



Diogenes Garten

un spectacle virtuel en direct

un projecte de cia sargantana

presentació

Diogenes Garten és una experiència immersiva de realitat virtual (VR) que explora el concepte d'Europa a través de mites i textos que defineixen la seva identitat. És la peça final d'una trilogia amb temàtica migratòria, centrada en la idea de la "terra promesa". Probablement és la primera producció de VR amb intèrprets en viu a Catalunya, oferint una experiència innovadora i interactiva on el públic participa activament en la narrativa.



sinopsi

El protagonista, Diògenes, es troba en un jardí misteriós, desorientat i sense memòria de qui és. Tan sols recorda una profecia. A través del viatge per aquest jardí virtual, creat a partir dels fragments dels seus records, busca recuperar la seva identitat amb l'ajuda del públic. Aquest viatge és també un recorregut per la història d'Europa, reflectida en el paisatge de la memòria del protagonista. Els espectadors es converteixen en guies i participants actius en aquesta recerca de la veritat.



concepte artístic

ideació

El projecte utilitza estructures dramàtiques pròpies de les arts escèniques, fusionades amb els conceptes de la "critical techno-dramaturgy". Els espectadors són guiats per intèrprets en directe, tant en el món físic com en el virtual, oferint una narrativa on el públic participa activament en la història. A mesura que la història avança, Diògenes i l'entorn virtual muten, traslladant els espectadors a diferents universos que han conformat la seva personalitat.

interacció amb el públic

Els espectadors viuen la història des de dins, interactuant amb els elements del món virtual i amb els intèrprets. Aquesta participació és essencial per al desenvolupament de la trama, ja que el públic no només escull la seva pròpia perspectiva, sinó que és convidat a participar i pot influir en la narrativa aportant noves dimensions a l'experiència.

escenes VR

Escena 1_Entrada al Jardí de Diògenes

Els espectadors entren en el món virtual i són introduïts en l'atmosfera del jardí. Aquí coneixen Diògenes, qui els convida a acompanyar-lo en un viatge per recuperar la seva identitat.



Escena 2_Vaig ser Hamlet

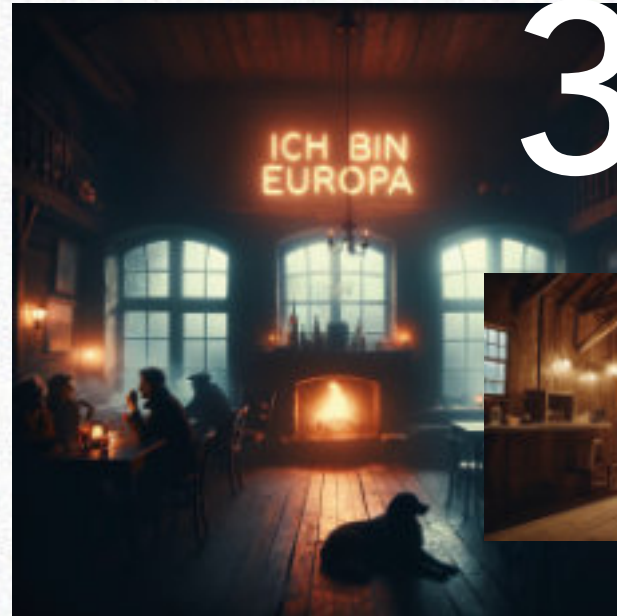
Diògenes comença a recordar fragments del seu passat gràcies a la interacció del públic amb elements del món virtual, com les ràdios. Aquesta escena simbolitza la connexió amb el poder en la cultura europea del segle XX, representada pel personatge de Hamlet.



escenes VR

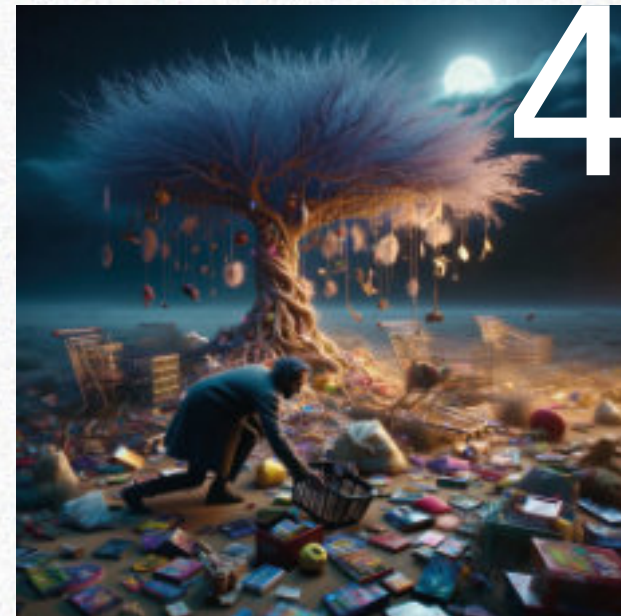
Escena 3_Era un gos vell i conegut

En un cafè enmig del no-res, els espectadors es troben ballant fins que la por els envaeix. La televisió emergeix com a salvació davant la por. Aquesta escena simbolitza parla del concepte "poble" en contraposició amb el poder a mitjans segle XX, centrant-se amb l'americanització de la cultura.



