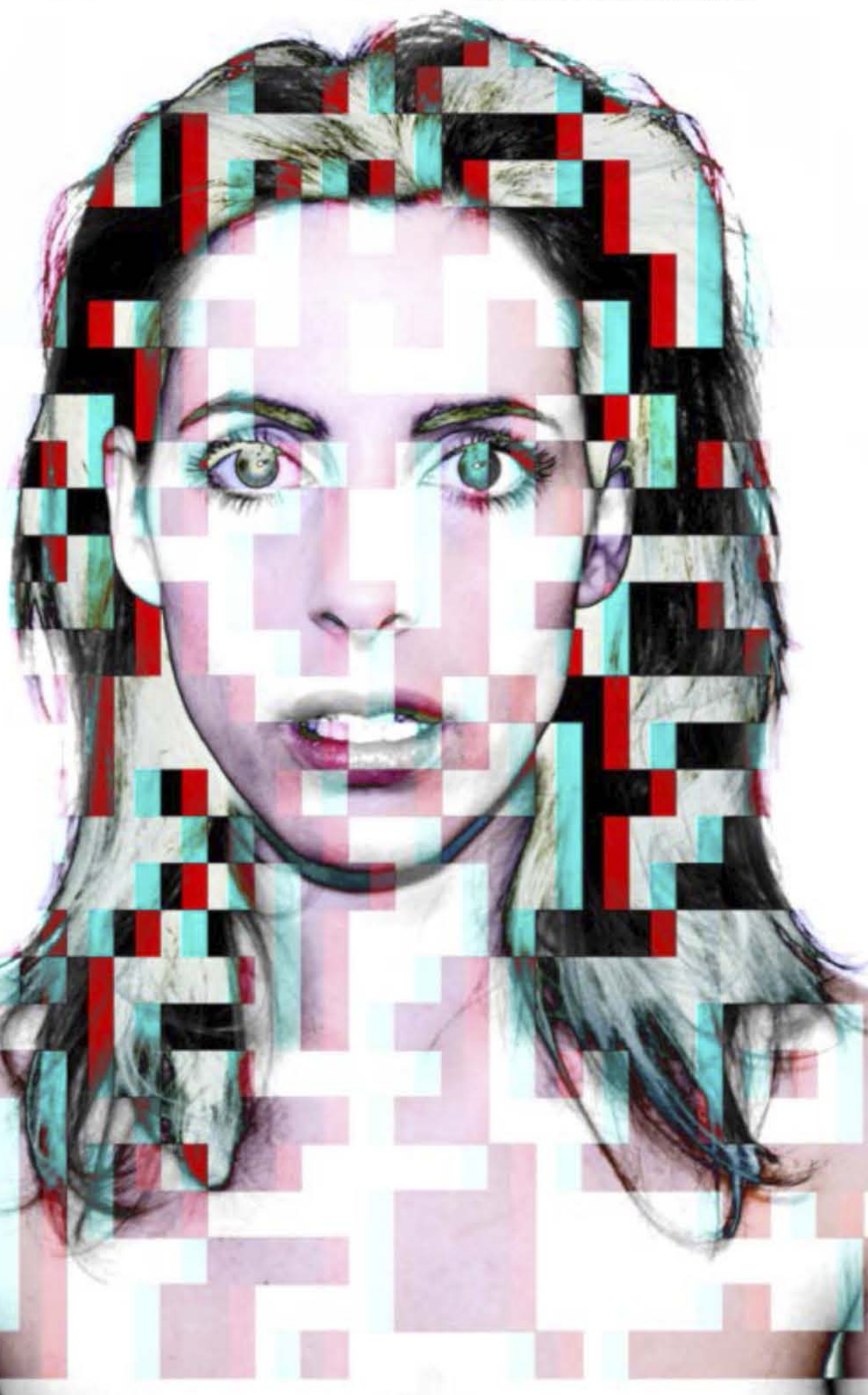


HARKET

[PROTOCOLO]

de Juan Pablo Mendiola



COMISIONES
ARTISTICAS
DE LA RED

COMISIÓN
DE TEATRO Y CIRCO
de La Red

CULTURA
ARTS
Teatre i Dansa

75
ANIVERSARI
GENERALI WUENNA

aeid

MINISTERIO
DE ASUNTOS EXTERIORES
Y DE COOPERACIÓN

PROGRAMA ESTATAL
DE ARTES ESCÉNICAS

PLATEA

inaem
INSTITUTO NACIONAL DE
LAS ARTES ESCÉNICAS Y LA MÚSICA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

GOBIERNO
DE ESPAÑA

HARKET

[PROTOCOLO]
de Juan Pablo Mendiola



TEXTO / DIRECCIÓN

JUAN PABLO MENDIOLA

REPARTO

CRISTINA HARKET

CRISTINA FERNÁNDEZ

VOZ DE MAP #2

JUAN PABLO MENDIOLA

EQUIPO ARTÍSTICO

COREOGRAFÍA

CRISTINA FERNÁNDEZ

ESPACIO / IMAGEN

ASSAD KASSAB

VIDEOMAPPING

MANUEL CONDE

AUDIOVISUALES / 3D

BEATRIZ HERRÁIZ / ADOLFO MUÑOZ

DISEÑO ILUMINACIÓN

MANUEL CONDE / JUAN PABLO MENDIOLA

VESTUARIO

MARÍA ALMUDÉVER

SELECCIÓN MUSICAL

JUAN PABLO MENDIOLA

SPARRINGS CREATIVOS

PAULA GARCÍA SABIO, XAVI MORENO,
JOAN BALLESTER, ARTURO MUÑOZ
MARGARITA BURBANO

WEB

ARTURO MUÑOZ, CRISTINA LÓPEZ,
MAIKA GIMENO, JUAN PABLO MENDIOLA
LAURA MARÍN

EDICIÓN BLOGS

DISTRIBUCIÓN

CRISTINA LÓPEZ, MAIKA GIMENO,
ARTURO MUÑOZ
MARGARITA BURBANO

AUXILIARES DE PRODUCCIÓN

PRODUCCIÓN EJECUTIVA

DURACIÓN ESPECTÁCULO: 70 min.



