

CORPORIS/CLUSTER II

Negar nuestra humanidad para ser más conscientes de ella

Ventura Dance Company presenta una coreografía audiovisual para seis bailarines basada en un ordenador

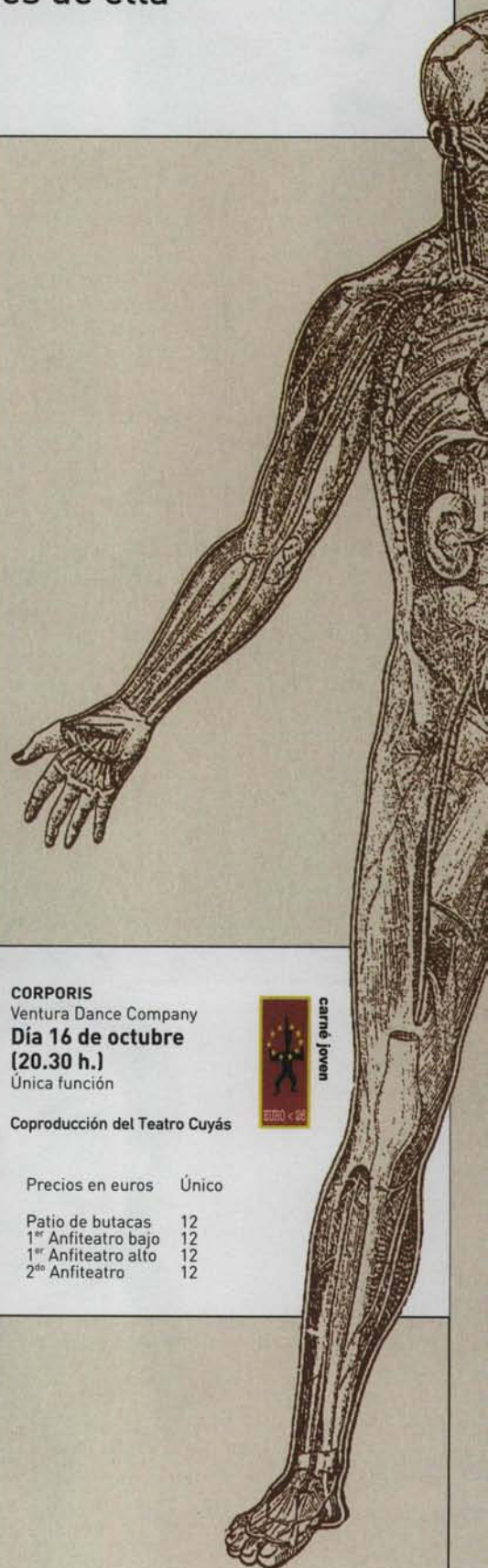
Tras su actuación en 2001 vuelve el bailarín y coreógrafo canario Pablo Ventura al Teatro Cuyás, para presentarnos la segunda parte de una pieza de danza audiovisual hecha con la ayuda de un programa de ordenador para seis bailarines denominada *De Humani Corporis Fabrica*, cuyo título toma prestado del famoso libro de anatomía de Andreas Vesalius, *De Humani Corporis Fabrica Libri Septem*, uno de los grandes documentos del Renacimiento y el primer gran libro de ciencia moderna. Vesalius visualizó por primera vez la verdadera estructura del cuerpo humano y revolucionó con ello la ciencia anatómica. "Buena parte de mis últimos trabajos han explorado la relación entre el hombre y la máquina con el cuerpo humano como protagonista. En otras palabras, el cuerpo conjunto, en un espacio exterior o macrocampo. *De Humani, Corporis y Fabrica* integran la estructura y las funciones al concebir todo el trabajo como un cuerpo activo que comprende mecánica del cuerpo, sonidos y vídeos", señala Ventura.

En una era donde la ingeniería genética ha logrado reproducir un homólogo genético y mutar organismos, el ADN, la molécula esencial que contiene el código para la transmisión de los genes de cada organismo viviente, jugará un papel conceptual en la creación de *Corporis*. En este sentido, Pablo Ventura ha intentado formular una crítica, retratando el cuerpo como un ser creado artificialmente en un laboratorio (con un vestuario creado para este propósito con protuberancias de goma). "Represento este

laboratorio como un terrario donde se está realizando un experimento y en el que en lugar de reptiles, el cuerpo humano está en exposición como un ser sensitivo, biomecánico, en el medio ambiente donde habita", explica el bailarín.

Con referencias obvias a la inseminación artificial e ingeniería genética, los movimientos de la coreografía diseñada han sido creados utilizando el programa de ordenador *Life Forms 3.5*, haciendo incorpóreo el cuerpo humano. "Convirtiéndolo en un ser virtual, he segmentado el cuerpo virtual en varias partes y lo he sometido a varios procesos de transformación permitiéndome mezclar y remezclar movimientos de segmentos del cuerpo para crear otros nuevos. Estos a su vez toman vida por medio de la interpretación hecha por bailarines reales de estos movimientos desarrollados en ordenador", añade Ventura.

