

Simposio Internacional *Estudis Escènics*

Artes en vivo y tecnologías inciertoas

3 y 4 de octubre de 2024 | Institut del Teatre | Barcelona



Programa

Jueves 03.10.24 | La tecnología como cuerpo

VESTÍBULO DE LA PLANTA BAJA

9:30 Acogida

SALA SCANNER

10:00 **Apertura a cargo de Marc VILLANUEVA y Xesca SALVÀ**
Tecnologías inciertas | (CAT)

La incertidumbre caracteriza la relación que tenemos con la tecnología, o que queremos tener con ella. Desde la creación artística, las tecnologías digitales abren preguntas sobre agencia, presencia, interacción, comunicación o percepción: preguntas fundamentales para las artes en vivo, que los medios digitales no agotan, sino que amplifican y recontextualizan. Como ocurre con la adivinación, con la tecnología buscamos más preguntas que respuestas, más incertidumbre que exactitud, más misterio que sentencia.

11:00 **Conferencia | Lena NEWTON**
Who laughs last on the hybrid stage?
(¿Quién ríe el último en la escena híbrida) | (ENG)

Lena Newton es escenógrafa y profesora de Diseño Teatral en la Düsseldorf Kunsthochschule. Durante muchos años ha dado un lugar central al vídeo y otras formas de tecnología en su práctica. Desde 2007, ha diseñado escenografías y vídeos para piezas de Susanne Kennedy, Sebastian Baumgarten, Lola Arias, andcompany&co, Eric de Vroedt, Davy Pieters, Boogaerdt / Van der Schoot y Nicole Beutler, entre otros. Esta conferencia nos plantea el uso de tecnología en el teatro y en las artes en vivo, preguntándose sobre los retos y posibilidades de la tecnología en el espacio teatral. ¿Cómo colaborar productivamente unos con otros en el uso de la tecnología en la creación de las piezas?

12:00 Pausa

AUDITORIO

12:30 Comunicaciones

Nil MARTÍN y Bani BRUSADIN

Una epidemia de baile en las pantallas: Presencialidades especulativas y nuevas performatividades en los escenarios digitales | (CAT)

Las artes en vivo tienen uno de sus valores fundamentales en el encuentro de una serie de personas en uno mismo aquí y ahora. Por el contrario, a menudo se habla de los espacios digitales y de las redes sociales como paradigmas de la descorporeización. Esto, sin embargo, ¿es exactamente así? Hablamos de «presencialidad especulativa» como lo que sucede cuando se genera un efecto de espacio y de tiempo compartido —de copresencia—, a pesar de encontrarnos en dimensiones espacio-temporales diferentes. Esta presentación propone una breve recopilación cualitativa de la presencia del cuerpo y su performatividad en un contexto profundamente digitalizado.

Maria Mercè SAUMELL

Conviviendo con robots: *School of Moon* (2016) de Shonen | (CAT)

«School of Moon», de la compañía Shonen, es un espectáculo coreográfico para niños y niñas, entre cinco y siete años, reclutados in situ, en cada localidad donde se representa la propuesta, tras un periodo de ensayos y familiarización entre niños y máquinas. También participan dos bailarines adultos, y entre todos conforman lo que Cuong Castaing llama «una comunidad inquietante». La narrativa de este trabajo se divide en tres partes o periodos que se desarrollan como tableaux vivants: la primera corresponde a la era humana (una comunidad en la que los niños interactúan con los robots), acto seguido llega la era post-humana, y, finalmente, la era no humana en la que ya sólo vemos los robots en escena.

Jaume FERRETE

Laringe, oscilador | (ESP)

«Laringe, oscilador» es una práctica vocal colectiva que traslada al cuerpo dispositivos y estrategias propias de la síntesis de sonido, como el oscilador. Las características de estos dispositivos chocan con las especificidades y limitaciones del cuerpo. Así, las voces se convierten en colectivas e híbridas y pueden incorporar cuerpos parciales, objetos técnicos, modos de, dispositivos, metáforas y modelos. A partir de la experiencia de investigación basada en la práctica, Ferrete pone el énfasis en el carácter sociotécnico, transindividual, híbrido y no exclusivamente humano de los actos de producción vocal entendidos como actos, así como en las materialidades que se despliegan.