PANICMAP PRESENTA

HARKET

[PROTOCOLO]

SINOPSIS

Cristina Harket es una joven voluntaria, en un proyecto que investiga la posibilidad de sobrevivir en un búnker, con la única ayuda de un sistema de inteligencia artificial, llamado **MAP #2**. Ella alimenta al sistema con una serie de rutinas físicas, mentales y emocionales, y el sistema se encarga de mantenerla con vida. Algo sale mal y el mes que debía estar en el interior se convierte en algo más de dos años. Las puertas del búnker siguen cerradas.

El espectáculo nos habla de la confianza y de la traición. De la necesidad de vincularnos con alguien o algo, aunque no sea humano.

HARKET [PROTOCOLO], es un espectáculo interdisciplinar de ciencia ficción en el que danza, teatro, humor, música, diseño y video-mapping interactúan en la puesta en escena del espectáculo. Es además un proyecto transmedia que tiene su extensión en internet a través de blogs y redes sociales en los que el espectador puede expandir la experiencia antes de entrar a la sala o después, al llegar a su casa.



PERSONAJES

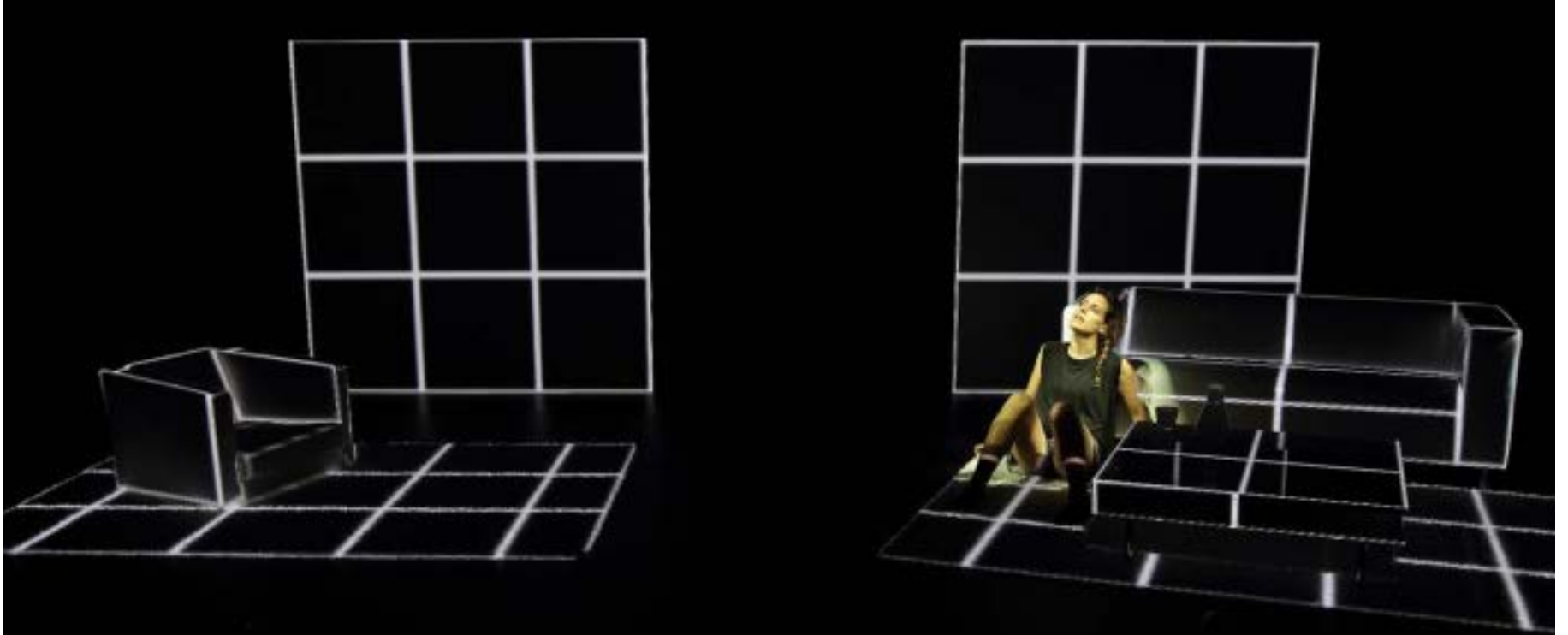
Cristina Harket

Cristina Harket es la hija del desaparecido profesor Pol Harket i Mateu, responsable máximo del proyecto HARKET [PROTOCOLO]. Fue seleccionada entre 35 voluntarios para realizar la prueba de supervivencia de un mes en El Búnker, bajo el modo de simulación.

Un fallo en el sistema de inteligencia artificial MAP #2 que controlaba la totalidad del Búnker, hizo que no se abrieran las puertas del mismo en el momento estimado. Una repentina y desconocida amenaza externa hizo que MAP#2 aplicara un protocolo HARKET auténtico, según el cual, sólo él tiene la capacidad de estimar cuando llega el momento de abrir las puertas, en base a su capacidad para valorar las probabilidades de supervivencia en el exterior.

Desde entonces (hace más de dos años), permanece encerrada en el Búnker alimentando al sistema de energía generada con sus rutinas físicas y mentales, para que a su vez el sistema la alimente a ella. Le otorga a MAP #2 en más de una ocasión, atributos humanos. Lo necesita para no perder la cordura.

