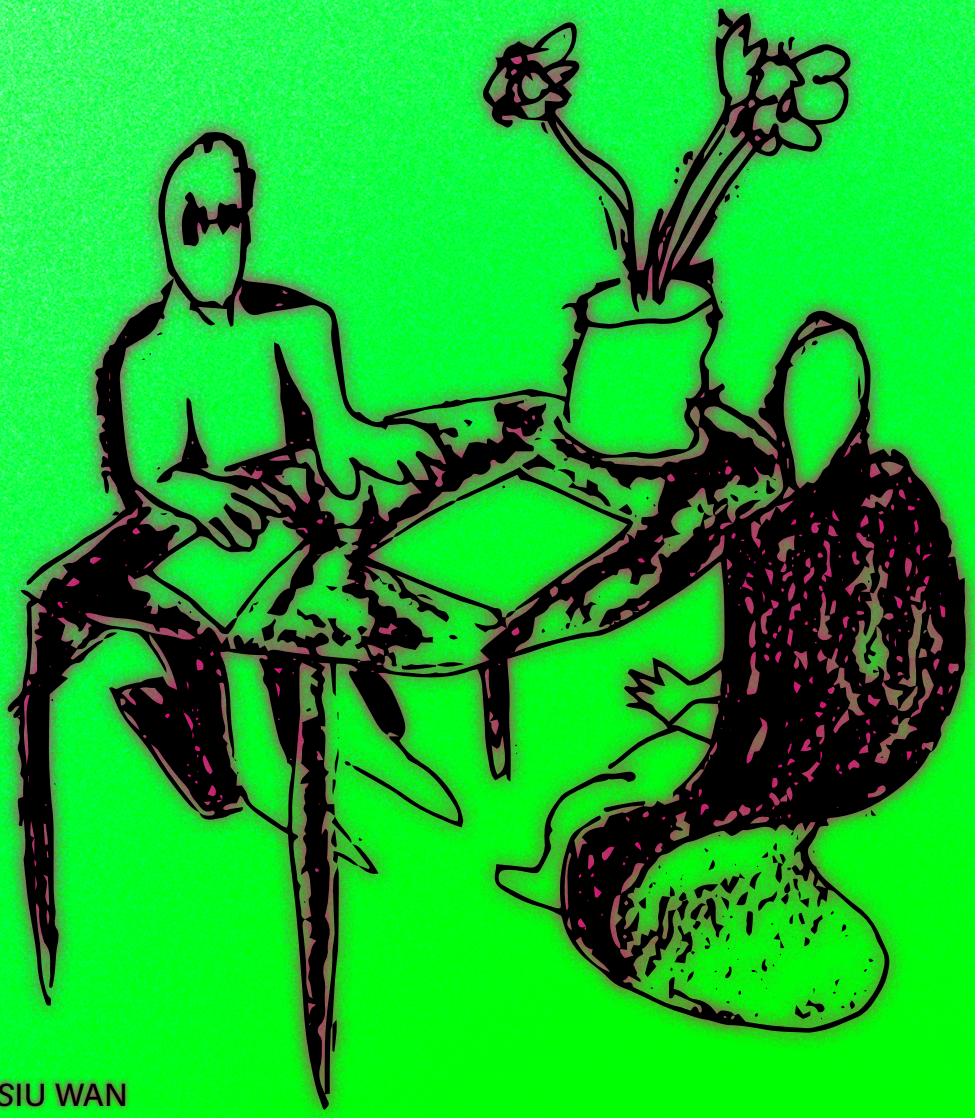
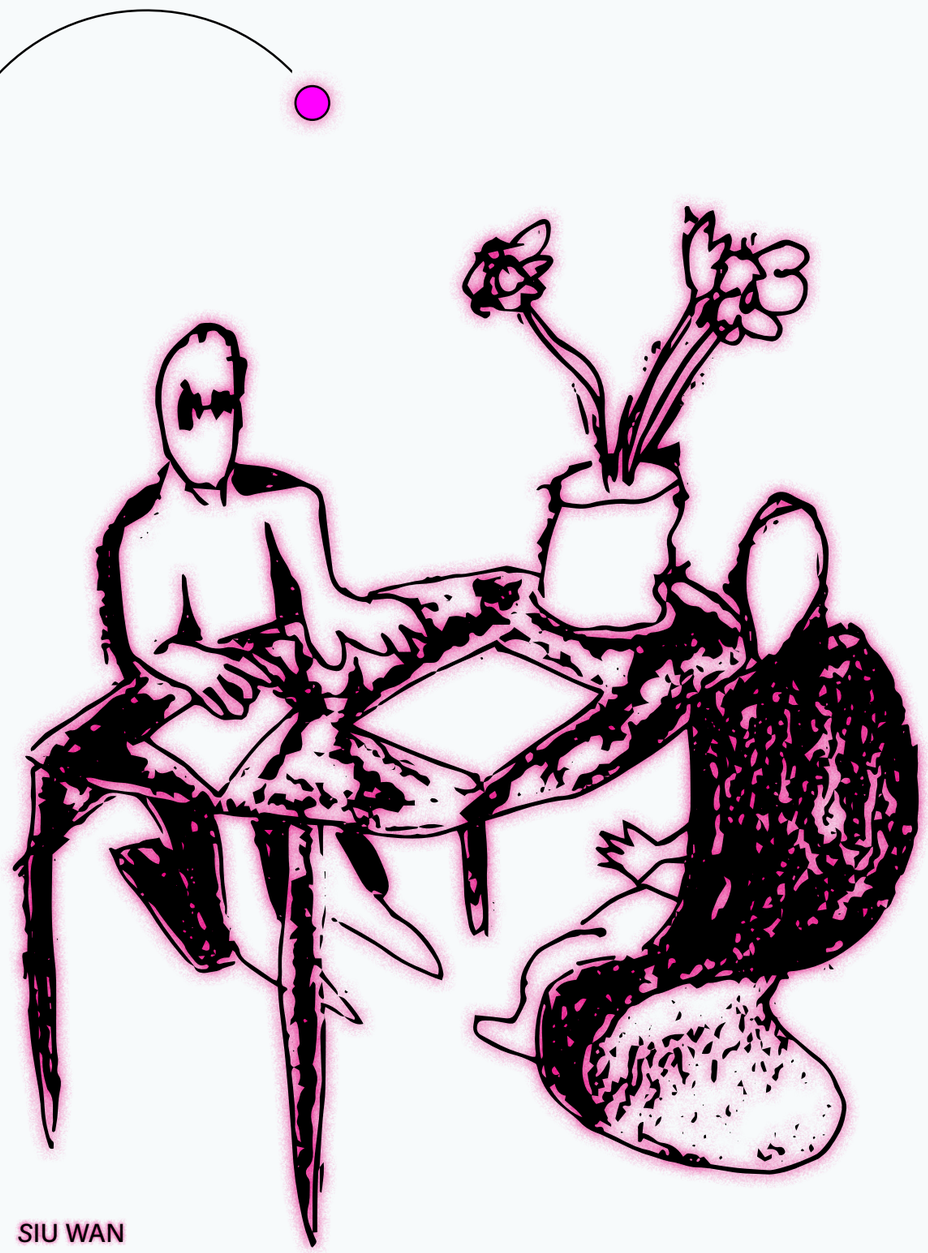
SIU WAN 2023

