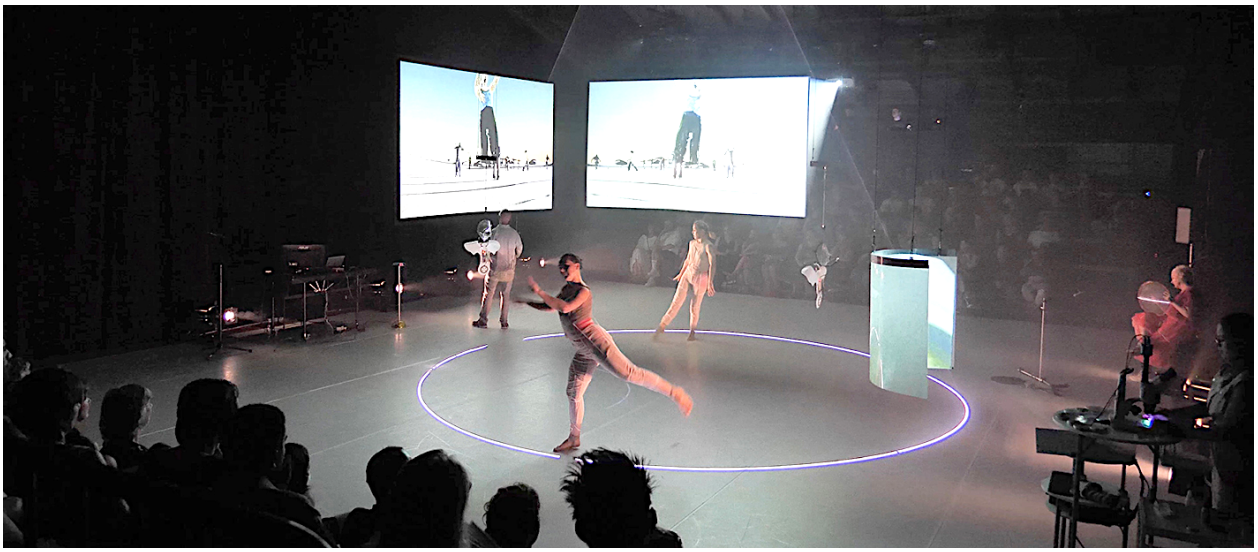


KÒNIC THTR & KÒNIC LAB + Rosina Sánchez

Biografía



Kònic Thtr&lab es una plataforma artística pionera en arte y nuevas tecnologías reconocida internacionalmente por su trabajo en danza interactiva, instalaciones y performances, realidad virtual, inteligencia artificial y creación intermedial.dedicada a la creación contemporánea, en la frontera entre el arte, la ciencia y las nuevas tecnologías.
Kònic Thtr es la compañía de tecno-danza que desarrolla proyectos artísticos que se inspiran en las formas de representar y entender el cuerpo en nuestra sociedad altamente tecnológica, utilizando los lenguajes de la coreografía y la digi-dramaturgia. Un proyecto innovador y de referencia en el panorama artístico internacional que, desde principios de los 90, ofrece trabajos creativos para las artes escénicas y visuales, basados en la investigación y el desarrollo.
Kòniclab es la estructura de investigación, experimentación y desarrollo de herramientas tecnológicas que encuentran su aplicabilidad en los proyectos interactivos de **Kònic Thtr,** tal como dispositivos interactivos, aplicaciones móviles y software ad hoc para la composición en red.
Rosa Sánchez y Alain Baumann son los impulsores de la línea conceptual, creativa y tecnológica de **Kònic Thtr&lab.**
www.koniclab.info
Selección documentación videográfica, Canal Koniclab. Youtube
https://www.youtube.com/c/koniclab/featured





Selección Últimos Proyectos de creación
2025> Interplay. Proyecto inmersivo RV/IA/RM. Barcelona, Polonia, EUPM. Baleares y Francia
2024-25 > Poison Ivy. Proyecto inmersivo y participativo RV/IA. Barcelona, Italia, EUPM. Baleares y Francia
2023-24 > Sinaps. Proyecto inmersivo RV de Danza interactiva. CCEMx, Sa Màniga, IB, .29FIAV. Casablanca. Marruecos
2023 > Inminexo. Videojuego creativo RV. Etopía. Zaragoza. Sismògraf. Olot
2022 > Inteligencias Múltiples. Proyecto de escena interactiva. Jornadas de Danza y Tecnología. Mercat de les Flors. Barcelona

2026-2019 > Espectáculo BRUMA Proyecto de escena interactiva Site Specific
Festival Danza y Tecnología Fiba Ïetak. Mosquera. Colombia
Festival Sismògraf. Olot. Catalunya
Festival cyberencuentro Salvaje. Xalapa. Mx,
Festival Internacional Cinemática. Ancona: Italia
Festival Internacional FID. Córdoba. Argentina

EPSON EVENT. Casablanca. Marruecos
Escuela de Cine de Varsovia. Polonia
Inauguración Festival FLUX de vídeo de autor. Centro de Arte Santa Mònica. Barcelona