Cristina es una mujer de gran carácter, una luchadora capaz de dar hasta el último de sus alientos para poder seguir adelante. Ella no sabe que futuro le depara en el exterior del búnker, si consigue salir algún día. A lo largo de su estancia en el búnker se verá metida dentro de más de una encrucijada de la que dependerá su destino final.



PERSONAJES

MAP #2

MAP#2 es un sistema de inteligencia artificial desarrollado en Barcelona por un equipo de investigación de la UPC, coordinado por el profesor Pol Harket i Mateu.

Su misión es velar por la seguridad de los habitantes de un búnker construido para su uso ante un posible desastre, o amenaza en el exterior. El núcleo del sistema lo componen sus procesadores bio-cuánticos.

La interfaz principal de acceso funciona mediante un software de reconocimiento de voz. El software consta de avanzados sistemas de comprensión cognitiva y aprendizaje emocional, de modo que sea más fácil la integración de MAP#2 en la vida cotidiana de los habitantes.

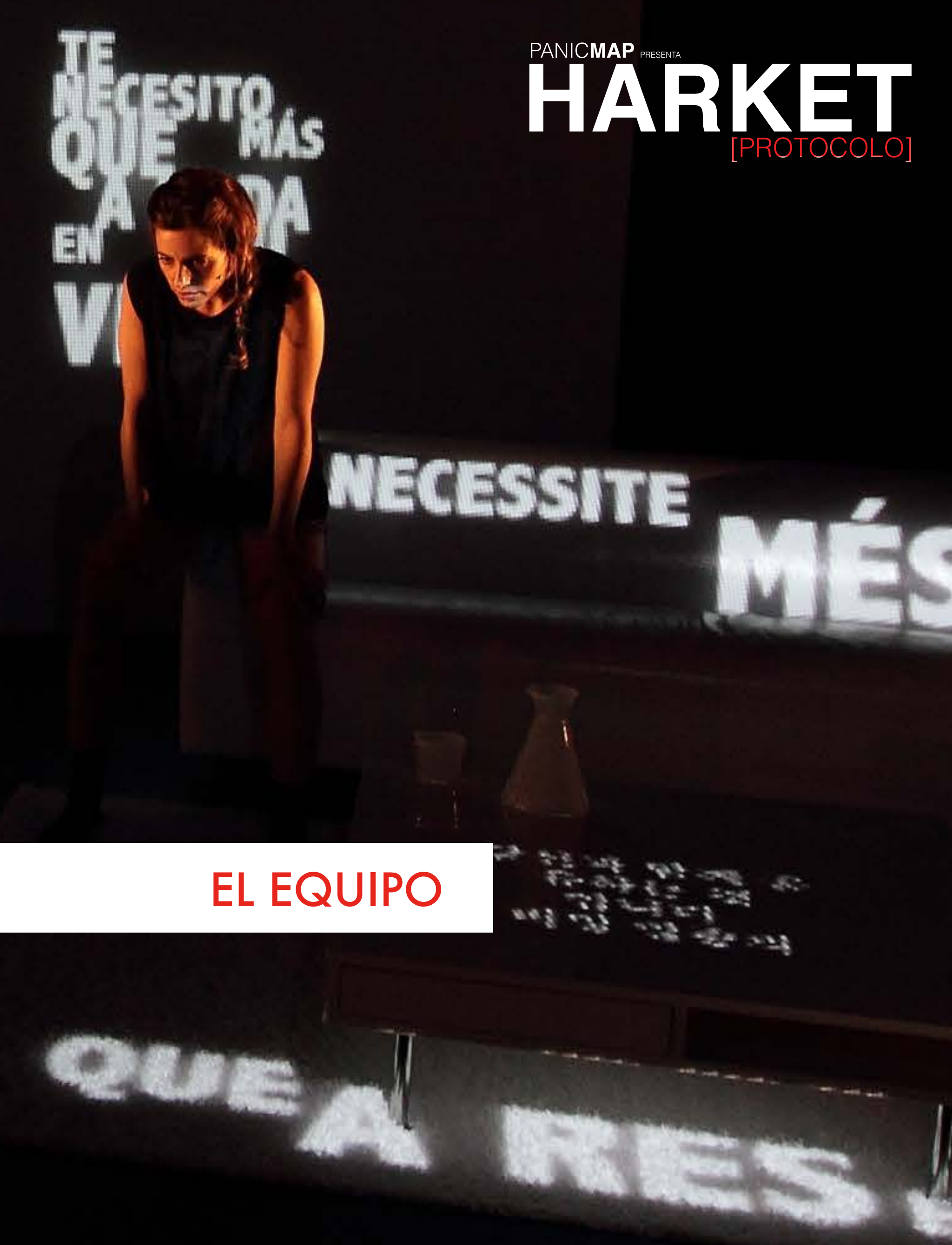
En el proyecto se hace una prueba con una voluntaria, **Cristina Harket**. Debe mantenerse el sistema activo durante un mes, sin intervención externa. El sistema se encarga de la seguridad y alimentación de Cristina Harket. Éste a su vez, se nutre de la energía generada por ella, cuando realiza una serie de rutinas físicas, mentales y emocionales.

MAP #2 se encuentra en un gran dilema una vez se acerca el fin del experimento. Una vez que éste acabe, él ya no será de utilidad. Lo mejor para él, para que tenga sentido su existencia es perpetuar esta situación extrema. A costa de Cristina, si es necesario.

PANICMAP PRESENTA

HARKET

[PROTOCOLO]



EL EQUIPO



AUTOR Y DIRECTOR

Juan Pablo Mendiola (Madrid, 1974)

Formado como actor en diferentes centros como la Escuela del Actor y el Instituto de Teatro Nuria Espert en Valencia.

