

ACuTe

ART AND TECHNOLOGY PROFESSIONAL NETWORK SYMPOSIUM

PERIPHERIES OF PERFORMING ARTS & NEW TECHNOLOGIES

13, 14 & 15

MAIATZA | MAYO | MAY 2025

AZKUNA
ZENTROA
ALHÓNDIGA
BILBAO

ACuTe



Co-funded by
the European Union

Bilbao

English	04
----------------	-----------

Castellano	28
-------------------	-----------

Euskara	52
----------------	-----------

ENGLISH

ACuTe

Art and Technology Professional Network Symposium

Azkuna Zentroa – Alhóndiga Bilbao

PERIPHERIES OF PERFORMING ARTS & NEW TECHNOLOGIES 2025

Azkuna Zentroa is organizing the Peripheries of Performing Arts & New Technologies symposium within the framework of ACuTe. Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology, a European innovation project focused on the production of the performing arts through technologies.

Azkuna Zentroa forms part of this European consortium made up of 14 theatres, cultural centres, universities, and benchmark creative arts organizations. Since 2022 they have been researching and trialling new ways of integrating digital technologies into how stories are told and produced on stage to encourage a different kind of interaction with the audience. Through an inter-disciplinary approach and co-creation methodologies, a cultural 'testbed' with tangible and innovative prototyping in the fields of dramaturgy, set design, and audience engagement is being created.

Answers to questions such as "what?" and "how?" regarding this project can be found at Peripheries of Performing Arts & New Technologies, aimed at professionals within the artistic sector. A space for gatherings where artists, researchers, playwrights, technologists, and thinkers from a range of different cultures share knowledge and experiences regarding contemporary stage creation and emerging technologies from varied and techno-diverse perspectives. A symposium where all these processes will merge with dance, theatre, and performance.

The programme includes the performance of experimental stage productions and artistic installations open to the public. From these we may highlight *LÀTTICE*, the performative dance piece by Ziomara Hormaetxe, produced at Azkuna within the framework of this European project, inspired by the principles of quantum physics.

PROGRAMME

TUESDAY, 13 MAY

3:30 - 7:30 P.M.

Design thinking workshop by Saxion University of Applied Sciences

- **Herman Paassen.** Researcher at Saxion University of Applied Sciences
- **Hester van der Ent.** Professor at Saxion University of Applied Sciences

→ BASTIDA HALL (Limited capacity)

• **Herman Paassen.** Researcher at Saxion University of Applied Sciences

• **Hester van der Ent.** Professor at Saxion University of Applied Sciences

→ BASTIDA HALL

11:30 A.M. **Coffee break**

12:00 P.M.

Showcase open lab: *CUBUS and other artifacts*

- **Andrés Beladiez.** Stage director
- IPARRAGUIRRE HALL (Limited capacity)

3:00 P.M. **ONLY FOR ACuTe MEMBERS**
Guided tour of the Arriaga Theatre with the production team

→ TEATRO ARRIAGA

4:00 P.M. **ONLY FOR ACuTe MEMBERS**
Guided tour of the exhibition *in situ: Refik Anadol* with curator Lekha Hileman

→ GUGGENHEIM BILBAO MUSEUM

5:30 P.M.

Panel 1: *Techno-Diversity*

- **Marta Monfort.** Member of the Basque Theatre Convention)
- **Marcos Pereira.** Multidisciplinary artist (online)
- **Amaia Vicente.** Artist and researcher
- **Inés Enciso.** Inclusion and Accessibility advisor at Centro Dramático Nacional

→ BASTIDA HALL

8:00 P.M. **Vertical performance:**
Atxine. Janire Etxabe

→ ATRIUM OF CULTURES

WEDNESDAY, 14 MAY

9:15 A.M.

Registration → BASTIDA HALL

9:45 A.M.

Opening Conference: *Visions of the performing arts of the future*

- **Gonzalo Olabarria.** Councilor for Culture and Governance of the Bilbao City Council
- **Christl Baur.** Head of the Ars Electronica Festival

→ BASTIDA HALL

10:30 A.M.

ACuTe Talk Session 4: *City Game Nova Gorica*

- **Carla Meller.** International Collaborations at Academy for Theatre and Digitality (moderator)
- **Marko Bratuš.** Artistic director SNG Nova Gorica
- **Markus Schubert.** Technologist and founder of Nebelflucht

THURSDAY, 15 MAY

9:15 A.M. **ONLY FOR ACuTe MEMBERS**

ACuTe Consortium Meeting

→ BASTIDA HALL

10:15 A.M. **ONLY FOR ACuTe MEMBERS**

Presentation: *PREMIERE project*

- **Pablo Palacio.** Composer and co-founder of Instituto Stocos (online)

→ BASTIDA HALL

11:30 A.M. **ONLY FOR ACuTe MEMBERS**

Workshop: *Creating Scenic Imaginaries with Artificial Intelligence*

- **Laura MM.** Multidisciplinary artist

→ IPARRAGUIRRE HALL

3:30 P.M.

Panel 2: *Post-Digital audience*

- **Vero Róza Risnovska.** Project Manager. European Theatre Convention
- **Pepe Zapata.** Expert in cultural audiences
- **Christy Romer.** Communication manager at European Theatre Convention

→ BASTIDA HALL

4:30 P.M.

Experimenting with performances and installations

- **WUNDERLAND.** Presentation and experimentation by the artistic director
→ MEDIATEKA BBK
- **Reconstituirea.** Presented by Ciprian Făcăeru, head of Digital Research at Augmented Space Agency, and George Albert Costea,

actor/performer and project manager at Teatrul Național Marin Sorescu Craiova

→ FERNÁNDEZ DEL CAMPO HALL

- **Held in Human II: Rose in Your Brain.** Online presentation

→ BASTIDA HALL

- **Prosesen Mot Menneska.** Presented by Det Norske Teatret dramaturg Anders Hasmo and stage director Peer Arne Perez Øian → BASTIDA HALL

- **Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology from Bilbao.** Presentation by Jaime de los Ríos, new media artist

→ BASTIDA HALL

6:00 P.M.

Conference-Performance:

- **Claudix Vanesix.** Artist

→ BASTIDA HALL

7:00 P.M.

Movement-based performance:

LÂTTICE. Ziomara Hormaetxe.

Premiere. Production by Azkuna Zentroa within the framework of the ACuTe project

→ AUDITORIUM

8:00 P.M.

Vertical performance:

Atxine. Janire Etxabe

→ ATRIUM OF CULTURES

• All sessions will be in English.

• All sessions held at Bastida Hall include simultaneous interpreting into Basque and Spanish.

TUESDAY

13.05

3:30 P.M. - 7:30 P.M.

BASTIDA HALL

Design thinking workshop by Saxion University of Applied Sciences

Design thinking workshop

This workshop provides participants the opportunity to apply some of the most used tools of the Design Thinking toolkit created as part of the ACuTe project. They will work in guided teams on the following statement: *What concept, making use of new technologies in Stage Design, Audience Engagement or New Dramaturgies can stimulate Gen Z to visit a theatre performance?*



Herman Paassen

**Researcher · Saxion University
of Applied Sciences**

Herman is a senior lecturer in interactive media at Saxion University of Applied Sciences in Enschede, the Netherlands. He graduated from the Minerva Art Academy in Groningen, specializing in graphic design, illustration, and computer animation. Initially, he worked as a 3D designer and animator for film and television productions, and he has extensive experience in interactive media as an interaction and graphical user interface designer.



Hester van der Ent

**Professor · Saxion University
of Applied Sciences**

Hester van der Ent is a teacher at the course Creative Media and Game Technologies and researcher at the XR lab of Saxion University of Applied Sciences. An expert in fields such as design thinking, consumer behaviour, and user experience, she is project leader within Saxion for participation in ACuTe, as well as co-designer of the ACuTe's Design Thinking Toolkit and workshops.

Opening Conference: *Visions of the performing arts of the future*

The performing arts find themselves at a turning point where new technologies are generating as many concerns as opportunities for reaching new audiences. The aim is not to replace the theatre, dance, or opera, but rather to explore how innovation can strengthen the connection to society.

As live art, the sense of the present, the body, and story-telling are and will continue to be fundamental. This inaugural conference will be tackling both their human, in-person, ephemeral nature, and the impact of technology on the creative process and the stage experience.

© vog photo_portrait



Christl Baur

Head of the Ars Electronica Festival

Christl Baur is the Head of the Ars Electronica Festival, where she leads as an interdisciplinary researcher specializing in the convergence of art and science. Baur's expertise extends to various fields, including video art, new media technologies, computer art, biotechnology, and interactive art, taking the form of curating exhibitions and performances, teaching, academic writing, and public speaking.



WEDNESDAY

14.05

10:30 A.M.
BASTIDA HALL

ACuTe Talk Session 4: ***City Game Nova Gorica***

Go!Cross

The conurbation of Nova Gorica (Slovenia) and Gorizia (Italy) is the adventure space for this mobile app created to unite and explore both of these cross-border cities through riddles, challenges, and treasure hunts.

The combination of virtual gaming and real exploration make it a unique experience. Go!Cross encourages the inhabitants of both cities to discover hidden corners that might otherwise go unnoticed in their daily lives.

