

I AM (VR)

idea y diseño Susanne Kennedy,
Markus Selg y Rodrik Biersteker

20/03 – 28/03/24

Montjuïc. Sala Fabià Puigserver

l'libre

TEMPORADA 23/24

Sobre el espectáculo → 3

Sinopsis → 4

En palabras de los creadores → 5

Entrevista: Susanne Kennedy → 6

Información complementaria → 7

Biografías → 8

Ficha artística e información práctica → 11

Sala de prensa → 12

La directora alemana Susanne Kennedy ha ideado con Markus Selg y Rodrik Biersteker una instalación performativa de realidad virtual: un oráculo digital para las preguntas filosóficas de siempre.

Susanne Kennedy (1977) es una de las voces más destacadas del teatro europeo actual. Sus piezas invitan a mostrar la realidad y a explorar la borrosa frontera entre el humano y la máquina. En el Teatre Lliure, presentó *Drei Schwestern* durante la Temporada 19/20 en el marco del contexto Katharsis.



Sinopsis

Inspirado en el oráculo de Delfos y en su llamada a conocerse uno mismo, en *I AM (VR)* los participantes, con gafas de realidad virtual, son atraídos a salas misteriosas llevados por lo desconocido. Caminan por túneles que, como si de agujeros de gusano se tratase, atraviesan el tejido del espacio-tiempo para llegar a nuevos planetas bajo nuevos cielos, ante un nuevo oráculo. Un viaje de 35 minutos por un entorno alucinatorio, posteatral, siguiendo la máxima que "sueño, luego existo, en la realidad y virtualmente".



MÁS INFO

www.teatrelliure.com/es/i-am-vr

En palabras de los creadores

Sueño, por lo tanto existo: realidad virtual de la conciencia humana

“La experiencia de RV más rica, la más robusta y próxima a la perfección que conocemos hoy en día, es nuestra propia forma, ordinaria y biológicamente evolucionada, de conciencia despierta. La realidad virtual es la mejor metáfora tecnológica que tenemos actualmente de la experiencia consciente.”

Thomas Metzinger

En el contexto de la analogía entre la estructura de la conciencia humana y las experiencias de la RV, aparecen viejas preguntas bajo nuevos auspicios. El problema epistemológico de distinguir la verdad de las cosas de la forma cómo aparecen en nuestra percepción no solo ha ocupado la historia de la filosofía desde los inicios –de la alegoría de la caverna de Platón a las cuestiones del budismo y mucho más allá del cogito cartesiano... ¿Quién escogería el rojo, quien elegiría la pastilla azul? El mundo digital se ha convertido en una realidad de la vida, solo que es inalámbrica. En un presente en que los límites entre la realidad virtual y la realidad supuestamente real son cada vez más borrosos, la vida humana parece una simulación a gran escala que cada vez es más capaz de generar imágenes, de crear nuevas realidades y de modular emociones. ¿Aquello que se representa en nuestra percepción es realidad o es una entre otros? ¿No continuamos viendo, fascinados, un juego de sombras en la pared de una caverna? ¿O hace mucho de tiempo que nos convertimos en parte de un juego de ordenador que nos revela la verdad de nosotros mismos?

ENTREVISTA**Hablando con
Susanne Kennedy**

Conversación extraída en el marco del Festival
Internacional de Buenos Aires 2022

¿Cómo se relacionan el teatro, la virtualidad y la tecnología?