SIU 小雲 WAN



CARLES CASTAÑO

SIU WAN 2023



0 ÍNDEX

1 INTRODUCCIÓ I PLANTEJAMENT DE LA PEÇA 4.

2 OBJECTIUS ARTÍSTICS I INNOVADORS 6.

3 VALORS AFEGITS 7.

4 TEATRE IMMERSIU: DE LA SALA AL METAVERS 8.

ELEMENTS DE LA PEÇA DE TEATRE VIRTUAL

AVATARS COM VEHÍCLES DE REPRESENTACIÓ

5 DESENVOLUPAMENT DE L'OBRA 11.

ACCÉS I FUNCIONAMENT DE LA PEÇA VIRTUAL

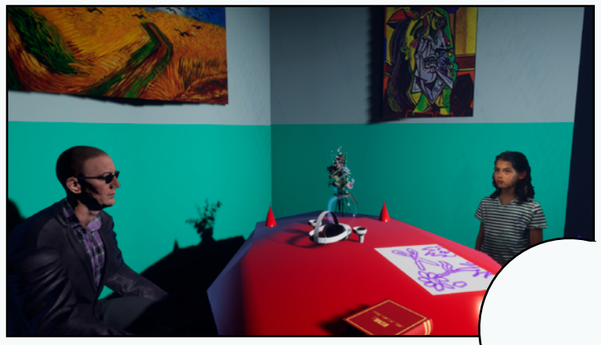
PROPOSTA I RECORREGUT DEL GUIÓ

EL PROCÉS D'ASSAIG

6 EQUIP DE TREBALL I TRAJECTÒRIES PROFESSIONALS 19.

6 ENLLAÇOS D'INTERÉS 21.

1 INTRODUCCIÓ I PLANTEJAMENT DE LA PEÇA



SIU WAN és una obra de teatre virtual en viu que s'ha concebut des de zero per ser representada dins d'un espai digital, creat i adaptat per acollir l'obra en forma de píxels. Per a crear aquest món de fantasia digital, vam explorar abans diverses comunitats i molts mons virtuals (metaversos) on les usuàries interactuen i experimenten amb diferents continguts.

En aquest procés de recerca, vam adonar-nos que molts d'aquests mons virtuals intenten imitar l'estètica i les regles del món real i físic que coneixem. Tot és figuratiu i repetitiu, i les experiències que es poden viure no diferei-xen gaire de les que podem experimentar en la vida real.

Amb la intenció d'explorar noves regles de concepció de l'espai i les seves físiques, vam proposar a les actrius i a les usuàries preguntes com ara: "Si no tinc cames ni existeixo". Així, SIU WAN prendrà forma de videojoc en primera persona de realitat virtual (RV), però amb una diferència important: les usuàries no tindran un paper passiu com a espectadores tradicionals, sinó que hauran de posar-se en la pell de diferents avatars per actuar com aquests i generar una història que estarà inscrita en el codi de programació del mateix videojoc.

A través d'aquest format interactiu, les usuàries es converteixen en partícips actius de l'obra, prenent decisions que tindran un impacte directe en la trama i canviant en temps real el curs del guió. Per garantir que tothom segueixi la mateixa línia argumental, s'aniran donant pautes i indicacions en tot moment perquè les actrius i les usuàries no es sentin mai perdudes.

En resum, SIU WAN busca trencar les barreres entre l'espectacle i la vida real, oferint una experiència única i immersiva en un món digital on la interacció i la creativitat són les protagonistes.