Herman Paassen

Researcher · Saxion University of Applied Sciences

Info: p. 9

Hester van der Ent

Professor · Saxion University of Applied Sciences

Info: p. 9



Carla Meller

International Collaborations. Academy for Theatre and Digitality

With a background in political sciences and cultural and theatre management, Carla Meller has worked for ten seasons in various positions at the Residenztheater, Munich. Since 2023 she has been part of the team at the Academy for Theatre and Digitality. In this role, she brings her extensive experience in cultural management to network the Academy in the global theater landscape and promote innovative, forward-looking projects.



Marko Bratuš

Artistic director. SNG Nova Gorica

With a background in dramaturgy and radio directing, Marko Bratuš works as a theatre and film director, dramaturge, musician, script consultant and screenwriter for television, film, radio and theatre. From 2016 he works as the artistic director of Slovenian National Theatre of Nova Gorica, which is a member of the European Theatre Convention Network, where he served as a board member between 2019-2023.



Markus Schubert

Technologist and founder of Nebelflucht

Markus Schubert is a creative technologist and game designer working at the intersection of technology and the performing arts. His artistic focus lies in designing interactive performances, participatory formats, and immersive installations. He collaborates with theatre makers, artists, and interdisciplinary teams to create playful, technology-driven experiences that invite audiences to engage actively. He is the founder and managing director of Nebelflucht GmbH.

WEDNESDAY

14.05

12:00 P.M.

IPARRAGUIRRE HALL

Showcase open lab: *CUBUS and other artifacts*

Born from a process of research into the possibilities that emerging technologies offer in a dramaturgical context, *Cubus* is an interactive multimedia installation, a scenic toy aimed at family audiences. Conceived as a space-time portal, this technical-dramatic show is propelled by questions around the possibility to build a dramaturgical framework that may allow spectators to choose and shape what they are watching.



Andrés Beladiez

Stage director & playwright

Andrés Beladiez incorporates new technologies in multi-disciplinary, non-conventional stage narratives with a large social and political content. He has a passion for site-specific, interactive stage installations, and non-conventional formats. Moreover, he has carried out numerous artistic residencies and exhibited his work in a wide variety of spaces worldwide.



Panel 1: ***Techno-Diversity***

The appearance of digital technologies in performing arts has opened up unknown horizons for creation, yet also poses crucial challenges regarding diversity, inclusion and representation. This panel explores how new technologies can enrich techno-diversity, giving voice and space to narratives and artistic practices which have traditionally remained on the sidelines. The aim is to identify practical ethical paths so that the digital revolution can effectively contribute to a more plural, democratic and technologically diverse artistic scene.



Marta Monfort

Monfort. Member of the Basque Theatre Network

She graduated in Information Science & Audiovisual Communication (Complutense University, Madrid) and completed a Post-graduate Master's degree in Film & Dramatic Arts Direction (University of California, Los Angeles UCLA). She has been working at the Vitoria-Gasteiz City Council regarding cultural activities since 1993. Furthermore, she is the artistic manager of the Vitoria International Theatre Festival, a member of the Spanish Network of Publicly Owned Theatres, Auditoriums, Circuits and Festivals, and likewise a member of the 2025 Ornitorrinco Circuit mediation project artistic commissions.



© molfernandez



Inés Enciso

Inclusion and Accessibility advisor at National Dramatic Centre

She was the creator and co-director of the *Una mirada diferente* Festival at the National Dramatic Centre (2015 Full Inclusion Award and Special Award from the Actors and Actresses Union Award), and the casting director and acting coach for Javier Fesser's film *Campeones*. In addition, she is a member of the Inclusion Commission of the Spanish Network of Publicly Owned Theatres, Auditoriums, Circuits and Festivals, and one of the creators of the "Yo Cuento" theatrical laboratory project, which works with children suffering from neurological diseases via the Performing Arts.

Marcos Pereira

Actor, dancer and stage manager

Graduated in Gestural Performance from Royal Higher College of Performing Arts (RESAD) in Madrid, he completed his training with dance studies at Mariemma Conservatory (RCDPM).

Throughout his career he has aimed to cover and stage not only acting techniques but also the blend that can emerge from dance, performance, visual dramaturgies, and sign language.

Amaia Vicente

Artist & Researcher

She works at the intersection of art, science, technology and society, using performance as a means to talk about cyborg body fiction derived from the use of technology as a corporal expansion via various devices annexed to the body. Her work has been exhibited at various international festivals as well as numerous galleries and museums.

THURSDAY
15.05

10:15 A.M.
BASTIDA HALL

ONLY FOR
ACuTe
MEMBERS

PREMIERE project

The *PREMIERE* project aims to modernise performing arts by developing digital tools to support the full lifecycle of a performing art artifact, from its rehearsal and production to its consumption and preservation. Powered by IA, XR and 3D technologies, the project seeks to enhance creative processes as much as the accessibility and understanding of the pieces.



Pablo Palacio

Composer

His work, closely connected to the performing arts and with an international reach, focuses on the perceptive connections between the sound images that emerge in the course of a composition. In addition to his work as an artist in residence and participant in seminars and conferences, he is currently designing interactive virtual instruments for people with disabilities together with the Bauhaus-Universität Weimar.

THURSDAY
15.05

11:30 A.M.
IPARRAGUIRRE HALL

ONLY FOR
ACuTe
MEMBERS

Workshop *Creating Scenic Imaginaries with Artificial Intelligence*

Creating Scenic Imaginaries with Artificial Intelligence is conceived as a space for exploration and creative production with artificial intelligence tools, focused on the creation of content linked to the performing arts.



Laura MM

Multidisciplinary artist

Laura MM is a multidisciplinary artist who integrates technology, art, and design. She is currently a PhD student in Contemporary Art, focusing on Artificial Intelligence, and a lecturer at Universidad Euneiz (Vitoria-Gasteiz). Her most recent work, the installation *C. El punto justo del conflicto cognitivo*, explores the interaction between artificial intelligence and the audience. On the day it was presented it recorded over 15,000 interactions.

THURSDAY

15.05

3:30 P.M.
BASTIDA HALL

Panel 2: ***Post-Digital audience***

The audience is no longer just in their seats, they are everywhere. The stage is no longer a sacred place and the screen is no longer a separate space. Audiences have mutated: they swipe, send, react, co-create. In this post-digital reality, the theatre must break out of its confines and start staging for the in-between: re-imagining presence, connection, and meaning beyond stage and screen.



Vero Róza Risnovska

Project Manager. European Theatre Convention

Vero Róza Risnovska (she/they) is a project manager at European Theatre Convention (ETC) and a theatre maker. She founded the interdisciplinary art platform and festival Pankumenta in Berlin, and showed work at various European festivals and institutions, including Ars Electronica, where she received an Honorary Mention in the Campus Award category. She has worked and collaborated with artistic and theatre collectives internationally.



Pepe Zapata

Expert in cultural audiences

Pepe Zapata is the director of Corporate Relations at Grupo Focus and Commissioner of the International Congress of Theatre Spectators.

In addition to holding leadership positions in various cultural institutions, he is an associate professor at the University of Barcelona, a regular speaker and an educator in the fields of culture, communication, and cultural marketing.



Christy Romer

Communication Manager at European Theatre Convention

Christy Romer is Communication Manager at the European Theatre Convention, the largest network of publicly funded theatres in Europe. In this role, he coordinates the network's communication strategy and press campaigns across the continent, with a particular focus on projects related to diversity, sustainability and digital development. As a cultural journalist, he has written for national publications in the UK, Spain and the US.

THURSDAY

15.05

4:30 P.M.

Experimenting with performances and installations

WUNDERLAND

MEDIATEKA BBK

A VR film by Kurdwin Ayub

Wunderland is an experimental VR 360° film following a young family's not always peaceful everyday life. While wearing VR glasses and 3D sound headphones, the audience can experience how “mum” (Maresi Riegner) and “dad” (Valentin Postlmayr) take care of their child from the child's own perspective.

© Alessio Maximilian Schröder



“Marin Sorescu” National Theatre of Craiova

The *Reconstituirea* VR installation is a transmedia component of the theatre production directed by Catinca Drăgănescu, with scenography by Ciprian Făcăeru, produced at “Marin Sorescu” National Theatre of Craiova.

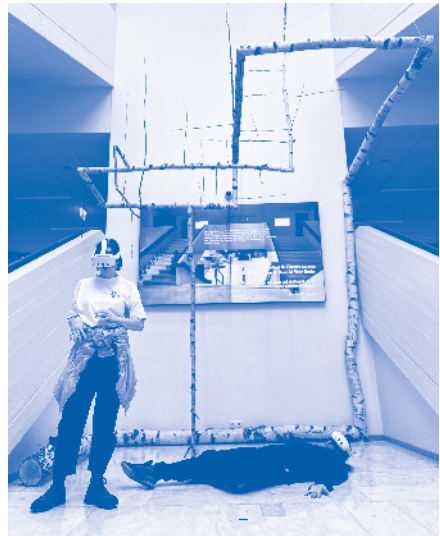
The original theatre production recycles vintage technologies—CRT televisions, VHS cameras—with emerging ones—augmented and virtual reality—, creating a mediaturgical structure where media is not just a design layer but a dramaturgical agent. Continuing this hybrid approach, the VR installation becomes a dynamic space that engages its participant audience through a gamified, interactive and immersive experience guided by atemporal narrative loops developed in a theatre context.



