

INTERFASE

DANSA I TECNOLOGIA

UNA CREACIÓ DE



uku'Pacha

uku'Pacha (de la mitologia Inca: "inframón on habita el que és desconegut, i latent")

Som una companyia d'arts escèniques, audiovisuals i noves tecnologies que investiga els territoris d'allò ocult, l'imaginari col·lectiu, i la virtualitat, com a espais que ens conformen.

Formada per l'Ariadna Grau i Ferran Gordillo. Creem històries que ens situen entre la realitat i la virtualitat, qüestionant la naturalesa de la presència, l'individualitat, i la percepció. Ens interessen els misteris de l'inconscient compartit, els límits de la identitat en el món digital, la percepció d'allò real en una era dominada per la imatge, i la relació entre cos, representació i tecnologia.

Treballem amb l'audiovisual i la tecnologia com a mitjans d'exploració dels espais ocults de l'imaginari. Percebem la contemporaneïtat com una constel·lació de reflexos, on cada imatge conté la seva pròpia versió del món.

2025 - INTER:FASE, a live mocap performance (OOT Festival de Londres)
2025 - Mary's Room (Black Box) (Teatre Tantarantana)
2024 - Field Recordings from Oblivion (Festival Píndoles + Global Lift Off)
2024 - The A.K.A Project (Etopía + Festival Trayectos)
2023 - Imaginary Sound (Zuidpool)
2023 - Nunc Stans (La Badabadoc)
2022 - Despedidas de un No-Encuentro (Festival Perpetraciones)

Hem col·laborat i rebut el suport de

El LAVA de Valladolid, Etopía (Centro de Arte y Nuevos Medios), Open Online Theatre Festival of London, Festival Trayectos, Zuidpool, RADAR, La Fabra i Coats, el Teatre Jardí de Figueres, El Canal de Salt, el Teatre Tantarantana, l'Estruch, el Festival Z, la Generalitat de Catalunya, l'Ajuntament de Barcelona, el CRAC, i altres.



uku-pacha.com

SINOPSI



HIPERREALITAT ESCÈNICA

INTER:FASE és una experiència escènica, visual i digital de **dansa i realitat augmentada**. Una reflexió sobre l'obsessió amb la identitat i la fabricació d'allò real en l'era virtual. **Una peça d'hiperrealitat que explora els llindars entre realitat i virtualitat, cos i avatar, presència i identitat.** Una recerca d'innovació coreogràfica a través del cos virtual. Titelles tecnològics.

La peça explora la fragmentació de la identitat en l'era digital, a través del redescobriment de la individualitat d'una dona i el seu doble virtual. Una immersió de l'ésser humà cap a la interconnexió amb els nous espais virtuals. **INTER:FASE evoca el llindar: la vall on realitat i doble, presència i potència, encara semblen el reflex l'un de l'altre.**

A escena, una intèrpret amb un vestit de captura de moviment trasllada els seus gestos, en temps real, a un avatar fotorrealista ubicat en un entorn virtual. El resultat es projecta sobre l'espai escènic. L'objectiu d'aquesta peça és crear un llenguatge escènic i coreogràfic que permeti la trobada entre la realitat escènica i la virtual. Una dansa com a encarnació d'un altre cos, exposada a noves formes de concebre el moviment.

CONCEPTE

INTER:FASE neix de la urgència d'establir l'escena com l'espai on realitat i virtualitat es troben. El lloc on explorar les tensions entre cos i encarnació, identitat i representació, en una era on allò virtual ja no és una dimensió aliena, sinó un espai quotidià. I això ens permet reflexionar sobre l'obsessió per la identitat de la nostra societat.

La realitat virtual i la seva immersió semblen substituir l'escena com a espai de la realitat fictícia. Tanmateix, la realitat virtual va néixer a l'espai escènic. Va ser un concepte concebut per Antonin Artaud per referir-se al teatre. És per això que volem posar el focus en l'escena com a lloc de trobada entre virtualitat i realitat. Utilitzar els coneixements del teatre de titelles per a relacionar-nos amb el cos virtual. Una manera de reflexionar sobre els conceptes bàsics tant del teatre com de la virtualitat, com són la presència, l'encarnació i la identitat.

La coreografia desenvolupa el llenguatge del "Rigging". "Rigging" és el nom que hem donat a un llenguatge coreogràfic que parteix de les lògiques de l'animació 3D. La idea consisteix a entendre com funciona el cos a partir de l'ús que en fan els avatars virtuals. Una manera de posar en tensió ambdós cossos, d'explorar el llindar entre allò físic i allò digital.