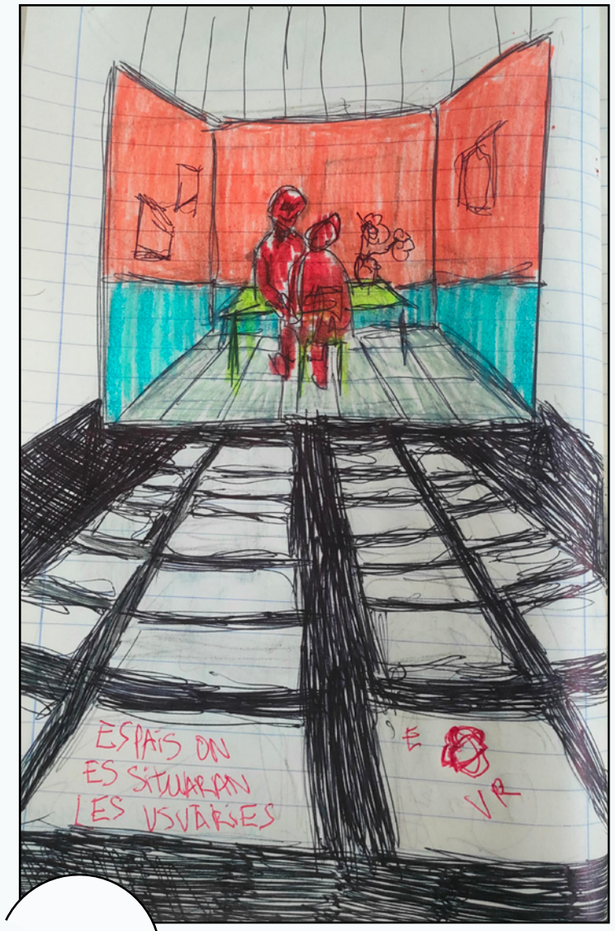


2 OBJECTIUS ARTÍSTICS I INNOVADORS

En primer lloc, es vol experimentar amb la creació d'una plataforma de teatre participatiu en forma de metavers, amb la finalitat de posar en qüestió la concepció tradicional del teatre com a infraestructura física i explorar les possibilitats que ofereix l'escenari virtual.

Així mateix, es pretén dur a terme una investigació al voltant de la performativitat en aquest tipus d'escenaris i generar un impacte en l'entorn artístic a través de la implementació d'aquesta plataforma. Es busca, doncs, establir les bases perquè altres creadors i creadores puguin utilitzar el videojoc com a eina de creació i investigació, sense la necessitat de tenir uns coneixements tècnics molt elevats.

D'aquesta manera, es vol redefinir el concepte de videojoc des del camp de l'art i establir-lo com un laboratori d'idees, amb la finalitat de promoure el progrés social i tecnològic. En resum, SIU WAN té com a objectiu principal revolucionar el món del teatre i dels videojocs a través d'una proposta innovadora i participativa.



3 VALORS AFEGITS

Després d'haver realitzat una investigació aprofundida, creiem que és imprescindible buscar noves formes d'expressió per fer front als reptes ecològics, socials i econòmics actuals. Això ens porta a la creació d'un metavers que uneixi diferents agents humans: intèrprets, usuàries i moderadores.

Creiem en la transdisciplinarietat en els processos artístics i en la necessitat de crear espais que generin la possibilitat d'actuar i debatre entre usuàries amb total llibertat d'expressió. Així, creiem en la potència de la creació de mons, tant reals com virtuals. A més, considerem que és important afavorir lo col·lectiu per fer front al context multicrisi actual, fomentant la creació de grans grups que funcionin en contra de l'individualisme imperant.

Volem experimentar amb la creació d'un metavers obert, que serà nodrit per avatars que li donaran vida. Darrere d'aquests avatars hi haurà persones de diferents edats, gèneres, races i nacionalitats que interactuaran entre elles. Així, volem generar nous espais hospitalaris on tothom pugui ser acollit sense importar la seva procedència, gènere o orientació sexual.

Considerem que és rellevant que algunes de les col·laboradores siguin menors d'edat perquè les seves històries són les que es representaran a l'obra, i també perquè el seu punt de vista és important per al procés creatiu. Volem acostar aquesta generació que sembla estar menys implicada amb el teatre i demostrar que la seva pràctica diària de jugar a videojocs és molt semblant al que fan les actrius sobre l'escenari.

Finalment, volem destacar que, en ser una obra digital, la petjada de carboni que genera és molt inferior a altres obres físiques i presencials, el que fa que sigui una alternativa sostenible per al camp artístic en la crisi mediambiental actual.

4

TEATRE IMMERSIU: DE LA SALA AL METAVERS

SIU WAN és una peça de teatre virtual en viu que presenta un món digital immersiu. Els diferents espais digitals que formen part de la peça són creats amb programes 3D i cada un té una estètica diferent que reflecteix la naturalesa de cada escena. A mesura que la història avança, la peça va evolucionant des de l'enfocament figuratiu fins a una representació abstracta. Aquesta transició esdevé un repte per a les actrius, que han d'adaptar-se a situacions surrealistes i aprendre a interpretar amb el seu cos físic en un entorn virtual.

L'espai virtual és programat i parametritzat perquè sigui totalment interactiu per a les actrius i les usuàries, creant una experiència immersiva que dóna vida pròpia al món digital. A través d'aquesta peça, es busca experimentar amb la performativitat en escenaris virtuals i desafiar la concepció tradicional del teatre com a infraestructura física.



ELEMENTS DE LA PEÇA DE TEATRE VIRTUAL

AVATAR

És una representació gràfica de la identitat virtual d'un usuari dins dels entorns digitals. En aquest cas, els avatars seran en 3D i permetran als performers adaptar el seu rol al guió.

PERFORMERS

Són les actrius que controlen els avatars i dónen vida als personatges del guió. Hauran d'adaptar la seva interpretació als canvis visuals i estètics que tindrà l'espai virtual.

