

Simposi Internacional *Estudis Escènics*

# Arts en viu i tecnologies incertes

3 i 4 d'octubre de 2024 | Institut del Teatre | Barcelona



## Programa

**Dijous 03.10.24 | La tecnologia com a cos**

VESTÍBUL DE LA PLANTA BAIXA

9:30 **Acollida**

SALA SCANNER

10:00 **Obertura a càrrec de Marc VILLANUEVA i Xesca SALVÀ**  
**Tecnologies incertes** | (CAT)

La incertesa caracteritza la relació que tenim amb la tecnologia, o que hi volem tenir. Des de la creació artística, les tecnologies digitals obren preguntes sobre agència, presència, interacció, comunicació o percepció: preguntes fonamentals per a les arts en viu, que els mitjans digitals no esgoten, sinó que amplifiquen i recontextualitzen. Tal com passa amb l'endevinació, amb la tecnologia busquem més preguntes que respostes, més incertesa que exactitud, més misteri que sentència.

11:00 **Conferència | Lena NEWTON**  
**Who laughs last on the hybrid stage?**  
*(Qui riu l'últim a l'escena híbrida?)* | (ENG)

Lena Newton és escenògrafa i professora de Disseny Teatral a la Düsseldorf Kunstakademie. Durant molts anys ha conferit un lloc central al vídeo i altres formes de tecnologia en la seva pràctica. Des del 2007, ha dissenyat escenografies i vídeos per a peces de Susanne Kennedy, Sebastian Baumgarten, Lola Arias, andcompany&co, Eric de Vroedt, Davy Pieters, Boogaerdt/Van der Schoot i Nicole Beutler, entre altres. Aquesta conferència ens planteja l'ús de tecnologia al teatre i a les arts en viu, tot preguntant-se pels reptes i possibilitats de la tecnologia en l'espai teatral. Com podem col·laborar productivament els uns amb els altres en l'ús de la tecnologia en la creació de les peces?

12:00 **Pausa**

## AUDITORI

### 12:30 Comunicacions

**Nil MARTÍN i Bani BRUSADIN**

#### **Una epidèmia de ball a les pantalles: Presencialitats especulatives i noves performativitats als escenaris digitals | (CAT)**

Les arts en viu tenen un dels seus valors fonamentals en la trobada d'una sèrie de persones en un mateix aquí i ara. Per contra, sovint es parla dels espais digitals i de les xarxes socials com a paradigmes de la descorporeïtzació. Això, però, és ben bé així? Parlem de «presencialitat especulativa» com allò que succeeix quan es genera un efecte d'espai i de temps compartit —de copresència—, malgrat trobar-nos en dimensions espacio-temporals diferents. Aquesta presentació proposa un breu recull qualitatiu de la presència del cos i la seva performativitat en un context profundament digitalitzat.

**Maria Mercè SAUMELL**

#### **Tot convivint amb robots: *School of Moon* (2016) de Shonen | (CAT)**

«School of Moon», de la companyia Shonen, és un espectacle coreogràfic per a nens i nenes, entre cinc i set anys, reclutats in situ, en cada localitat on es representa la proposta, després d'un període d'assaigs i familiarització entre infants i màquines. També hi participen dos ballarins adults, i entre tots conformaran el que Cuong Castaing anomena «una comunitat inquietant». La narrativa d'aquest treball es divideix en tres parts o períodes que es desenvolupen com a tableaux vivants: la primera correspon a l'era humana (una comunitat en la qual els infants interactuen amb els robots), tot seguit arriba l'era post-humana, i, finalment, l'era no humana en la que ja només veiem els robots en escena.

**Jaume FERRETE**

#### **Laringe, oscilador | (ESP)**

«Laringe, oscilador» és una pràctica vocal col·lectiva que trasllada al cos dispositius i estratègies pròpies de la síntesi de so, com ara l'oscilador. Les característiques d'aquests dispositius xoquen amb les especificitats i limitacions del cos. Així, les veus esdevenen col·lectives i híbrides i poden incorporar cossos parcials, objectes tècnics, maneres de, dispositius, metàfores i models. A partir de l'experiència de recerca basada en la pràctica, Ferrete posa l'èmfasi en el caràcter sociotècnic, transindividual, híbrid i no exclusivament humà dels actes de producció vocal entesos com a actes, així com en les materialitats que se'n despleguen.