Held in Human II: Rose in Your Brain

BASTIDA HALL

Liis Vares and Taavet Jansen, authors of *Held in Human II: Rose in Your Brain*, share the creative process behind this performance combining physical reading with a dance routine of thoughts that can be experienced within one's own body using mixed-reality glasses.



© Taavet Jansen

Prosessen Mot Menneska

BASTIDA HALL

Anders Hasmo—a playwright – and Peer Arne Perez Øian—a stage director for Det Norske Teatret – present *Prosessen Mot Menneska* (*The Process against Mankind*), an innovative work that recreates a future near at hand in which AI has taken over the world, offering humans salvation in the form of existence in a digital paradise located in the cloud. The trial against humans takes the form of an interactive performance in which the audience are in the dock together with the actors, and have the opportunity to ask questions or defend themselves.



Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology from Bilbao

BASTIDA HALL

Creation is always an adventure that opens up non-existent paths, new tools, new kits, and a complex system of possibilities that we have to face up to in order to take advantage of the uncertainty. In this presentation, Jaime de los Ríos invites us to understand and discuss the combination of technique, aesthetics and dance at the openLab, which has been worked on at Azkuna Zentroa for over two years. A pathway of tests, experimentation, and above all passion that combines the latest visual possibilities such as holograms, lasers, and quantum algorithms with a large-scale project involving dancers, choreographers, and new-media artists.



Jaime de los Ríos

Artist, curator

He is an artist, curator, and technical director of the New Art Foundation and an expert in the hybridization of art, science, and technology. As a curator he has realized projects such as *Plastic Planet* in association with Ars Electronica; *Open Codes* in association with the ZKM - Center for Art and Media Karlsruhe at Azkuna Zentroa; *Hypeconnectadxs* at Tabakalera (San Sebastian); or *Hiperobjetos* at the Madrid Círculo de Bellas Artes. As an artist he focuses on the biology of migratory movements, data flows, Big Data, and Collective Intelligences.

THURSDAY
15.05

6:00 P.M.
BASTIDA HALL

Claudix Vanesix. Conference-Performance

Claudix Vanesix is a prize-winning performance, XR and AI artist whose works defy the narrative of technological inevitability by mixing new technologies with ancestral traditions.

Claudix's work, such as their performance *Nuevos Medios NFTs: Tokens No Fornicables* and their first VR film, *Permiso para Bailar (Denegado)*, have been exhibited at galleries and festivals worldwide.

© Cailina Yasamin



Claudix Vanesix

Artist

THURSDAY
15.05

7:00 P.M.
AUDITORIUM

Movement-based performance: *LĀTTICE*. Ziomara Hormaetxe

Production by Azkuna Zentroa within the framework of the ACuTe project

Basque choreographer Ziomara Hormaetxe presents *LĀTTICE*, a movement-based performance piece produced by Azkuna Zentroa as part of the European project ACuTe. Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology, in which the Centre is a strategic partner, with support from the European Commission's Creative Europe programme.



LĀTTICE draws from the principles of quantum physics to transcend conventional reality.

In a constant dialogue between body and technology, this work explores gravity as an omnipresent force that passes through the body in multiple layers: from the physical to the quantum, shaping the ways in which we experience space and movement.

The work proposes a journey through virtual spaces, multiverses, where each layer of reality opens up new possibilities of existence and connection, expanding the ways in which contemporary narratives of collaboration transform our reality.

CASTELLANO

ACuTe

Art and Technology Professional Network Symposium

Azkuna Zentroa – Alhóndiga Bilbao

PERIPHERIES OF PERFORMING ARTS & NEW TECHNOLOGIES 2025

Azkuna Zentroa organiza el simposio *Peripheries of Performing Arts & New Technologies* en el marco de ACuTe. *Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology*, proyecto europeo de innovación en torno a la producción de las artes escénicas a través de las tecnologías.

Azkuna Zentroa forma parte de este consorcio europeo de 14 teatros, centros culturales, universidades y organizaciones de artes creativas de referencia. Desde 2022 investigan y testean nuevas formas de integrar las tecnologías digitales en la forma de contar y de producir historias en el escenario que promuevan una interacción diferente por parte de la audiencia. Con un enfoque interdisciplinar y metodologías de co-creación se está creando un “banco de pruebas cultural” con prototipos tangibles e innovadores en el ámbito de la dramaturgia, el diseño escénico y la participación del público.

El qué y el cómo de todo este proyecto se muestra en *Peripheries of Performing Arts & New Technologies*, dirigido al sector profesional de las prácticas artísticas. Un espacio de encuentro donde artistas, investigadoras, dramaturgos, tecnólogas y pensadoras de diversas culturas dialogan sobre la creación escénica contemporánea y las tecnologías emergentes desde perspectivas plurales y tecno diversas. Un simposio en el que todos estos procesos se hibridan con la danza, el teatro y la acción performativa.

El programa incluye la presentación de producciones escénicas experimentales e instalaciones artísticas abiertas al público. Entre ellas destaca *LÁTTICE*, la pieza de danza performativa de Ziomara Hormaetxe producida por Azkuna Zentroa en el marco de este proyecto europeo, y basada en los principios de la física cuántica.

PROGRAMA

MARTES 13 DE MAYO

15:30 - 19:30

Design thinking workshop con Saxion University of Applied Sciences

- **Herman Paassen.** Investigador. Saxion University of Applied Sciences
- **Hester van der Ent.** Catedrática. Saxion University of Applied Sciences

→ SALA BASTIDA (Aforo limitado)

• **Herman Paassen.** Investigador. Saxion University of Applied Sciences

• **Hester van der Ent.** Catedrática. Saxion University of Applied Sciences

→ SALA BASTIDA

11:30 Café networking

12:00

Showcase open lab: CUBUS and other artifacts

• **Andrés Beladiez.** Director de escena

→ SALA IPARRAGUIRRE (Aforo limitado)

MIÉRCOLES 14 DE MAYO

9:15

Acreditación → SALA BASTIDA

9:45

Conferencia inaugural: *Visions of the performing arts of the future*

- **Gonzalo Olabarria.** Concejal de Cultura y Gobernanza del Ayuntamiento de Bilbao
- **Christl Baur.** Directora del festival Ars Electronica

→ SALA BASTIDA

15:00 SOLO ACuTe PARTNERS

Visita guiada al Teatro Arriaga con el equipo de producción

→ TEATRO ARRIAGA

16:00 SOLO ACuTe PARTNERS

Visita guiada de la exposición *in situ: Refik Anadol* con la comisaria Lekha Hileman

→ MUSEO GUGGENHEIM BILBAO

17:30

Panel 1: *Techno-Diversity*

• **Marta Monfort.** Miembro de SAREA (Red Vasca de Teatros)

• **Marcos Pereira.** Artista multidisciplinar (online)

• **Amaia Vicente.** Artista e investigadora

• **Inés Enciso.** Asesora de inclusión y accesibilidad. Centro Dramático Nacional

→ SALA BASTIDA

20:00 Performance vertical:

Atxine. Janire Etxabe

→ ATRIO DE LAS CULTURAS

10:30

ACuTe Talk Session 4: *City Game Nova Gorica*

- **Carla Meller.** Colaboraciones Internacionales. Academy for Theatre and Digitality (moderadora)
- **Marko Bratuš.** Director artístico. SNG Nova Gorica
- **Markus Schubert.** Tecnólogo y fundador de Nebelflucht

JUEVES 15 DE MAYO

9:15 **SOLO ACuTe PARTNERS** ACuTe Consortium Meeting

→ SALA BASTIDA

10:15 **SOLO ACuTe PARTNERS** Presentación: *PREMIERE project*

- **Pablo Palacio.** Compositor y fundador del Instituto Stocos (online)

→ SALA BASTIDA

11:30 **SOLO ACuTe PARTNERS** Workshop: *Creating Scenic Imaginaries with Artificial Intelligence*

- **Laura MM.** Artista multidisciplinar

→ SALA IPARRAGUIRRE

15:30 Panel 2: *Post-Digital audience*

- **Vero Róza Risnovska.** Directora de Proyectos. European Theatre Convention
- **Pepe Zapata.** Experto en públicos culturales
- **Christy Romer.** Responsable de comunicación. European Theatre Convention

→ SALA BASTIDA

16:30 Experimenting with performances and installations

- **WUNDERLAND.** Presenta y experimenta el director artístico
→ MEDIATEKA BBK
- **Reconstituirea.** Presentado por Ciprian Făcăeru, responsable de Investigación Digital en Augmented Space Agency; y

George Albert Costea, actor/performer y project manager en Teatrul Național Marin Sorescu Craiova

→ SALA FERNÁNDEZ DEL CAMPO

• *Held in Human II: Rose in Your Brain.* Presentación online

→ SALA BASTIDA

• *Prosesen Mot Menneska.*

Presentado por Anders Hasmo, dramaturgo, y Peer Arne Perez Øian, director de escena de Det Norske Teatret → SALA BASTIDA

• *Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology from Bilbao.* Presentado por Jaime de los Ríos, artista new media

→ SALA BASTIDA

18:00 Conferencia-performance:

- **Claudix Vanesix.** Artista

→ SALA BASTIDA

19:00 Obra performativa en movimiento:

LÁTTICE. Ziomara Hormaetxe.