Realiza cursos con Andrés Lima, Juan Carlos Gené, Lilo Baur, Joaquim Candeias, Roberto García, Paco Zarzoso, Hernán Gené, Pepe Galotto, Jaume Pujol, Vicente Genovés, Amparo Fernández, José Manuel Casany, Pep Ricart, Toni Pastor y Empar Puig.

Compagina su trabajo actoral y teatral con su interés por las nuevas tecnologías y su aplicación dentro de las artes escénicas.

Ha realizado trabajos como actor, ayudante de dirección, autor, director e iluminador para diferentes compañías como L'Horta Teatre, Dramaturgia 2000, Maduixa Teatre, Teatre de L'Ull, Tarannà Teatre, Juja, Ornitorrincs o Albena Teatre.

Por sus últimos trabajos en la búsqueda de nuevos lenguajes escénicos para el teatro dirigido a público infantil y familiar ha obtenido varios premios y reconocimientos.

Premios y distinciones obtenidos por espectáculos dirigidos por Juan Pablo Mendiola.

- 2012 Premio FETEN Especial del Jurado a la Calidad en el Uso de las Nuevas Tecnologías Aplicadas a las Artes Escénicas. Feria Europea de Teatro para Niños y Niñas. - "Consonant" con MaDuiXa Teatre.
- 2011 Premios de las Artes Escénicas de Teatres de la Generalitat Valenciana a Mejor iluminación y Mejor Espectáculo Infantil - "Ras!" con MaDuiXa Teatre. Nominado además como Mejor Texto y Mejor Dirección de Escena.
- 2010 Premio FETEN Especial del Jurado a las Nuevas Propuestas Escénicas. Feria Europea de Teatro para Niños y Niñas. - "Ras!" con MaDuiXa Teatre.
- 2010 Premios Abril de las Artes Escénicas a Vestuario, Coreografía, Espacio Escénico, Empresa Productora y Espectáculo para niñas y niños - "Ras!" con MaDuiXa Teatre. Nominaciones además como Mejor Adaptación, Iluminación y Dirección de Escena.
- 2007 Premio Abril de las Artes Escénicas al Mejor Espectáculo para Niñas y Niños - "Els Calcetins Perduts" con L'Horta Teatre.
- 2006 Nominación al Premio de las Artes Escénicas de Teatres de La Generalitat Valenciana al Mejor Espectáculo Infantil, "La Bella Dorment" con L'Horta Teatre.



JUAN PABLO MENDIOLA: “UTILIZAMOS LA TECNOLOGÍA PARA HACER POESÍA”.

POR MERITXELL ÁLVAREZ MONGAY | CULTURAMAS.ES

La Universidad Politécnica de Catalunya (UPC) acaba de crear un sistema de Inteligencia Artificial capaz de velar, dentro de un búnker, por nuestra seguridad. Se llama MAP#2, pero, por ahora, es sólo un personaje de ciencia ficción. En el mundo real, Juan Pablo Mendiola es su verdadero autor. No es científico, ni informático; sino director de teatro, y Harket Protocolo –que se estrena el próximo 13 de septiembre en la Sala Cuarta Pared de Madrid –es la obra que protagoniza MAP#2.

“Nuestra idea era crear una máquina que todavía no existiese”, cuenta el director, siendo consciente de que hay varias computadoras en la literatura y en el cine de ciencia ficción que se parecen a su robot. Por ejemplo: HAL9000, el cerebro electrónico loco que, en *Odisea en el espacio*, controla a *Discovery One*, una nave espacial. “Son sistemas muy avanzados de Inteligencia Artificial que lo que hacen es aprender de los humanos.”

Para ello, el procesador imaginado por Mendiola consta de modernos sistemas de comprensión cognitiva y aprendizaje emocional. Algo que en las tiendas de Apple todavía no podemos encontrar. “Iphone sacó hace poco Siri, una aplicación de reconocimiento de voz que te permite mantener unas conversaciones muy curiosas con tu móvil –desde pedirle que te lea el último mensaje que has recibido a preguntarle si este fin de semana hará frío en San Francisco–. El teléfono va aprendiendo a partir de las preguntas que le

hacemos; pero, a nivel usuario, todavía es muy arcaico.”

Inteligencia Artificial

Podríamos decir que aún vivimos en la Edad de Piedra de la Inteligencia Artificial. “El gran salto lo daremos con la computación cuántica –que es como MAP#2 procesa la información–. Va a ser un cambio realmente radical: tendremos microprocesadores infinitamente más pequeños de lo que estamos acostumbrados, con una capacidad millones de veces más potente.” Lo malo es que, en las historias de ciencia ficción, estos aparatejos siempre se acaban confabulando contra su creador. Y en el relato de Juan Pablo Mendiola no iba a ser distinto el guión:

“MAP#2 forma parte de un proyecto, Harket Protocolo, que consiste en mantener con vida en un búnker a una voluntaria, Cristina Harket.” En principio, el simulacro iba a durar un mes... “Pero un fallo hace que se ponga en marcha el protocolo real y se cierran las puertas del búnker de verdad.” De modo que, cuando empieza el espectáculo, el conejito de indias –interpretado por Cristina Fernández– lleva encerrado bajo el suelo más de dos años. Y, si nos fijamos en la que está cayendo en España, ya os adelantamos que no saldrá mañana, pues el sistema de Inteligencia Artificial no la liberará hasta que considere que no hay ninguna amenaza ahí afuera.

“Su día a día en el búnker es bastante tedioso –reconoce el autor–. Está regido por una serie de

rutinas físicas, mentales y emocionales que generan la energía con la que MAP#2 se alimenta.” Es decir, anfitrión y huésped son totalmente interdependientes.



