

**DOSSIER PEDAGÒGIC**

**2025**

MARY'S ROOM

BLACK BOX

UNA CREACIÓ DE





**1- SINOPSI**

**2- TEMÀTICA**

**3- NOTES DE DIRECCIÓ**

**4- PROPOSTES DIDÀCTIQUES**

**5- ACTIVITATS PRÀCTIQUES**

**6- FITXA TÈCNICA**

**7- FITXA ARTÍSTICA**

**8- LA COMPANYIA**

## **OBJECTIU**

**Una obra dirigida als joves nadius digitals**, que han crescut amb el mòbil i internet, i duen a terme la majoria de les seves interaccions socials a través de les xarxes socials.

**Ideal per a 3r i 4t d'ESO i Batxillerat.**

# SINOPSI

“Mary’s Room (Black Box)” explora la **creació d’identitats en l’era digital**, a través d’una posada en escena on conflueixen el teatre, l’audiovisual i la realitat virtual. Una obra que succeeix parcialment al teatre i parcialment a l’espai digital.

*L’espectacle combina escenes teatrals, projeccions audiovisuals i moments de realitat virtual per mostrar com construïm i habitem identitats digitals.*

L’eix central de la peça consisteix en **reflexionar sobre com la vida virtual i els espais d’internet transformen la nostra percepció del jo, la identitat i les relacions socials**. La fragmentació i la reconstrucció del jo en un món on les fronteres entre cos i avatar, realitat i ficció, jo i representació, desapareixen, connectant la filosofia contemporània amb l’experiència quotidiana de les xarxes socials, els avatars i la virtualitat.

*La Realitat Virtual és la frontera filosòfica i existencial de la nostra era, especialment per a les generacions que han crescut dins l’entorn digital.*

La dramaturgia explora les dinàmiques de la identitat en la nostra era virtual, a través de la creació d’identitats en espais com el teatre, la realitat virtual o internet. **Tres actrius. Tres universos interconnectats. Tres tècniques escèniques:** teatre, audiovisual i realitat virtual. Tres vides interconnectades que es veuran afectades per la desaparició d’un cos i la pròpia creació d’una identitat fictícia.

## LA TRAMA

- Maria**, una actriu de cinema en plena crisi d'interpretació, durant el rodatge de la pel·lícula “Mary’s Room”, sobre la primera dona que va viure una vida plenament virtual.
- Mary**, una hikikomori aïllada a la seva habitació, que crea el seu propi món virtual.
- Mitzi**, una detectiva que investiga la desaparició d'un cos, dins un món virtual.



# TEMÀTICA

## Un món en transició

Vivim en un entorn on la línia entre realitat i simulacre, veritat i mentida, és cada cop més difusa. La nostra societat està visquent una accelerada transició digital i virtual. I com sempre, adolescents són els primers a experimentar-la. Els primers en adoptar noves tecnologies.

### Dades clau:

- 9 de cada 10 adolescents es connecten diverses vegades al dia a xarxes socials.
- El 75% dels nois i el 15% de les noies juguen a videojocs on-line amb creació de perfils.
- Sovint, cada adolescent té dos o tres perfils en xarxes: un per als gustos culturals, un per a la interacció social, un per a l'entreteniment.

## Fragmentació de la identitat

La creació d'identitats fictícies és una pràctica comuna entre els joves. Creen avatars que els mostrin més atractius de com es perceben, creen perfils a Instagram on mostren una visió idealitzada de la seva vida, etc. Els joves aprenen a crear versions diferents del seu “jo” segons l'espai digital:

- Avatars en videojocs
- Perfils a TikTok, Instagram o Discord
- Personatges en entorns VR

Les plataformes digitals són laboratoris d'identitat. Els joves poden crear, experimentar i reconèixer múltiples versions de si mateixos.

*Exemples: TikTok, Roblox, VRChat, Discord, Instagram*



## La “Black Box”

Black Box (caixa negra) és el terme que s'utilitza per referir-se a l'espai escènic, i a l'interior de les intel·ligències artificials. Només veiem els resultats, no els processos interns. Xarxes socials i algoritmes: presenten una realitat aparentment oberta, però opaca. L'ull observa, però no coneix el que passa dins.

