteligencia artificial).



Por otro lado el proyecto cuenta el apoyo de instituciones internacionales que forman el consorcio de WhoLoDance tales como **Infomus – Casa Paganini de la Universidad di Genova, Politécnico de Milano, Motek, PeachNote, University of the Arts Zurich, Peach Note y Athena Research.**



**Muriel Romero**

Muriel Romero es bailarina, coreógrafa y co-directora del Instituto Stocos. Su trabajo se centra actualmente en la investigación de estructuras coreográficas generativas. Su trabajo coreográfico pone un énfasis particular en la transferencia de abstracciones tomadas de otras disciplinas como la inteligencia artificial, la biología, las matemáticas o la psicología experimental a contextos performativos. Ha ganado varios premios internacionales como el Moscow International Ballet Competition, Prix de la Fondation de Paris-Prix de Laussane and Premio Nacional de Danza. Ha sido la primera solista en algunas de las compañías más prestigiosas del mundo, incluyendo Deutsche Oper Berlin, Dresden Semper Oper Ballet, Bayerisches Staatsballet Munchen, Gran Théâtre de Genève o Compañía Nacional de Danza. Durante su trayectoria, ha trabajado con importantes coreógrafos contemporáneos como W. Forsythe, J.Kylian, Ohad Naharin y Saburo Teshigawara. También profesora en el Conservatorio Profesional de Madrid.

**Jean-Marc Matos**

Bailarín, coreógrafo y director artístico de la compañía K.Danse, que fusiona danza contemporánea y artes digitales. Formado en el Cunningham Studio en Nueva York, ha actuado con David Gordon (Judson Church). Su trabajo se centra en el impacto de la tecnología digital en la sociedad, para desarrollar una relación significativa entre la danza y los nuevos medios, y explora la composición coreográfica y sus vínculos con las ciencias de la computación. Sus recientes actuaciones cuestionan el papel participativo del público inmerso en entornos interactivos. Ha coreografiado más de 45 piezas que se han presentado ampliamente en Francia (Festival de Aviñón, Centro Pompidou, etc.) y en muchos países (Europa, Centro y Sudamérica, Estados Unidos, Canadá, África del Norte, India, Pakistán). Laureado del proyecto Phare 2017 de la Diagonale Paris Saclay con el proyecto RCO, ganador del programa de residencia y becas de la Fundación Bogliasco 2017 (Génova Italia, Nueva York), ganador del Premio Open Art Pulsar 2017 con BodyFail. proyecto. Participa en varios proyectos europeos: Metabody, WhoLoDancE.

**Pablo Palacio**

Pablo Palacio es compositor de música, investigador y co-director del Instituto Stocos, un proyecto centrado en la transferencia de conceptos entre arte y ciencia en un contexto performativo. Su trabajo se centra en el establecimiento de conexiones perceptivas entre procesos algorítmicos, movimientos corporales e imágenes sonoras. Es un compositor muy activo para la danza y las artes escénicas y ha participado en el diseño de instrumentos musicales interactivos para personas con discapacidades. La trilogía Acusmatrix, Catexis, Stocos, Piano & Dancer y Neural Narratives Series constituyen algunos de los resultados de su producción. Ha desarrollado residencias en España, Suiza, Alemania, Canadá y el Líbano, y sus piezas se han presentado en varios países, en Europa, Estados Unidos, China, India, Brasil, Australia y el norte de África. Su trabajo ha sido publicado en la Anthology of Noise and Electroacoustic Music de Sub Rosa. También colabora con varios conservatorios, universidades e instituciones a través de publicaciones, talleres y charlas, divulgando nuevas perspectivas y tecnologías en la composición de sonidos. Ha sido profesor invitado de espacio sonoro en el Máster en Artes Escénicas y Cultura Visual (UAH-Madrid), Facultad de Música de la Universidad Autónoma o el Máster de Gestión Cultural de la Universidad Complutense. Su trabajo ha sido apoyado por INAEM, Instituto Cervantes, AECID, A/C España y programas de cultura e innovación de la UE.

**Marianne Masson**

Bailarina, coreógrafa e intérprete. A la edad de 19 años, obtuvo exitosamente su 2º Grado EAT (Técnica de Danza Académica Profesional - Contemporánea y Jazz) y después el Grado de Estudios Coreográficos Superiores. Paralelamente a su educación escolar, se formó en actuación con los directores del Nouveau Théâtre Jules-Julien en Toulouse durante 10 años. En 2009, creó junto con su compañera de baile Chloé Caillat y el músico Pierre Pollet, la compañía MMCC, que tiene en su repertorio 5 piezas basadas en las relaciones entre la danza / música y la danza / teatro. Desde entonces, además de producir su propio trabajo, se trabaja para numerosas compañías: Du Théâtre Réel (Toulouse - Francia), Son'lcône Danse (Nantes - Francia) de Isabelle Lefèvre (Nantes - Francia), Jean-Marc Matos y K. de Anne Holst. Danse (Toulouse - Francia), Emmanuel Grivet's Company (Tournefeuille - Francia), Mario G. Sáez Erre que Erre Danza (Barcelona - España), Claire Coquil y Olivier Nevejans les Âmes Fauves (Toulouse - Francia) y Benjamin Haegel's Tide Company (Toulouse - Francia).

# CONTACTOS

**Muriel Romero / Instituto Stocos**

e-mail: [murel@stocos.com](mailto:murel@stocos.com) tel: +34 659958080

<http://www.stocos.com/>

**Jean-Marc Matos / K. Danse**

e-mail: [kdmatos@orange.fr](mailto:kdmatos@orange.fr) tel: + 33 6 11 77 54 56

<https://www.k-danse.net/en/>

**Pablo Palacio / Instituto Stocos**

e-mail: [acusmatrix@pablopalacio.com](mailto:acusmatrix@pablopalacio.com) tel: +34 659958080

<http://www.stocos.com/>