Estreno. Producción de Azkuna Zentroa en el marco del proyecto ACuTe

→ AUDITORIO

20:00 Performance vertical:

Atxine. Janire Etxabe

→ ATRIO DE LAS CULTURAS

• Todas las sesiones son en inglés

• Todas las sesiones en Sala Bastida son con traducción simultánea a euskera y castellano.

Design thinking workshop con Saxion University of Applied Sciences

Taller sobre Design Thinking

Este taller ofrece a los participantes la oportunidad de aplicar algunas de las herramientas más utilizadas dentro del conjunto de técnicas de Design Thinking desarrolladas como parte del proyecto ACuTe. Se trabajará en equipos guiados partiendo del siguiente planteamiento:

Sobre la base de las nuevas tecnologías aplicadas al Diseño de Escenarios Teatrales, la Participación del Público o las Nuevas Dramaturgias, ¿qué concepto puede animar a la Generación Z a acudir a una representación teatral?



Herman Paassen

**Investigador · Saxion University
of Applied Sciences**

Herman es profesor titular de medios interactivos en la Universidad de Ciencias Aplicadas Saxion de Enschede, Países Bajos. Se graduó de la Academia de Arte Minerva de Groningen, especializándose en diseño gráfico, ilustración y animación por ordenador. Inicialmente, trabajó como diseñador y animador 3D para producciones de cine y televisión, y cuenta con una amplia experiencia en medios interactivos como diseñador de interacción e interfaz gráfica de usuario/a.



Hester van der Ent

**Catedrática · Saxion University
of Applied Sciences**

Hester van der Ent es profesora del curso “Creative Media and Game Technologies” e investigadora en el laboratorio de XR de la Saxion University of Applied Sciences. Experta en áreas como pensamiento de diseño, comportamiento de las personas consumidoras y experiencia de las personas usuarias, es líder de proyecto para la participación de Saxion en ACuTe, además de codiseñadora del Design Thinking Toolkit y workshops relacionados.

Conferencia inaugural: *Visions of the performing arts of the future*

Las artes escénicas se encuentran en un punto de inflexión donde las nuevas tecnologías generan tanto inquietudes como oportunidades para llegar a nuevos públicos. No se trata de reemplazar el teatro, la danza o la ópera, sino de explorar cómo la innovación puede fortalecer la conexión con la sociedad.

Como arte vivo, el sentido del presente, el cuerpo y la narrativa son y seguirán siendo fundamentales. En esta conferencia inaugural se aborda tanto su naturaleza efímera, presencial y humana, como el impacto de la tecnología en el proceso creativo y la experiencia escénica.

© vog.photo.portrait



Christl Baur

Directora del festival Ars Electronica

Christl Baur es directora del festival Ars Electronica, que dirige como investigadora interdisciplinar especializada en la convergencia entre arte y ciencia. La experiencia de Baur abarca una amplitud de disciplinas tales como el videoarte, las tecnologías new media, el arte computacional, la biotecnología y el arte interactivo, que toma forma en el comisariado de exposiciones y performances, la enseñanza, la escritura académica y la participación en conferencias.



ACuTe Talk Session 4: *City Game Nova Gorica*

Go!Cross

La conurbación de Nova Gorica (Eslovenia) y Gorizia (Italia) es el espacio de aventura para esta aplicación de móvil creada para unir y explorar ambas ciudades transfronterizas a través de acertijos, desafíos y búsqueda de tesoros.

La combinación de juego virtual y exploración real lo convierten en una experiencia única. Go!Cross incita a las y los habitantes de ambas poblaciones a descubrir rincones que pueden pasar desapercibidos en sus recorridos cotidianos.

Herman Paassen

Investigador · Saxion University of Applied Sciences

Info: p.33

Hester van der Ent

Catedrática · Saxion University of Applied Sciences

Info: p.33



Carla Meller

Colaboraciones Internacionales. Academy for Theatre and Digitality

Formada en ciencias políticas y gestión cultural y teatral, Carla Meller ha ocupado diversos puestos en el Residenztheater (Múnich) durante los últimos diez años. Desde 2023 es miembro del equipo de la Academy for Theatre and Digitality, donde aporta su amplia experiencia en gestión cultural para crear redes entre esta organización y el panorama teatral global, al tiempo que promueve proyectos innovadores y vanguardistas.



Marko Bratuš

Director artístico. SNG Nova Gorica

Formado en dramaturgia y dirección de radio, Marko Bratuš trabaja como director de teatro y cine, dramaturgo, músico, asesor de guion y guionista para televisión, cine, radio y teatro. Desde 2016 es director artístico del Teatro Nacional de Eslovenia en Nova Gorica, miembro de la red European Theatre Convention, de cuya junta fue miembro de 2019 a 2023.



Markus Schubert

Tecnólogo y fundador de Nebelflucht

Markus Schubert es un tecnólogo creativo y diseñador de videojuegos en la intersección entre la tecnología y las artes performáticas. Su enfoque artístico se centra en diseñar performances interactivas, formatos participativos e instalaciones inmersivas. Colabora con creadores teatrales, artistas y equipos interdisciplinarios para crear experiencias lúdicas basadas en la tecnología que invitan a la participación activa del público. Es fundador y director ejecutivo de Nebelflucht.

Showcase open lab: *CUBUS and other artifacts*

Fruto del proceso de investigación en torno a las posibilidades de las tecnologías emergentes en un contexto dramático, *Cubus* es una instalación multimedia interactiva, un juguete escénico dirigido a públicos infantiles. Concebido como un portal espaciotemporal, este espectáculo técnico-dramático trata de descubrir si es posible construir un marco dramático que permita al público elegir y moldear lo que ve.



Andrés Beladiez

Director de escena y dramaturgo

Andrés Beladiez incorpora las nuevas tecnologías en narrativas escénicas multidisciplinares, no convencionales y con un alto contenido social y político. Apasionado del *site-specific*, de las instalaciones escénicas interactivas y de formatos no convencionales, ha realizado innumerables residencias artísticas y expuesto su trabajo en una gran diversidad de espacios de todo el mundo.



Panel 1: *Techno-Diversity*

La irrupción de las tecnologías digitales en las artes escénicas ha abierto horizontes inéditos para la creación, pero también plantea desafíos cruciales sobre diversidad, inclusión y representación. Este panel explora cómo las nuevas tecnologías pueden enriquecer la tecnodiversidad, dando voz y espacio a narrativas y prácticas artísticas que tradicionalmente han permanecido en los márgenes. El objetivo es identificar caminos prácticos y éticos para que la revolución digital contribuya efectivamente a una escena artística más plural, democrática y tecnológicamente diversa.



Marta Monfort

Miembro de SAREA (Red Vasca de Teatros)

Licenciada en Ciencias de la Información / Comunicación Audiovisual (Universidad Complutense de Madrid) y Máster Postgrado en Dirección de Cine y Artes Escénicas (Universidad California, Los Ángeles UCLA). Desde 1993 trabaja en el Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz ligada a la cultura. Es responsable artística del Festival Internacional de Teatro de Vitoria, miembro de la Red Española de Teatros, Auditorios, Circuitos y Festivales de titularidad Pública; y forma parte de las comisiones artísticas del proyecto de mediación Circuito Ornitorninco 2025.



© mollemandez



Inés Enciso

Asesora de inclusión y accesibilidad. Centro Dramático Nacional

Creadora y co-directora del Festival *Una mirada diferente* del Centro Dramático Nacional (Premio Plena Inclusión 2015 y Premio Especial de la Unión de actores). Fue responsable del casting y coach de interpretación de la película *Campeones* de Javier Fesser. Forma parte de la Comisión de Inclusión de la Red Española de Teatros Auditorios Circuitos y Festivales de titularidad pública; y una de las creadoras del proyecto “Yo Cuento”, laboratorio teatral que trabaja con niños y niñas con enfermedades neurológicas a través de las AAEE.

Marcos Pereira

Actor, bailarín y regidor

Licenciado por la RESAD de Madrid en Interpretación Gestual, completa su formación con estudios de danza en el Conservatorio Mariemma (RCDPM).

En su trayectoria trata de abarcar y poner sobre las tablas, no solo las técnicas actorales, también la fusión que puede surgir con la danza, la performance, las dramaturgias visuales y la lengua de signos.

Amaia Vicente

Artista e investigadora

Trabaja en la intersección de arte, ciencia, tecnología y sociedad, utilizando la performance como medio para hablar sobre la ficción del cuerpo cibernético que deriva del uso de la tecnología como extensión corporal a través de diversos dispositivos anexados al cuerpo. Su trabajo ha sido expuesto en diversos festivales internacionales, además de en numerosos museos y galerías.

Proyecto **PREMIERE**

El Proyecto *PREMIERE* aspira a modernizar las artes performativas con el desarrollo de herramientas digitales que sirvan de apoyo a lo largo de todo el ciclo de vida de un artefacto artístico, desde el ensayo y la producción hasta su consumo y conservación. Basado en tecnologías de IA, XR y 3D, el proyecto busca realzar tanto los procesos creativos como la accesibilidad y la comprensión de las piezas.