Parece que Antonin Artaud fue el primero a hacer uso de esta expresión en hablar de realidad virtual, y lo hizo refiriéndose al teatro. No es extraño, puesto que el teatro es la ilusión por antonomasia. Es una suerte de realidad virtual. Por eso, de alguna manera, hay una relación muy estrecha con aquella ilusión que creamos y dónde buscamos llevar al espectador. Para mí, el teatro mismo es una suerte de tecnología que nos permite experimentar la realidad de otro modo. Como dijo David Foster Wallace “El arte es la tecnología que permite que los pescados vean que están mojados”. Los humanos también nadamos en la realidad y el arte de la posibilidad que tomamos conciencia de esto. Lo que a mí me interesa no es la tecnología en sí, es ontológico: cómo experimentamos la realidad, qué es la conciencia humana y cómo utilizar el arte para reflexionar sobre la realidad o bien para permitir experimentarla. *I AM (VR)* es una obra que hicimos durante la cuarentena, porque un festival de Tokyo nos preguntó si queríamos hacer algo. Nosotros ya veníamos de lejos experimentando con tecnologías.

¿Existe el teatro solo con la presencia en el mismo espacio analógico de un actor/actriz con el espectador? ¿El teatro virtual es teatro?

El teatro sucede en el aquí y el ahora con un actor. Una actriz y los espectadores, y tiene una fuerza gigante. Por eso, creo que aquello digital o la virtualidad nunca podrá reemplazarlo. Para mí, el teatro es una herramienta para analizar la realidad, lo utilizo para plantearme cosas y tampoco es de extrañar que experimente el mundo de este modo. El mundo es un teatro y yo miro como actúa todo el mundo.

¿Qué rol consideras que tiene la corporalidad en la cultura virtual?

Si dijéramos que la realidad es una alucinación, entonces el propio cuerpo sería una forma de alucinación. Quizás los límites del cuerpo llegan más allá del que solemos pensar. La cuestión del cuerpo es amplia y quizás también será parte de aquello virtual.

¿Cómo consideras que serán los cuerpos y la corporalidad en un futuro?

Creo que continuaremos desarrollando la virtualidad y, a la vez, fruto la pandemia, anhelamos el contacto con otros cuerpos, valorarlo y abrazarlo.

¿Cómo concibes las dimensiones del tiempo en tus proyectos?

Intento que todo fluya, futuro, pasado y presente. Que el tiempo no sea lineal, sino cíclico. Que el futuro y pasado se conecten y que el presente sea un punto de intersección.

¿Qué rol tienen el lenguaje y la comprensión?

El lenguaje es un constructo bastante extraño. Intento utilizarlo en el teatro y ahora estoy trabajando con los *playbacks*, es decir, que los actores en escena no hablan, sino que mueven los labios, porque sus textos fueron grabados anteriormente. Esto tiene un efecto siniestro, porque te das cuenta de que algo no encaja. En este momento aparece este punto maravilloso para mí en el que no puede confiar en tu propia percepción. Creo que el teatro y el arte pueden ser una posibilidad de volver a cuestionarse estas cosas y entender que no siempre podemos estar seguros del que nos rodea.

**INFORMACIÓN
COMPLEMENTARIA****La mente en la cueva:
un viaje por todo el
teatro de realidad virtual**

Como inscripción del templo de Apolo en Delfos, el imperativo acentúa la limitación del ser humano y, al mismo tiempo, apunta más allá como una misión educativa filosófica y espiritual. Del mismo modo que Edipo, que busca la verdad, llegó al oráculo de Delfos, la esperanza de conocimiento e iluminación se manifiesta en un oráculo digital en el contexto de *I AM (VR)*.

Mediante unas gafas de realidad virtual, los espectadores se convierten en participantes que primero tienen que pasar por varias etapas hasta que finalmente están preparados para conocer el oráculo. Se embarcan en un viaje meditativo a través de un tipo de parábola virtual de una cueva, en el que signos arcaicos y arquitecturas futuristas se compenetran entre sí, mientras se cuestionan los cimientos de la conciencia humana. La experiencia es un viaje psicodélico, una experiencia teatral total que no parece saber que haya nada afuera. Y aun así, la totalidad inmersiva solo marca un marco audiovisual para el teatro real, que emerge lentamente de las experiencias y preguntas en la conciencia de los participantes.