**Citlali HERNÁNDEZ**

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

Mitjançant una perspectiva artística, aquesta proposta busca desenvolupar algunes de les particularitats d'Internet entès com a assemblatge territori-tecnologia i com en la seva incertesa es produeixen pràctiques corporals específiques que materialitzen els cossos i constitueixen subjectivitats. El treball es basa en una investigació doctoral en curs que vol traslladar els conceptes de recerca al

cos, i des del cos tornar a l'esfera teòrica. Aquest procés s'ha configurat com a experimental, i tot i que no ha perseguit tècniques dansístiques concretes, s'ha mantingut proper a alguns dels llenguatges del pensament coreogràfic, el teatre físic i la dansa expandida. La proposta entrellaça teories dels estudis del cos amb la pràctica de l'art electrònic i la performance per explorar la construcció de subjectivitats en la vida hiperconnectada.

## 14:00 Pausa

---

### SALA SCANNER

---

## 15:30 Instal·lació | FRAU Recerques Visuals

### **LOUQSOR/ANDROMÈDE. Viatges viscuts, paradisos descrits\*** | (CAT)

Aquesta instal·lació es basa en diaris i memòries escrits 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 les paraules més senzilles, i feia veure a qui la 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 de principis del segle XX, unes imatges suggerents i, per més descriptives que poguessin ser, abstractes sota la imaginació de qui desconeix allò 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 passi complet.

## 16:30 Taller | Jorge CABALLERO i Anna GIRALT

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

Aquesta activitat recull la investigació d'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 confins de l'espai diegètic. També s'interroga sobre els límits imposats pels algorismes i la possibilitat de crear a temps real, tot buscant superar les barreres conceptuals entre pensar, escriure, processar i generar imatge. Aquesta activitat busca obrir el debat cap a nous usos de la intel·ligència artificial, 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

## Divendres 04.10.24 | La tecnologia com a transformació

### VESTÍBUL DE LA PLANTA BAIXA

9:30 **Acollida**

### AUDITORI

10:00 **Comunicacions**

**Núria NIA**

**Estadis de fluïdesa per a línies de temps no divergents** | (CAT)

El subjecte online és una suma de capes híbrides entre allò biològic i allò intervingut per cables, satèl·lits i connexions. Una subjectivitat híbrida, sotmesa a la seva pròpia representació virtual a través de pantalles, avatars o una deconstrucció de l'ésser en dades. Les arts escèniques i performatives híbrides d'avui en dia, que poden donar-se en un pla físic, en un pla virtual o en una combinació de tots dos, obren noves rutes expressives indissolubles amb el pensament: cada incursió artística ens permet traçar un camí més enllà de les anomenades disrupcions tecnològiques, les quals llauren un camp d'opcions creatives encara per descobrir.

**Álvaro PASTOR**

**Augmenting reality: On the shared history of perceptual illusion and video projection mapping** (Augmentant la realitat: sobre la història compartida de les il·lusions perceptives i el videomapping) | (ENG, intervenció virtual)

Des del segle XV, artistes i científics han buscat crear il·lusions perceptives basades en la correspondència espacial entre objectes i imatges mostrades, des de la perspectiva lineal a la llanterna màgica. Aquesta comunicació defensa que el videomapping contemporani hereta i expandeix la voluntat de produir il·lusions, mitjançant innovacions tècniques que permeten superposar en temps real allò imaginari sobre allò físic. També posa de relleu fites crítiques que s'han assolit durant les últimes dècades, en el camí cap a la creació d'una realitat global, sintètica i deslligada dels sentits immediats, on cada superfície esdevingui pantalla i cada objecte estigui obert a manipulació perceptiva.

