

experiència
de realitat
virtual 360°

507
COS

Una producció de:



En col·laboració amb:



Albert Coma Bau

sinopsi

"Soc Cos" és una experiència immersiva i interactiva sobre el fet de ser un cos i com això defineix el nostre món, tant físic com virtual, i la nostra relació amb aquest.

Explora la incomunicació humana i l'aïllament creixent que ens avoca la societat, submergint els participants en un viatge introspectiu on el cos es converteix en l'eix central de la narrativa.

La proposta juga amb les fronteres entre el món físic i el virtual per generar reflexió i vivència sobre el cos físic i el virtual.

Concepte artístic

"SocCos" escull la realitat mixta com a eina de diàleg amb el públic perquè és la forma òptima de dialogar amb l'espectador sobre tots aquells aspectes filosòfics que planteja.

El cos del propi espectador és l'origen de l'experiència, sense que cap altre intèrpret encarni la vivència. Si bé apareixen altres cossos, inclosos els dels altres espectadors, tots ells apareixen per a generar una relació directa amb el propi espectador. Aquestes relacions, juntament amb la incapacitat de veure part del seu cos al món virtual i la dicotomia de viure en dos mons alhora, traslladen al públic de forma vivencial a les qüestions profundes que "SocCos" proposa.

Per a guiar l'espectador en tota l'experiència, la part sonora és essencial. És aquesta la que obre les imatges que l'envolten a qüestions filosòfiques i ofereixen un context global més específic. Una veu en forma de consciència acompanya l'espectador en tot moment, reflexionant sobre la pròpia existència.

Utilitzem les idees de la "critical techno-dramaturgy" per aprofundir en la relació entre el cos, la tecnologia i l'espai escènic. SocCos no només utilitza la tecnologia com una eina, sinó com un element integral de la narrativa dramàtica.

La "critical techno-dramaturgy" permet una exploració profunda de com la tecnologia pot ampliar el discurs i el diàleg amb l'espectador, oferint noves perspectives i reflexions sobre la nostra relació amb el cos, tant en el món físic com en el virtual. Aquesta metodologia és essencial per crear un espectacle que no només sigui tecnològicament innovador, sinó també profundament significatiu en termes humans i filosòfics.



Visibilitzar La tecnologia

Un dels aspectes fonamentals de la "critical techno-dramaturgy" és la visibilització de la tecnologia en l'escena. A "Soc Cos", els dispositius tecnològics no s'amaguen, sinó que es mostren com part de l'espectacle, convidant els espectadors a reflexionar sobre el seu paper i impacte. Aquesta exposició directa de la tecnologia ajuda a subratllar la seva presència i influència en la nostra vida quotidiana i en la percepció de la realitat.

Ús del cos de l'espectador

En aquesta proposta, el cos de l'espectador es converteix en una eina activa dins de la creació en viu. Els espectadors no són només receptors passius, sinó que interactuen amb l'entorn mitjançant ulleres de realitat virtual, auriculars i els seus propis moviments. Aquesta interactivitat fomenta una experiència única i personalitzada per a cada individu, ja que les seves accions influeixen directament en el desenvolupament de l'escena.

"El cos és el nostre mitjà general de tenir un món."

Maurice Merleau-Ponty

"El cos és la prolongació de l'ànima, o més aviat, és l'ànima que s'allarga per esdevenir cos."

Henri Bergson

"L'home és un animal que només pot ser humà en la mesura que s'observa a si mateix com un cos."

Georges Bataille

"El cos és la presó de l'ànima."

Plató

El fet de ser un cos que ens permet relacionar-nos amb el món i, al mateix temps, en limita aquesta relació, ha estat sovint un tema recurrent per als filòsofs. La dualitat del cos com a mitjà i obstacle ha estat explorada profundament, destacant com el cos és el vehicle a través del qual percebem i interactuem amb el món, però també com aquest mateix cos imposa limitacions a la nostra experiència. A més, la dicotomia entre interior i exterior ha estat un altre focus de reflexió filosòfica, on es debat com el cos marca la frontera entre el jo intern i el món extern, definint la nostra identitat i percepció de la realitat.

Amb l'evolució de la tecnologia, i molt especialment amb l'ús de la realitat virtual, apareix un nou concepte de cos: el cos virtual en contraposició al cos físic. Aquesta nova dimensió introdueix nous conceptes i relacions, ja que el cos virtual permet transcendir les limitacions físiques, oferint noves formes d'interacció i percepció. En aquest context, emergeixen qüestions sobre la identitat, la realitat i la natura de l'experiència humana en entorns virtuals.

"Soc Cos" beu d'aquestes reflexions per a generar un diàleg amb l'espectador, utilitzant la tecnologia com a eina per explorar aquestes tensions i sinergies entre el cos físic i el virtual. La proposta busca no només submergir els participants en una experiència immersiva, sinó també convidar-los a reflexionar sobre la seva pròpia existència i identitat en un món on les fronteres entre el físic i el digital són cada cop més difuses.

"En el món virtual, el cos es converteix en un espectre que vaga entre la realitat i la simulació."

Jean Baudrillard

"El cos cibernètic no és ni totalment màquina ni totalment organisme, sinó una síntesi dels dos, que desafia les categories tradicionals del cos."

Donna Haraway

"En el món virtual, el cos es converteix en una metàfora, un símbol mutable que pot adoptar qualsevol forma que la ment pugui imaginar."

Philip K. Dick

"El ciberespai és una il·lusió consensuada que permet al cos transcendental existir en múltiples realitats alhora."

William Gibson

Tecnologia utilitzada

Realitat Virtual, Augmentada i Mixta

Utilitzem Unity per elaborar una creació que transita per VR i AR en diferents escenes, oferint una experiència immersiva que combina elements digitals amb el món físic.

