



ESPAI D'APRENTATGE
MULTIDISCIPLINARI ENTORN
DE LES ARTS ESCÈNIQUES



Workshop 01

Sobre la memoria

20 de junio al 16 de julio, 2016

Parc de les Humanitats i les Ciències Socials – Universitat de Barcelona
Carrer Perú, 52 Barcelona 08018

Presentación

El workshop «Sobre la memoria» supone la presentación en sociedad de ÈPICA, una iniciativa de La Fura dels Baus que ofrece un aprendizaje multidisciplinar basado en la conexión entre arte, ciencia y tecnología para encontrar nuevas vías de interacción experimentación, transversalidad y colaboración.

Sin em con el público.

A lo largo de 37 años La Fura dels Baus no sólo se ha caracterizado por un estilo, también ha desarrollado un método específico. ÈPICA se basa en la metodología de La Fura dels Baus a la hora de plasmar su creatividad: una combinación de barga, ÈPICA quiere ir más allá, se ha planteado el objetivo de encontrar nuevas fórmulas en el campo de las artes que vayan más allá del lenguaje de La Fura dels Baus y se inspiren en teorías científicas y desarrollos tecnológicos.

Los workshops se plantean como un territorio para la experimentación, el traspaso de conocimientos y la aplicación de la tecnología en diferentes ámbitos, sacándola de su entorno habitual –las universidades y los centros de investigación– y acercándola a un entorno más social.

Concepto

El concepto central de este workshop es la Memoria. Desarrollaremos este concepto desde tres tipologías: Memoria Memética, Memoria Ilustrada y Memoria Digital.

La Memoria Memética se refiere a la que los individuos incorporan genéticamente. Son los memes que podríamos calificar como inherentes, son palabras básicas que se repiten en distintas culturas y que se representan del mismo modo: madre, hambre,



cielo, tierra, persona, mar, sol, luna... Estos conceptos básicos están arraigados en nuestra memoria profunda.

La Memoria Ilustrada se constituye a partir de todo aquello que hemos ido incorporando a nuestra memoria desde la primera representación de nuestra realidad, desde las primeras pinturas rupestres hasta la letra impresa, además de todos los símbolos, fórmulas matemáticas, sonidos, imágenes, etc.

La Memoria Digital tiene que ver con todo lo que hemos atesorado mediante bits y que suscita una pregunta: ¿Qué criterios deberíamos seguir en el futuro a la hora de conservar o eliminar los millones de Terabytes que generamos, personal y colectivamente? O, dicho de otro modo, ¿cuál será el destino de toda esa memoria almacenada?

Objetivos para los participantes

Los participantes en el workshop partirán de una investigación personal con respecto al concepto general, la Memoria, y a sus distintas declinaciones –Memética, Ilustrada y Digital–. Esta investigación personal responderá a los intereses y motivaciones de cada uno de los participantes.

Se trata de conseguir que la investigación personal se transmita luego en la base de un trabajo colectivo. Para lograrlo ofreceremos recursos al total de los participantes que completen a la investigación personal y que constituyan una base de trabajo común.

La única premisa del proceso será la de la «mejor idea», identificada a partir del colectivo. De este modo se potencia la premisa de que la personal no siempre es la mejor idea y la necesidad de adaptar nuestro criterio al medio en el que se desarrolla el proceso de trabajo.

Durante el desarrollo del workshop procuraremos reunir los conocimientos de distintas disciplinas y la experiencia en distintos campos. Toda esta aportación se modelará para que sirva al objetivo y pueda aplicarse en una función diferente a la que originalmente la había generado.

El objetivo del workshop demandará la creación de mundos o entornos inexistentes hasta ese momento y, en consecuencia, una de las primeras tareas será encontrar nuevos espacios expositivos para nuestras ideas. Se trata de buscar un espacio singular –un espacio escénico– que responda a las reglas que nosotros, colectivamente, decidamos.

Del mismo modo, desarrollaremos una dramaturgia que identifique las acciones y reacciones, los conflictos y soluciones, que establezca una línea temporal y que especifique los momentos para el diálogo, el monólogo, la interacción con el público



y las impresiones a transmitir. Esa dramaturgia será la base para exponer nuestras ideas y el relato que se ajuste a ellas.

La dramaturgia y el espacio escénico contarán con soluciones tecnológicas, nuevas o ya experimentadas, que nos permitan explicar lo que queremos.