**María GARCÍA VERA**

**Translació de codis i tecnologia en les arts escèniques: interaccions entre el cos i la imatge cinematogràfica** | (CAT)

Aquest estudi interdisciplinari examina la convergència entre cinema i teatre a través de l'òptica de les arts aplicades. Mitjançant l'exploració de la intermedialitat, s'analitza com la inclusió de tecnologies cinematogràfiques al teatre modifica la percepció espacial i redefineix la relació entre el cos de l'actor (cos present) i la imatge projectada (cos virtual). El film-assaig «Bellas Artrópodos» serveix tant de cas d'estudi com d'eina metodològica, emprant tècniques de muntatge i adaptant mètodes cinematogràfics al marc escènic i viceversa. La hibridació de mitjans no només amplia les possibilitats expressives del teatre, sinó que també planteja qüestions crítiques sobre la presència i l'absència a l'era digital.

Amb la col·laboració de:

**Ferran UTZET**

**Sobre la idea d'immersió** | (CAT)

És indubtable que el concepte “immersiu” ha fet fortuna. Resulta sorprenent, però, que el terme també s'utilitzi per subratllar la modernitat de propostes escèniques. Si exceptuem el teatre èpic i les seves derivacions, l'objectiu dels creadors escènics gairebé sempre ha estat fer oblidar als espectadors que són al teatre. La idea actual d'immersió s'emmarca en la imparable gamificació de l'experiència col·lectiva, on tant les exposicions, com les *escape-rooms* busquen col·locar l'espectador al centre de l'experiència com ho fa el videojoc. Aquesta intervenció reflexiona sobre alguns dels beneficis que pot extreure el teatre dels videojocs, donant per fet que la forma teatral romandrà essencialment inalterada però que incorporarà algunes estratègies d'aquest llenguatge, com ja va fer abans amb el cinema. Inclou referències a l'exposició «L'altre costat», comissariada per Enric Puig Punyet i Ferran Utzet al Centre d'Arts Santa Mònica el febrer de 2024.

**11:30 Pausa**

---

**SALA SCANNER**

---

**12:00 Conferència | Chris van GOETHEM**

***Nothing is new, even if it's just invented***

**(Res és nou, tot i que s'acabi d'inventar)** | (ENG)

La relació entre arts en viu i tecnologia és ambigua: pel que fa a l'ús de la tecnologia, les arts en viu són innovadores i conservadores alhora. Sovint els artistes són pioners, a la vegada que fan servir conceptes artístics i tècnics que tenen centenars d'anys d'antiguitat. Moltes de les tecnologies que avui considerem noves (com l'automatització, el *mapping*, la projecció en 3D o l'*streaming*) tenen el seu origen en la revolució industrial. A partir dels resultats del projecte European Canon, ens remuntarem al concepte que es troba a la base de la «invenció» contemporània. Veurem com la història serveix d'inspiració per a la innovació, per què hi ha coses que mai van passar i com els artistes escènics s'adapten a les noves tecnologies.

**13:00 Projecció comentada**

**Estampa: Friccions** | (CAT)

Estampa és un col·lectiu artístic de programadors, realitzadors i investigadors amb base a Barcelona. La seva pràctica es basa en una aproximació crítica i arqueològica a les tecnologies audiovisuals i digitals, amb particular importància del treball amb l'arxiu i de la tradició de l'audiovisual experimental. Des de 2017, una de les seves principals línies de treball ha estat la investigació dels usos i ideologies de la intel·ligència artificial, que han plasmat en una sèrie de projectes que dialoguen amb la tecnologia des de les seves diverses vessants —tècnica, material i discursiva— i de manera situada, parant esment als funcionaments aparentment erronis i comprenent-la com una situació d'interacció entre diferents agències.

**14:00 Pausa**

---

## SALA SCANNER

---

**15:30 Conferència | Kris VERDONCK**

***Between body and object* (Entre el cos i l'objecte) | (ENG)**

Al llarg de la història, la relació de l'home amb les màquines s'ha comparat reiteradament amb la seva relació amb Déu. L'essència de la divinitat consisteix a controlar-ho tot, en assolir l'omnipotència. L'humà, com a ésser imperfecte, imprevisible, incontrolable i mortal, somia en el món de la perfecció, la previsibilitat, el control i la immortalitat. L'humà somia en allò mecànic. Quan desapareixen les diferències entre persones i coses, entre «subjecte» i «objecte», quan es dissolen els límits entre el museu i el teatre, quan les coses ja no estan només mortes i les persones no estan només vives, la caixa negra i la sala blanca esdevenen intercanviables. Pot ser que el resultat sigui un gris beckettianà infinit, on tot i tothom està perdut, on la idea de veritat ha deixat d'existir.