2024-2016 > Proyectos de creación en Red
DisT-Dance.Z, Vídeo-Danza Teledistribuida Y Translocal Barcelona-Tolosa-Palma, En el marco de EuroRegión Pirineos Mediterráneo-Fondo de apoyo COVID-19
2020-2022-BRUMA/NET. Serie de tele video-performance LIVE,
22 presentaciones. #desdecasa + desde Fabra I Coats, Barcelona – Festivales Internacionales Earth Day Art Model (EU), MEF ONLINE (Posadas, Argentina), Agosto Digital (Córdoba, Argentina), Mercurio Festival (Palermo, Italia), Citerne.live, Mercado de las Flores, Barcelona
Y wish Y would dance well under the stars. CSUC. Barcelona – Networking Arts Production Workshop. Praga. RTx
Cultural Transformation en Digital Ecosystem. Asi@Connect Project Dhaka. Bangladesh
Espacio NO Táctil.#12Skyline. Fic. Barcelona - Shadok. Estrasburgo - Univ. Santiago de Chile
Near in the Distance 3. UPF. Barcelona - Teatro Brucknerhause. Linz, Austria
Similarities. MACBA. Barcelona – Networking Arts Production Workshop. Copenhague. Dinamarca
The Things that cannot be touched. Best of the Fest. ParkTheatre. Eindhoven. Holanda- Fabra y Coats.

2018-19 > #14Skyline Proyecto de escena interactiva Site Specific
IDN+.Mercado de las Flores. Barcelona
Festival Int. de Arte Video. Casablanca. Marruecos
Jornada Mulleres e Innovación. Teatro Colón. En Coruña (CA Galicia)
Gira IFTR. Shanghái y Pekín. China
Festival Internacional Villa-Real en Danza, Villa Real, Castellón (CA Valencia)
XV Festival Internacional VIDEOMOVIMIENTO / Muestra de Cuerpo Multimedia. Bogotá. Colombia
Festival Internacional N. Centro de Cultura Digital. Ciudad de México



Rosina Sánchez

Biografía



Nombre: Rosina Sánchez Cachaza
Cargo: Directora artística, coreógrafa, performer e investigadora
Organización: Kònic Thtr&Kòniclab (www.koniclab.info)
Ubicación: Barcelona, España
Correo electrónico: konic@koniclab.info

Perfil
Rosina Sánchez es investigadora, coreógrafa y creadora multidisciplinar que desarrolla su trabajo en la intersección entre las artes performativas, la dramaturgia digital, el arte, la ciencia y las tecnologías interactivas. Es fundadora de Kònic Thtr, compañía pionera en la integración de la creación escénica y las nuevas tecnologías, y de Kòniclab, plataforma de investigación, creación y experimentación artística que codirige junto a Alain Baumann desde principios de la década de 1990. Es también directora artística del proyecto y Festival ECOSS.

Su práctica artística se centra en la creación de proyectos escénicos, performativos e inmersivos que exploran la representación del cuerpo en entornos tecnológicos desde una perspectiva crítica sobre la cultura digital y los sistemas contemporáneos de conocimiento. A lo largo de su trayectoria ha concebido, dirigido y coreografiado más de 40 proyectos con mediación tecnológica, presentados en festivales, teatros, museos y centros de arte de Europa, América, Asia y África. Entre sus trabajos más recientes destacan BRUMA, Intel·ligències Múltiples, Sinaps, Poison Ivy e Interplay, proyectos que integran performance, inteligencia artificial, realidad virtual y mixta, sistemas interactivos, imagen, sonido y software de código abierto.

Interesada en los procesos colaborativos, la investigación artística y la educación expandida, impulsa iniciativas que conectan creación, experimentación y mediación cultural. Como directora artística de ECOSS, desarrolla un programa curatorial y de investigación dedicado a las prácticas tecno-eco-transfeministas, promoviendo el diálogo entre cultura digital, ecología, sociedad y nuevos modelos de creación artística.

Experiencia profesional
Fundadora y directora artística – Kòniclab (década de 1990–actualidad)
Codirección de Kòniclab como plataforma pionera de creación digital e interdisciplinar.
Dirección artística y conceptual de los proyectos.
Dirección escénica y desarrollo coreográfico.
Desarrollo de formatos interactivos, inmersivos y participativos.
Investigación y creación en la intersección entre artes vivas, tecnologías digitales y cultura contemporánea.

Directora artística – Proyecto y Festival ECOSS
Dirección artística y curatorial del programa expositivo y del festival.
Desarrollo de marcos de investigación y creación que vinculan cultura digital, ecología, tecnologías y sociedad.
Impulso de redes internacionales de colaboración entre artistas, investigadores e instituciones.

Proyectos tecno-artísticos Kònic Thtr&Kòniclab seleccionados
Poison Ivy (2024–2025) – Proyecto inmersivo y participativo con IA y realidad virtual.
Interplay (2025) – Proyecto de realidad mixta (RM/IA).
Sinaps (2023–2024) – Proyecto interactivo de danza en realidad virtual.
Inminexo (2023–2024) – Videojuego creativo en realidad virtual.
Intel·ligències Múltiples (2022) – Performance interactiva site-specific.
BRUMA (2019–2024) – Performance interactiva de gira internacional.

Competencias
Dirección artística y curaduría.
Coreografía y performance.
Dramaturgia digital.
Dirección escénica.
Investigación artística.
Prácticas participativas e inmersivas.
Mediación tecnológica e interacción