Citlali HERNÁNDEZ

Prácticas corporales en el territorio digital de internet | (ESP)

Mediante una perspectiva artística, esta propuesta busca desarrollar algunas de las particularidades de Internet entendido como ensamblaje territorio-tecnología, y cómo en su incerteza se producen unas prácticas corporales específicas que materializan a los cuerpos, y constituyen subjetividades. El trabajo se

basa en una investigació doctoral en curs que vol traslladar els conceptes de investigació al cos i del cos a l'esfera teòrica. Aquest procés s'ha configurat com a experimental i encara que no ha perseguit tècniques dancístiques concretes, s'ha mantingut proper a alguns dels llenguatges del pensament coreogràfic, el teatre físic i la dansa expandida. La proposta entrelaça teories dels estudis del cos amb la pràctica de l'art electrònic i el performance per explorar com es construeixen subjectivitats en la vida hiperconnectada.

14:00 Pausa

SALA SCANNER

15:30 Instal·lació | FRAU Recerques Visuals

LOUQSOR/ANDROMÈDE. Viajes vividos, paraísos descritos* | (CAT)

Aquesta instal·lació es basa en diaris i memòries escrites durant el viatge de 3 anys que va fer Aurora Bertrana per la Polinèsia Francesa a bord dels vaixells Louqsor i Andromède. Amb el seu estil d'escriptura, Bertrana creava imatges precises i complexes amb paraules més senzilles, i feia veure a qui les llegia allò que no veia i potser no veuria mai. A partir del vídeo, aquesta obra evoca les imatges que podien projectar-se en la imaginació dels lectors dels principis del segle XX, imatges suggerents i, potser més descriptives que podrien ser, abstractes sota la imaginació de qui no coneix el que està llegint.

*La peça es podrà veure, projectada de manera contínua i amb entrada lliure, des de les 12:30. A les 15:30 hi haurà una breu presentació dels artistes i un passe complet.

16:30 Taller | Jorge CABALLERO y Anna GIRALT

El cos com a eina de creació audiovisual amb intel·ligència artificial | (CAT/ ESP)

Aquesta activitat recull la investigació de Artefacto en la creació d'audiovisual sintètic mitjançant algorismes d'aprenentatge profund, qüestionant les limitacions del text com a únic motor de generació, així com les restriccions d'aquestes creacions dins dels límits de l'espai diegètic. També es qüestiona sobre els límits imposats pels algorismes i la possibilitat de crear en temps real, buscant superar les barreres conceptuals entre pensar, escriure, processar i generar imatge. Aquesta activitat busca obrir el debat cap a nous usos de l'IA, qüestionant les formes de simbiosi entre text i imatge i explorant les potencialitats del cos com a motor de creació.

17:30 Final de la jornada

Viernes 04.10.24 | La tecnología como transformación

VESTÍBULO DE LA PLANTA BAJA

9:30 **Acogida**

AUDITORIO

10:00 **Comunicaciones**

Núria NIA

Estadios de fluidez para líneas de tiempo no divergentes | (CAT)

El sujeto online es una suma de capas híbridas entre lo biológico y lo intervenido por cables, satélites y conexiones. Una subjetividad híbrida, sometida a su propia representación virtual a través de pantallas, avatares o una deconstrucción del ser en datos. Las artes escénicas y performativas híbridas de hoy en día, que pueden darse en un plano físico, en un plano virtual o en una combinación de ambos, abren nuevas rutas expresivas indisolubles con el pensamiento: cada incursión artística nos permite trazar un camino más allá de las llamadas disrupciones tecnológicas, que labran un campo de opciones creativas aún por descubrir.