Como en precedentes entregas coreográficas del canario, el diseño del escenario explota las posibilidades del video. Los contenidos de los materiales videográficos harán referencia, por un lado, a la composición anatómica humana, utilizando imágenes tomadas del interior del cuerpo (estómagos, pulmones, sangre, células, etc.) y, por otro lado, al medio ambiente donde vivimos, el planeta tierra (paisajes, nubes, mares, etc.). "La puesta en escena de *Corporis* seguirá por lo tanto un clara línea hiperrealista que contrasta con la naturaleza abstracta de la danza en sí", apunta el bailarín.



CORPORIS
Ventura Dance Company
Día 16 de octubre
(20.30 h.)
Única función

Coproducción del Teatro Cuyás

Precios en euros Único

Patio de butacas	12
1 ^{er} Anfiteatro bajo	12
1 ^{er} Anfiteatro alto	12
2 ^{do} Anfiteatro	12



carne joven

VENTURA DANCE COMPANY, UN IRRITANTE SOPLO DE FUTURISMO

Ventura Dance Company fue fundada en Londres en 1986 por el coreógrafo y bailarín Pablo Ventura (Gran Canaria, 1959), junto a la bailarina suiza Arlette Kuntz. Dos años más tarde, la compañía se traslada a Madrid, y en 1993 a Zurich. Hasta el momento, la compañía ha presentado veinte trabajos coreográficos y cuatro vídeos de baile en escena. Desde 1996, Ventura viene interesándose por las nuevas posibilidades de expresión en la danza.

En una rápida sucesión, crea *Deus et Machina* (1997), *Madgod* (1999), *Madgod 2001* (2000), *Zone* (2001),

De Humani (2002) y *Corporis/Cluster II* (2003). El propósito de las propuestas coreográficas del bailarín es reflejar la condición humana en la era postmoderna. En esa atmósfera es donde el cuerpo debe intentar nuevos movimientos y causar un irritante soplo de futurismo.

En 1999 la compañía recibe el premio de la ciudad de Zurich por su labor en la investigación de la danza y nuevos medios y como reconocimiento a su labor desempeñada en Zurich. En el festival Cynet-Art de Dresden, *Madgod* obtiene un premio y es mencionada como una "producción innovadora" en el anuario de 2001 del Ballet Internacional Tanz Aktuell. En el año 2001, la compañía gana el premio al mejor espectáculo creado por ordenador en Cynet-art. En el 2002 obtiene el premio Kanton Zurich en la sección de danza "como reconocimiento a sus méritos en la investigación de la danza y estética y por su coreografía innovadora". Ventura Dance Company cuenta con el apoyo generoso de numerosos organismos de Suiza como el Präsidialdepartement de la ciudad de Zurich, Pro Helvetia, Fachstelle Kultur Cantón y Migros Kulturprozent, entre otros.



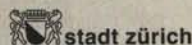
PABLO VENTURA, INVESTIGADOR DE LA DANZA Y LA TECNOLOGÍA

El bailarín canario Pablo Ventura estudia danza en la London Contemporary Dance School, donde se gradúa en 1985, momento en el que comienza a interpretar como bailarín, haciendo su debut como coreógrafo poco después. Como bailarín aparece en coreografías de José Limón, Vila Farber, Siobham Davies y Kim Brandstrup, siendo miembro fundador de Arc Dance Company en Londres. Otros compromisos incluyen Second Stride Dance Company en Londres, Triveny Dance Company, Londres, Málaga Danza Teatro, Ópera de Covent Garden y Zürcher Ballet.

En 1986, Pablo Ventura se convierte en coreógrafo residente de The Place Theatre en Londres y en el mismo año funda Ventura Dance Company, compañía para la cual, hasta la fecha, ha creado 20 coreografías y 4 vídeos de danza. Otros trabajos incluye coreografías para óperas contemporáneas, teatro musical, películas y videos.

En 1996 comienza a trabajar con el programa de ordenador *Life Forms* y aparecen cinco coreografías, que utilizan las posibilidades de la tecnología moderna. Los trabajos desarrollan una zona de tirantez entre los medios tradicionales de danza y la expresión de la danza creada por ordenador. Hablan de la relación entre el hombre y la máquina. Pablo Ventura ha dado conferencias sobre sus experiencias en la investigación de la danza y la tecnología en Volgograd, Dresden, Dessau, Düsseldorf, Lausanne, Aarhus y Las Palmas de Gran Canaria.

Con la colaboración de:



STANLEY THOMAS
JOHNSON STIFTUNG

Nestlé

PRO HELVETIA
Arts Council of Switzerland