

# MULTIPLE IMMERSIVE ART PROJECT

ORGANIZE: JUST ART ASSOCIATION  
CO-ORGANIZE: VERTEBRART



I am not nothing.

No one is nothing.



El proyecto recibió apoyo del ICUB del Ayuntamiento de Barcelona en su fase inicial

# CLAVES DEL PROYECTO

- ★ **Un proyecto de arte integral que ofrece una experiencia de multi-inmersión, reuniendo teatro, tecnología de realidad virtual, arte de instalación, arte visual y sonido.**
- ★ **Es desarrollado por un equipo creativo internacional conformado por artistas destacados de Shanghái y Cataluña.**
- ★ **La iniciativa busca descifrar y traer a la luz el universo interior de niños y adolescentes, dando voz a sus auténticas emociones y experiencias.**
- ★ **Se promueve activamente la participación e interacción del público, no solo en el momento expositivo, sino también durante el proceso creativo, estableciendo un diálogo continuo y enriquecedor entre los artistas y la comunidad.**
- ★ **Planificado y organizado por JUST ART ASSOCIATION, con financiamiento y apoyo del ICUB del Ayuntamiento de Barcelona y VertebrART en su fase inicial**

# ¿SABES QUÉ?

Según la interpretación que los medios de comunicación han realizado en 2022 de los datos de la UNESCO, España posee la tasa más elevada de acoso escolar en Europa, con un promedio de uno de cada cuatro estudiantes que lo padecen. Es más, un sorprendente 90% de los acosadores no recibe ningún tipo de castigo.



# Acercas de *I AM NOT NOTHING*

"*I AM NOT NOTHING*" (abreviado como "INN") es un proyecto artístico de multi-inmersión centrado en la lucha contra el acoso escolar. Su desarrollo abarca múltiples campos, incluyendo tecnologías de nuevos medios, arte contemporáneo, exposición, teatro y beneficio social, fusionando varias formas artísticas como la tecnología de realidad virtual, arte de instalación, sonido y teatro. Además, incorpora una amplia participación del público, así como investigación social y estudios especializados.

El proyecto se enfoca especialmente en los niños y adolescentes que provienen de grupos vulnerables, minorías étnicas y contextos migratorios. Su propósito es dar a conocer el entorno y los verdaderos sentimientos que experimentan estas víctimas tras el oscuro fenómeno social que es el acoso escolar. Así, busca provocar reflexión y empatía en los espectadores, promoviendo una mayor atención y mejoría en la sociedad respecto a este importante tema.



# METODOLOGÍA

**El desarrollo del proyecto incluye tres partes: investigación social, creación artística y exposición.**

La realización de la **investigación social** se aborda de diferentes maneras dependiendo del grupo destinatario:

- ★ Niños y adolescentes de 7 a 18 años provenientes de grupos vulnerables, minorías étnicas y con antecedentes migratorios: el equipo creativo llevará a cabo encuentros presenciales con ellos para registrar su entorno de vida, experiencias y sentimientos, que servirán como fuente de inspiración para la fase posterior de creación. Además, se les invitará a participar en el proceso creativo.
- ★ Público general: Una vez concluida la investigación con los niños y adolescentes, se puede organizar una muestra abierta de la creación, que podría tomar la forma de una conferencia pública o una exhibición de los resultados alcanzados hasta ese momento, con el objetivo de permitir que el público conozca y comprenda el proyecto, y para fomentar su interés continuo en los avances futuros. Durante este evento, el equipo creativo recogerá los comentarios y las experiencias personales del público, que luego serán utilizados por los artistas para realizar nuevas creaciones y ajustes.

La sección de **creación artística** engloba contenidos en realidad virtual (VR), instalación, sonido y performance:

- ★ VR: Artistas digitales trabajarán sobre el material recolectado por el equipo a través de la investigación social, procesándolo artísticamente para crear contenidos visuales impactantes. Esta creación, en combinación con el diseño de las instalaciones y las representaciones en directo, será probada en dispositivos VR para evaluar su efecto en una exhibición.
- ★ Instalación: Procederemos a reclutar a jóvenes artistas residentes en Cataluña para que creen instalaciones in situ que resuene con el contenido VR, ofreciendo así a los emergentes artistas locales la oportunidad de colaborar transdisciplinariamente con artistas internacionales.
- ★ Sonido: Los artistas sonoros desarrollarán efectos sonoros que armonicen con la totalidad de la obra, abarcando tanto los efectos sonoros para la VR como la música en directo, diseñados a partir del contenido VR y el diseño de las instalaciones.
- ★ Performance: Dos intérpretes con formación en danza realizarán una actuación de 45 minutos en los fines de semanas, en un horario establecido, en el lugar donde se encuentren las instalaciones. Para el texto de estas



representaciones, se tomará como referencia una obra representativa del conocido dramaturgo contemporáneo español Paco Bezerra, "El pequeño poni".