**16:30 Fòrum de cloenda a partir d'una genealogia de l'espera i l'asincronia, a càrrec de Clara LAGUILLO i altres participants del simposi | (diverses llengües)**

A través d'algunes confessions-reflexions inicials sobre la impuntualitat i la latència es plantejaran vincles entre certes formes de performativitat i les incertes tecnologies que estan al focus del Simposi. Així, i a partir d'una genealogia inicial, s'activarà una taula de diàleg amb les participants de les comunicacions realitzades, a qui s'haurà plantejat una pregunta prèvia que pot esdevenir fil conductor. Si s'escau, se sumaran respostes també d'altres assistents, i provarem de deixar esbossades idees que de manera col·lectiva considerem rellevants del simposi, a mode de clausura.

**17:30 Instal·lació**

**FLUX, de Júlia ROSSINYOL i Mercè LLEDÓS |**

Passadís de la S2 (davant de la Sala Scanner)

Les plantes formen part de comunitats complexes, on es comuniquen entre elles per poder sobreviure, defensar-se o garantir una sèrie de recursos per al seu creixement. «Flux» és una interpretació visual del canal per on circulen les dades vegetals. Una representació del codi que les plantes podrien estar utilitzant per enviar-se missatges, a través d'una successió de punts de llum en una línia flotant de 24 metres. «Flux» és el projecte final de les alumnes del Postgrau en Escena i Tecnologia Digital Júlia Rossinyol i Mercè Lledós.

**18:00 Final de la jornada**

## Biografies

**Bani BRUSADIN** és comissari, educador i investigador amb formació en comunicació, producció cultural i activisme creatiu. Des de principis dels anys 2000, el seu treball gira al voltant de la comunicació no convencional i les tàctiques artístiques, els somnis/ malsons tecnològics, les infraestructures a escala planetària i tots els possibles bucles de retroalimentació entre ells. Actualment treballa com a comissari de la 5a Biennal d'Art Industrial a Istria (Croàcia). Des del 2022, comissaria el programa DONE, un projecte de recerca de la Fundació Foto Colectania a Barcelona. El 2024, Bani va col·laborar amb Medialab Matadero i entre el 2022 i el 2023, Bani va treballar com a membre de l'equip curatorial de transmediale 2023.

**Jorge CABALLERO**, especialitzat en enginyeria i comunicació audiovisual, amb un màster en mitjans interactius, està duent a terme un doctorat sobre cinema i intel·ligència artificial. És docent a la Universitat Pompeu Fabra i la Universitat Autònoma de Barcelona, i cofundador de GusanoFilms i Artefacto. Les seves produccions han estat reconegudes en festivals internacionals i institucions importants els han donat suport. Artefacto, fundat juntament amb Anna Giralt, és un centre d'investigació i producció en cinema i tecnologia amb seu a Barcelona, que fomenta l'ús creatiu de la tecnologia en el cinema.

**Jaume FERRETE VÁZQUEZ** (jaumeferrete.net) treballa com a artista, investigador i docent al voltant de la noció de veu, mitjançant performance, sessions d'escolta, arxius, tallers, converses, treballs sonors i llocs web. Ha col·laborat amb múltiples institucions (MACBA, MNCARS, MUAC UNAM, Secession, UPV/EHU, TEOR/ÉTica...) i ha rebut múltiples reconeixements (Generación 2016, Becas Leonardo Fundación BBVA, Estancia artística AMEXCID, OSIC...). Actualment és doctorand en Disseny i Comunicació a Bau, Centre Universitari d'Art i Disseny, amb un projecte sobre veus sintètiques i performance.