Pablo Palacio

Compositor

Su trabajo, muy ligado a las artes escénicas y de alcance internacional, se centra en las conexiones perceptivas entre imágenes sonoras que emergen en el curso de una composición. A su labor como artista residente y participante en seminarios y conferencias se suma actualmente el diseño de instrumentos virtuales interactivos para personas con discapacidad junto a la Bauhaus-Universität Weimar.

Workshop Creating Scenic Imaginaries with Artificial Intelligence

Creating Scenic Imaginaries with Artificial Intelligence está concebido como un espacio de exploración y producción creativa con herramientas de inteligencia artificial, centrado en la creación de contenidos vinculados a las artes escénicas.



Laura MM

Artista multidisciplinar

Laura MM es una artista multidisciplinar que integra tecnología, arte y diseño. Actualmente, es doctoranda en Arte Contemporáneo, con un enfoque en Inteligencias Artificiales, y docente en la Universidad Euneiz (Vitoria-Gasteiz). Su obra más reciente, la instalación C. *El punto justo del conflicto cognitivo*, explora la interacción entre una inteligencia artificial y el público. En su presentación generó más de 15.000 interacciones.

Panel 2: ***Post-Digital audience***

El público ya no está solo en las butacas, está en todas partes. El escenario ya no es un lugar sagrado y la pantalla ya no es un espacio separado. El público ha mutado: desliza, transmite, reacciona, cocrea. En esta realidad posdigital, el teatro debe romper su propio marco y empezar a escenificar para lo intermedio: reimaginar la presencia, la conexión y el significado más allá del escenario y de la pantalla.



Vero Róza Risnovska

Directora de Proyectos. European Theatre Convention

Vero Róza Risnovska (ella/elle) es gestora de proyectos en la European Theatre Convention (ETC) y creadora teatral. Es fundadora de Pankumenta, un festival y plataforma de arte interdisciplinar de Berlín, y ha mostrado sus trabajos en diversos festivales e instituciones europeos, como Ars Electronica, donde recibió una Mención de Honor en la categoría Campus Award. Ha trabajado y colaborado de forma internacional con varios colectivos artísticos y teatrales.



Pepe Zapata

Experto en públicos culturales

Pepe Zapata es director de Relaciones Corporativas del Grupo Focus y Comisario del Congreso Internacional de Espectadores de Teatro.

Además de haber ocupado puestos de dirección de en diversas instituciones culturales, es profesor asociado de la Universidad de Barcelona, conferenciante y docente habitual en el ámbito de la cultura, la comunicación y el marketing cultural.



Christy Romer

Responsable de comunicación. European Theatre Convention

Christy Romer es director de comunicación de la European Theatre Convention, la mayor red de teatros públicos de Europa. En este puesto, coordina la estrategia de comunicación y las campañas de prensa de la red en todo el continente, con especial atención a proyectos relacionados con la diversidad, la sostenibilidad y el desarrollo digital. Como periodista cultural, ha escrito para publicaciones nacionales en el Reino Unido, España y Estados Unidos.

Experimenting with performances and installations

WUNDERLAND

MEDIATEKA BBK

Una película de realidad virtual de Kurdwin Ayub

Wunderland es una película experimental de realidad virtual en 360° que narra la vida cotidiana, no siempre pacífica, de una joven familia. Con gafas de realidad virtual y auriculares de sonido 3D, el público puede vivir como “mamá” (Maresi Riegner) y “papá” (Valentin Postlmayr) cuidan de su criatura desde la perspectiva de esta.

© Alessio Maximilian Schröder



Teatro Nacional de Craiova

La instalación de realidad virtual *Reconstituirea* es un componente transmedia de la producción teatral dirigida por Catinca Drăgănescu, con escenografía de Ciprian Făcăeru, producida por el Teatro Nacional de Craiova “Marin Sorescu”.

La producción teatral original recicla tecnologías antiguas —televisores CRT, cámaras VHS— con otras emergentes —realidad virtual y aumentada— para crear una estructura narrativa en la que el elemento multimedia no es solo una capa del diseño, sino un agente dramático. En línea con este enfoque híbrido, la instalación de realidad virtual se convierte en un espacio dinámico que atrae la participación del público mediante una experiencia ludificada, interactiva e inmersiva, guiada por bucles narrativos atemporales desarrollados en un contexto teatral.



Held in Human II: Rose in Your Brain

SALA BASTIDA

Liis Vares y Taavet Jansen, autores de *Held in Human II: Rose in Your Brain*, comparten el proceso de creación de esta performance que combina la lectura física con una coreografía de pensamientos que se pueden experimentar dentro del propio cuerpo usando gafas de realidad mixta.



© Taavet Jansen

Prosessen Mot Menneska

SALA BASTIDA

Anders Hasmo, dramaturgo, y Peer Arne Perez Øian, director de escena de Det Norske Teatret, presentan *Prosessen Mot Menneska* (*El proceso contra los humanos*), una innovadora obra que recrea un futuro cercano en el que la IA ha tomado el control de mundo, ofreciendo a la humanidad la salvación en forma de existencia en un paraíso digital ubicado en la nube.



Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology from Bilbao

SALA BASTIDA

La creación es siempre una aventura que abre caminos inexistentes, nuevas herramientas, nuevos equipos y un complejo sistema de posibilidades a las que nos debemos enfrentar para aprovechar la incertidumbre. En esta presentación, Jaime de los Ríos nos invita a entender y dialogar sobre la combinación de técnica y estética y danza en el openLab que durante más de dos años se ha trabajado en Azkuna Zentroa. Un camino de pruebas, experimentación y sobre todo pasión que combina las últimas posibilidades visuales como los hologramas, los láseres y algoritmos cuánticos con un proyecto a gran escala de bailarines, coreógrafos y artistas new media.



Jaime de los Ríos

Artista, comisario

Artista, comisario y director técnico de la New Art Foundation, experto en la hibridación entre arte ciencia y tecnología. Como comisario ha accionado proyectos como *Plastic Planet* en colaboración con Ars EElectronica y *Open Codes* en colaboración con el ZKM - Centro de Arte y Medios Tecnológicos de Karlsruhe en Azkuna Zentroa, *Hypeconnectadxs* en Tabakalera (Donostia) o *Hiperobjetos* en el Círculo de Bellas Artes de Madrid. Como artista centra su estudio en la biología de los movimientos migratorios, flujos de datos, Big Data e Inteligencias Colectivas.

JUEVES

15.05

18:00

SALA BASTIDA

Claudix Vanesix. **Conferencia-performance**

Claudix Vanesix es unx galardonadx artista de performance, Realidades Extendidas e Inteligencia Artificial. Sus obras desafían la narrativa de la inevitabilidad tecnológica al mezclar nuevas tecnologías con tradiciones ancestrales.

El trabajo de Claudix, como su performance de Nuevos Medios *NFTs: Tokens No Fornicables* o su primer film VR, *Permiso para Bailar (Denegado)*, ha recorrido galerías y festivales de todo el mundo.

© Celine Yasemin



Claudix Vanesix

Artista

Obra performativa en movimiento: **LĀTTICE. Ziomara Hormaetxe**

Producción de Azkuna Zentroa en el marco del proyecto ACuTe

La coreógrafa vasca Ziomara Hormaetxe presenta *LĀTTICE*, una obra performativa en movimiento producida por Azkuna Zentroa en el marco del proyecto europeo *ACuTe. Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology*, del que el Centro es partner estratégico, con el apoyo de *Creative Europe. Comisión Europea*.

LĀTTICE se basa en los principios de la física cuántica para traspasar la realidad convencional.



En un diálogo constante entre cuerpo y tecnología, esta pieza explora la gravedad como fuerza omnipresente que atraviesa el cuerpo en múltiples capas: desde lo físico hasta lo cuántico, configurando las maneras en que experimentamos el espacio y el movimiento.

La obra propone un viaje a través de espacios virtuales, multiversos, donde cada capa de la realidad abre nuevas posibilidades de existencia y conexión, expandiendo las maneras en que las narrativas contemporáneas de colaboración transforman nuestra realidad.

EUSKARA

ACuTe

Art and Technology Professional Network Symposium

Azkuna Zentroa – Alhóndiga Bilbao

PERIPHERIES OF PERFORMING ARTS & NEW TECHNOLOGIES 2025

Azkuna Zentroak *Peripheries of Performing Arts & New Technologies* sinposioa antolatu du, teknologien bidez arte eszenikoen ekoizpenean berrikuntza lantzeko ACuTe. *Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology* Europako proiektuaren esparruan.

Erreferentziako 14 antzoki, kultura-zentro, unibertsitate eta arte sortzaileen erakunde daude Europako partzuergo horretan, besteak beste, Azkuna Zentroa. 2022az geroztik, forma berriak ikertzen eta testatzen dituzte, agertokian istorioak kontatzeko eta ekoizteko moduan teknologia digitalak txertatzeko, entzuleek eragin-truke desberdina izan dezaten. Diziplinarteko ikuspegiarekin eta baterako sorkuntzako metodologiekin, “proba kulturalen banku” bat sortzen ari dira, prototipo ukigarri eta berritzaileekin, dramaturgiaren, diseinu eszenikoaren eta publikoaren parte-hartzearen esparruan.