Álvaro PASTOR

Augmenting reality: On the shared history of perceptual illusion and video projection mapping (Realidad aumentada: Sobre la historia compartida de la ilusión perceptiva y el mapping de proyección de vídeo) | (ENG, intervención virtual)

Desde el siglo XV, artistas y científicos han buscado crear ilusiones perceptivas basadas en la correspondencia espacial entre objetos e imágenes mostradas, desde la perspectiva lineal a la linterna mágica. Esta comunicación defiende que el videomapping contemporáneo hereda y expande la voluntad de producir ilusiones, mediante innovaciones técnicas que permiten superponer en tiempo real lo imaginario sobre lo físico. También pone de relieve hitos críticos que se han alcanzado durante las últimas décadas, en el camino hacia la creación de una realidad global, sintética y desligada de los sentidos inmediatos, donde cada superficie se convierta en pantalla y cada objeto esté abierto a manipulación perceptiva.

María GARCÍA VERA

Traslación de códigos y tecnología en las artes escénicas: interacciones entre el cuerpo y la imagen | (CAT)

Este estudio interdisciplinario examina la convergencia entre cine y teatro a través de la óptica de las artes aplicadas. Mediante la exploración de la intermedialidad, se analiza cómo la inclusión de tecnologías cinematográficas en el teatro modifica la percepción espacial y redefine la relación entre el cuerpo del actor (cuerpo presente) y la imagen proyectada (cuerpo virtual). El film-ensayo «Bellas Artrópodos» sirve tanto de caso de estudio como de herramienta metodológica, empleando técnicas de montaje y adaptando métodos cinematográficos al marco escénico y viceversa. La hibridación de medios no sólo amplía las posibilidades expresivas del teatro, sino que también plantea cuestiones críticas sobre la presencia y la ausencia en la era digital.

Ferran UTZET

Sobre la idea de inmersió | (CAT)

Es indudable que el concepto “inmersivo” ha hecho fortuna. Resulta sorprendente, sin embargo, que el término también se utilice para subrayar la modernidad de propuestas escénicas. Si exceptuamos el teatro épico y sus derivaciones, el objetivo de los creadores escénicos casi siempre ha sido hacer olvidar a los espectadores que están en el teatro. La idea actual de inmersión se enmarca en la imparable gamificación de la experiencia colectiva, donde tanto las exposiciones, como las *escape-rooms* buscan colocar al espectador en el centro de la experiencia como lo hace el videojuego. Esta intervención reflexiona sobre algunos de los beneficios que puede extraer el teatro de los videojuegos, dando por hecho que la forma teatral permanecerá esencialmente inalterada pero que incorporará algunas estrategias de este lenguaje, como ya hizo antes con el cine. Incluye referencias a la exposición «El otro lado», comisariada por Enric Puig Punyet y Ferran Utzet en el Centro de Artes Santa Mónica en febrero de 2024.

11:30 Pausa

SALA SCANNER

12:00 Conferencia | Chris van GOETHEM

Nothing is new, even if it's just invented

(Nada es nuevo, aunque se acabe de inventar) | (ENG)

La relación entre artes en vivo y tecnología es ambigua: en cuanto al uso de la tecnología, las artes en vivo son innovadoras y conservadoras a la vez. A menudo los artistas son pioneros, a la vez que usan conceptos artísticos y técnicos que tienen centenares de años de antigüedad. Muchas de las tecnologías que hoy consideramos nuevas (como la automatización, el *mapping*, la proyección en 3D o el *streaming*) tienen su origen en la revolución industrial. A partir de los resultados del proyecto European Canon, nos remontaremos al concepto que se encuentra en la base de la «invención» contemporánea. Veremos cómo la historia sirve de inspiración para la innovación, por qué hay cosas que nunca pasaron y cómo los artistas escénicos se adaptan a las nuevas tecnologías.

13:00 Proyección comentada

Estampa: Fricciones | (CAT)

Estampa es un colectivo artístico de programadores, realizadores e investigadores con base en Barcelona. Su práctica se basa en una aproximación crítica y arqueológica a las tecnologías audiovisuales y digitales, con particular importancia del trabajo con el archivo y de la tradición del audiovisual experimental. Desde 2017, una de sus principales líneas de trabajo ha sido la investigación de los usos e ideologías de la inteligencia artificial, que han plasmado en una serie de proyectos que dialogan con la tecnología desde sus diversas vertientes —técnica, material y discursiva— y de manera situada, parando atención a los funcionamientos aparentemente erróneos y comprendiéndola como una situación de interacción entre diferentes agencias.