Escena 4_El jardí del consumisme

Aquesta escena explora la idea del consumisme a través d'un jardí ple d'objectes, on el protagonista i els espectadors reflexionen sobre l'impacte del materialisme en la vida moderna.



escenes VR

Escena 5_El cementiri d'elefants

Diògenes arriba a un desert, ple d'escultures de les èpoques passades d'Europa, on es troben les restes d'una civilització en crisi. Aquesta escena serveix per parlar del pes de l'herència europea present en tot moment al nostre voltant.



Escena 6_On es pon el sol

Al final del desert, els espectadors i Diògenes arriben a una platja on contemplen la posta de sol. Els rajos del sol revelen els horrors del passat, reflectint els moments més foscos de la història europea.



Escena 7_L'arbre centenari

La recerca culmina en un arbre monumental que representa l'origen de la idea d'Europa. Aquí, Diògenes i els espectadors retroben els conceptes que defineixen històricament Europa i es preparen per tornar als orígens.



concepte d'escenografia i món virtual

El món virtual es situa en un disc creat per paisatges i trinxeres, amb un recorregut en forma d'infinit que es revela al final. Aquest espai simbolitza l'etern retorn i el camí cíclic de la recerca de la veritat. Els espectadors es mouen per aquest espai mitjançant controls VR, limitant el seu moviment físic per facilitar l'experiència immersiva.