“ASÍ COMO LAS MÁQUINAS SE VAN HACIENDO MÁS ÚTILES, TENEMOS UNA DEPENDENCIA CADA VEZ MAYOR DE ELLAS.”

Dependencia tecnológica

“Así como las máquinas se van haciendo más útiles, tenemos una dependencia cada vez mayor de ellas. Antes era una maldición perder las llaves; pero, ahora, es casi peor perder el móvil, porque es donde metemos todos nuestros recuerdos”, advierte con temor el director, cuya devoción por las nuevas tecnologías es un problema de familia. “Ya mi abuelo era muy aficionado a la radio y al cine, y yo tengo mi vida grabada con Super-8 desde recién nacido”.

Mendiola heredaría esta adicción de su antecesor y, cuando más a adelante se comprara un ordenador, lo primero que haría sería entrar en la página de la NASA y chatear con Australia. “Cuando vi que desde la otra punta del mundo me habían enviado una foto a mi correo electrónico, ¡no me lo podía creer!”, confiesa quien, quince años después de aquel memorable instante, no puede vivir sin conexión a Internet.

Videomapping escenográfico

Y si Juan Pablo Mendiola es tecnodependiente, no lo es menos Harket Protocolo, donde teatro, humor, música y danza interactúan con el videomapping en escena. “Mapeamos sobre la escenografía realizada por Assad Kassab”, cuenta el director, y nos explica qué es esto de “mapear” a continuación: “Es como una segunda piel mutable que se proyecta sobre elementos tridimensionales para darnos la sensación de que todo se puede modificar.”

A los publicistas, el 3D les sirve para estampar sus marcas en monumentos y plazas; a la Compañía PanicMap, para convertir una alfombra en un lago y un muro de hormigón en una ventana al Mediterráneo. “Utilizamos la tecnología para

hacer poesía, para plasmar en algo físico un mundo emocional y onírico.”

Redes sociales en el teatro

Un mundo que, a través de las redes sociales, podemos seguir habitando cuando se baja el telón del teatro. “Pensamos que, si realmente queríamos usar la tecnología en nuestra compañía, no sólo lo teníamos que hacer en el espectáculo.” Así que decidieron servirse de la narrativa transmedia para contar su historia. “El espectador puede ver la obra de principio a fin y quedarse satisfecho, pero puede ampliar la narración descubriendo qué pasó antes y qué pasará después a través de Internet.”

“UTILIZAMOS LA TECNOLOGÍA PARA HACER POESÍA, PARA PLASMAR EN ALGO FÍSICO UN MUNDO EMOCIONAL Y ONÍRICO.”

De esta forma, Harket Protocolo se completa con dos blogs –Harket Leaks y Cristina Streams– y con el perfil twitter de MAP#2, donde el sistema de Inteligencia Artificial, además de informarnos sobre las aventuras de su colega Curiosity en Marte, comparte su extrañeza por las conductas humanas que le resultan más confusas y absurdas. Habría que ver qué opina sobre que el Gobierno le haya aumentado el IVA. “Arrancar con el nuevo tipo impositivo va a ser una prueba de fuego –comenta con preocupación–. Sabemos que habrá una bajada de público, pero yo espero que la gente siga teniendo ganas de alimentar su lado creativo.”

Y qué mejor forma de hacerlo que con un género que se sube tan poco a las tablas como la ciencia ficción. “Supongo que da miedo al autor,

porque el cine nos va a superar en cualquier efecto especial –admite–, aunque yo creo que, en una pantalla, Harket Protocolo no se hubiera contado mejor.” Juan Pablo Mendiola invita a todos los amantes de las ovejas eléctricas a que lo comprueben encerrándose en el búnker de la Cuarta Pared, donde descubrirán guiños a obras fundamentales como 2001 o Blade Runner. “Pero más a las piezas literarias que a las propias películas –remarca quien consume ficción desde que tiene uso de razón–. Siempre me viene a la cabeza el ejercicio de imaginación desmesurado de Julio Verne, y pienso que la ciencia ficción es una de las mejores cosas que le ha podido pasar a la humanidad, tanto para su evolución tecnológica como emocional.”





INTÉRPRETE Y COREÓGRAFA

Cristina Fernández (Valencia, 1980)

Licenciada en Arte Dramático por la ESAD de Valencia y en la especialidad de Contemporáneo en el Conservatorio Superior de Danza de Valencia. Completó su formación de teatro, danza y dirección al "THEATRE SCHOOL" de Amsterdam y en varias academias de Toronto.

Coreógrafa de Teatre de l'Ull durante cuatro años. Ha trabajado como actriz y bailarina para diferentes compañías como Ananda danza, Zircó, Germinal, Teatro Micalet, Ausades, Teatre de l'Ull, Ares o TEM entre otros. Fundadora de la compañía Krisis Teatro.

Ha trabajado en distintos proyectos para cine y televisión. Destacan "L'Alqueria Blanca", "CuatroEstaciones", "Hospital Central", "El Comisario", "Maniàtics".

Por su interpretación de Cristina Harket en Harket [protocolo] ha recibido una nominación en los Premis de la AAPV (Sindicato de Actores y Actrices de la Comunidad Valenciana) a la Mejor Interpretación Femenina de Teatro.



EQUIPO ARTÍSTICO

En PanicMap colaboramos con nuevos valores plásticos, artísticos, técnicos, informáticos y dándoles el marco para ser parte de un proceso creativo que les haga crecer profesionalmente a través de cada proyecto. No nos interesa solo la creación de espectáculos, sino todo aquello que se genera alrededor del proceso. Queremos compartir nuestros procesos creativos, y conseguir con este acto una forma de vincular al público de nuestras propuestas con la compañía.