Todo el material de base –espacio, dramaturgia y recursos tecnológicos– se complementará con una serie de recursos, tanto narrativos como escenográficos. Música, vídeo, iluminación... Estos recursos reclamarán una investigación y una toma de decisiones.

La suma de todo ello se pondrá a prueba y detonará un proceso de prueba-error que acabará en una nueva toma de decisiones. La experimentación real, física, es indispensable para validar todo lo discutido y seleccionado. Es el paso previo a una exposición final que enfrente al público con el resultado de nuestro trabajo.

La exposición pública es indispensable en la conclusión del workshop. Cierra un esfuerzo común y establece un límite imprescindible para canalizar la energía. La esencia de esta manera de hacer parte del mundo real, donde los proyectos culminan de acuerdo con una planificación previa.

En conclusión: todos los participantes en el workshop participarán en el desarrollo de principio a fin y experimentarán la importancia del trabajo colectivo como método para la creación.

Objetivos para los investigadores

El workshop ofrece a los investigadores la oportunidad de realizar su trabajo en un entorno real.

El curso y su metodología encaja con las investigaciones del campo humanístico y social –crea un entorno etológico en que un grupo convive y desarrolla un trabajo conjunto en torno a una idea–, y también con los los investigadores ligados a las ciencias y a la tecnología, porque en la esencia del curso se contempla la aplicación de elementos tecnológicos concretos y reales. El workshop tiene un marcado carácter multidisciplinar y abierto a nuevos desarrollos, a la perspectiva de una búsqueda en distintos campos del conocimiento. Igualmente, la perspectiva del trabajo en equipo y de la interacción entre distintos individuos a la hora de desarrollar un trabajo creativo, propicia la mirada de disciplinas como la psiquiatría, la psicología o la sociología.



Calendario de actividades

1ª SEMANA (20-25 DE JUNIO)

Presentación del curso: concepto, calendario y metodología

Presentación del profesorado y los participantes.

Prof. Pep Gatell (Coordinación General) y Nadala Fernández (Producción)

3 días – Ejercicios para la consolidación y compenetración del grupo: desinhibición, trabajos de habilidad en el espacio por grupos, por parejas, individualmente; ejercicios de competición, confianza, concentración, colaboración imperativa, estrategia, improvisación y sintonía; experiencias en grupo.

Prof. Pep Gatell y Carles Figols (cuerpo, espacio escénico y actitud)

2 días – Planteamiento del trabajo técnico y artístico, y conferencias sobre la memoria.

Prof. Pep Gatell y Carles Figols

Conferencia: Margarita Navia de Roux, «¿Memoria? ¿Unos pasos sin Alzheimer?»

2ª SEMANA (27 DE JUNIO AL 3 DE JULIO)

Se realizan las primeras pruebas sobre el trabajo teóricos de los últimos dos días. Se graban vídeos, se ponen en común las ideas y se seleccionan las mejores colectivamente. Se realizan los primeros ensayos para realizar una prueba el sábado a última hora (puertas abiertas).

Clases de realización y de técnicas de proyección de video.

Prof. Sara López (grabación y realización) y Xavi Correa (técnica de montaje y proyección)

Clases de multimedia – Sensores – Apps. – Interactivos.

Prof. Pelayo Méndez



3ª SEMANA (4-8 DE JULIO)

Presentación de la plataforma de comunicación interactiva en tiempo real basada en mensajes multimedia (audio, vídeo, imagen, texto y sus combinaciones).

Prof. Pedro Lorente (redes) y Fran Iglesias (App. – Dashboard – Creación)

Reflexiones en torno a la primera prueba: cambios y mejoras, trabajo de investigación sobre los resultados y planteamiento del trabajo a realizar.

Clases de composición, sonido y luz.

Prof. Miquel Badosa (composición musical, otras narrativas y samplers), Marc Sardà (sonido y espacios sonoros) y Jaime Llerins (un instrumento narrativo, ambientes y singularidad de las fuentes de luz).

Asesor creativo: Jurgen Muller

4ª SEMANA (11 AL 16 DE JULIO)

Preparación del set, luces, sonido, música, tecnología, proyecciones. Se revisan y trabajan los vídeos y se prepara todo el material para los ensayos. Ensayos. Exposición pública.

Clases sobre presentación de proyectos y comunicación.

Prof. Albert Claret (web y socialmedia) y Nu Díaz (diseño y presentaciones).