**FRAU recerques visuals** és un estudi creat per Helena Pielias i Vicenç Viaplana Ventura. Desenvolupen projectes propis i col·laboratius, treballant per artistes, empreses i institucions culturals. Ofereixen workshops, assessories i mediacions d'art. La seva investigació abasta història, filosofia, literatura, belles arts i art contemporani, utilitzant llenguatges visuals com art digital, videoart, arts escèniques, performance, disseny gràfic i instal·lacions. L'Helena, amb formació en Belles Arts i vídeo digital, ha treballat en administració pública i museus. En Vicenç, amb formació en Comunicació Audiovisual i arts digitals, ha col·laborat amb companyies de teatre contemporani.

**María GARCÍA VERA** és actriu i creadora escènica, graduada en Interpretació per l'Institut del Teatre i en Cinema per la Universitat de la Sorbona París 1. També és Doctora Cum laude per la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona amb la primera tesi d'Investigació Aplicada aprovada a Catalunya. La seva investigació versa sobre la traducció de codis entre el cinema i el teatre des de la perspectiva de l'actriu. Fundadora de la companyia escènica Los Detectives, compta amb una extensa trajectòria professional tant en teatre com en cinema. Des de 2020 és docent al Postgrau en Escena i Tecnologia Digital de l'Institut del Teatre i des de 2018 a l'Escola Universitària ERAM (centre adscrit a la Universitat de Girona).

**Anna GIRALT GRIS** és cineasta i investigadora. Cofundadora d'Artefacto. Les seves obres utilitzen la tecnologia per analitzar les capes més ocultes de les relacions de poder i generar nous significats. Ha dirigit i produït pel·lícules que han sigut seleccionades i premiades en festivals com CPH:DOX, Visions du Réel, HotDocs, SXSW o IDFA, entre altres.

**Chris van GOETHEM** va començar a treballar com a tècnic el 1983, en una empresa de lloguer de material. Gràcies a la seva autoformació, es va fer cap tècnic i va viatjar arreu d'Europa. Més tard ha fet d'assessor, docent i, finalment, és investigador en tècnica teatral. Imparteix les assignatures d'Història de la tècnica teatral i Metodologies de recerca al departament de tècnica i regidoria de RITCS(EHB), i fa cursos com a professor convidat arreu d'Europa. La seva recerca se centra en la història de la tècnica teatral. Ha format part dels projectes de recerca «Changement a vue» i «Fading lights» a Stockholm University of the Arts, i ha dirigit el projecte «Canon of Theatre Technical History».

**Citlali HERNÁNDEZ** és dissenyadora industrial (UNAM) i graduada del Màster Universitari en Arts Digitals (UPF). Va realitzar el Diplomado Transdisciplinario de Investigación Artística Tránsitos en México (CENART) i el programa d'estudis Fab Academy a Barcelona. Doctoranda a la Universitat Oberta de Catalunya amb la tesi «Cuerpo, Tecnología y Performatividad. El cuerpo en las prácticas del new media art». Des d'una visió transdisciplinària, el seu treball artístic explora les materialitats de la performance i els seus embolics amb cables, píxels i circuits per pensar el cos com a camp de potencialitats. Ha rebut diverses beques de producció artística per reflexionar sobre cos, digitalitat i identitat a Internet. És professora d'interacció aplicada a les arts i el disseny, docent al Postgrau en Escena i Tecnologia Digital de l'Institut del Teatre, i forma part del col·lectiu artístic Axolot.cat, on coordina la trobada *Híbrides: Small Embodied Data*. [www.turbulente.net](http://www.turbulente.net)

**Clara LAGUILLO ABBAD** és doctora en Filosofia (UAB, 2018). El seu àmbit d'investigació atén els malestars temporals en el context de la digitalització. Des de l'any 2019 coordina i fa docència al màster de Comissariat d'Art Digital (ESDi-URL). Imparteix docència, a més, al CITM (UPC), i és co-coordinadora i docent de CursO a EINA. Entre 2021 i 2023 va co-coordinar el programa (crear) Situacions pel centre d'arts Santa Mònica. Ha impartit classes a la UAB, la UB, Blanquerna i la Universidad de La Plata. Interessada en la pràctica del comissariat, ha participat en processos de curaduria i mediació, documentació i catalogació, programació i muntatge d'exposicions. Entre les seves prioritats professionals es compta l'atenció a les cures interpersonals.