## ***Dissolució de fronteres entre realitat i ficció***

*La realitat virtual i les xarxes socials modelen emocions i comportaments. El que aprenem o experimentem en un entorn digital pot influir en la nostra vida quotidiana.*

*Exemple: Aprenentatges en videojocs, simulacions immersives o interaccions socials en línia que condicionen com actuem en el món real.*

## **Estadístiques rellevants per adolescents**

- Temps en línia: adolescents passen de mitjana 3 a 5 hores diàries en xarxes socials.
- Avatar i videojocs: més del 60% dels adolescents han creat un avatar en jocs o entorns virtuals.
- Xarxes socials i identitat: el 70% declara que mostra una “versió millorada” d'ells mateixos a Instagram o TikTok.
- Privacitat i anonimat: el 45% considera que pot ser qui vulgui a Internet sense repercussions.
- Salut mental: hi ha una correlació entre ús intensiu de xarxes i ansietat o depressió lleu, però també amb sentiments de comunitat i pertinença.





# NOTES DE DIRECCIÓ

## CONEIX MÉS SOBRE EL CONCEPTE

### La dissolució de la realitat i la identitat

Mary's Room és un experiment mental de Frank Jackson i constitueix la base de la dramaturgia. L'experiment planteja el següent: Mary està tancada en una habitació en blanc i negre on té accés a tota la informació sobre el color, però mai no l'ha experimentat. La pregunta és: quan la Mary surti de la seva habitació i vegi el color per primera vegada, ¿adquirirà un nou coneixement? En la nostra peça, Mary és una hikikomori que viu reclosa a la seva habitació, on ha creat un món virtual dins del seu ordinador.

### La Black Box tecnològica i la Black Box escènica

Black Box és el mateix terme que utilitzem per referir-nos tant a la caixa escènica com al cervell de les intel·ligències artificials. L'anomenem així perquè som incapaços de conèixer-ne els mecanismes interns. ¿És també l'escena una caixa negra? ¿Com podem convertir l'espai escènic en el lloc on es manifesti la disputa entre la realitat i la realitat virtual? L'objectiu d'aquesta peça és fer col·lisionar la caixa negra escènica amb la caixa negra virtual. Aquest encontre pretén aportar llum sobre el nou escenari tecnològic, reflexionant sobre el paper de la realitat augmentada i la intel·ligència artificial en les arts escèniques.

### La Realitat Virtual és la frontera filosòfica i existencial de la nostra era

Serà la realitat virtual el nou teatre? Antonin Artaud va ser qui va encunyar el terme réalité virtuelle per referir-se a l'escena, un concepte que posteriorment s'ha utilitzat per descriure l'espai virtual tecnològic. Ambdós espais creen il·lusions amb la capacitat de convertir-se en realitat. Per això creiem que el teatre ha de ser el nucli que centralitzi el debat i el desenvolupament de la realitat virtual.

# PROPOSTES DIDÀCTIQUES AMB LA COMPANYIA

## 1 - Exposició tècnica i conceptual (1h)

**Objectiu pedagògic:** Conèixer com es crea una obra virtual o digital. Entendre els processos i significats que s'oculten en les creacions. Comprendre la tecnologia necessària per a aquest tipus d'obres. Adquirir competències d'anàlisi.

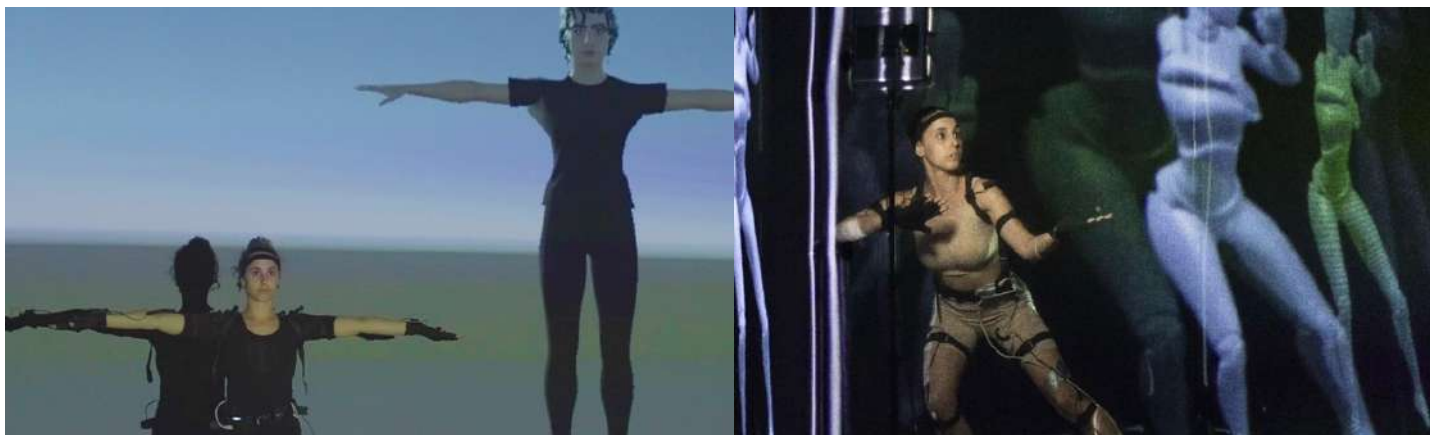
### Trobada interactiva amb eines tecnològiques:

1- Parlar sobre els referents virtuals i digitals dels assistents. Compartir hàbits de consum o interacció que involucrin aquestes tecnologies.

2- Mostrar la tecnologia de captura de moviment, creació d'avatars i ambients virtuals, per tal d'entendre els processos de creació d'una obra audiovisual i virtual.

3- Mostrar diversos vídeos creats amb tecnologia virtual, i preguntar-nos com ens interpel·la la creació, i quin és el seu objectiu, darrere els visuals atractius.

4- Crear una petita càpsula en temps real. Mostrar la tecnologia de captura, la integració en temps real del moviment en avatars, i l'inserció en ambients virtuals. Convidar als assistents a aportar idees, i ser partíceps de la captura de moviment.



## 2 - Debat (1h)

**Objectiu pedagògic:** Fomentar la reflexió crítica sobre identitat, cos, representació a les xarxes socials, avatars, i realitat virtual, en joves. Pensat especialment per reflexionar sobre l'interacció personal amb xarxes i espais virtuals.

### Preguntes per a iniciar l'exercici:

- Com et representes a les xarxes?
- Viuries una vida dins un món virtual immersiu i realista, on poguessis crear la teva propia realitat? Per què?
- Què significa "jo" a Internet? És diferent del "jo" físic?
- Què és més "real": el que experimentes en un joc, en VR o en una xarxa social?
- Has creat alguna vegada un avatar o un perfil diferent de tu? Per què?
- Si desapareix el cos físic, la teva identitat digital continuaria existint?
- Com influeixen els algoritmes i les IA en com et perceps o mostres a altres persones?
- És possible perdre's en un món virtual? És una pèrdua o una oportunitat?
- Quin paper té Internet en la teva identitat? Pots ser diferent en cada espai?

### Teniu ganes de parlar amb els artistes?

S'ofereix col·loqui postfunció sense cost per a poder parlar sobre la creació de la peça, i debatre la temàtica. (30 - 45 min.)

# ACTIVITATS PRÀCTIQUES A L'AULA

- **Creació d'avatars (30 - 45 min.):**

Cada adolescent crea un avatar digital i escriu una petita biografia del seu “jo virtual”.

- **Diari digital (20 min.):**

Registrar com es projecta un mateix en xarxes socials i comparar-ho amb l'experiència física.

- **Mapes de la identitat (30 min.):**

Dibuixar diagrames on es mostrin els diferents “jo” (físic, digital, virtual, fictici) i les seves interseccions.

- **Experiència VR o videojoc (30 min.):**

Explorar com canvia la percepció del jo quan s'està en un entorn immersiu, a través de diversos exemples de creacions i videojocs.

## PER QUÈ ÉS ADEQUADA PER INSTITUTS?

- És una proposta accessible, que no requereix de coneixement previ.
- Interpel·la l'experiència digital i virtual dels alumnes. Sovint una de les seves principals inquietuds.
- Prioritza l'experiència sobre el discurs teòric, afavorint la identificació amb els personatges i dispositius escènics.
- Permet treballar-ne abans o després, a l'aula, obtenint coneixements sobre els mitjans creatius i el marc teòric.
- L'espectacle connecta amb continguts curriculars de Filosofia (identitat, coneixement), Llengua (narrativa, representació), Tecnologia (mitjans digitals, avatars), Arts Escèniques i Tutoria.

### Després de veure *Mary's Room*, l'alumnat:

- Reflexiona críticament sobre la seva identitat digital.
- Entén la diferència entre cos, avatar i representació.
- Desenvolupa pensament filosòfic aplicat a la tecnologia.
- Coneix processos de creació escènica contemporània.