3_Era un gos vell i conegut

2_Vaig ser Hamlet

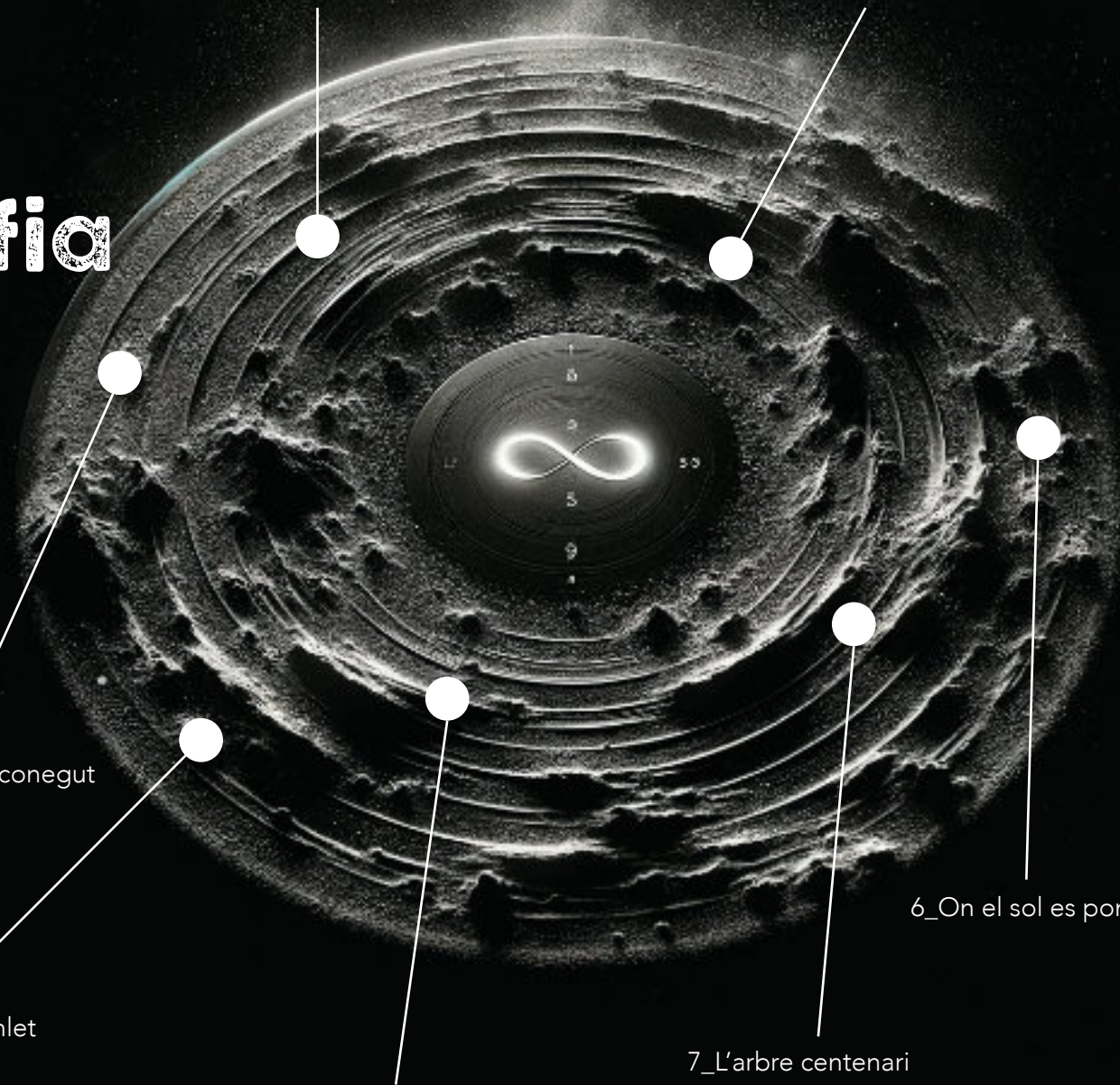
1_Entrada al Jardí de Diògenes

4_El jardí del consumisme

5_El cementiri d'elefants

6_On el sol es pon

7_L'arbre centenari



equip creatiu i tècnic

El projecte compta amb un equip multidisciplinari liderat per cia sargantana, amb **Jordi Pérez i Soldevila** (dramatúrgia i direcció), **Alba Rosa** (audiovisual i interpretació) i **Annika Sillander** (producció).

L'equip es completa amb:

Groc Studio_Creació 3D i Motion Graphics

Groc Studio és un estudi de disseny 3D i motion graphics situat a la Costa Brava. Especialitzats en la creació d'experiències visuals impactants, han treballat amb marques globals com Red Bull i Reebok. A *Diogenes Garten*, Groc Studio és responsable de tota la creació visual 3D, assegurant una experiència immersiva visual que complementa la narrativa del projecte

Marc Guardiola_Programació

Marc Guardiola és el responsable de la programació en Unity per al projecte **Diogenes Garten**. La seva tasca se centra en assegurar el correcte funcionament tècnic i interactiu de l'experiència de realitat virtual.

Xènia Gasull_Fotografia i Vídeo



cia sargantana_la companyia

Cia Sargantana és una companyia d'arts escèniques contemporànies amb més de 20 anys de trajectòria, durant els quals han combinat recerca, desenvolupament i innovació. La seva línia de treball es centra en la relació entre el cos, l'espai i la tecnologia, oferint experiències reveladores al públic per generar reflexió sobre temes polítics, socials i culturals.

Des del 2009, han estat desenvolupant nous sistemes de dramatúrgia i interpretació a través del seu grup de recerca *La Cuina*, on van crear el sistema *iam* (impulse-action movement). Aquesta recerca va evolu-

cionar cap a l'obertura de *Lanau7* el 2022, un laboratori d'art i tecnologia des del qual han intensificat l'ús de la tecnologia en les seves propostes artístiques.

Les seves últimes creacions inclouen projectes com *SocCos* (2023), una creació en VR i AR amb el suport dels fons Next Generation, i *Silent* (2022), una creació immersiva interactiva amb vídeo i so 360°. La companyia ha estat pionera en la integració de tecnologia avançada com la realitat virtual, mapping, i instal·lacions interactives en les arts escèniques.

necessitats tècniques

Connexió a internet de fibra òptica d'alta velocitat (300 Mbps) amb cable ethernet per a connectar router propi, garantint un ample de banda adequat per a la connexió simultània dels dispositius VR.

Espai escènic d'uns 4 x 8 (mínim 3 x 6) i espai d'1,5m per cada espectador, aproximadament 9 x 5 pels espectadors. Per afavorir la mobilitat del públic s'aconseylla tenir cadires separades, però és possible que el públic sigui al pati de butaques.

Diogenes Garten

Un projecte de



Amb el suport de



Next Generation
Catalunya



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura



Carretera de Sant Joan s/n. Can Casals - 17500, Ripoll

contact:// Jordi Pérez i Soldevila
email:// direccio@ciasargantana.cat
phone number:// 647 46 51 55