Técnicos: Xavi Correa, David Hoyo y Oriol Llistar.

5ª SEMANA (18 Y 19 DE JULIO)

Dos días de reflexión sobre el trabajo y el curso en general, proceso y resultado. Cierre de memorias, archivos, escritos, dibujos, maquetas, vídeos, fotografías, y todo tipo de materiales relacionados con la producción.

Fiesta y entrega de diplomas.

Prof. Albert Mauri (memorias).



Profesores

CARLES FIGOLS

Carles Figols (Balsareny, Barcelona, 1966) es actor. Está diplomado en Arte Dramático con la especialización de interpretación en el Institut del Teatre de Barcelona, también ha seguido cursos con Javier Daulte, Marcel Gros i Quim Lecina. Ha participado en distintos espectáculos de La Fura dels Baus como MURS, Las Troyanas, Manes y MTM; en producciones del Teatre Nacional de Catalunya, de la Companhia d'as Entranhas (Portugal), de la Companyia d'Antigua i Barbuda, i del Centre Dramàtic de la Generalitat. También ha colaborado en diversas producciones de cine y televisión.

DAVID HOYO GÓMEZ

David Hoyo Gómez es operador de iluminación diplomado. Ha colaborado en diversos espectáculos de La Fura dels Baus y está especializado en el diseño de iluminación teatral y de espectáculos de música en directo. Cuenta con más de 24 años de experiencia profesional.

FRANCISCO JAVIER IGLESIAS GRACIA

Francisco Javier Iglesias Gracia (Barcelona, 1982) es ingeniero en telecomunicaciones por la UPC y máster en Ingeniería y Gestión de las Telecomunicaciones, también por la UPC. Es cofundador de IGLOR, Soluciones Audiovisuales Avanzadas, y de Kalliópê Interactive Solutions SL. También es investigador de ESADE Business School.

JAIME LLERINS DE OLEZA

Jaime Llerins de Oleza (Barcelona, 1964) es iluminador. Ha colaborado con directores como Ángel Facio, Ricardo Romanos, Pep Gatell, Jaume Bernadet, Alfredo Tobía, Jürgen Müller, Miki Espuma, Pera Tantiñá, Bernardo Sánchez o Àlex Ollé creando iluminaciones para teatro, macrospectáculos y acontecimientos de todo tipo en todo el mundo. Se diplomó en la Escuela de Arte Dramático de La Rioja en la especialidad de Escenotécnia y es miembro numerario de la Academia de las Artes Escénicas de España.



JAVIER CORREA MASERO

Javier Correa Masero (Barcelona, 1970) es técnico en medios audiovisuales con un amplio conocimiento de proyectores de vídeo, sistemas de vídeo-wall, cámaras y equipos de sonido. Además es programador de C-Through y ha dirigido los recursos audiovisuales de diferentes pabellones de la Expo de Zaragoza. Colabora con las productoras MD y FYR screen, con La Fura dels Baus y con Canal 6.

MARC SARDÀ

Marc Sardà ha colaborado con compañías como Dagoll Dagom, Comediants, La Cubana y La Fura dels Baus. Después de realizar distintas giras por todo el mundo en calidad de técnico de sonido, comenzó a trabajar como diseñador de sonido. Es el responsable del sonido de distintos espacios expositivos y de los espectáculos de inauguración de Barcelona Forum 2004 y de la Expo de Zaragoza 2008. Actualmente es socio de la empresa Dtècnia dedicada a los audiovisuales.

NADALA FERNÁNDEZ

Nadala Fernández (Barcelona, 1966) se licenció en Filología Hispánica por la Universidad Autónoma de Barcelona en 1989. Después de trabajar en la editorial L'Avenç entre 1989 y 1996 se incorporó a La Fura dels Baus donde asumió tareas de coordinación y producción, y colaboró en distintos workshops. En 2007 fundó la productora Tempus Fugit con la que desarrolló distintos proyectos. También ha sido asesora de la dirección de Creatividad e Innovación del Ajuntament de Barcelona y subdirectora de la empresa de videoconferencias Techno Trends SL.

VICENT GUALLART FURIÓ

Vicent Guallart Furió es arquitecto, formado en las universidades de Valencia y Barcelona. Fundó Guallart Arquitectes, el Instituto de Arquitectura Avanzada de Catalunya y FabLab Barcelona. En cinco ocasiones ha sido invitado a participar en la Bienal de Venecia de Arquitectura y ha realizado conferencias en el MIT, en Princeton, Columbia y en las principales escuelas de arquitectura de todo el mundo. Está internacionalmente reconocido por sus planteamientos ecologistas y de autosuficiencia en los que conviven naturaleza y tecnología.