USUÀRIES

Públic que adoptarà la forma d'avatars, podrà interactuar amb la peça de teatre virtual i seguir la història des d'una perspectiva immersiva.

ESPAI VIRTUAL

Aquest espai, creat a través de programes 3D, es representarà a través de pantalles, ulleres de realitat virtual o projectors. És on els avatars habiten i on es desenvoluparà l'escenografia de la peça. Està programat per reaccionar i encaixar amb les accions determinades pel guió.

ESPAI FÍSIC

És l'espai on les performers actuaran.

DISPOSITIUS DE REALITAT VIRTUAL

Les ulleres de realitat virtual i els sensors que les controlen seran les eines que les performers faran servir per veure a través dels ulls dels seus avatars i actuar a través dels seus moviments corporals.

AVATARS COM VEHÍCLES DE REPRESENTACIÓ

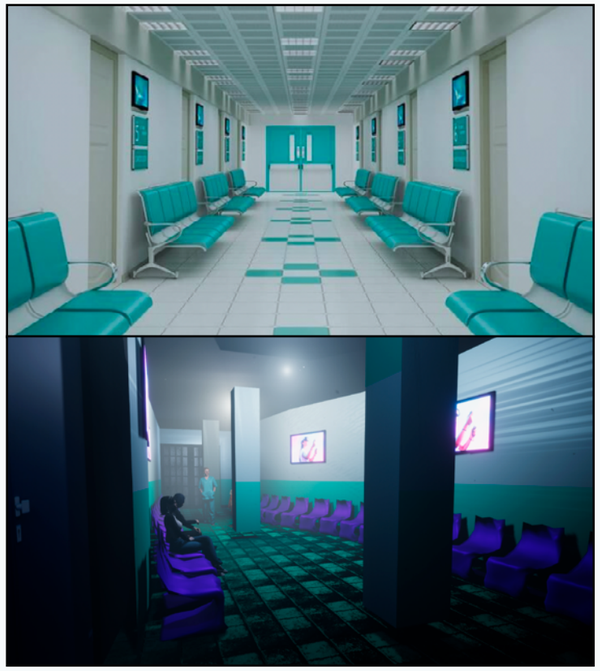
Entenem els avatars com alter ego virtuals o rols que prenem en un videojoc o xarxa social per poder expressar-nos sense por a ser reconeguts. I en el cas de la nostra peça, són cossos 3D representats com a píxels sobre un pla 2D plantejats sense gènere, raça o orientació política. Són simplement una ficció que escollim per a ser representats de manera que tothom es pugui sentir còmode. Això és fonamental per a nosaltres perquè creiem que la inclusió és un tret essencial.

Després d'investigar altres plataformes de RV i videojocs, ens vam adonar que molts avatars tenen una estructura humanoide amb l'objectiu que els usuaris puguin empatitzar i actuar d'una determinada manera. No obstant això, una gran part d'aquests avatars estan dissenyats des d'una mirada masculina heteropatriarcal i presenten cossos hipersexualitzats amb gènere definit, majoritàriament blancs, i amb trets femenins o masculins exagerats. Això genera dinàmiques d'exclusió racial i de gènere que no volem reproduir en la nostra obra.

El nostre objectiu principal en el disseny dels avatars és igualar a totes les usuàries i no generar discriminació. Hem creat cuirasses perquè totes les usuàries puguin sentir-se còmodes i representades, amb diverses possibilitats d'elecció perquè cadascuna pugui dur a terme les mateixes accions sense generar rangs ni habilitats especials.

Els avatars són una extensió dels seus usuaris i, per tant, tot el que s'anima és perquè una persona el controla. És important tenir respecte per les persones que hi ha darrere dels avatars, ja que són persones reals que estan vivint les mateixes experiències que nosaltres. A través de la nostra peça teatral virtual, volem mostrar que hi ha persones reals darrere dels avatars i que, per tant, cal tenir sempre present el respecte i la consideració cap a ells. La nostra obra no és una pel·lícula d'animació, sinó una experiència teatral virtual que busca connectar els usuaris amb la humanitat que hi ha darrere de cada avatar.