Interacció del públic

Els espectadors utilitzen ulleres de realitat virtual, auriculars i les pròpies mans per a interactuar amb l'entorn, creant una experiència totalment immersiva i personalitzada.

So espacial

El so està distribuït espacialment dins del món virtual, afegint una dimensió addicional d'immersió i realisme a l'experiència.



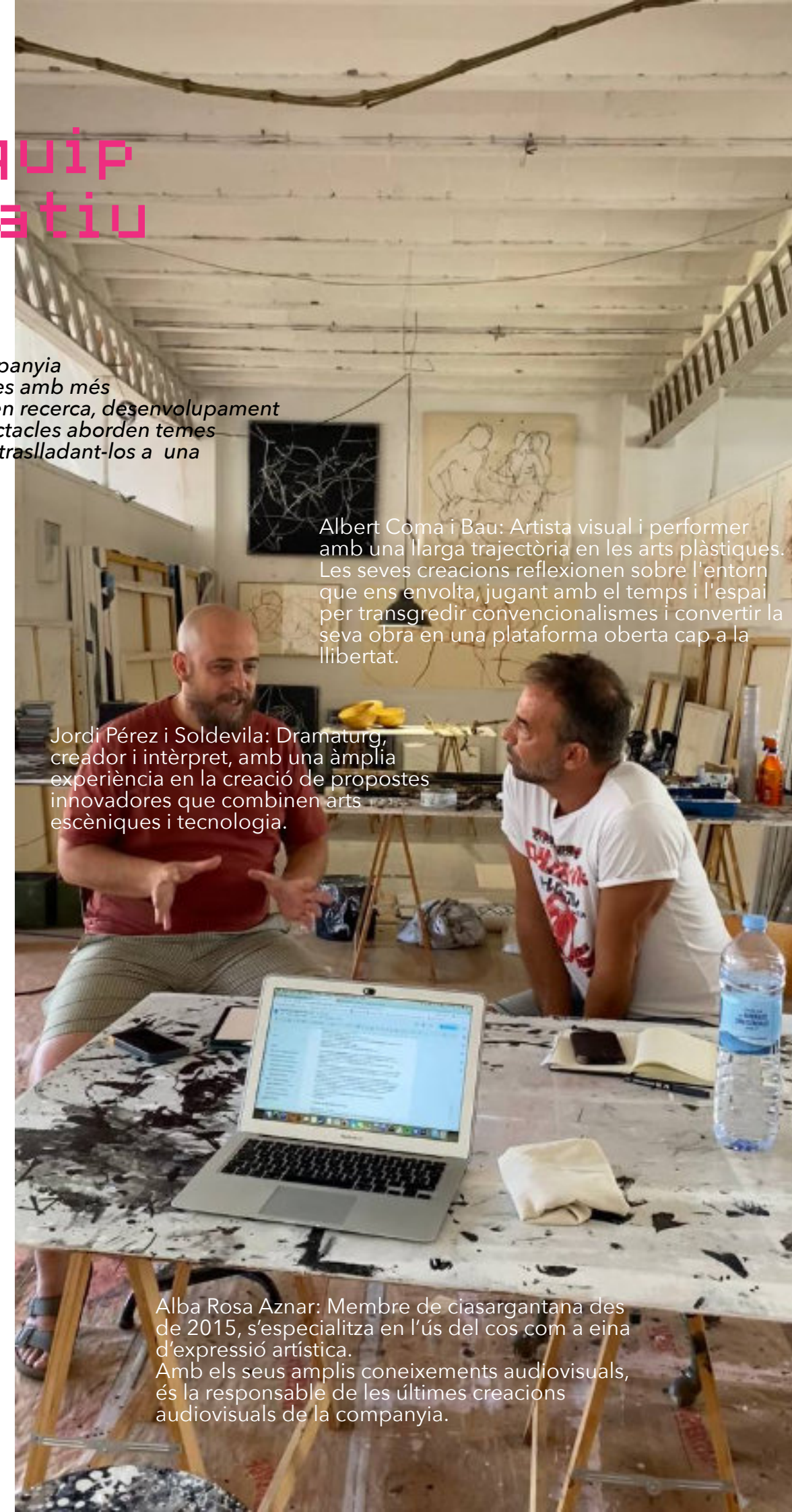
L'equip creatiu

Cia. Sargantana: Una companyia d'arts vives contemporànies amb més de 20 anys de trajectòria en recerca, desenvolupament i innovació. Els seus espectacles aborden temes polítics, socials i culturals, traslladant-los a una expressió artística única.

Albert Coma i Bau: Artista visual i performer amb una llarga trajectòria en les arts plàstiques. Les seves creacions reflexionen sobre l'entorn que ens envolta, jugant amb el temps i l'espai per transgredir convencionalismes i convertir la seva obra en una plataforma oberta cap a la llibertat.

Jordi Pérez i Soldevila: Dramaturg, creador i intèrpret, amb una àmplia experiència en la creació de propostes innovadores que combinen arts escèniques i tecnologia.

Alba Rosa Aznar: Membre de ciasargantana des de 2015, s'especialitza en l'ús del cos com a eina d'expressió artística. Amb els seus amplis coneixements audiovisuals, és la responsable de les últimes creacions audiovisuals de la companyia.



Contacte

+34.647465155 (Jordi)

produccio@ciasargantana.cat

www.ciasargantana.cat



LaNau7 - ctra. sant Joan s/n "Can Casals" nau 4, 17500 Ripoll

Una producció de: ciasargantana en col·laboració amb Albert Coma Bau i
amb el suport del Departament de cultura de la Generalitat de Catalunya