## **Exposición:**

- ★ Los contenidos de realidad virtual (RV), las instalaciones in situ y el sonido se presentarán como un todo integrado en un espacio interior no inferior a 100 metros cuadrados en forma de exposición. Los visitantes podrán entrar en el espacio en cualquier momento y, guiados por el personal o por señalizaciones, procederán a la visualización.
  
- ★ Lo primero que verán los espectadores será una instalación in situ que refleja el entorno real de vida de los menores. A continuación, se les facilitará equipo de realidad virtual para que experimenten los mundos emocionales de los niños o adolescentes: una pieza de realidad virtual que dura entre 3 y 5 minutos, que, basándose en el entorno real previamente mostrado, lo deforma y recrea para representar el mundo interior de los niños. Finalmente, los visitantes se quitarán los dispositivos de realidad virtual y regresarán a la instalación in situ para volver a experimentar el mundo real.
  
- ★ La performance sólo tendrá lugar en el mismo espacio en los fines de semanas en horario específico.

# BOCETOS

Algunos dibujos originales de los niños

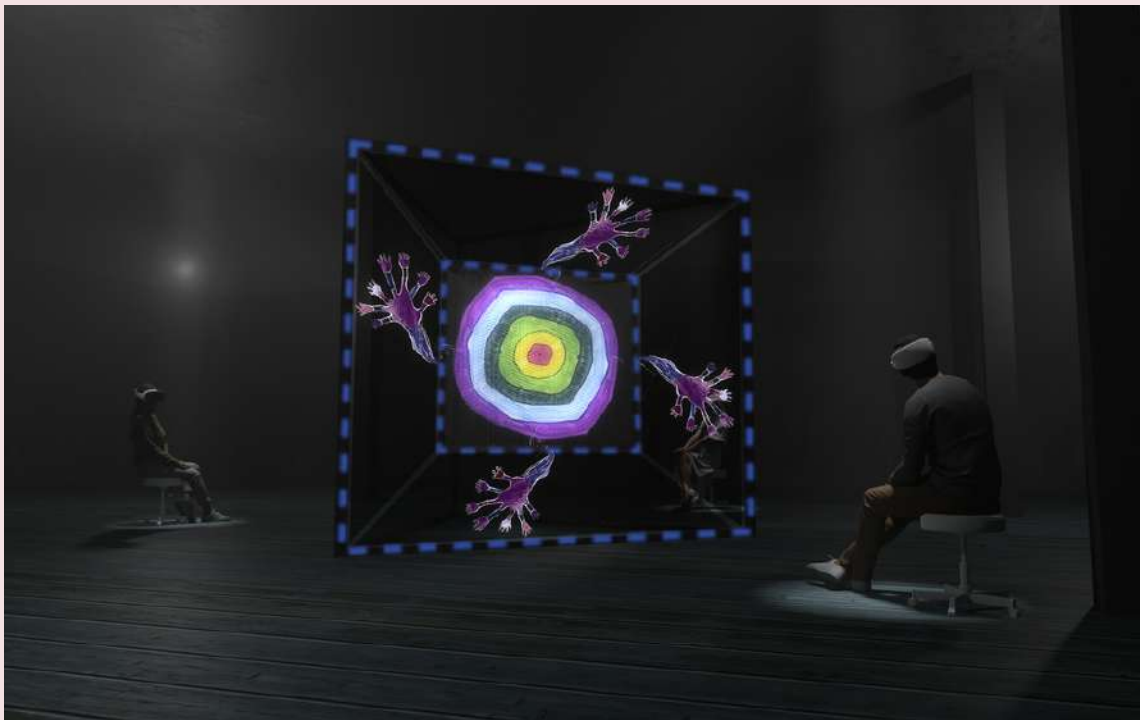


## Creaciones según los dibujos de los niños

\*El proceso creativo todavía está en proceso. Las siguientes imágenes solo tratan de muestras o ejemplos de efecto.