14:00 Pausa

SALA SCANNER

15:30 Conferencia | Kris VERDONCK

Between body and object (Entre el cuerpo y el objeto) | (ENG)

A lo largo de la historia, la relación del hombre con las máquinas se ha comparado reiteradamente con su relación con Dios. La esencia de la divinidad consiste controlar todo, en alcanzar la omnipotencia. El humano, como ser imperfecto, imprevisible, incontrolable y mortal, sueña en el mundo de la perfección, la previsibilidad, el control y la inmortalidad. El humano sueña en lo mecánico. Cuando desaparecen las diferencias entre personas y cosas, entre «sujeto» y «objeto», cuando se disuelven los límites entre el museo y el teatro, cuando las cosas ya no están simplemente muertas y las personas no están simplemente vivas, la caja negra y la sala blanca se convierten en intercambiables. Puede ser que el resultado sea un gris beckettiano infinito, donde todo y todo el mundo está perdido, donde la idea de verdad ha dejado de existir.

16:30 Foro de clausura a partir de una genealogía de la espera y la asincronía, a cargo de Clara LAGUILLO y otros participantes del simposio | (diverses llengües)

A través de algunas confesiones-reflexiones iniciales sobre la impuntualidad y la latencia se plantearán vínculos entre ciertas formas de performatividad y las inciertas tecnologías que están en el foco del Simposio. Así, y a partir de una genealogía inicial, se activará una mesa de diálogo con las participantes de las comunicaciones realizadas, a quienes se habrá planteado una pregunta previa que puede convertirse en hilo conductor. En su caso, se sumarán respuestas también de otros asistentes, y probaremos las ideas que de manera colectiva consideramos relevantes del simposio, a modo de clausura.

17:30 Instalación

FLUX, de Júlia ROSSINYOL y Mercè LLEDÓS |

Pasillo de la S2 (delante de la Sala Scanner)

Las plantas forman parte de comunidades complejas, donde se comunican entre ellas para poder sobrevivir, defenderse o garantizar una serie de recursos para su crecimiento. «Flux» es una interpretación visual del canal por donde circulan los datos vegetales. Una representación del código que las plantas podrían estar utilizando para enviarse mensajes, a través de una sucesión de puntos de luz en una línea flotante de 24 metros. «Flux» es el proyecto final de las alumnas del Posgrado en Escena y Tecnología Digital Oliveras Rossinyol y Mercè Lledós.

18:00 Final de la jornada

Biografías

Bani BRUSADIN es comisario, educador e investigador con formación en estudios de comunicación, producción cultural y activismo creativo. Desde principios de los años 2000, su trabajo gira en torno a la comunicación no convencional y las tácticas artísticas, los sueños/ males tecnológicos, las infraestructuras a escala planetaria y todos los posibles bucles de retroalimentación entre ellos. Actualmente trabaja como comisario de la 5ª Bienal de Arte Industrial en Istria (Croacia). Desde 2022, comisaría el programa DONE, un proyecto de investigación de la Fundación Foto Colectania en Barcelona. En 2024, Bani colaboró con Medialab y entre 2022 y 2023, Bani trabajó como miembro del equipo curatorial de transmediale 2023.

Jorge CABALLERO, especializado en ingeniería y comunicación audiovisual, con un máster en medios interactivos, está llevando a cabo un doctorado sobre cine e inteligencia artificial. Es docente en la Universidad Pompeu Fabra y la Universidad Autónoma de Barcelona, y cofundador de GusanoFilms y Artefacto. Sus producciones han sido reconocidas en festivales internacionales e instituciones importantes los han apoyado. Artefacto, fundado junto con Anna Giralt, es un centro de investigación y producción en cine y tecnología con sede en Barcelona, que fomenta el uso creativo de la tecnología en el cine.

Jaume FERRETE VÁZQUEZ (jaumeferrete.net) trabaja como artista, investigador y docente en torno a la noción de voz, mediante performance, sesiones de escucha, archivos, talleres, conversaciones, trabajos sonoros y sitios web. Ha colaborado con múltiples instituciones (MACBA, MNCARS, MUAC UNAM, Secesión, UPV/EHU, TEOR/ética...) y ha recibido múltiples reconocimientos (Generación 2016, Becas Leonardo Fundación BBVA, Estancia artística AMEXCID, OSIC...). Actualmente es doctorando en Diseño y Comunicación en Bau, Centro Universitario de Arte y Diseño, con un proyecto sobre voces sintéticas y performance.