© Franziska Sinn

BIOGRAFÍA

idea y diseño

Susanne Kennedy

Estudió dirección en la Hogeschool voor Kunsten de Ámsterdam, debutó en los escenarios holandeses. El 2011 fue invitada a trabajar al Münchner Kammerspiele. Por *Fegefeuer in Ingolstadt* fue escogida Directora Joven del Año por la revista Theater Heute en el 2013. En los últimos años, ha trabajado en la Volksbühne de Berlín y en la Münchner Kammerespiele, y ha producido *Ultraworld* y *Oracle* con Markus Selg en el 2020. En sus obras, distorsionadas por máscaras, diálogos en playback, dobles y multimedia, los actores confrontan al público con una pregunta: ¿Qué significa ser humano?



© Markus Selg

BIOGRAFÍA

idea y diseño

Markus Selg

Es un artista multimedia que explora la dinámica entre el mito arcaico y la tecnología informática en formas de pintura digital, escultura, instalaciones inmersivas, teatro y realidad virtual. Selección de exposiciones y actuaciones en *Coming society* y *Ultraword* 2019/2020 en Volksbühne Berlín. Por *Ultraworlds* recibió el premio Fausto 2020 a la Mejor escenografía. Ha estado activo en una variedad de géneros, incluyendo largometrajes de artes escénicas y producciones de ópera.



BIOGRAFÍA

idea y diseño

Rodrik Biersteker

Estudió diseño por teatro virtual y juegos en la Universidad de Artes HKU de Utrecht. Es un artista interdisciplinar que utiliza principalmente tecnologías de video e interactivas en un contexto teatral. En los últimos años, ha colaborado en numerosas ocasiones con Susanne Kennedy en producciones por Ruhrtriennale, Münchner Kammerspiele y Volksbühne Berlín, la última de ellas *Ultraword* (2020), por la que él y Markus Selg recibieron el premio Fausto al Mejor diseño de escenario y video.

Ficha artística

IDEA Y DISEÑO

Susanne Kennedy, Markus Selg y
Rodrik Biersteker

PERFORMERS

Diamanda Dramm
Tarren Johnson
Ixchel Mendoza Hernández
Dominic Santia
Kate Strong

VOCES

Susanne Kennedy
Ixchel Menzoda Hernández
Ibadet Ramadani
Frank Willens

AVATARES

Thomas Hauser
Ixchel Menzoda Hernández
Benjamin Radjaipour

TEXTO

Susanne Kennedy

DRAMATURGIA

Tobias Staab

DISEÑO VISUAL

Markus Selg i Rodrik Biersteker

PROGRAMACIÓN

Rodrik Biersteker

ESPACIO SONORO Y COMPOSICIÓN

Richard Janssen

VESTUARIO

Teresa Vergho

GESTIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Something Great (Berlin)

Y LOS EQUIPOS DEL

Teatre Lliure

AGRADECIMIENTOS

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

PRODUCCIÓN

Ultraworld Productions (Berlin)

COPRODUCCIÓN

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

Información práctica

HORARIO

De miércoles a domingo
de las 17.00 h a las 20.45 h
(pases cada 45')

DURACIÓN

35'

ESPACIO

Foyer de la Sala Fabià Puigserver

IDIOMA

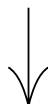
En inglés

PRECIO

5 € – 10 €

Sala de prensa

Para descargarse todos los materiales informativos (dosieres, notas de prensa, vídeos, fotos) o tener acceso a material de referencia (listas de reproducción, etc.)



www.teatrelliure.com/es/sala-de-prensa-i-am-vr



CONTACTO PRENSA

Mar Solà

M. 675 449 886

premsa@teatrelliure.com



entitat concertada amb



membre de

mitos21



apropa cultura

amb la col·laboració de

Sabadell Fundació



mitjans patrocinadors

LA VANGUARDIA

TimeOut
BARCELONA

mitjans col·laboradors



CATALUNYA
RÀDIO



amb el suport de



entitats col·laboradores



convenis de col·laboració amb