5 DESENVOLUPAMENT DE L'OBRA

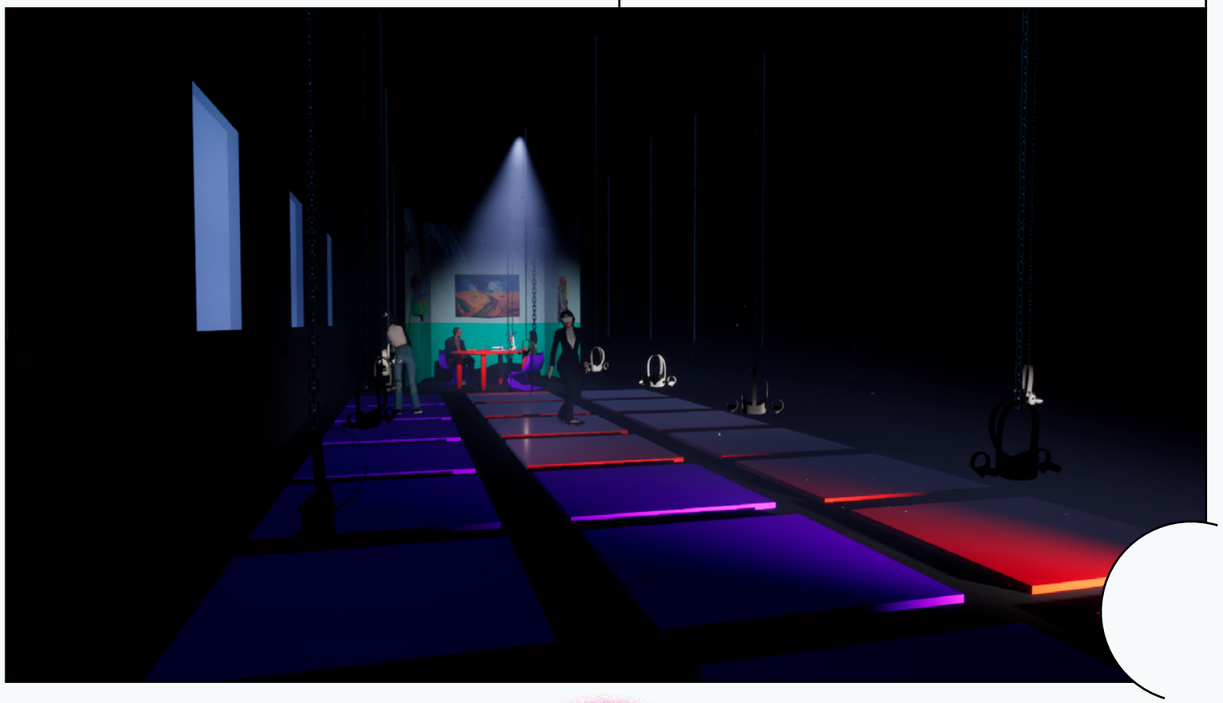


ACCÉS I FUNCIONAMENT DE LA PEÇA

La peça teatral estarà dividida en dos grans blocs. La primera part serà la realitat física, en la qual els actors interactuaran amb el públic mitjançant una proposta escènica clàssica. En el segon apartat, el públic participarà en una experiència de realitat virtual immersiva i interactiva juntament amb les actrius i l'escenografia.

Per entendre millor l'acció de la peça, descriurem la seva disposició espacial en l'entorn que acull SIU WAN.

La primera part es desenvoluparà en una sala d'espera d'una consulta mèdica, amb cadires per al públic.



La segona part tindrà lloc en la consulta de la psicòloga i en diversos espais on el públic haurà de col·locar-se amb ulleres de realitat virtual.

Aquests espais consistiran en ambientacions d'escenografia en l'espai físic real (primer bloc de l'obra).



La peça funcionarà amb dos grups de 30 persones cada un que es mouran alternativament entre l'espai de la sala d'espera i la consulta de la psicòloga.

L'escenografia serà sostenible, és a dir, es vol evitar generar un cost elevat tant a escala econòmica com mediambiental. Per això, es confeccionarà amb papers reciclats de gran format que penjaran del sostre, els quals es pintaran de tal manera que adaptin cada escena segons sigui necessari.



PROPOSTA I RECORREGUT DEL *GUIÓ*

SIU WAN proposa una manera innovadora de crear guions. En aquesta narrativa, la història no està subjecta a la realitat física que ens envolta, sinó que es presenta com una ficció que no segueix les regles del món que coneixem. Així, la transició d'escenes figuratives a escenes abstractes marcarà la narrativa.

En la creació d'aquest guió, les accions dels personatges estan condicionades per la seva capacitat de moure's i interactuar amb l'entorn, que està limitat pel disseny d'aquest. Cada part del guió haurà de ser adaptada al tipus d'avatar que l'estigui interpretant, ja que no és el mateix si és un ésser humà que si és una forma nebulosa.

Així doncs, per respondre a aquestes preguntes i altres que puguin sorgir, serà necessari comptar amb l'ajuda de les actrius que participin en el projecte. El guió s'anirà perfilant a mesura que es defineixin les diferents escenes que conformaran la peça.

Amb aquesta proposta, SIU WAN no només busca crear una nova manera d'entendre el teatre, sinó també posar en qüestió el sistema capitalista i postcapitalista, cada cop més despietat amb els éssers humans, gràcies a la narrativa de la peça.

A continuació detallem l'esquema de la narrativa i les escenes principals:

INTRODUCCIÓ

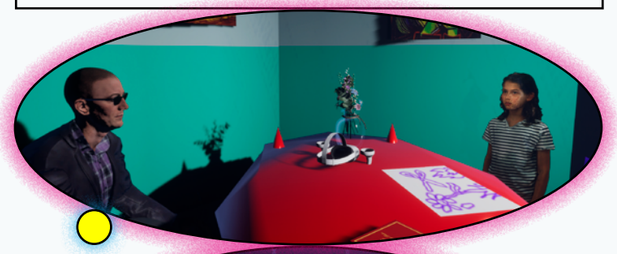
La peça SIU WAN comença quan el públic entra a la sala d'espera de la consulta d'una psicòloga. La sala estarà equipada amb diverses pantalles per mostrar un anunci d'una nova teràpia de xoc que es realitza mitjançant ulleres de realitat virtual. El tutorial inicial mostrarà com les usuàries podran navegar dins la realitat virtual. Mostrant tots els botons i possibilitats que els comandaments i les ulleres brindaran. Després de l'anunci, els espectadors seran cridats per entrar a la consulta i seran dividits per colors, que tindran rellevància més endavant.