FRAU recerques visuals es un estudio creado por Helena Pielias y Vicenç Viaplana Ventura. Desarrollan proyectos propios y colaborativos, trabajando para artistas, empresas e instituciones culturales. Ofrecen workshops, asesorías y mediaciones de arte. Su investigación abarca historia, filosofía, literatura, bellas artes y arte contemporáneo, utilizando lenguajes visuales como arte digital, videoarte, artes escénicas, performance, diseño gráfico e instalaciones. Helena, con formación en Bellas Artes y vídeo digital, ha trabajado en administración pública y museos. Vicenç, con formación en Comunicación Audiovisual y artes digitales, ha colaborado con compañías de teatro contemporáneo.

María GARCÍA VERA es actriz y creadora escénica, graduada en Interpretación por el Instituto del Teatro y en Cine por la Universidad de la Sorbona París 1. También es Doctora Cum laude por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona con la primera tesis de Investigación Aplicada aprobada en Cataluña. Su investigación versa sobre la traducción de códigos entre el cine y el teatro desde la perspectiva de la actriz. Fundadora de la compañía escénica Los Detectives, cuenta con una extensa trayectoria profesional tanto en teatro como en cine. Desde 2020 es docente en el Posgrado en Escena y Tecnología Digital del Instituto del Teatro y desde 2018 en la Escuela Universitaria ERAM (centro adscrito a la Universidad de Girona).

Anna GIRALT GRIS es cineasta e investigadora. Cofundadora de Artefacto. Sus obras utilizan la tecnología para analizar las capas más ocultas de las relaciones de poder y generar nuevos significados. Ha dirigido y producido películas que han sido seleccionadas y premiadas en festivales como CPH:DOX, Visions du Réel, HotDocs, SXSW o IDFA, entre otros.

Chris van GOETHEM comenzó a trabajar como técnico en 1983, en una empresa de alquiler de material. Gracias a su autoformación, se hizo jefe técnico y viajó por toda Europa. Más tarde ha hecho de asesor, docente y, finalmente, es investigador en técnica teatral. Imparte las asignaturas de Historia de la técnica teatral y Metodologías de investigación en el departamento de técnica y concejalía de RITCS(EHB), y realiza cursos como profesor invitado por toda Europa. Su investigación se centra en la historia de la técnica teatral. Ha formado parte de los proyectos de investigación «Changement a vue» y «Fading lights» en Stockholm University of the Arts, y ha dirigido el proyecto «Canon of Theatre Technical History».

Citlali HERNÁNDEZ es diseñadora industrial (UNAM) y graduada del Máster Universitario en Artes Digitales (UPF). Realizó el Diplomado Transdisciplinario de Investigación Artística Tránsitos en México (CENART) y el programa de estudios Fab Academy en Barcelona. Doctoranda en la Universitat Oberta de Catalunya con la tesis «Cuerpo, Tecnología y Performatividad. El cuerpo en las prácticas del new media art». Desde una visión transdisciplinaria, su trabajo artístico explora las materialidades de la performance y sus envoltorios con cables, píxeles y circuitos para pensar el cuerpo como campo de potencialidades. Ha recibido varias becas de producción artística para reflexionar sobre cuerpo, digitalidad e identidad en Internet. Es profesora de interacción aplicada a las artes y el diseño, docente en el Posgrado en Escena y Tecnología Digital del Instituto del Teatro, y forma parte del colectivo artístico Axolot.cat, donde coordina el encuentro *Híbrides: Small Embodied Data*. www.turbulente.net

Clara LAGUILLO ABBAD es doctora en Filosofía (UAB, 2018). Su ámbito de investigación atiende a los malestares temporales en el contexto de la digitalización. Desde el año 2019 coordina y hace docencia en el máster de Comisariado de Arte Digital (ES-Di-URL). Imparte docencia, además, en el CITM (UPC), y es co-coordinadora y docente de CursO en EINA. Entre 2021 y 2023 coordinó el programa (crear) Situations para el centro de artes Santa Mònica. Ha impartido clases en la UAB, la UB, Blanquerna y la Universidad de La Plata. Interesada en la práctica del comisariado, ha participado en procesos de curaduría y mediación, documentación y catalogación, programación y montaje de exposiciones. Entre sus prioridades profesionales se cuenta la atención a los cuidados interpersonales.