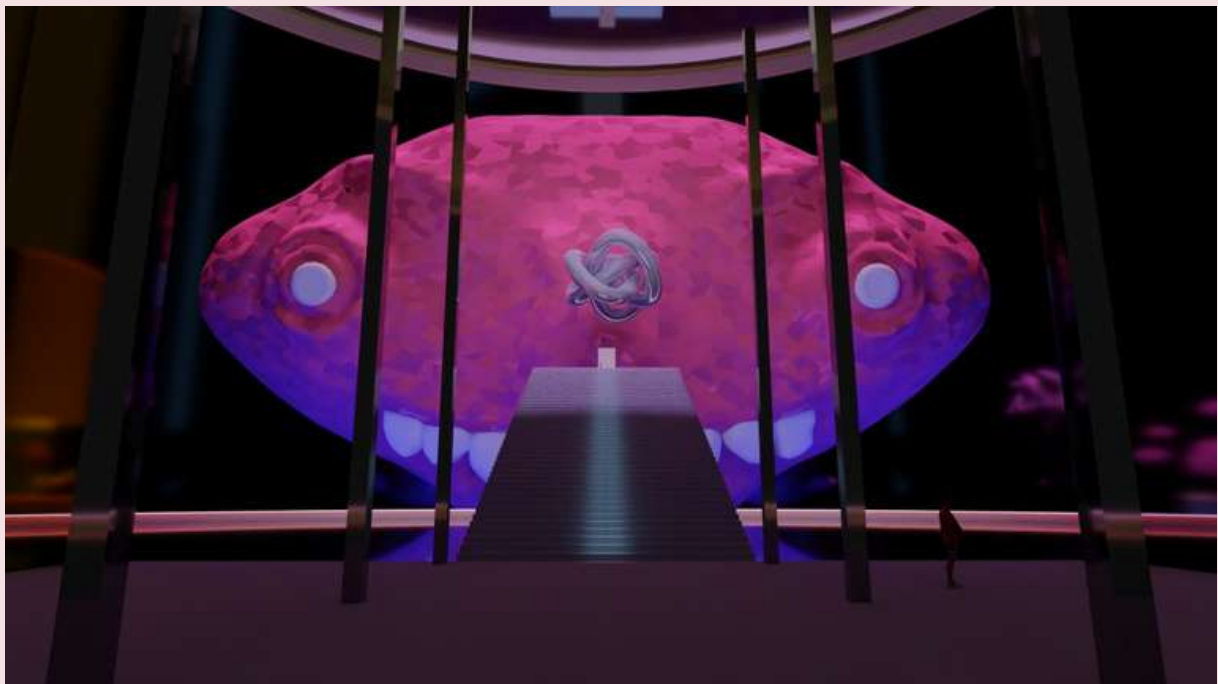
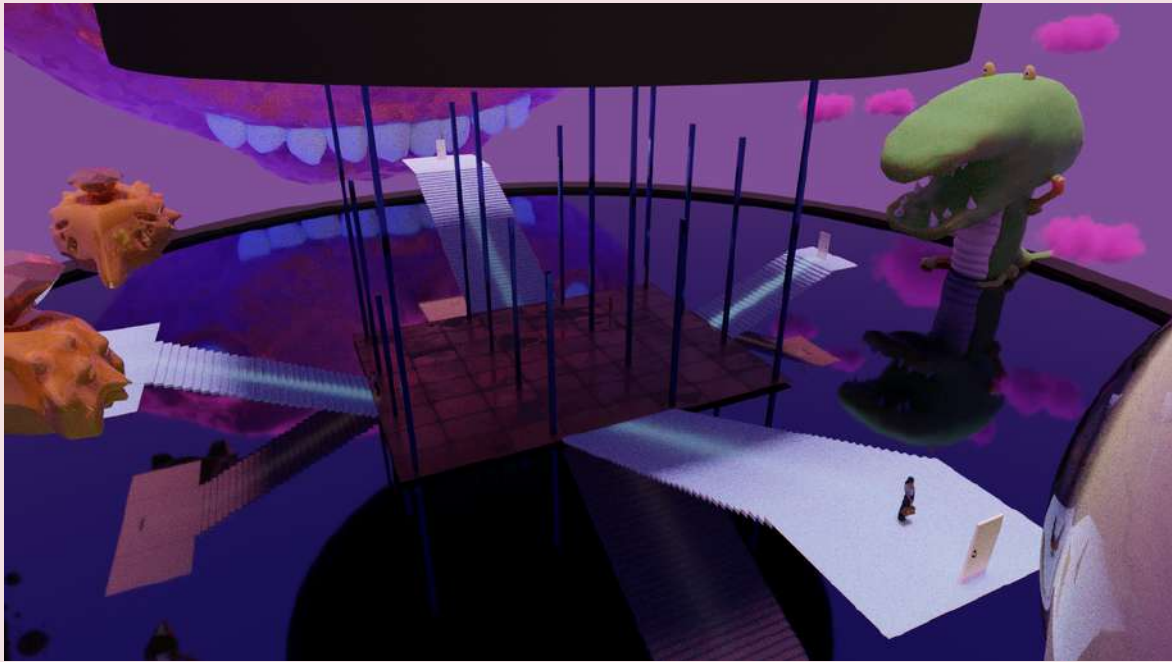