**Júlia ROSSINYOL** i **Mercè LLEDÓS** són dues artistes formades en disseny gràfic, audiovisual i d'espais. El curs passat es van conèixer fent el Postgrau en Escena i Tecnologia Digital de l'Institut del Teatre, i van dissenyar conjuntament les instal·lacions lumíniques «Baucis» (Off Barcelona Llum 2024) i «Flux», que van presentar per primer cop al Festival Embassa't 2024.



**Nil MARTÍN** és graduat en Comunicació i Indústries Culturals per la UB amb Premi Extraordinari, diplomat en Interpretació a Eòlia CSAD, i format en dramaturgia, creació escènica i dansa contemporània. Guanyador del Premi al Millor TFG d'Estudis de Teatre Contemporani (Teatre Lliure, Màster CRIC i CBTBarcelona, 2022) pel treball «Un altre ara, un altre aquí: presencialitats especulatives en les arts vives», tutoritzat per Bani Brusadin. Coorganitzador de les accions de pensament de L'Última Merda Collectiu, a Mostra Igualada, FiraTàrrrega o el CCCB. Ponent a l'Escola de Pensament del Teatre Lliure (amb Joana Masó i Marina Garcés) i al programa europeu Digital Leap (Institut Ramon Llull, Erasmus+). S'ocupa de la secció d'arts escèniques dels podcasts Plaersdemavida i Tardeo (Radio Primavera Sound), i col·labora al programa Plaça Tísner (Betevé).

**Lena NEWTON** és escenògrafa, nascuda a Munic i actualment resident a Rotterdam. Va estudiar a la Hochschule für Bildende Künste Dresden, a l'Acadèmia Gerrit Rietveld d'Amsterdam i a l'Institut Piet Zwart de Rotterdam. El vídeo i el cinema són integrals en el desenvolupament dels seus conceptes escènics. Des de 2007, ha dissenyat escenografies i vídeos per a peces de Susanne Kennedy al Teatre Nacional de La Haia, Volksbühne Berlin i Münchner Kammerspiele. Les produccions «Fegefeuer in Ingolstadt» i «Warum läuft Herr R. Amok?» van ser convidades al «Berliner Theatertreffen» els anys 2014 i 2015. La seva escenografia per a «Drei Schwestern», a la Münchner Kammerspiele, va ser nominada com a 'Escenografia de l'Any' per la revista «Theater Heute» el 2019. A Alemanya, Lena Newton ha treballat amb directors com Sebastian Baumgarten, Lola Arias i amb el col·lectiu andcompany&co. Als Països Baixos, ha treballat amb directors com Sarah Moeremans, Eric de Vroedt, Davy Pieters, amb el duo de performances Boogaerd/Van der Schoot, i amb la coreògrafa Nicole Beutler. Des de 2019, és professora a la Kunstakademie Düsseldorf, Alemanya.

**Núria NIA** és formada en cinema, art digital i comunicació, doctoranda en Belles Arts a la Universitat de Barcelona. La seva pràctica artística parteix del mitjà audiovisual per combinar-se amb altres formes com la performance o la instal·lació, activant mixtures de contextos i pràctiques diverses que nodreixen investigacions teòriques i artístiques sobre temes com els cossos digitals, el treball digital, la imatge-pantalla, l'arxiu performant i el pensament col·lectiu. És docent al Màster de Comissariat d'Art Digital (ESDI Ramon Llull), al Grau d'Animació, Disseny i Art Digital (CITM UPC), i treballa la intersecció entre art, educació i mediació amb projectes com Art i Escola (Museu de Granollers i ACVIC), Bòlit Mentor (Bòlit Girona), Flipart (Diputació de Barcelona), CCCB en residència, Univers Internet (CCCB i Diputació de Barcelona) o Fotoveu (Ajuntament de Granollers). Combina la pràctica artística amb la investigació, la producció i la realització audiovisual. Actualment és artista resident a Fabra i Coats Fàbrica de Creació.