Assad Kassab - ESCENÓGRAFO

Licenciado en Bellas Artes en Cuenca (1998), ha realizado un gran número de exposiciones y sus obras forman parte de fondos como la Fundación Antonio Pérez de Cuenca.

Desde hace unos años compagina las artes plásticas con el diseño gráfico, escenografía y fotografía, disciplinas vinculadas siempre al teatro. Ha trabajado nueve años para la Esad València y es responsable de su imagen corporativa. También ha trabajado con otras escuelas como la EMT de Silla o la Escuela del actor y para compañías como la Dependent, La Pavana, Dramaturgia 2000, Copia Izquierda, Anem Anant, Ornitorincs etc. Realizó la campaña VEO 2007.

Ha recibido dos premios abril 2008 (mejor cartel y mejor escenografía) y diseñó la estatuilla de los premios AAPV 2010.

Beatriz Herráiz - AUDIOVISUALES

Beatriz Herráiz estudia en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de Valencia, donde se doctorará en 2008. En la actualidad es profesora Ayudante doctor en la misma Facultad, donde da clases de Grafismo audiovisual y Dirección de fotografía. Además realiza proyectos de investigación en motion graphics.

Ha sido grafista para Radio Televisión Valenciana y UPVRTV. Ha realizado desarrollos audiovisuales para obras de teatro, como Bonnie y Clyde (Teatro Galo Real) y Consonant (Mauixa Teatre).

Combina su labor docente e investigadora con actividades de diseño gráfico habiendo realizado numerosos proyectos gráficos para grupos de música como Delocksley, Música Trobada, Capella de Sant Esteve o Chiquichelos, y cortometrajes como La victoria de Úrsula.

Además ha colaborado en organizaciones sin ánimo de lucro desarrollando proyectos gráficos. Ha sido directora del proyecto de cooperación al desarrollo Historias para compartir llevado a cabo por la asociación ARTS cultura y desarrollo.

Adolfo Muñoz - 3D

Es profesor en la Facultat de Belles Arts de Sant Carles de la Universitat Politècnica de València, donde imparte clases de animación, efectos especiales y postproducción de vídeo, entre otras. Colaboró con la compañía La Pavana en la elaboración de varios proyectos audiovisuales para ser proyectados como parte de la escenografía teatral de El milagro de Anna Sullivan y Hedda Gabler. Mantiene una línea de investigación en el diseño y usabilidad de interfaces multitáctiles en el Instituto de Diseño y Fabricación de la UPV.

Manuel Conde - ILUMINACIÓN / VIDEO MAPPING

Tiene amplia experiencia como diseñador, técnico, operador de mesa, y producción de iluminación.

Ha sido técnico para diversas compañías teatrales entre las que destacan Combinats Produccions y PTV Clowns realizando varios diseños de iluminación para esta última compañía.

Como diseñador y lightjokey para clubs, ha realizado montajes en salas como Le Club, Deseo54, Pachá VLC, L'Umbracle, Space Vlc, entre otros.

Como productor-promotor realiza La Soirée, una producción dominical con artistas internacionales.

Ha sido jefe técnico de Producciones UHF, llevando la sala Le Club, y las producciones esporádicas de la productora.

Junto a Dioni Sánchez en 2008 crea Ledsvisuals. Allí realizan diseño de iluminación, video y gráfico para clubs, productoras e instituciones como Sagunt a escena, Impaktum Canarias, Centre Cultura Contemporànea Octubre, entre otros. Realizan las fiestas "HI!", que nles sirven para experimentar visualmente.

Jefe técnico de iluminación del Grupo Apache coordinando sus 3 salas. Apache Xativa, Puzzle Valencia y Spook VLC.

Actualmente continúa como jefe técnico de iluminación del Grupo Apache y con el proyecto Ledsvisuals.



LA COMPAÑÍA



+ arte
tecnología
emociones

PanicMap nace como fruto de la unión entre la experiencia dentro del mundo de las artes escénicas de su director artístico, Juan Pablo Mendiola y la de Margarita Burbano en el ámbito de la informática y la gestión de proyectos.

En PanicMap creamos espectáculos en los que arte, tecnología y emociones interactúan en la búsqueda de nuevas dramaturgias.

Cuando hablamos de arte, hablamos de incluir todo tipo de expresión artística dentro del hecho escénico. Todas las disciplinas suman esfuerzos para conseguir la comunicación y la conexión con el espectador.

Cuando hablamos de tecnología, hablamos de desarrollar nuevos usos para elementos tecnológicos que nos rodean día a día y que sirvan de herramienta a los actores, bailarines, directores y coreógrafos para comunicar de nuevas maneras con el público.

Las experiencias que queremos ofrecer al público serán siempre nuevos retos profesionales que nos harán llegar a sitios en los que nunca habíamos estado.

Nos interesa además de la creación de los espectáculos, todo aquello que se genera alrededor del proceso. Queremos compartir nuestros procesos creativos, y conseguir con ello una forma de vincular al público de nuestras propuestas con el proyecto.

Para ello, como en nuestro ADN está el uso de las nuevas tecnologías, nos adentraremos en la explotación de todas las herramientas que hay a nuestra disposición en internet para lograr el contacto directo con cada uno de aquellos que se vean interesados por nuestras creaciones.

Con nuestro primer proyecto, HARKET [protocolo] la compañía ha obtenido gran visibilidad gracias a su buena acogida de crítica y público y su participación en diversos festivales de gran repercusión.