Júlia ROSSINYOL i Mercè LLEDÓS son dos artistas formadas en diseño gráfico, audiovisual y de espacios. El curso pasado se conocieron haciendo el Posgrado en Escena y Tecnología Digital del Instituto del Teatro, y diseñaron conjuntamente las instalaciones lumínicas «Baucis» (Off Barcelona Llum 2024) y «Flux», que presentaron por primera vez en el Festival Embassa't 2024.

Nil MARTÍN es graduado en Comunicación e Industrias Culturales por la UB con Premio Extraordinario, diplomado en Interpretación en Eolia CSAD, y formado en dramaturgia, creación escénica y danza contemporánea. Ganador del Premio al Mejor TFG de Estudios de Teatro Contemporáneo (Teatre Lliure, Máster CRIC y CBTBarcelona, 2022) por el trabajo «Un altre ara, un altre aquí: presencialitats especulatives en les arts vives», tutorizado por Bani Brusadin. Coorganizador de las acciones de pensamiento de La Última Merda Col·lectiu, en Mostra Igualada, FiraTàrrega o el CCCB. Ponente en la Escuela de Pensamiento del Teatre Lliure (con Joana Masó y Marina Garcés) y en el programa europeo Digital Leap (Instituto Ramon Llull, Erasmus+). Se ocupa de la sección de artes escénicas de los podcasts Plaersdemavida y Tardeo (Radio Primavera Sound), y colabora en el programa Plaza Tísner (Betevé).

Lena NEWTON es escenógrafa, nacida en Múnich y actualmente residente en Rotterdam. Estudió en la Hochschule für Bildende Künste Dresden, en la Academia Gerrit Rietveld de Ámsterdam y en el Instituto Piet Zwart de Rotterdam. El vídeo y el cine son integrales en el desarrollo de sus conceptos escénicos. Desde 2007, ha diseñado escenografías y vídeos para piezas de Susanne Kennedy en el Teatro Nacional de La Haya, Volksbühne Berlin y Münchner Kammerspiele. Las producciones «Fegefeuer in Ingolstadt» y «Warum läuft Herr R. Amok?» fueron invitadas al «Berliner Theatertreffen» en los años 2014 y 2015. Su escenografía para «Drei Schwestern», en la Münchner Kammerspiele, fue nominada como 'Escenografía del Año' por la revista «Theater Heute» en 2019. En Alemania, Lena Newton ha trabajado con directores como Sebastian Baumgarten, Lola Arias y con el colectivo andcompañ&co. En los Países Bajos, ha trabajado con directores como Sarah Moeremans, Eric de Vroedt, Davy Pieters, con el dúo de performers Boogaerdt/Van der Schoot, y con la coreógrafa Nicole Beutler. Desde 2019 es profesora a la Kunstakademie Düsseldorf en Alemania.

Núria NIA está formada en cine, arte digital y comunicación, doctoranda en Bellas Artes en la Universidad de Barcelona. Su práctica artística parte del medio audiovisual para combinarse con otras formas como la performance o la instalación, activando mixturas de contextos y prácticas diversas que nutren investigaciones teóricas y artísticas sobre temas como los cuerpos digitales, el trabajo digital, la imagen-pantalla, el archivo performado y el pensamiento colectivo. Es docente en el Máster de Comisariado de Arte Digital (ESDI Ramon Llull), en el Grado de Animación, Diseño y Arte Digital (CITM UPC), y trabaja la intersección entre arte, educación y mediación con proyectos como Arte y Escuela (Museo de Granollers y ACVIC), Bòlit Mentor (Bòlit Girona), Flipart (Diputación de Barcelona), CCCB en residencia, Universo Internet (CCCB y Diputación de Barcelona) o Fotovoz (Ayuntamiento de Granollers). Combina la práctica artística con la investigación, la producción y la realización audiovisual. Actualmente es artista residente en Fabra i Coats Fàbrica de Creació.