Proiektu horren zernolakoak erakutsiko dira praktika artistikoen sektore profesionalari zuzendutako *Peripheries of Performing Arts & New Technologies* sinposioan. Topagune horretan, hainbat kulturatako artista, antzerkigile, teknologo eta pentsalari hizketan arituko dira sorkuntza eszeniko garaikideaz eta sortzen ari diren teknologiez, ikuspegi askotariko eta tekno desberdinetatik. Sinposioan, prozesu horiek guztiak dantza, antzerki eta ekintza performatiboarekin hibridatuko dira.

Programaren barruan, ekoizpen eszeniko esperimentalak eta publikoari zabalik egongo diren instalazio artistikoak aurkeztuko dira. Horien artean *LÁTTICE* nabarmentzen da, Ziomara Hormaetxeren dantza performatiboko pieza, Azkuna Zentroak ekoitzia proiektu europar honen esparruan, eta fisika kuantikoaren printzipioetan oinarritua.

PROGRAMA

MAIATZAREN 13A, ASTEARTEA

15:30 - 19:30

Design thinking workshop. Saxion University of Applied Sciences

- **Herman Paassen.** Ikertzailea. Saxion University of Applied Sciences
- **Hester van der Ent.** Katedratikoa. Saxion University of Applied Sciences

→ BASTIDA ARETOA (Edukiera mugatua)

MAIATZAREN 14A, ASTEAZKENA

9:15

Akreditazioak → BASTIDA ARETOA

9:45

Inaugurazio-hitzaia: *Visions of the performing arts of the future*

- **Gonzalo Olabarria.** Bilboko Udaleko Kultura eta Gobernantza Zinegotzia
- **Christl Baur.** Ars Electronica jaialdiaren zuzendaria

→ BASTIDA ARETOA

10:30

ACuTe Talk Session 4: *City Game Nova Gorica*

- **Carla Meller.** Nazioarteko Lankidetzak. Academy for Theatre and Digitality (moderatzailea)
- **Marko Bratuš.** Arte zuzendaria. SNG Nova Gorica
- **Markus Schubert.** Teknologoa eta Nebelflucht-en sortzailea

• **Herman Paassen.** Ikertzailea. Saxion University of Applied Sciences

• **Hester van der Ent.** Katedratikoa. Saxion University of Applied Sciences

→ BASTIDA ARETOA

11:30 **Kaferako atsedena**

12:00

Showcase open lab: *CUBUS and other artifacts*

• **Andrés Beladiez.** Eszena-zuzendaria

→ IPARRAGUIRRE ARETOA (Edukiera mugatua)

15:00 **ACuTe PARTNERRAK BAKARRIK**

Bisita gidatua Arriaga Antzokian ekoizpen taldearekin

→ ARRIAGA ANTZOKIA

16:00 **ACuTe PARTNERRAK BAKARRIK**

Bisita gidatua in situ: *Refik Anadol* erakusketan Lekha Hileman komisarioarekin

→ GUGGENHEIM BILBAO MUSEOA

17:30

Panel 1: *Techno-Diversity*

- **Marta Monfort.** SAREA-ko kidea
 - **Marcos Pereira.** Artista multidisziplinarra (online)
 - **Amaia Vicente.** Artista eta ikertzailea
 - **Inés Enciso.** Inklusio eta irisgarritasun aholkularia. Centro Dramático Nacional
- BASTIDA ARETOA

20:00 **Performance bertikala: *Atxine. Janire Etxabe***

→ KULTUREN ATARIA

MAIATZAREN 15A, OSTEGUNA

9:15 **ACuTe PARTNERRAK BAKARRIK**

ACuTe Consortium Meeting

→ BASTIDA ARETOA

10:15 **ACuTe PARTNERRAK BAKARRIK**

Aurkezpena: *PREMIERE project*

- **Pablo Palacio.** Konpositorea eta Instituto Stocos-en sortzailea (online)

→ BASTIDA ARETOA

11:30 **ACuTe PARTNERRAK BAKARRIK**

Workshop: *Creating Scenic Imaginaries with Artificial Intelligence*

- **Laura MM.**
Artista multidisziplinarra
- IPARRAGUIRRE ARETOA

15:30

Panel 2: *Post-Digital audience*

- **Vero Róza Risnovska.** Proiektuen zuzendaria. European Theatre Convention
- **Pepe Zapata.** Publiko kulturaletan aditua
- **Christy Romer.** Komunikazio arduraduna. European Theatre Convention

→ BASTIDA ARETOA

16:30

Experimenting with performances and installations

- **WUNDERLAND.** Aurkezpena eta esperimentazioa: arte-zuzendaria
- MEDIATEKA BBK
- **Reconstituirea.** Augmented Space Agency-ko Ikerketa Digitaleko arduraduna den Ciprian Făcăeruk eta aktore/performerra

eta Teatrul Național Marin Sorescu Craiova-n project manager-a den George Albert Costeak aurkeztua

→ FERNÁNDEZ DEL CAMPO ARETOA

- **Held in Human II: Rose in Your Brain.** Onlineko aurkezpena

→ BASTIDA ARETOA

- **Prosesen Mot Menneska.**
Det Norske Teatret-en Anders Hasmo antzerkigileak eta Peer Arne Perez Øian eszenazuzendariak aurkeztua → BASTIDA ARETOA

- **Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology from Bilbao.** Aurkezpena: Jaime de los Ríos, new media artista

→ BASTIDA ARETOA

18:00

Hitzaldi-performancea:

- **Claudix Vanesix.** Artista
- BASTIDA ARETOA

19:00

Mugimenduko lan performatiboa: *LÁTTICE.* Ziomara Hormaetxe.

Estreinaldia. Azkuna Zentroaren ekoizpena ACuTe proiektuaren esparruan

→ AUDITORIOA

20:00

Performance bertikala: *Atxine.* Janire Etxabe

→ KULTUREN ATARIA

• Ekitaldi guztiak ingelesez izango dira.

• Bastida Aretoko ekitaldi guztiek aldibereko interpretazioa izango dute euskarara eta gaztelaniara.

Design thinking workshop. Saxion University of Applied Sciences

Design Thinking teknikei buruzko tailerra

Tailer honetan, parte-hartzaileek aukera izango dute ACuTe proiektuan garatutako Design Thinking tekniken artean gehien erabiltzen diren tresnetako batzuk aplikatzeko.

Talde gidatuetan lan egingo da, planteamendu honetatik abiatuta:
Antzerkiko eszenatokien diseinuari aplikatutako teknologia berrietan, publikoaren parte-hartzean edo dramaturgia berrietan oinarrituta, zer kontzeptuk bultzatzen dezake Z Belaunaldia antzerki-emanaldi batera joatera?



Herman Paassen

**Ikertzailea · Saxion University
of Applied Sciences**

Herman bitarteko interaktiboetako irakasle titularra da Enschedeko (Herbehereak) Zientzia Aplikatuen Saxion Unibertsitatean. Groningeneko Minerva Arte Akademian graduatu, eta diseinu grafikoan, ilustrazioan eta ordenagailu bidezko animazioan espezializatu zen. Hasieran, 3D diseinatzaile eta animatzaile gisa lan egin zuen zinemako eta telebistako ekoizpenetarako, eta esperientzia handia du bitarteko interaktiboetan, interakzio eta erabiltzailearen interfaze grafikoko diseinatzaile gisa.



Hester van der Ent

**Katedratikoa · Saxion University
of Applied Sciences**

Hester van der Ent Saxion University of Applied Sciences-eko “Creative Media and Game Technologies” ikastaroaren irakaslea da, baita unibertsitate horretako XR laborategiko ikertzailea. Hainbat arlotan aditua da, besteak beste, diseinu-pentsamendua, kontsumitzailearen portaera eta erabiltzailearen esperientzia. Saxionen baitan, ACuTe-n parte hartzeko proiektuaren buru aritzeaz gain, ACuTe Design Thinking Toolkit eta horri lotutako workshop-en diseinatzailekidea ere bada.

Inaugurazio-hitzaldia: *Visions of the performing arts of the future*

Arte eszenikoak inflexio-puntu batean daude, teknologia berriek kezka eta, aldi berean, aukerak sortzen baitituzte publiko berriengana iristeko. Kontua ez da antzerkia, dantza edo opera ordezkatzea, baizik eta aztertzea nola sendotu berrikuntzaren bidez gizartearekiko lotura.

Arte bizia den aldetik, orainaren zentzua, gorputza eta narratiba funtsezkoak dira eta hala izango dira etorkizunean ere. Inaugurazioko hitzaldi honetan, bere izaera iragankorra, presentziala eta humanoa lantzeaz gain, teknologiak sorkuntza-prozesuan eta esperientzia eszenikoan duen eragina jorratuko da.

© vog.photo_portrait



Christl Baur

Ars Electronica jaialdiaren zuzendaria

Christl Baur Ars Electronica jaialdiko zuzendaria da. Artearen eta zientziaren arteko konbergentzian espezializatuta dagoen diziplinarako ikertzaile gisa zuzentzen du. Baur-en esperientziak hainbat diziplina hartzen ditu barne, hala nola bideo-arte, new media teknologiak, arte konputazionala, bioteknologia eta arte interaktiboa. Erakusketen eta performanceen komisariotzan, irakaskuntzan, idazketa akademikoan eta parte hartutako hitzaldietan hartzen du forma.