01 PER QUÈ L'ESPAI VIRTUAL?

Aquesta ficció té lloc en dos espais alhora: l'escenari físic i l'escenari virtual. Això permet investigar què significa crear una narrativa virtual connectada a una interpretació real. Per aquest motiu, el desenvolupament de la peça anirà acompanyat del desenvolupament d'un llenguatge escènic que possibiliti aquesta connexió. Titelles, teatre visual, dansa, informaran aquesta recerca. La dramàtúrgia també seguirà aquesta lògica, explorant l'espai liminal entre la realitat i la virtualitat.

02 PER QUÈ DANSA?

L'objectiu d'aquesta peça consisteix a expandir els límits de la dansa en col·laboració amb les noves tecnologies. Ens interessa treballar amb la captura de moviment com una eina capaç de resignificar el moviment.

03 TECNOLOGIA UTILITZADA

La intèrpret de la peça anirà equipada amb un vestit de captura de moviment. Les seves dades de moviment es transmetran en temps real a un avatar fotorrealista que habita un entorn virtual. Dins d'aquests entorns, s'hauran programat activacions i interaccions que es desplegaran al llarg de la peça. El resultat es projectarà a l'espai escènic. La il·luminació i el so es coordinen amb els elements virtuals per generar una experiència immersiva.

FITXA ARTÍSTICA

Creació:

Ferran Gordillo & Ariadna Grau (Uku'Pacha)

Intèrpret:

Ariadna Grau

Cover:

Neus Montané

Creació de vídeo:

Ferran Gordillo

Creació dels entorns virtuals:

José Fernández y Ferran Gordillo

Programació:

Rubén Coto

Programació de captura de moviment:

Jaume Cané

Producció:

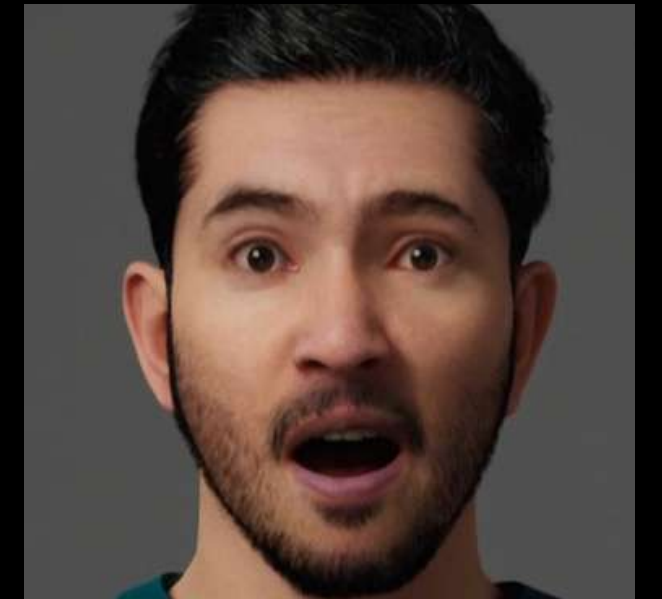
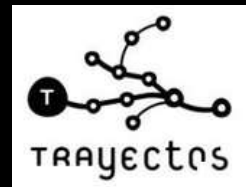
Uku'Pacha

Assistència a la producció:

Rita Stivala

Amb el suport de

emanat



FITXA TÈCNICA

LINKS

Format: Sala o espai no convencional amb públic a la italiana

Durada: 45-60'

Públic: Tots els públics

Persones en gira: 2

Temps de muntatge: 3 hores

Temps de desmuntatge: 20 minuts

Tràiler: <https://www.youtube.com/watch?v=VckTO0qLvda>

Work in progress (embrionari) - al OOTFestival de Londres: https://www.youtube.com/watch?v=otlT0_uctA8

Fotos: <https://drive.google.com/drive/folders/1wIKYZuZtU7wL11WoEyzliEDLNOuYBc0n?usp=sharing>

DESCRIPCIÓ

Peça escènica que integra dansa contemporània, projecció audiovisual i tecnologia de captura de moviment en temps real. La ballarina interactua amb la imatge projectada. L'espectacle requereix una coordinació precisa entre vídeo, llum i so.

Link a la fitxa tècnica:

https://drive.google.com/file/d/1p2UtRRgUK-tiGhw-w-xcmdKjrg6eXQd_/view?usp=sharing



CURRÍCULUMS



DIRECCIÓ I VÍDEO

Ferran Gordillo, creador escènic i audiovisual. Es va formar en arts escèniques a l'ERAM de Girona, a la UNA de Buenos Aires, i va completar un Màster en Teatre a la Toneelacademie de Maastricht.

