

# I AM (VR)

idea i disseny Susanne Kennedy,  
Markus Selg i Rodrik Biersteker

**20/03 – 28/03/24**

**Montjuïc. Sala Fabià Puigserver**

**l'liure**

TEMPORADA 23/24

**Sobre l'espectacle → 3**

**Sinopsi → 4**

**En paraules dels creadors → 5**

**Entrevista: Susanne Kennedy → 6**

**Informació complementària → 7**

**Biografies → 8**

**Fitxa artística i informació pràctica → 11**

**Sala de premsa → 12**

**La directora alemanya Susanne Kennedy ha ideat amb Markus Selg i Rodrik Biersteker una instal·lació performativa de realitat virtual: un oracle digital per a les preguntes filosòfiques de sempre.**

**Susanne Kennedy (1977) és una de les veus més destacades del teatre europeu actual. Les seves peces conviden a mostrar la realitat i a explorar la frontera borrosa entre l'humà i la màquina. Al Teatre Lliure, va presentar Drei Schwestern la Temporada 19/20 en el marc del context Katharsis.**



## Sinopsi

Inspirat en l'oracle de Delfos i en la seva crida a conèixer-se un mateix, a *I AM (VR)* els participants, amb ulleres de realitat virtual, són atrets a sales misterioses, enduts pel desconegut. Caminen per túnels que, com si fossin forats de cuc, travessen l'espai-temps fins arribar a planetes nous sota de cels nous, davant d'un oracle nou. Un viatge de trenta-cinc minuts per un entorn al·lucinatori post-teatral, seguint la màxima: "Somio, per tant existeixo, en la realitat i virtualment".



### MÉS INFO

[www.teatrelliure.com/ca/i-am-vr](http://www.teatrelliure.com/ca/i-am-vr)

## En paraules dels creadors

### Somio, per tant existeixo: realitat virtual de la consciència humana

*“L’experiència de RV més rica, la més robusta i propera a la perfecció que coneixem avui dia, és la nostra pròpia forma, ordinària i biològicament evolucionada, de consciència desperta. La realitat virtual és la millor metàfora tecnològica que tenim actualment de l’experiència conscient.”*

Thomas Metzinger

En el context de l’analogia entre l’estructura de la consciència humana i les experiències de la RV, hi apareixen velles preguntes sota nous auspicis. El problema epistemològic de distingir la veritat de las coses de la forma com apareixen en la nostra percepció no només ha ocupat la història de la filosofia des dels inicis –de l’al·legoria de la caverna de Plató a les qüestions del budisme i molt més enllà del cogito cartesià... Qui escolliria el vermell, qui triaria la pastilla blava? El món digital s’ha convertit en una realitat de la vida, només que és sense fils. En un present en què els límits entre la realitat virtual i la realitat suposadament real són cada cop més borrosos, la vida humana sembla una simulació a gran escala que cada vegada és més capaç de generar imatges, de crear noves realitats i de modular emocions. Allò que es representa en la nostra percepció és realitat o n’és una entre d’altres? No continuem veient, fascinats, un joc d’ombres a la paret d’una caverna? O fa molt de temps que ens vam convertir en part d’un joc d’ordinador que ens revela la veritat de nosaltres mateixos?

**ENTREVISTA****Parlant amb  
Susanne Kennedy**

Conversa extreta en el marc del Festival  
Internacional de Buenos Aires 2022

**Com es relacionen el teatre, la virtualitat i la tecnologia?**

Sembla que Antonin Artaud va ser el primer a fer ús d'aquesta expressió en parlar de realitat virtual, i ho va fer referint-se al teatre. No és estrany, ja que el teatre és la il·lusió per antonomàsia. És una sort de realitat virtual. Per això, d'alguna manera, hi ha una relació molt estreta amb aquella il·lusió que creem i on busquem portar l'espectador. Per mi, el teatre mateix és una sort de tecnologia que ens permet experimentar la realitat d'una altra manera. Com va dir David Foster Wallace "L'art és la tecnologia que permet que els peixos vegin que estan mullats". Els humans també nadem en la realitat i l'art és la possibilitat que prenem consciència d'això. El que a mi m'interessa no és la tecnologia en sí, és ontològic: com experimentem la realitat, què és la consciència humana i com utilitzar l'art per reflexionar sobre la realitat o bé per permetre experimentar-la. / *AM (VR)* és una obra que vam fer durant la quarantena, perquè un festival de Tòquio ens va preguntar si volíem fer alguna cosa. Nosaltres ja veníem de lluny experimentant amb tecnologies.