ACuTe Talk Session 4: ***City Game Nova Gorica***

Go!Cross

Nova Goricak (Eslovenia) eta Goriziak (Italia) osatzen duten konurbazioa da mugikorreko aplikazio honetako abenturaren espazioa. Bi mugaz gaindiko hiriak batzeko eta esploratzeko sortu da, asmakizunen, erronken eta altxorren bilaketaren bidez.

Joko birtuala eta benetako esplorazioa uztartzen dituen ez, esperientzia paregabea da. Go!Cross-ek bi herrietako biztanleak bultzatzen ditu beren eguneroko ibilbideetan oharkabea pasa daitezkeen txokoak aurkitzera.

Herman Paassen

Ikertzailea · Saxion University of Applied Sciences

Info: 57 orr.

Hester van der Ent

Katedratikoa · Saxion University of Applied Sciences

Info: 57 orr.



Carla Meller

Nazioarteko Lankidetzak. Academy for Theatre and Digitality

Zientzia politikoetan eta kultura- zein antzerki-kudeaketan trebatua, Carla Meller hainbat lanpostuetan aritu da Municheko Residenztheater-en hamar urtez. 2023an Academy for Theatre and Digitality erakundeko kide bilakatu zen. Bertan, kultura-kudeaketan daukan eskarmentu zabala erabiliz, erakundearen eta antzerkiaren panorama globalaren arteko sareak sortzen ditu, egitasmo berritzaile eta puntu-puntuakoak sustatzearekin batera.



Marko Bratuš

Arte zuzendaria. SNG Nova Gorica

Dramaturgian eta irriti zuzendaritzan trebatua, Marko Bratuš antzerki eta zinema zuzendari, antzerkigile, musikari, gidoi aholkulari eta telebistarako, zinerako, irratirako eta antzerkirako gidoilari lanetan aritzen da. Nova Gorican kokatutako Esloveniako Antzoki Nazionalaren zuzendari artistikoa da 2016az geroztik. Theatre Convention sareko kidea da antzokia, eta Bratuš 2019tik 2023ra izan zen haren batzordeko kide.



Markus Schubert

Teknologoa eta Nebelflucht-en sortzailea

Markus Schubert teknologia eta arte performatiboen arteko elkar-gunean aritzen den sormenezko teknologoa eta bideo-joko diseinatzailea da. Haren ikuspuntu artistikoa hainbat jardueretan ardazten da, besteak beste, performance interaktiboen, formatu partizipatiboen eta instalazio inmersiboen diseinuan. Hainbat antzerkigile, artista eta diziplinarteko talderekin elkarlanean aritzen da esperientzia jolastiak sortzeko. Teknologia oinarri hartuta, esperientzia hauek ikusleen parte-hartze aktiboa bultzatzen dute. Schubert Nebelflucht-en sortzaile eta zuzendari exekutiboa da.

Showcase open lab: *CUBUS and other artifacts*

Cubus testuinguru dramatikoan sortzen ari diren teknologien aukerei buruzko ikerketaren emaitza da, multimedia-instalazio interaktibo bat, haurrentzako jostailu eszeniko bat. Espazio-denborazko atari gisa asmatutako ikuskizun tekniko-dramatiko honek jakin nahi du ea posiblea den esparru dramatiko bat eraikitzea, ikusleek ikusten dutena aukeratu eta moldatu ahal izan dezaten.



Andrés Beladiez

Eszena-zuzendaria eta antzerkigilea

Andrés Beladiezek teknologia berriak txertatzen ditu eduki sozial eta politiko handia duten diziplina anitzeko narratiba eszeniko ez-konbentzionaletan. *Site-specific*, instalazio eszeniko interaktibo eta formatu ez-konbentzionalen zale amorratua da. Ezin konta ahala egonaldi artistiko egin ditu, eta espazio ugarian erakutsi du bere lana mundu osoan.



Panel 1: *Techno-Diversity*

Teknologia digitalak arte eszenikoetan sartzean, aukera berriak azaldu dira sorkuntzarako, baita erronka erabakigarriak ere, dibertsitate, inklusio eta errepresentazioari dagokienez. Panel honek aztertzen du nola aberastu dezaketen teknologia berriek teknodibertsitatea, tradizioz bazterretan egon diren narratiba eta praktika artistikoei ahotsoa eta espazioa emanaz. Helburua da bide praktikoak eta etikoak identifikatzea, iraultza digitala lagungarria izan dadin benetan eszena artistiko pluralago, demokratikoago eta teknologikoki askotarikoago bat lortzeko.



Marta Monfort

SAREA-ko kidea

Informazio Zientzietan/Ikus-entzunezko Komunikazioan lizentziaduna da (Madrilgo Unibertsitate Konplutentsean) eta Zinema Zuzendaritzako eta Arte Eszenikoetako Graduondoko Masterra du egina (Kaliforniako Unibertsitatean, Los Angeles UCLA). 1993tik, Gasteizko Udalean lan egiten du kulturari lotuta. Gasteizko Nazioarteko Antzerki Jaialdiko arduradun artistikoa da. Titulartasun Publikoko Antzoki, Auditorio, Zirkuitu eta Jaialdien Espainiako Sareko kidea da, eta Circuito Ornitorrinco 2025 bitartekaritza-proiektuko batzorde artistikoetako kidea ere bai.



© molernandez



Inés Enciso

Inklusio eta irisgarritasun aholkularia. Centro Dramático Nacional

Zentro Dramatiko Nazionalaren *Una mirada diferente* Zinemaldiko sortzailea eta zuzendarikidea (2015eko Inklusio Osoaren Saria eta Aktoreen Batasunaren Sari Berezia). Javier Fesserren *Campeones* filmaren casting eta interpretazio-coaching-aren arduraduna. Titulartasun Publikoko Antzoki, Auditorium, Zirkuitu eta Jaialdien Espainiako Sareko Inklusio Batzordeko kide da. AAEEen bidez gaixotasun neurologikoak dituzten haurrekin lan egiten duen “Yo Cuento” antzerki-laboregiaren sortzaileetako bat da.

Marcos Pereira

Aktorea, dantzaria eta errejidorea

Keinu Interpretazioan lizentziaduna da Madrilgo RESADen, eta Mariemma Kontserbatorioan (RCDPM) dantza-ikasketak egiten osatu zuen prestakuntza.

Antzeppen-teknikak bildu eta oholtzaratzeaz gain, dantza, performance, antzerkigintza bisual eta zeinu-hizkuntzarekin sor daitekeen fusioa ere jaso nahi du bere ibilbidean.

Amaia Vicente

Artista eta ikertzailea

Artea, zientzia, teknologia eta gizartea elkartzen diren lekua lantzen du, eta performanceaz baliatzen da cyborg gorputzaren fikzioaz hitz egiteko, teknologia gorputzaren luzapen gisa erabiltzean hainbat gailu eranstean baitzaizkio gorputzari. Bere lana nazioarteko hainbat jaialditan eta museo eta galeria askotan egon da ikusgai.

PREMIERE proiektua

PREMIERE proiektuak arte performatiboak modernizatu nahi ditu, tresna digitalak garatuz. Horiek lagungarriak izango dira artefaktu artistikoaren bizi-ziklo osoan, entsegu eta ekoizpenetik hasi eta kontsumitu eta kontserbatu arte. AA, XR eta 3D teknologietan oinarrituta, proiektuak sormen-prozesuak, irisgarritasuna eta piezen ulermena nabarmendu nahi ditu.



Pablo Palacio

Konpositorea

Bere lanak lotura estua du arte eszenikoekin eta nazioarteko irismena duten arteekin, eta konposizio batean sortzen diren soinu-irudien arteko pertzepzio-loturak ditu ardatz. Artista egoiliarra izan eta mintegi eta hitzaldietan parte hartzeaz gain, gaur egun tresna birtual interaktiboak diseinatzen ditu desgaitasuna duten pertsonentzat, Bauhaus-Universität Weimar-ekin batera.

Creating Scenic Imaginaries with Artificial Intelligence workshop-a

Creating Scenic Imaginaries with Artificial Intelligence workshop-a adimen artifizialeko tresnen bidezko esplorazio eta ekoizpen sortzailerako espazio gisa sortuta dago, eta arte eszenikoei lotutako edukien sorkuntza du ardatz.



Laura MM

Artista multidisziplinarra

Laura MM diziplina anitzeko artistak teknologia, artea eta diseinua uztartzen ditu. Gaur egun, Arte Garaikidean da doktoregaia, adimen artifizialen ikuspegiarekin. Horrez gain, irakaslea da Euneiz Unibertsitatean (Gasteiz). Bere lanik berriena C. *El punto justo del conflicto cognitivo* instalazioa da, eta adimen artifizial baten eta publikoaren arteko interakzioa aztertzen du. Aurkezpenean 15.000 interakzio baino gehiago izan zituen.

Panel 2: ***Post-Digital audience***

Orain publikoa ez dago bakarrik besaulkietan, leku guztietan dago. Agertokia jada ez da leku sakratu bat, eta pantaila jada ez da espazio bereizi bat. Publikoa aldatu egin da: irristatu, transmititu, erreakzionatu, batera sortzen du. Errealitate postdigital honetan, antzerkiak bere esparrua hautsi, eta eszenaratzen hasi behar du tartean dagoen horretarako: presentzia, konexioa eta esanahia irudikatu eszenatokitik eta pantailatik harago.