- El espectáculo ha participado en Fira Tàrrega 2013, MADFeria 2013, Mostra de Teatre d'Alcoi 2012, Mostra Reclam de Castellón 2012, Danza Xixón 2013, Festival TOC 2013, MAC de Mislata 2013...
- Se ha programado en la Sala Cuarta Pared de Madrid y en La Seca - Espai Brossa de Barcelona.
- Ha sido seleccionado por la Xarxa Alcover para representar a la Comunitat Valenciana durante 2013 y 2014.
- Forma parte de los Cuadernos de Espectáculos Recomendados por la Comisión de Teatro y Circo de la red Nacional de Teatros y Auditorios.
- Ha sido seleccionado por el INAEM para formar parte del programa PLATEA en 2014.
- La AECID lo ha incluido en su catálogo de espectáculos para embajadas y centros culturales en el exterior de España.
- A raíz de la creación del proyecto, su director ha realizado diversas ponencias y master class en torno a la creación del espectáculo y a la integración de tecnología y artes escénicas.

PANICMAP PRESENTA

HARKET

[PROTOCOLO]

IMÁGENES







CRÍTICAS

Todos los aspectos técnicos y visuales están excepcionalmente elaborados, y expuestos con rara perfección. La intriga está muy bien construida y ofrece interesantes reflexiones y el trabajo de Cristina Fernández como intérprete es excelente, dando más consistencia y credibilidad a la historia.

Un placer inesperado.

Nel Diago. Cartelera Turia. Junio, 2012

Lo cierto, es que danza, teatro y tecnología cuajan de forma impecable gracias al imán y el pegamento vital de Cristina Fernández, una médium idónea, que consigue que nos pongamos en su lugar, participemos de su angustia, nos la creamos, y sigamos su argumentación lógica y su tensión física en un crescendo muy bien dosificado por el director.

[...] Asistimos con una fascinación que no ha hecho sino progresar desde que entramos en el teatro para disfrutar de un espectáculo y sin dejar de hacerlo descubrimos un poco más. No se la pierdan.

Alfonso Armada. ABC. Septiembre, 2012

El nuevo trabajo de Juan Pablo Mendiola incide en la idea de trabajos anteriores, incorporando también aquí la ingeniería informática, aplicada a la luz y la imagen, como ya hiciera en otro fantástico trabajo como "Ras!", En que el formato era de danza para niños, y que en esta ocasión se transforma en teatro y danza, sobre la que planea en cada momento la proyección de luces e imágenes, que consiguen construir un en-

torno ficticio, como una serie de pieles que definen también el estado de ánimo y el momento del drama.

Julio Castro. La república Cultural. Septiembre, 2012

La ciencia ficción y la danza contemporánea, la música electrónica y un intento de entender el mundo, cuando parece que el mundo está contra nosotros, pidiendo a gritos que nos rebellemos contra lo establecido.

Revista Godot. Septiembre, 2012

Nadie puede dudar del importante papel que pueden jugar las nuevas tecnologías digitales en el teatro. Podemos ver los trabajos de Robert Wilson, Merce Cunningham o La Fura, para corroborarlo. En este caso hay que hablar de Juan Pablo Mendiola, un creador al que ya hay que tener muy en cuenta, y más después de este sorprendente e impactante espectáculo.

¿Friedad? No, en este caso hay poesía, o, como dijo Arthur C. Clarke, «cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia». Pues eso pasa en este espectáculo que es, sobre todo, buen teatro.

Enrique Herreras. Levante-EMV. Febrero, 2013

Una obra que reinventa los componentes de un entretenimiento clásico, entretenimiento sentado en la silla, para elevar su número a las infinitas posibilidades de Internet.

Justyna Smela. C'mon Murcia. Febrero, 2013



PÚBLICO OBJETIVO

Aunque las posibilidades de exhibición del espectáculo son muy amplias, somos conscientes de que la naturaleza del espectáculo ayuda a localizar un público objetivo que comprende varias franjas.

- Público joven que busca nuevas experiencias escénicas y que en estos momentos encuentra poca oferta destinada a ellos.
- Estudiantes de Bellas Artes, Diseño, Ingeniería Industrial, Arquitectura, Informática, Telecomunicaciones, Física, Matemáticas...
- Estudiantes de E.S.O.
- Aficionados a los cómics y animes. Aficionados a los relatos y películas de ciencia-ficción.
- Amantes del teatro y la danza.
- Se trata de un buen espectáculo para acercar el público a la danza contemporánea.
- Interesados en la divulgación científica.
- Público en general.

Ofrecemos la posibilidad de realizar charlas post función con el público asistente para contestar sus dudas o crear un pequeño debate, ya sea en torno a la temática de la obra o al proceso de creación de la misma.



PANICMAP PRESENTA
HARKET
[PROTOCOLO]

TRANSMEDIA

El proyecto consta de diferentes herramientas narrativas y explota la naturaleza de cada una de ellas, apoyándose en la utilización de internet como medio de vinculación. Cada pieza del puzzle es interesante por sí misma y al unirlas, se re-significa cada una de las partes que lo forman. Las piezas que conforman el proyecto son:

- **Un espectáculo**, HARKET [PROTOCOLO], en el que se muestra cómo Cristina Harket vive dentro de un búnker con la única compañía de un sistema de inteligencia artificial del que solo oímos su voz y vemos datos a través de su interfaz gráfica. En el espectáculo trabajamos una técnica avanzada de video proyección sobre objetos tridimensionales llamada Video-Mapping, mediante la cual podemos modificar los elementos escenográficos.

- **Un blog**, HARKET [LEAKS], en el que se va filtrando información sobre la construcción del búnker y del desarrollo del sistema de inteligencia artificial, a través de material fotográfico, video y grabaciones de audio encontradas por un antiguo miembro del equipo de investigación.

<http://panicmap.com/cia/leaks/>

- **Un canal de video**, CRISTINA [STREAMS], en el que se realizan conexiones, vía stream de video, con el interior del búnker, en las que vemos a Cristina Harket durante apenas minuto y medio, realizando diversas actividades rutinarias. <http://panicmap.com/cia/cristina/>

Estas conexiones se van almacenando en este blog a modo de video-diario.