**Existeix el teatre només amb la presència en el mateix espai analògic d'un actor/actriu amb l'espectador? El teatre virtual és teatre?**

El teatre succeeix en l'aquí i l'ara amb un actor, una actriu i els espectadors, i té una força gegant. Per això, crec que allò digital o la virtualitat mai podran reemplaçar-lo. Per mi, el teatre és una eina per analitzar la realitat, l'utilitzo per plantejar-me coses i tampoc és d'estranyar que experimenti el món d'aquesta manera. El món és un teatre i jo miro com actua tothom.

**Quin rol consideres que té la corporalitat en la cultura virtual?**

Si diguéssim que la realitat és una al·lucinació, llavors el propi cos seria una forma d'al·lucinació. Potser els límits del cos arriben més enllà del que solem pensar. La qüestió del cos és àmplia i potser també serà part d'allò virtual.

**Com consideres que seran els cossos i la corporalitat en un futur?**

Crec que continuarem desenvolupant la virtualitat i, alhora, fruit de la pandèmia, anhelem el contacte amb altres cossos, valorar-lo i abraçar-lo.

**Com conceps les dimensions del temps en els teus projectes?**

Intento que tot flueixi, futur, passat i present. Que el temps no sigui lineal, sinó cíclic. Que el futur i passat es connectin i que el present sigui un punt d'intersecció.

**Quin rol tenen el llenguatge i la comprensió?**

El llenguatge és un constructe bastant estrany. Intento utilitzar-lo en el teatre i ara estic treballant amb els *playbacks*, és a dir, que els actors en escena no parlen sinó que mouen els llavis, perquè els seus textos van ser gravats anteriorment. Això té un efecte sinistre, perquè t'adones que alguna cosa no encaixa. En aquest moment apareix aquest punt meravellós per a mi en el que no pots confiar en la teva pròpia percepció. Crec que el teatre i l'art poden ser una possibilitat de tornar a qüestionar-se aquestes coses i entendre que no sempre podem estar segurs del que ens envolta.

**INFORMACIÓ  
COMPLEMENTÀRIA****La ment a la cova:  
un viatge per tot el  
teatre de realitat virtual**

*Gnothi seauton* (Coneix-te a tu mateix). Com a inscripció del temple d'Apol·lo a Delfos, l'imperatiu accentua la limitació de l'ésser humà i, al mateix temps, apunta més enllà com una missió educativa filosòfica i espiritual. De la mateixa manera que Èdip, que busca la veritat, va arribar a l'oracle de Delfos, l'esperança de coneixement i il·luminació es manifesta en un oracle digital en el context de *I AM (VR)*.

Mitjançant unes ulleres de realitat virtual, els espectadors es converteixen en participants que primer han de passar per diverses etapes fins que finalment estan preparats per conèixer l'oracle. S'embarquen en un viatge meditatiu a través d'una mena de paràbola virtual d'una cova, en què signes arcaics i arquitectures futuristes es compenetren entre sí, mentre es qüestionen els fonaments de la consciència humana. L'experiència és un viatge psicodèlic, una experiència teatral total que no sembla conèixer que hi hagi res a fora. I tanmateix, la totalitat immersiva només marca un marc audiovisual per al teatre real, que emergeix lentament de les experiències i preguntes en la consciència dels participants.



© Franziska Sinn

## BIOGRAFIA

### idea i disseny

## Susanne Kennedy

Va estudiar direcció a la Hogeschool voor Kunsten d'Àmsterdam, va debutar als escenaris holandesos. El 2011 va ser convidada a treballar al Münchner Kammerspiele. Per *Fegefeuer in Ingolstadt* va ser escollida Directora Jove de l'Any per la revista Theater Heute el 2013. En els últims anys, ha treballat en la Volksbühne de Berlín i en la Münchner Kammerespiele, i ha produït *Ultraworld* i *Oracle* amb Markus Selg el 2020. En les seves obres, distorsionades per màscares, diàlegs en playback, dobles i multimèdia, els actors confronten al públic amb una pregunta: Què significa ser humà?