Vero Róza Risnovska

Proiektuen zuzendaria. European Theatre Convention

Vero Róza Risnovska antzerkigilea eta European Theatre Convention-eko (ETC) proiektu kudeatzailea da. Berlingo diziplina arteko Pankumenta jaialdi eta plataformaren sortzailea da, eta hainbat Europako jaialdi zein erakundeetan erakutsi ditu bere lanak, besteak beste, Ars Electronica, zeinean Ohorezko Aipamena jaso baitzuen Campus Award kategorian. Herrialde anitzeko hainbat arte- eta antzerki-kolektiboekin elkarlanean aritua da.



Pepe Zapata

Publiko kulturaletan aditua

Pepe Zapata Focus Taldeko Harreman Korporatiboen zuzendaria eta Antzerki Ikusleen Nazioarteko Kongresuko komisarioa da.

Hainbat kultura-instituziotako zuzendaritza-postuetan egoteaz gain, Bartzelonako Unibertsitateko irakasle elkartua, eta irakasle eta ohiko hizlaria da kulturaren, komunikazioaren eta marketin kulturalaren arloan.



Christy Romer

Komunikazio arduraduna. European Theatre Convention

Christy Romer Europako antzoki publikoen sarerik handiena den European Theatre Convention-eko komunikazio-zuzendaria da. Postu horretan, sarearen komunikazio-estrategia eta prentsa-kanpainak koordinatzen ditu kontinente osoan, eta arreta berezia jartzen die dibertsitate, jasangarritasun eta garapen digitalarekin lotura duten proiektuei. Kazetari kultural gisa, Erresuma Batuko, Espainiako eta Estatu Batuetako argitalpen nazionaletarako idatzi du.

Experimenting with performances and installations

WUNDERLAND

MEDIATEKA BBK

Kurdwin Ayub-en errealitate birtualeko film bat

Wunderland 360°-ko errealitate birtualeko film esperimental bat da, eta familia gazte baten eguneroko bizitza kontatzen du, beti baketsua ez dena. Errealitate birtualeko betaurrekoekin eta 3D soinuko entzungailuekin, publikoak bizi ahal izango du nola zaintzen duten beren haurra “amak” (Maresi Riegner) eta “aitak” (Valentin Postlmayr), haurraren ikuspegitik.

© Alessio Maximilian Schröder



Craiovako Antzoki Nazionala

Catinca Drăgănescu-k zuzendutako antzerki-ekoizpenaren transmedia osagaia da *Reconstituirea* errealitate birtualeko instalazioa, “Marin Sorescu” Craiovako Antzoki Nazionalak ekoitzia, Ciprian Făcăeru-ren eszenografiarekin.

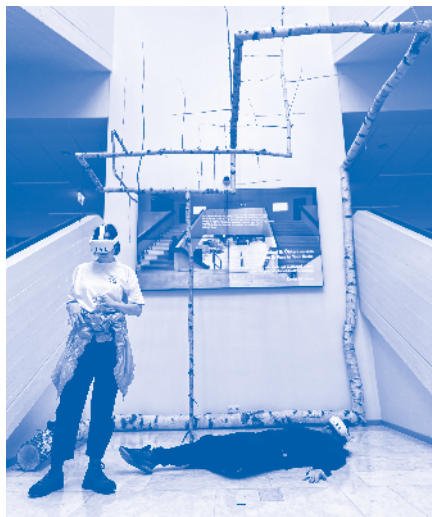
Jatorrizko antzerki-ekoizpenak teknologia zaharrak birziklatu ditu — CRT telebistak, VHS kamerak—, jaiotzen ari diren beste batzuekin —errealitate birtuala eta areagotua— egitura narratibo bat sortzeko, zeinetan multimedia elementua, diseinuaren geruza ez ezik, dramaturgia eragilea ere baden. Ikuspuntu hibrido horren ildoan, errealitate birtualeko instalazioa espazio dinamikoa bihurtzen da, ikusleen parte-hartzea erakartzen duena, jolaserako esperientzia interaktiboan murgilduz, antzerki-giroan garatutako denboraz kanpoko begizta narratiboek gidatuta.



Held in Human II: Rose in Your Brain

BASTIDA ARETOA

Liis Vares-ek eta Taavet Jansen-ek, *Held in Human II: Rose in Your Brain* lanaren egileek, performance hau sortzeko prozesua partekatzen dute, irakurketa fisikoa eta errealitate mistoko betaurrekoak erabiliz gorputzean bertan esperimentatu daitezkeen pentsamenduen koreografia bat konbinatzen dituen.



© Taavet Jansen

Prosesen Mot Menneska

BASTIDA ARETOA

Anders Hasmo antzerkigileak eta Det Norske Teatret-eko eszenazuzendari Peer Arne Perez Øian-ek *Prosesen Mot Menneska* (*Gizakien aurkako prozesua*) aurkeztuko dute. Lan berritzaile honek birsortzen duen etorkizun hurbilean, AAK munduaren kontrola hartu du, eta hodeian kokatutako paradisu digital batean bizitzea eskaintzen dio gizateriari salbazio gisa. Gizakien aurkako epaiketak antzezpen interaktiboaren forma hartzen du, publikoa aktoreekin batera esertzen baita aulkian, eta aukera baitu galderak egiteko eta bere burua defendatzeko.



Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology from Bilbao

BASTIDA ARETOA

Sorkuntza beti da existitzen ez diren bideak zabaltzen dituen abentura bat, tresna berriak, ekipo berriak eta ziurgabetasuna aprobetxatzeko aurre egin beharreko aukeren sistema konplexu bat. Aurkezpen honetan, Jaime de los Ríosek gonbit egiten digu teknika, estetika eta dantza uztartzeari buruz hitz egitera eta ulertzera, bi urtez baino gehiagoz landu baita Azkuna Zentroko openLaben. Proben, esperimentazioaren eta, batez ere, grinen bide bat da, eta azken aukera bisualak konbinatzen ditu, hala nola hologramak, laserrak eta algoritmo kuantikoak, eta dantzarien, koreografoen eta new media artisten eskala handiko proiektu bat.



Jaime de los Ríos

Artista, komisarioa

Artista, komisarioa eta New Art Foundation-eko zuzendari teknikoa da, arte, zientzia eta teknologiaren arteko hibridazioan aditua. Komisario gisa, proiektu hauek abiarazi ditu: *Plastic Planet*, Ars ELelectronica-rekin eta Open Codes, ZKM - Karlsruhe-ko Arte eta Baliabide Teknologikoen Zentroarekin lankidetzan, Azkuna Zentroan; *Hypeconnectadxs*, Tabakaleran (Donostia); eta *Hiperobjetos* Madrilgo Arte Ederren Zirkuluan. Artista gisa, migrazio-mugimenduen biologia, datu-fluxuak, Big Data eta adimen kolektiboak dira bere azterketen ardatza.

Claudix Vanesix. Hitzaldi-performancea

Claudix Vanesix artista sarituak performancea, errealitate hedatuak eta adimen artifiziala lantzen ditu. Bere lanek aurre egiten diote saihestezintasun teknologikoaren narratibari, teknologia berriak antzinako tradizioekin nahasten baitituzte.

Claudixen lana mundu osoko galeria eta jaialdietan izan da ikusgai, besteak beste, Nuevos Medios-en *NFTs: Tokens No Fornicables* performancea eta bere lehen VR filma, *Permiso para Bailar (Denegado)*.

© Celine Yasemin



Claudix Vanesix

Artista

Mugimenduko lan performatiboa: **LĀTTICE. Ziomara Hormaetxe**

Estreinaldia. Azkuna Zentroaren ekoizpena ACuTe proiektuaren esparruan

Ziomara Hormaetxe euskal koreografoak *LĀTTICE* mugimenduko lan performatiboa aurkeztuko du. Azkuna Zentroak ekoitzi du, Europako ACuTe. *Culture Testbeds for Performing Arts and New Technology* proiektuaren esparruan, zentroa horren partner estrategikoa delako, *Europako Batzordearen Creative Europe*-ren laguntzarekin.

LĀTTICE fisika kuantikoaren printzipioetan oinarritzen da, errealitate konbentzionala gainditzeko.



Gorputzaren eta teknologiaren arteko etengabe hizketan, pieza honek grabitatea esploratzen du, gorputza geruza askotan zeharkatzen duen nonahiko indar gisa: fisikotik kuantikora, espazioa eta mugimendua esperimentatzeko moduak konfiguratzuz.

Lanak bidaia bat proposatzen du espazio birtualetan, multibertsoetan, non errealitatearen geruza bakoitzak existentziarako eta konexiorako aukera berriak irekitzen dituen, gaur egungo narraitibek gure errealitatea eraldatzeko dituzten moduak zabalduz.



Bilbao

LC BI 00591-2025

gizartea eta kultura garaikidea
sociedad y cultura contemporánea
society and contemporary culture

azkunazentroa.eus

AZKUNA
ZENTROA
ALHÓNDIGA
BILBAO