Efecto de la exposición



Efecto de la exposición





Muestras del contenido de Realidad Virtual



Muestra del contenido de Realidad Virtual



Ejemplo de proyección

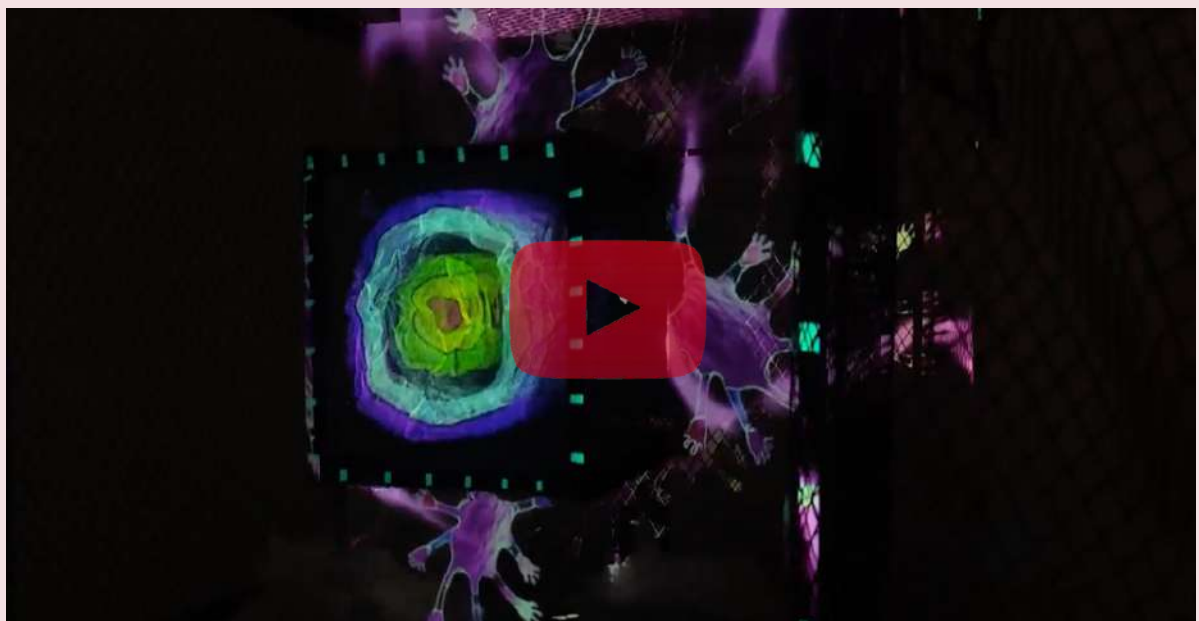




Ejemplo de instalaciones



Ejemplo de instalaciones



Video de muestra:  
<https://youtu.be/dcW4sqoLunc>



# IMPACTOS ARTÍSTICOS

- ★ *I AM NOT NOTHING* es un proyecto experimental que explora la aplicación del arte y la nueva tecnología a temas sociales.
- ★ Este proyecto colaborativo internacional brinda a jóvenes artistas españoles la oportunidad de colaborar e intercambiar ideas con artistas de otras culturas, como China.
- ★ La obra final trascenderá las barreras del lenguaje y será fácilmente representable, lo que la hace adecuada para su exhibición no solo en España, sino también en muchos otros países del mundo.
- ★ Pretendemos convertir *I AM NOT NOTHING* en un programa a largo plazo que continuamente explora la combinación de arte y tecnología enfocado en individuos de otros grupos de personas.