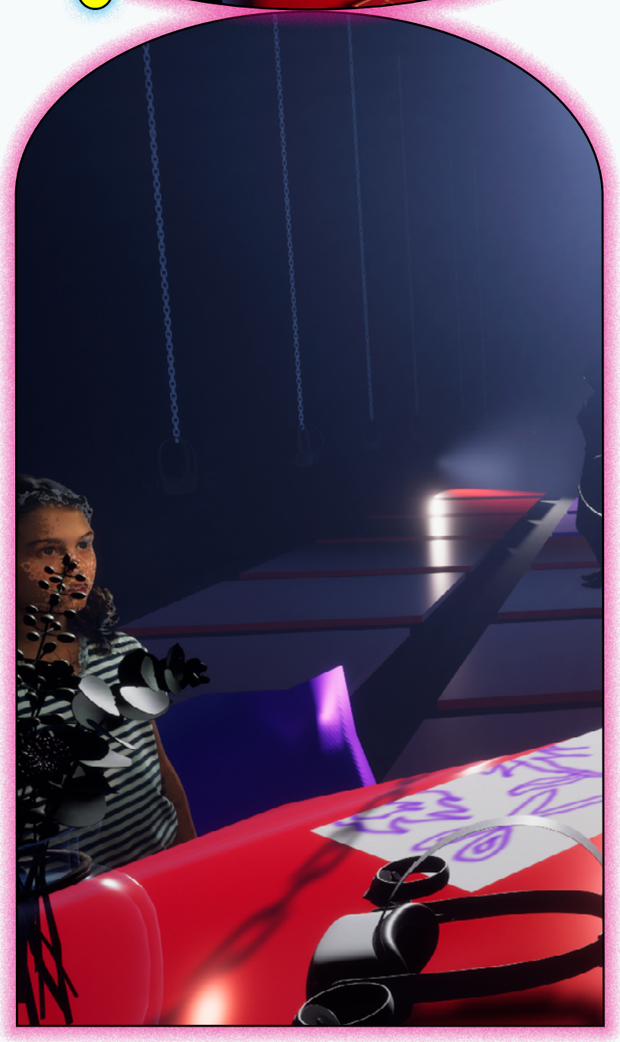




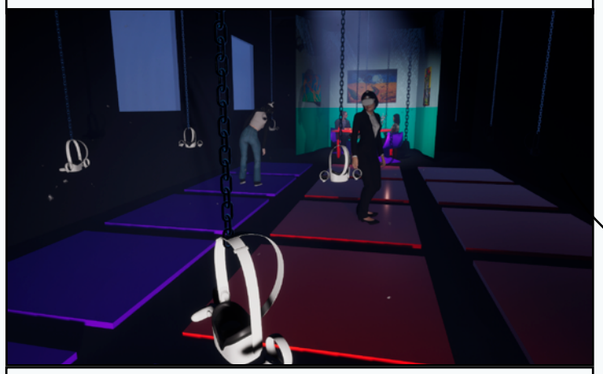
A la consulta.

Una vegada a dins, els espectadors veuran una consulta on una psicoterapeuta i una pacient jove estan parlant. La consulta és una sala freda i inquietant, i la pacient sembla desinteressada i obligada a estar allà pels seus pares. Els espectadors es col·locaran davant de la consulta, cadascú amb el seu propi espai definit. Aquest espai serà on es durà a terme l'acció de la peça virtual, i encara està per veure quina forma agafarà.





Quan l'escena real acabi, del sostre baixaran les ulleres de realitat virtual que el públic i les actrius hauran d'utilitzar per seguir amb l'acció de la peça. Aquestes estaran acoblades a unes cadenes que al mateix temps estaran propulsades per uns motors elèctrics col·locats al sostre de la sala. En baixar faran soroll mecànic.



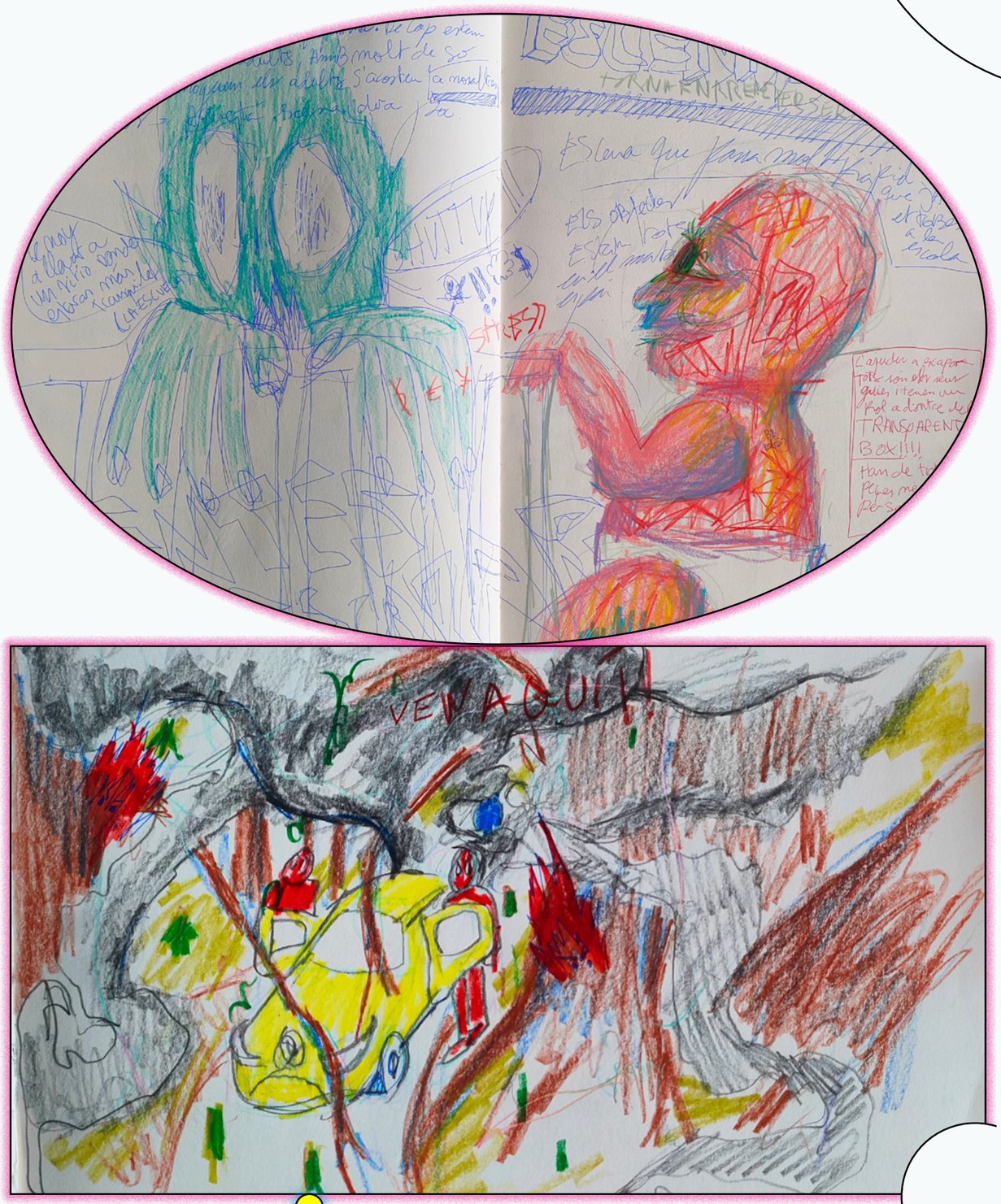
Los espectadores, después de ajustarse las gafas de realidad virtual, serán transportados a un metaverso en 3D donde se reducirán a un tamaño microscópico. Así, se podrán mover por encima de la mesa de la consulta y observar de cerca la conversación entre la psicóloga y la paciente. En un momento determinado, la paciente cogerá el papel de la mesa, y las usuarias serán transportadas a otra escena que mostrará los pensamientos de la paciente.