# FITXA TÈCNICA

## CARACTERÍSTIQUES:

- **Durada:** 85'
- **Format:** Sala amb públic a l'italiana
- **Públic:** +12 anys
- **Persones en gira:** 5
- **Nombre d'intèrprets:** 3
- **Nombre de tècnics:** 2
- **Temps de muntatge:** 8 h
- **Temps de desmuntatge:** 1 h 30 min

## DESCRIPCIÓ

Espectacle teatral que incorpora projecció audiovisual i tecnologia de captura de moviment en temps real. Les intèrprets interactuen amb la imatge projectada. L'espectacle requereix una coordinació precisa entre vídeo, llum i so.

# LINKS

## FITXA TÈCNICA

[https://drive.google.com/file/d/1q0MhzFA\\_-xnp8R7FKMikXz5TFSTFeQu2s/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1q0MhzFA_-xnp8R7FKMikXz5TFSTFeQu2s/view?usp=drive_link)

## TRÀILER

<https://www.youtube.com/watch?v=x0BNi9SuffI>

## FOTOS

[https://drive.google.com/drive/folders/1SLRL08q\\_RQ1T9ErIYQaNPQbXvE47Bw\\_L?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1SLRL08q_RQ1T9ErIYQaNPQbXvE47Bw_L?usp=sharing)

## OBRA COMPLETA

<https://www.youtube.com/watch?v=-kn-lz68PdQ>



# FITXA ARTÍSTICA

**Dramatúrgia, vídeo i direcció:** Ferran Gordillo

**Intèrprets:** Ariadna Grau, Marta Rodrigo i Júlia Diez

**Tècnic audiovisual:** Alfonso Ferri

**Programació de captura de moviment:** Jaume Cané

**Technical Artists:** Jose Fernández

**Disseny de llums:** Maria Bori

**Equip de rodatge:** Leo Dutra, Oriol Vilaseca, Lluç Gordillo, Paula Navarro, Simon Lauxmann, Eudald Torrent

**Actrius del vídeo:** Marina Turroja i Paula Navarro

**Producció:** Ariadna Grau

**Assistència a la producció:** Rita Stivala

Una **producció** de Uku'Pacha.

Amb el suport del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya i l'Ajuntament de Barcelona.

Amb el suport de la Fabra i Coats, el LAVA de Valladolid, el Teatre Tantarantana, el Festival Escena Poblenou, el SAT!, l'Estruch, el Canal de Salt, el Centre d'Art i Noves Tecnologies Etopia, de l'Auditori Sant Martí, del CRAC - Espai Únic, i la Nave del Duende.

Agraïments a la Toneelacademie de Maastricht, El Modern i l'ERAM.



# Uku'Pacha

**Uku'Pacha** (de la mitologia Inca: “*inframón on habita el que és desconegut, tot el que encara ha de néixer i és latent*”)

Uku'Pacha és una companyia i productora híbrida que treballa en la intersecció entre les arts escèniques, l'audiovisual i les noves tecnologies. Les nostres creacions exploren la construcció de la realitat i la tensió entre la individualitat i l'imaginari col·lectiu d'una societat en plena transformació digital i virtual.

Formada per l'Ariadna Grau i en Ferran Gordillo, creem propostes on la ficció esdevé el sistema operatiu del món, situant-nos entre la realitat i la virtualitat. El nostre treball qüestiona la naturalesa de la presència, la identitat, l'encarnació i la percepció. Ens interessen els límits de la identitat en el món digital, la creació mediàtica de la realitat, la percepció d'allò real en una era dominada per la imatge, i la relació entre cos, representació i tecnologia.

Hibridem el cos i les arts escèniques amb l'audiovisual i la tecnologia per a crear nous territoris dramaturgics que connectin l'escena amb l'imaginari contemporani de l'univers digital. Entenem la contemporaneïtat com una constel·lació de reflexos, on el cos, la imatge i el sistema es multipliquen, es distorsionen i construeixen noves formes de realitat. És a dir, noves formes escèniques.

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 Badabdoc)

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.





## CONTACTE

**Uku'Pacha**  
produccio@uku-pacha.com

+34 697 618 904 / + 34 687 592 754

<https://uku-pacha.com/> 

[@ukupacha\\_company](#) 