© Markus Selg

## BIOGRAFIA

### idea i disseny

### Markus Selg

És un artista multimèdia que explora la dinàmica entre el mite arcaic i la tecnologia informàtica en formes de pintura digital, escultura, instal·lacions immersives, teatre i realitat virtual. Selecció d'exposicions i actuacions en *Coming society* i *Ultraword* 2019/2020 a Volksbühne Berlín. Per *Ultraworlds* va rebre el Premi Faust 2020 a la Millor escenografia. Ha estat actiu en una varietat de gèneres, incloent llargmetratges d'arts escèniques i produccions d'òpera.



## BIOGRAFIA

### idea i disseny

#### Rodrik Biersteker

Va estudiar disseny per teatre virtual i jocs a la Universitat d'Arts HKU d'Utrecht. És un artista interdisciplinari que utilitza principalment tecnologies de vídeo i interactives en un context teatral. En els últims anys, ha col·laborat en diverses ocasions amb Susane Kennedy en produccions per la Ruhrtriennale, Münchner Kammerspiele i Volksbühne Berlín, l'última d'elles *Ultraword* (2020), per la que ell i Markus Selg van rebre el premi Faust al Millor disseny d'escenari i vídeo.

## Fitxa artística

**IDEA I DISSENY**

Susanne Kennedy, Markus Selg i  
Rodrik Biersteker

**PERFORMERS**

Diamanda Dramm  
Tarren Johnson  
Ixchel Mendoza Hernández  
Dominic Santia  
Kate Strong

**VEUS**

Susanne Kennedy  
Ixchel Menzoda Hernández  
Ibadet Ramadani  
Frank Willens

**AVATARS**

Thomas Hauser  
Ixchel Menzoda Hernández  
Benjamin Radjaipour

**TEXT**

Susanne Kennedy

**DRAMATÚRGIA**

Tobias Staab

**DISSENY VISUAL**

Markus Selg i Rodrik Biersteker

**PROGRAMACIÓ**

Rodrik Biersteker

**ESPAI SONOR I COMPOSICIÓ**

Richard Janssen

**VESTUARI**

Teresa Vergho

**GESTIÓ I DISTRIBUCIÓ**

Something Great (Berlin)

**I ELS EQUIPS DEL**

Teatre Lliure

**AGRAÏMENTS**

Chiaki Soma, Chrisoph Gurk, the  
whole Oracle Team, Rafael  
Steinhauser, Anna Rausch, Lucas  
S.Maximiliano, Matthias Lilienthal

**PRODUCCIÓ**

Ultraworld Productions (Berlin)

**COPRODUCCIÓ**

Berliner Festspiele (Berlin), Hybrid Box  
/ Hellerau - Europäisches Zentrum der  
Künste (Dresden), Internationales  
Sommerfestival Kampnagel  
(Hamburg), Münchner Kammerspiele  
(Munich), Noorderzon Festival of  
Performing Arts & Society  
(Groningen), Schauspielhaus Bochum  
/ Oval Office (Bochum), Theater  
Commons Tokyo (Tokyo) i  
Volkstheater Wien (Vienna).

## Informació pràctica

**HORARI**

De dimecres a diumenge  
de les 17 h a les 20.45 h  
(passis cada 45')

**DURADA**

35'

**LLOC**

Foyer de la Sala Fabià Puigserver

**IDIOMA**

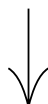
En anglès

**PREU**

5 € – 10 €

## Sala de premsa

Per descarregar-se tots els materials informatius (dossiers, notes de premsa, vídeos, fotos) o tenir accés a material de referència (llistes de reproducció, etc.)



[www.teatrelliure.com/ca/sala-de-premsa-i-am-vr](http://www.teatrelliure.com/ca/sala-de-premsa-i-am-vr)



### CONTACTE PREMSA

Mar Solà

M. 675 449 886

[premsa@teatrelliure.com](mailto:premsa@teatrelliure.com)



entitat concertada amb



membre de

mitos21



apropa cultura

amb la col·laboració de

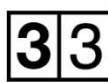
Sabadell Fundació



mitjans patrocinadors



mitjans col·laboradors



amb el suport de



entitats col·laboradores



convenis de col·laboració amb