LA FELICITAT
ES EFÍMERA

Les espectadores, després d'ajustar-se les ulleres de realitat virtual, seran transportades a un metavers en 3D on es reduiran a un format microscòpic. Així, es podran moure per sobre de la taula de la consulta i observar de prop la conversa entre la psicòloga i la pacient. En un moment determinat, la pacient agafarà el paper de la taula, i les usuàries seran portades a una altra escena que mostrarà els pensaments de la pacient.





“TOTS ELS VELLS MOREN” (ABSTRACTISME)

Dins de l’imaginari de la pacient, es desplega la darrera escena digital. En ella, es presenta un món abstracte de formes sagnants i depriments, on es mostren tot tipus de personatges públics de generacions més avançades que la pacient. Els vells exploten, moren i es converteixen en sang que s’evapora, deixant el públic enmig d’un caos impressionant, sense saber què fer, on moure’s ni què dir.

Aquesta escena provocarà que el públic es tregui les ulleres de la realitat virtual, per a revelar una sala fosca on es projecten flaixos de llum vermella i sang que cau per les parets. En el centre de la sala, la pacient i el psicòleg estan paralitzats pel xoc de la darrera escena.



EL PROCÉS D'ASSAIG

Per entendre com es realitzarà el procés creatiu de Siu Wan i entendre el funcionament del guió, és important explicar el procés d'assaig. En aquest cas, es crearan escenes en format 3D transitable (metavers) i es podran assajar online a través de dispositius de realitat virtual que la companyia facilitarà a les actrius. Tot i que es preferirà fer assajos presencials per introduir-les a aquesta tecnologia i procediment. Aquestes escenes seran introductòries i és a on es durà a terme les lectures de guió amb les seves interaccions principals incorporades i programades.

El guió es generarà i s'assajarà creant, interpretant i donant feedback sobretot el que passa en aquest món virtual. Aquest procediment permetrà construir les escenes finals i, quan s'hagi arribat al punt, es podrà assajar l'obra definitiva. Cal entendre que el guió no serà tancat, ja que dependrà del que passi durant les funcions i de com les usuàries interaccionin amb ell.

Aquest procés d'assaig ha demostrat la seva eficàcia, ja que la companyia va seguir-lo per crear una pel·lícula immersiva en col·laboració amb el festival Mira anomenada "Albondigas de Bollycao". La pel·lícula es va presentar a l'espai immersiu Ideal Barcelona els dies 7 i 28 d'abril de 2023 i ha estat rodada en format 3D dintre de la realitat virtual online. Els actors han actuat en ella fent servir dispositius de realitat virtual i han interactuat i dialogat a través dels seus avatars. El resultat d'aquestes interaccions ha donat lloc a la pel·lícula. Aquesta experiència ha estat satisfactòria i ha accelerat el procés de creació d'una pel·lícula d'animació 3D.

6 EQUIP DE TREBALL I TRAJECTÒRIES PROFESSIONALS

Idea original y dirección: CARLES CASTAÑO OLIVEROS (Ell)

Asisstent de direcció: SAU-CHING WONG (Ella)

Comunicació i content manager: CELIA GUERRERO GARCÍA (Ella)

Asisstent de guionatge: HERVÉ GUERRISI (Ell)

Management i producció executiva: SANTIAGO TRON (Ell)

Disseny gràfic i identitat de marca GEORGINA ASUNCIÓN GUASCH, GGT (Ella, Elli)

Actualment ja som 6 a l'equip de direcció, producció, comunicació i disseny:

CARLES CASTAÑO I SAU-CHING WONG

La dupla creativa formada per Carles Castaño i Sau-Ching Wong, (c41582028_TILL_2021 - Google Drive) provenen de diferents orígens i disciplines artístiques i es van unir per a investigar la recerca d'un nou llenguatge artístic, fent ús de la seva visió compartida per trobar nous significats i propòsits dins la fusió de virtualitat i el cos humà. Els seus projectes utilitzen les implicacions de la tecnologia actual per crear projectes totalment immersius públic-performer-espai digital.