RAFAEL MONTILLA ORDÓÑEZ

Rafael Montilla Ordóñez ha desarrollado distintos trabajos en el mundo de la publicidad, productor ejecutivo en J.Soler Asociados, Tesauero, Partner y O; director



de producción en Bassat Ogilvy Mather, gerente de Group Films y director creativo de SCPF.

PEP GATELL

Pep Gatell (Barcelona, 1958) es director artístico de La Fura dels Baus. Ha realizado más de 200 puestas en escena entre teatro, ópera, instalaciones, performances, macroespectáculos, cine... Dirigió el primer laboratorio de teatro digital del grupo. También ha impartido conferencias en la Universidad Politécnica de Catalunya, la Universidad Politécnica de Madrid, la escuela ELISAVA y el Instituto Europeo de Design. Desde sus orígenes su trabajo de ha caracterizado por la investigación en el ámbito de la aplicación de la tecnología en la expresión artística.

ALBERT MAURI

Albert Mauri (Barcelona, 1961) cursó estudios de Filología Hispánica y Estudios Literarios en la Universidad de Barcelona. A lo largo de su carrera ha alternado diversos trabajos en el mundo editorial como director de comunicación o editor freelance, con colaboraciones con estudios de diseño, agencias de publicidad y empresas culturales. Entre 2006 y 2013 dirigió un curso de postgrado en diseño gráfico editorial en la escuela BAU.

PEDRO LORENTE ADAMUZ

Pedro Lorente Adamuz (Palma de Mallorca, 1982) es ingeniero en Telecomunicaciones por la UPC y máster en Ingeniería y Gestión de las Telecomunicaciones. Cofundador de IGLOR Soluciones Audiovisuales Avanzadas y de Kalliópê Interactive Solutions SL que tiene una trayectoria de más de 10 años en el desarrollo de soluciones TIC para Industrias Creativas, especialmente centrada en el transporte de contenidos de medios sobre redes IP.

ALBERT CLARET

Albert Claret (Barcelona, 1967). Diseñador gráfico y Social Media Strategist con una gran experiencia en proyectos de diseño y comunicación donde destaca por su creatividad y originalidad. Últimamente ha centrado su trabajo en proyectos on line y siempre relacionados con el ámbito del arte y la cultura. Entre sus trabajos destacan el diseño y la dirección de arte del Festival Sonar en sus inicios, la realización de webs para los arquitectos EMBT (Enric Miralles y Benedetta Tagliabue) o La Fura dels Baus, y su Sifón Geiser, que fue distinguido con distintos premios.



PELAYO MÉNDEZ FLÓREZ

Pelayo Méndez Flórez (Salamanca, 1977). Licenciado en Ciencias de la Información (Universidad Pontificia de Salamanca) y en Teoría de la Literatura (Universitat de Barcelona), postgrado en Aplicación Universitaria en Recursos Multimedia (Universidad de Salamanca). Es cofundador de Kalliópê Massive Interactive Suite y también ha trabajado como desarrollador y programador creativo en Onelittleweb, McCann Erickson e Indissoluble.com. Su ámbito de investigación son las nuevas narrativas en el entorno digital.

SARA LÓPEZ HERNÁNDEZ

Sara López Hernández (Barcelona, 1980) es licenciada en Ingeniería Técnica de Telecomunicaciones (UPC) y graduada en Cinematografía y Dirección de Cine (ECIB). Ha dirigido numerosos cortometrajes y video-clips, también ha participado como montadora de largometrajes, documentales y distintos proyectos publicitarios. Ha colaborado con La Fura dels Baus, Ajuntament de Barcelona, Greenpeace...

NU DÍAZ

Nu Díaz (Pola de Gordón, León, 1964) es una artista multidisciplinar que ha trabajado en torno a las nuevas tecnologías. Desde el punto de vista pictórico su obra tiene un carácter minimalista y poético. Ha investigado sobre la interacción entre procesos artesanales, analógicos y digitales en el mundo del arte. También ha dirigido el Máster en Diseño de la Interacción de la escuela ELISAVA y es la fundadora de Valldaura Labs, un proyecto sobre el hombre, el entorno y el planeta.