**Curadora /  
Directora artística**

**Qianpeng Li/  
China**

- ★ Profesora reconocida de interpretación, investigadora de teatro, programadora, fundadora de organizaciones artísticas internacionales.

Qianpeng Li cuenta con una amplia experiencia de casi 22 años enseñando interpretación textual profesional en la Academia de Teatro de Shanghai, donde ha desarrollado un sistema de formación de actores único y sus propios conceptos estéticos.

A lo largo de su carrera, ha visitado festivales de teatro de renombre, instituciones y escuelas de arte en todo el mundo como investigadora y profesional visitante. Ha introducido diversas técnicas magistrales de actuación en China, entre ellas las de Tadashi Suzuki, Grotowski y Michael Chekhov, y es la primera persona en traducir el Método Michael Chekhov al

chino.

En los últimos años, Qianpeng Li ha trabajado como comisaria y consultora artística para varios teatros chinos y festivales internacionales en China, promoviendo obras teatrales y artistas contemporáneos de todo el mundo.

En 2016, fundó VertebrART, una organización independiente de arte con sede en Shanghai y España, única en China, dedicada a proyectos teatrales de colaboración internacional. La organización produce adaptaciones chinas de obras teatrales extranjeras y organiza actividades de intercambio y educación artística internacional. En 2021, estableció la asociación sin fines de lucro JUST ART ASSOCIATION en España, la cual organiza \_\_\_ is Theatre International Festival (iTIF), enfatizando proyectos teatrales experimentales, de temas sociales, condiciones de vida individuales y el apoyo a jóvenes artistas, minorías y grupos vulnerables.

<https://www.vertebrart.com/>

<https://www.justartassociation.com/>



**Director visual**

**Wei Dai / China**

★ Director Visual, Artista Digital, Fundador y Director Artístico de Wormhole Visual Alliance, Profesor en la Academia de Teatro de Shanghai.

Wei Dai es un artista pionero de Shanghai en arte digital contemporáneo y teatro de nuevos medios. En 2010, se unió al Laboratorio para la Innovación Digital en Artes Escénicas, financiado por el Ministerio de Cultura de China, como diseñador creativo. Posteriormente, se convirtió en parte del cuerpo docente del Departamento de Arte de los Medios Digitales y Comunicación Visual en el Colegio Creativo de la Academia de Teatro de Shanghai, donde enseña y explora enfoques innovadores de la estética teatral tradicional en entornos contemporáneos de nuevos medios, así como nuevas direcciones para el campo emergente del arte digital.

En 2012, fue galardonado con la Beca de Artista del Consejo de Cultura Asiática de los Estados Unidos por sus logros en los nuevos medios de comunicación. Ha llevado a cabo investigaciones en arte digital contemporáneo y teatro de nuevos medios en Nueva York.

<http://www.daiweistudio.com/>



# Acerca de JUST ART ASSOCIATION

Fundada en 2021, JUST ART ASSOCIATION es una organización española sin fines de lucro enfocada en promover intercambios enriquecedores, aprendizaje y colaboración entre artistas españoles y aquellos de distintos orígenes culturales. Mediante la comisaria, organización y promoción de proyectos internacionales y educación de arte, JUST ART ASSOCIATION trabaja en estrecha colaboración con organizaciones sociales para expandir el alcance e impacto de sus actividades, beneficiando a un mayor número de personas. El enfoque de sus eventos pone énfasis en la inclusión social, igualdad de género, protección del medio ambiente y otras cuestiones sociales, prestando especial atención a niños, adolescentes, jóvenes artistas y grupos vulnerables o minoritarios.



En 2021, JUST ASSOCIATION estableció una alianza con VertebrART para planificar y llevar a cabo \_\_\_ is Theatre International Festival (iTIF), con el objetivo de explorar las artes teatrales. Hasta el momento, iTIF ha impulsado y respaldado cinco proyectos colaborativos de residencias internacionales, presentados en el Festival Internacional de Teatro OPEN y en el Festival Internacional de Teatro DIFFERENCE. "I AM NOT NOTHING" es el tercer proyecto de la serie "DIFFERENCE", contando con el apoyo del ICUB del Ayuntamiento de Barcelona.





[www.justartassociation.com/](http://www.justartassociation.com/)