Carles és creador 3D en temps real combinat amb la seva experiència de mecànic d'automòbils i desenvolupador d'aplicacions multiplataforma. Assoleix generar grans instal·lacions metàl·liques amb elements digitals com VR. Ha exposat els seus projectes en plataformes com *MIRA Digital Arts Festival* o *Boiler Room TV*, entre d'altres i ha col·laborat amb artistes d'altres disciplines com David Macho i Gina Guasch. També ha comissariat i dirigit l'espai cultural *TKM Room (Barcelona).*

Mentre que Sau-Ching aporta el seu treball corporal físic com a ballarina contemporània, performer i directora de moviment. Ha col·laborat com a intèrpret i coreògrafa amb artistes i companyies amb seu a Catalunya com: *La Veronal, Àlex Rigola, Marcel Borràs i Nao Albet.*

Gràcies a aquestes col·laboracions, ha actuat en els festivals i teatres més importants d'Europa, combinant els seus coneixements per a crear projectes que generen preguntes i diàlegs entorn de les interaccions immersives digitals i els sentits i emocions humanes.

CELIA GUERRERO

Celia és graduada en Periodisme per la *Universitat Jaume I* (Castelló) acabant els seus estudis a la *Universitat Ramon Llul* (Facultat de comunicació Blanquerna, Barcelona). A més, compta amb l'especialització a l'escola Complot (Barcelona) en creativitat integral, planificació estratègica, creativitat digital i nous formats, direcció d'art, redacció creativa, màrqueting digital i social media. Disposa de nou anys d'experiència com a professional de la comunicació, centrant-se en la redacció i gestió de contingut en diferents disciplines i plataformes a empreses culturals barcelonines com la revista *Time Out* o l'agència de comunicació del *Primavera Sound, Vampire Studio.*

HERVÉ GUERRISI

Artista multidisciplinari amb una àmplia formació en teatre, música i dansa. Després de graduar-se en el *Conservatori de Brussel·les,* va continuar la seva formació a Itàlia al Piccolo Teatre de Milà. El 2005, va crear "Histoire du Tigre et autres histoires" de Dario Fo, que va girar durant més de 4 anys per Bèlgica, Quebec, Suïssa i França. Després va desenvolupar un treball centrat en el teatre narratiu. En aquesta ocasió, va conèixer a Ascanio Celestini i Mario Perrotta dels qui va ser traductor oficial i amb els qui va crear el projecte "Cincali". A Itàlia, va treballar sota la direcció de Manuela Cherubini a Roma, Venècia i Milà. També se'l veu a la "Cour d'Honneur del Palais donis Papis" sota la direcció de Giorgio Barberio Corsetti en el Festival d'Avignon 2014. Col·labora amb la companyia flamenca Ontroerend Goed per a la creació francesa de "Game of You i Fight Night" en gira durant diversos anys. A més, Hervé col·labora amb diverses companyies de dansa contemporània per tota Europa i va crear el projecte musical "Leonhard and the Fool" amb el seu vell amic Ludovic Van Pachterbeke amb qui compon música per a cinema i per a l'escenari.

SANTIAGO TRON

Productor executiu que va néixer al Mèxic amb seu a Barcelona. Va començar la seva carrera professional mentre estudiava comunicació, produint espectacles visuals amb tecnologies interactives. El 2012 va fundar Quarso, un estudi multimèdia que es dedica a crear obres d'art i espectacles audiovisuals utilitzant tecnologies com la projecció, escultura, robòtica i il·luminació intel·ligent. Al llarg de deu anys, ha produït nombrosos projectes a Mèxic, els Estats Units i Europa, així com pel·lícules, anuncis, videoclips i peces de videoart. El 2022, Santiago es va traslladar a Barcelona, on està produint diferents projectes audiovisuals.

GINA GUASCH

GGT és un estudi creatiu i de disseny queer fundat el 2019 a Barcelona per Gina Guasch. La seva missió és aportar una visió feminista, inclusiva i LGBTQ+ a tots els projectes en què treballen, especialment en la música i la indústria de l'art. GGT ha cofundat el col·lectiu de música electrònica queer, MARICAS, amb un reconeixement mundial. Ha col·laborat amb noms importants com Sony Music, Public Records, Butter Sessions, Mira Festival, Nathy Peluso, Sen Senra, VAPOR, All Eyes On Hip Hop, MISTRESS, Peach i molts més. La seva visió del disseny és analògica, naïf, distintiva i rebel, oferint sempre una raresa en els seus projectes.

7 ENLLAÇOS D'INTERÈS

Afterglow Reality: Projecte en producció que estem realitzant actualment Sau-Ching Wong i jo mateix que utilitza una estructura funcional similar a la de Siu Wan. Aquesta és una peça de dansa contemporània interactiva en temps real a través de Realitat Virtual.
https://drive.google.com/file/d/1t9gawVEJ0Z-Jm1tUaa7O8fDko7UL6RDWx/view?usp=share_link

Diferents vídeos de proves i assajos duts a terme en alguns projectes personals durant l'any 2022 i 2023 amb la finalitat de trobar la tecnologia immersiva adequada i el funcionament correcte d'aquesta de cara a poder crear la plataforma digital Siu Wan.
https://drive.google.com/drive/folders/1qheYv-fJ8BLqsV9oFXfsmrRpuu6yDhJ-M?usp=share_link


SIU
小雲
WAN