Álvaro PASTOR es arquitecto y científico cognitivo. Su investigación se enfoca en la memoria humana y los procesos neurodegenerativos usando medios inmersivos. Es profesor del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Politécnica de Cataluña y de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación de la Universitat Oberta de Catalunya. Diseña y desarrolla aplicaciones de realidad virtual para su uso en investigación en psicología clínica en el Departamento de Psicología Clínica y Psicobiología de la Universidad de Barcelona. Actualmente está vinculado al Grupo de investigación en Aprendizajes, Medios y Entretenimiento y al XR-Lab de la Universitat Oberta de Catalunya.

Xesca SALVÀ (escenógrafa) y **Marc VILLANUEVA** (director y dramaturgo) comparten el interés por las ideas de juego, experiencia e intimidad. Han ideado y desarrollado proyectos por separado y de manera conjunta, como «Prospective Actions», una instalación interactiva sobre escenografía y movimientos sociales, o «Understory», un ecosistema de piezas sobre la vida a escala microscópica y todo aquello que la sostiene. Coordinan el Posgrado en Escena y Tecnología Digital en el Institut del Teatre.

Mercè SAUMELL, nacida en Barcelona, es doctora en Historia del Arte por la UB. Ha ejercido la docencia en las Universidades de Salamanca, Girona y, desde 2001, es profesora titular en el Instituto del Teatro de Barcelona donde también ha sido responsable de Servicios Culturales (2009-2016). Es docente del Máster Oficial MUET, ha dirigido diversas tesis doctorales y tutorías post-doctorales. Ha participado en diversos grupos de investigación acreditados (CSIC, Programa Sócrates UE, Grupo GRIEGA UB, Proyecto HERA Universidad de Oslo, Universidad Católica de Santiago de Chile ...). Es miembro del IFTR (Federación Internacional de Investigación Teatral) y codirigió su Congreso Mundial en Barcelona en el año 2013. Ha formado parte del proyecto «El teatro independiente en España (1962-1980)», liderado por el Museo Reina Sofía de Madrid. Ha publicado artículos en revistas académicas nacionales e internacionales. Es autora de libros como «El teatro contemporáneo» (2006), «La Fura dels Baus en cuarentena. 40 años de trayectoria grupal: 1979-2019» (2019) o «El papel de las mujeres en el teatro» (2019).

Ferran UTZET es director de escena, dramaturgo y comisario. La última exposición que ha comisariado (junto con Enric Puig Punyet) ha sido «L'Altre Costat», en Centre d'Arts Santa Mònica. En teatro, entre los últimos espectáculos que ha dirigido, destacan «La nostra ciutat», de Thornton Wilder (2023) en el Teatre Lliure, «Esperant Godot», de Samuel Beckett (2020), en la Sala Beckett, o «Sopa de Pollo con Cebada» de Arnold Wesker (2018, Premio Butaca al mejor montaje del año). Se ha dedicado intensamente a la formación actoral, impartiendo cursos y talleres en diversos centros del estado y del extranjero. Antes de todo esto, había estudiado matemáticas.

Kris VERDONCK estudió artes visuales, arquitectura y teatro. Sus piezas se sitúan entre las artes visuales y el teatro, entre la instalación y la performance, entre la danza y la arquitectura. Ha escrito y dirigido piezas de teatro y danza, y ha llevado a cabo producciones musicales, instalaciones multimedia, esculturas y trabajos videográficos. Es director artístico y fundador de A Two Dogs Company, y ha impartido clases en varios centros: Instituto de Estudios Teatrales Aplicados de Gießen (Alemania), KASK (Bruselas), AHK (Países Bajos), Cuny (Estados Unidos)... En 2024 ha estado trabajando en BRIAS, Brussels Institute for Advanced Studies. Sobre su obra se han publicado los libros «Listen to the Bloody Machine» (Marianne van Kerkhoven en Anoeck Nuyens) y «Machine Made Silence» (Peter Eckersall I Kristof Van Baarle).