

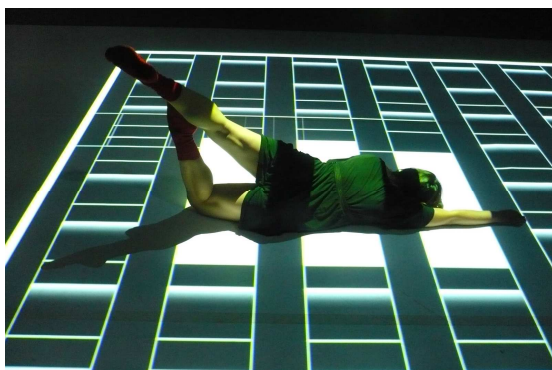
ESTRENO OFICIAL EN EL MUSEO REINA SOFÍA

MUSEO NACIONAL
CENTRO DE ARTE

REINA SOFIA

Avatar*. Un solo de danza interactivo a cargo de la compañía Erre que erre

Con ella entra en el nuevo territorio de la interactividad entre la imagen diseñada por ordenador y el cuerpo en vivo



Pase gráfico y entrevistas: 22 de abril, de 11:00 a 12:00 horas

Fechas de la representación: 22, 23, 24 y 25 de abril

Hora: 19:30 h (22, 23 y 24 de abril) y 12:30 h (25 de abril). Al finalizar la representación, los artistas mantendrán un encuentro con el público

Lugar: Sala 302 Sabatini

Entrada: Gratuita hasta completar aforo, excepto el día 22 que será con invitación

Producido por: Erre que erre, Centro Párraga (Murcia), Laboral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón), Matadero Madrid (Madrid)

Con la colaboración: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía

Duración aproximada: 1 hora

Avatar* consiste en la investigación e interacción de un cuerpo en movimiento sobre un espacio virtual e interactivo. Es una pieza de suelo, siendo éste el espacio ocupado por eventos virtuales a modo de Touch screen o pantalla interactiva. A lo largo del espectáculo, la intérprete se enfrenta a situaciones y espacios desconocidos con los cuales interactúa y toma sus decisiones de proceso.

Avatar* es un solo de danza, en el cual la intérprete estará en constante diálogo con el software responsable de los diferentes eventos narrativos pre-programados, que reaccionan en base a los desplazamientos, actitudes y diferentes gestos, por medio de la proyección y detección de la cámara, que constantemente envía las señales de posición al ordenador, encargado de procesar los datos y re-enviarlos al espacio escénico en tiempo real.

Más sobre Avatar*

Avatar* utiliza la pieza interactiva **Lifefloor (beta)** como base, investigando en la mejora y aplicaciones de algoritmos, como los que incorpora Lifefloor para una circunstancia como el movimiento sobre un espacio autónomo e interactivo. También incluye la visualización e interacción de datos en tiempo real (posición, pulsaciones, localización, etc.) y la posibilidad de aplicarlo a otros ámbitos, como por ejemplo, la creación-realización de la música en directo y otra serie de efectos de manera autónoma y en tiempo real.

Avatar* es fruto de la colaboración entre la coreógrafa y bailarina Mariangeles Angulo y el artista visual Román Torre.

Maria Angeles García Angulo (1972, Lorca, Murcia). Después de estudiar la carrera de danza clásica y realizar sus primeros trabajos profesionales en compañías de Murcia, en 1993 viaja a Barcelona para trabajar con Danat Danza. Participa en los montajes "Ottepel", "Jinete de peces sobre la ciudad", así como en las reposiciones de "El cielo está enladrillado" y "Bajo cantos rodados hay una salamandra". Tras dejar Danat Danza, en 1996 empieza su camino personal con Erre que Erre, de la que es miembro fundador, coreógrafa e intérprete. También ha participado de manera puntual en montajes de compañías como La Fura dels Baus o Mudanzas - cia. Àngels Margarit.

Román Torre (1978, Candás, Asturias). Comienza a militar creativamente de manera autodidacta trabajando al principio de manera artesanal hacia el diseño de objetos reciclados, que luego convierte en instalaciones interactivas, urbanas o para interiores. A partir de ahí, se vincula a proyectos en los que se mezclan diversas disciplinas y elementos tan digitales como analógicos, dentro de marcos de arquitectura, iluminación, reciclaje, red de Internet, el uso de espacio público y la programación para experiencias visuales (plásticas y en movimiento).

Sobre la compañía

La compañía de danza **Erre que erre** nace en Barcelona en 1996 de la congregación de seis bailarines provenientes de diversas ciudades españolas. Desde entonces, el grupo no cesa de crecer y destacar su presencia en los escenarios de todo el mundo.

La definición del concepto artístico de **Erre que erre** hace referencia al cuerpo como herramienta de escritura y el movimiento como motor principal: la utilización de imágenes, de formas de relacionarse, de maneras de introducirse en los espacios concretos donde sucede la acción son el medio para expresarse dentro de un marco conceptual elegido en cada propuesta. La danza es algo físico y energético que se nutre de las cualidades de movimiento de

los intérpretes: universos cerrados, que el espectador contempla como a través del ojo de una cerradura. Con Avatar* (2009), Erre que erre se aleja de las anteriores producciones colectivas como "No pesa el corazón de los veloces" (2008) o "Escupir en el tiempo" (2006. Premio MAX al mejor espectáculos de danza en España), y potencia el espíritu de uno de los miembros para experimentar con nuevos medios tecnológicos.

Taller Movimiento y Nuevas Tecnologías

Dirigido a: artistas digitales, creadores, coreógrafos, bailarines, arquitectos, escenógrafos, performers, estudiantes de bellas artes, etc., interesados en las nuevas tecnologías aplicadas a la escena.

Fecha: 26, 27 y 28 de abril

Hora: 16:30 a 20:30 horas

Lugar: Sala de protocolo Nouvel

Inscripciones: Hasta el 20 de abril, mediante envío a artesenvivo@mcu.es con nombre, apellidos, tlf. o e-mail de contacto y curriculum

Además, Erre que erre impartirá un taller para dar a conocer las nuevas tecnologías audiovisuales e interactivas aplicables a la interacción con el movimiento y la danza, teatro, etc., así como su familiarización con éstas e integración con un lenguaje artístico propio.

Madrid, 15 de abril de 2010

Presidencia
Española  2010.ES



Para más información:

Margherita Bergamo, Errequeerre

info@errequeerre.net

934 592 789

Gabinete de Prensa, Museo Reina Sofía

prensa3.mncars@mcu.es

917 741 005