- El sistema de inteligencia artificial, **MAP#2**, **tiene un perfil en la red social twitter**, mediante el cual comparte información interesante a nivel científico y tecnológico con la red, que es la propia fuente de su conocimiento. También comparte noticias a través de las cuales nos hace ver lo incomprensible que resulta para “él”, la naturaleza humana. <http://panicmap.com/cia/map2/perfil-en-twitter-de-map2/>

- Por último, contamos con **un blog en la plataforma de creadores TEATRON**, llamado PANICMAP [EN PROCESO] y en el cual vamos compartiendo, a modo de archivo, el devenir de la creación de todo el proyecto, tanto el proceso de ensayos del espectáculo, como pruebas de Video-Mapping, elaboración de contenidos para los blogs, material desechado, etc. Creando así un nexo entre el público y el proyecto, anterior al encuentro final con él en la sala o posterior si desea revisar el material, tras ver el espectáculo. <http://www.tea-tron.com/panicmap/blog/>



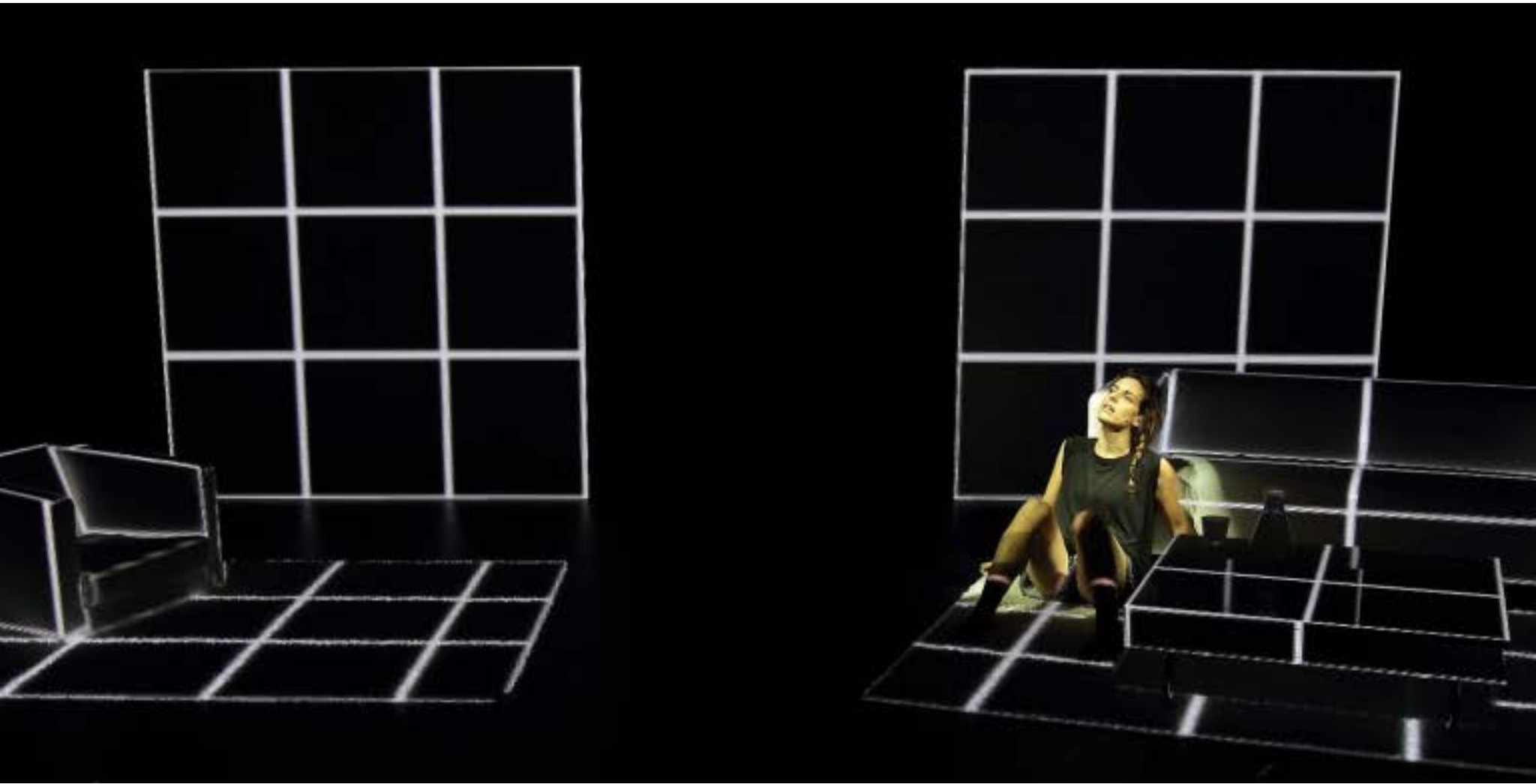


Espectáculo Recomendado por la Comisión de Teatro y Circo de la Red Nacional de Teatros y Auditorios de España.



Seleccionado por INAEM para formar parte del Programa PLATEA en 2014.

Incluido por AECID en su Catálogo de Oferta Cultural para Embajadas y Centros Culturales en el Exterior de España en 2014.



arte
tecnología
emociones

Distribución:

Laura Marín
616 273 496

distribucion@panicmap.com

Compañía:

Margarita Burbano
667 535 051

info@panicmap.com

Dirección Artística:

Juan Pablo Mendiola
646 167 110

jpmendiola@panicmap.com

panicmap.com | facebook.com/panicmap | [@panicmap](https://twitter.com/panicmap)



PLATEA

PROGRAMA ESTATAL
DE ARTES ESCÉNICAS



CULTURA
Teatre i Dansa