Ha creat i dirigit peces com Fumando espero... (el apocalipsis) (La Planeta, 2018), Lo que se ve en los ojos de una bestia (Festival VIBRA, 2018), Nunc Stans (El Canal de Salt, 2022), Despedidas de un no-encuentro (Cronoteatro, 2022), Archivo Kinesimétrico Anatómico (DanzaTrayectos i Etopia, en el Laboratorio de Danza y Nuevos Medios, 2023), Imaginary Sound (coproduccions de Nau Ivanow, l'Estruch, El Canal de Salt, Teatre Jardí de Figueres, RADAR i Zuidpool) i Field Recordings from Oblivion (Festival Píndoles 2024). L'any 2025 estrena Mary's Room (Black Box) al Teatre Tantarantana.

Com a escriptor, ha publicat Enso (Primer premi a l'XI Certamen de Literatura Experimental) i Las postrimerías del habla (Finalista al Certamen Literario Fundación JCPS), a més d'altres poemaris i obres de teatre.



INTERPRETACIÓ

Ariadna Grau, actriu i ballarina. Té una llicenciatura en arts escèniques i interpretació per l'ERAM (Girona) i la Universidad de las Artes de Buenos Aires. Com a ballarina, es va formar a Àrea Dansa de Barcelona. A més, va ampliar la seva formació amb tallers impartits per artistes com Malpelo, Peeping Tom, Los Corderos i Big Bouncers. Com a intèrpret escènica, ha participat en obres com Sweet Fever de Pere Faura (2016, Temporada Alta), Plàncton del col·lectiu Big Bouncers (2023, Mercat de les Flors) i Plata del col·lectiu Big Bouncers (2023, Fira Tàrrrega).

Amb Uku'Pacha ha creat i interpretat obres com Lo que se ve en los ojos de una bestia (2018), Nunc Stans (2022), Despedidas de un no-encuentro (2022), The A.K.A Project (2022), Imaginary Sound i Field Recordings from Oblivion (2024).



PRODUCCIÓ

Rita Stivala, gestora cultural i productora amb un enfocament en propostes atrevides i poc convencionals. Ha treballat en diversos projectes culturals relacionats amb la creació artística i la participació comunitària, fundant l'Associació Cultural Finmatun i col·laborant amb Teatro Dentro a Catalunya i Ojo de Pez a l'Argentina. Actualment treballa com a productora independent amb companyies i artistes de les arts escèniques, entre els quals destaquen Kamtchátka, Big Bouncers i Haa Collective, entre altres.



3D ARTIST

José Fernández, dissenyador gràfic i artista d'Unreal i postproducció. Té una llicenciatura en Comunicació Audiovisual per la FCC Blanquerna - URL, un Màster en Visualització amb Unreal Engine per UT-HUB i un curs de Postproducció amb Nuke per CIFO.

Treballa en la creació d'entorns en Unreal, principalment per a projectes de visualització i realitat virtual. També és compositor digital. Ha treballat com a dissenyador gràfic i 3D per a marques com ZARA, BERSHKA, PRIMARK, MANGO i DESIGUAL. A més, ha treballat com a operador de càmera i muntador de vídeo en esdeveniments, com la gala dels premis ARCO. També és docent a ENTI, on imparteix cursos de composició digital amb Nuke.



TECHNICAL ARTIST

Rubén Cueto, artista 3D senior especialitzat en texturitzat i creació de materials realistes, amb més de 10 anys d'experiència a la indústria. Ha treballat en la creació d'entorns immersius per a videojocs i visualització, dominant eines com Substance Painter, 3ds Max, Houdini i Unreal Engine.

A Pink Moon Studios (2022-2024) va participar en el desenvolupament del MMO RPG World of Kogaea, creant materials PBR, modelant assets i dissenyant nivells, a més d'implementar efectes visuals en temps real. Ha estat instructor i desenvolupador de programes acadèmics durant 7 anys, ensenyant modelatge, texturitzat i VFX, integrant metodologies Agile i tecnologies com Houdini i Substance Designer.

Fundador de 3D-LAB Reus (2014-2016), on va crear programes de formació en visualització arquitectònica, oferint formació i consultoria per a professionals del sector. La seva formació inclou especialitzacions en FX per a jocs i efectes visuals, així com estudis en arquitectura i infoarquitectura.

CONTACTE

Uku'Pacha

produccio@uku-pacha.com

+34 697 618 904 / + 34 687 592 754

uku-pacha.com 

[@ukupacha_company](https://www.instagram.com/ukupacha_company) 