**Álvaro PASTOR** és arquitecte i científic cognitiu. La seva recerca s'enfoca en la memòria humana i els processos neurodegeneratius fent servir mitjans immersius. És professor del Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs de la Universitat Politècnica de Catalunya i dels Estudis d'Informàtica, Multimèdia i Telecomunicació de la Universitat Oberta de Catalunya. Disseny i desenvolupa aplicacions de realitat virtual per fer-ne ús en recerca en psicologia clínica al Departament de Psicologia Clínica i Psicobiologia de la Universitat de Barcelona. Actualment està vinculat al Grup de recerca en Aprenentatges, Mitjans i Entreteniment i al XR-Lab de la Universitat Oberta de Catalunya.

**Xesca SALVÀ** (escenògrafa) i **Marc VILLANUEVA** (director i dramaturg) comparteixen l'interès per les idees de joc, experiència i intimitat. Han ideat i desenvolupat projectes per separat i de manera conjunta, com ara «Prospective Actions», una instal·lació interactiva sobre escenografia i moviments socials, o «Understory», un ecosistema de peces sobre la vida a escala microscòpica i tot allò que la sosté. Coordinen el Post-grau en Escena i Tecnologia Digital a l'Institut del Teatre.

**Mercè SAUMELL**, nascuda a Barcelona, és doctora en Història de l'Art per la UB. Ha exercit la docència en les Universitats de Salamanca, Girona i, des de 2001, és professora titular a l'Institut del Teatre de Barcelona on també ha sigut responsable de Serveis Culturals (2009-2016). És docent del Màster Oficial MUET, ha dirigit diverses tesis doctorals i tutories post-doctorals. Ha participat en diversos grups de recerca acreditats (CSIC, Programa Sòcrates UE, Grup GREGA UB, Projecte HERA Universitat d'Oslo, Universidad Católica de Santiago de Chile...). És membre de l'IFTR (Federació Internacional d'Investigació Teatral) i va codirigir el seu Congrés Mundial a Barcelona l'any 2013. Ha format part del projecte «El teatro independiente en España (1962-1980)», liderat pel Museu Reina Sofía de Madrid. Ha publicat articles en revistes acadèmiques nacionals i internacionals. És autora de llibres como «El teatre contemporani» (2006), «La Fura dels Baus en quarantena. 40 anys de trajectòria grupal: 1979-2019» (2019) o «El papel de las mujeres en el teatro» (2019).

**Ferran UTZET** és director d'escena, dramaturg i comissari. La darrera exposició que ha comissariat (juntament amb Enric Puig Punyet) ha estat «L'Altre Costat», al centre d'arts Santa Mònica. En teatre, entre els darrers espectacles que ha dirigit, destaquen «La Nostra Ciutat», de Thornton Wilder (2023) al Teatre Lliure, «Esperant Godot», de Samuel Beckett (2020), a la Sala Beckett, o «Sopa de Pollastre amb Ordi» d'Arnold Wesker (2018, Premi Butaca al millor muntatge de l'any). S'ha dedicat intensament a la formació actoral, impartint cursos i tallers en diversos centres de l'estat i de l'estranger. Abans de tot això, havia estudiat matemàtiques.

**Kris VERDONCK** va estudiar arts visuals, arquitectura i teatre. Les seves peces se situen en la zona intermèdia entre arts visuals i teatre, entre instal·lació i performance, entre dansa i arquitectura. Ha escrit i dirigit peces de teatre i dansa, i ha dut a terme produccions musicals, instal·lacions multimèdia, escultures i treballs videogràfics. És director artístic i fundador de A Two Dogs Company, i ha impartit classes en diversos centres: Institut d'Estudis Teatral Aplicats de Gießen (Alemanya), KASK (Brussel·les), AHK (Països Baixos), Cuny (Estats Units)... El 2024 ha estat treballant a BRIAS, Brussels Institute for Advanced Studies. Sobre la seva obra s'han publicat els llibres «Listen to the Bloody Machine» (Marianne van Kerkhoven en Anoeek Nuyens) i «Machine Made Silence» (Peter Eckersall i Kristof Van Baarle).