

Raw 00 es una nova proposta del Col·lectiu Anatòmic que investiga en el àmbit de nous conceptes i gèneres escènics, en mestissatge amb les noves tecnologies. Al Març del 2005, després d'estrenar Rotten (espectacle que es va presentar el 17 de Febrer del 2005 en el Mercat de les Flors), el Col·lectiu Anatòmic es va proposar de investigar en nous formats escènics. En aquet sentit, Rotten va ser una aportació perquè, si mai podríem dir que esta fora de lo teatral, si que dintre de aquest àmbit te un format molt innovador.

Durant aquest mes de Març ja es va parlar amb Luisa Salas (tècnica del ICAC) sobre la idea de començar a investigar per idear en un format que estaria entre el concert de música rock i la performance (en el seu sentit mes clàssic).

Ella va comentar que l'hi semblava molt interessant la idea i que existia una línia de ajudes concretament per aquest labor. En aquella època, la idea estava en un estat molt embrionari i no semblava oportú presentar-la. En qualsevol dels casos, tots els membres del Col·lectiu van seguir treballant i realitzant aquesta investigació pel seu compte.

En aquest moments creiem que el projecto esta en el punt òptim per ser produït. Ja esta realitzada, tota la part de investigació a nivell del que significa el format i ja s'han realitzat assaigs en públic per veure la seva reacció.





raw

.00

Anatomic

Col·lectiu

Col·lectiu Anatòmic es una plataforma de investigació dedicada a la creació de noves eines per donar suport a sistemes multimèdia complexes.

Neix de la necessitat de interrelacionar disciplines tant artístiques com tècniques però sumant creativitats comunes i no subordinant unes a les altres. Un terreny de investigació comú portat en dos fronts simultàniament i de manera casi indissociable.

Anatòmic està format per diferents perfils; enginyers informàtics, enginyers multimèdia, creatius multimèdia, grafistes, dissenyadors i videocreadors. Tots ells amb inquietuds sobre el software existent en el mercat per la barreja de medis i amb llarga trajectòria en el món de desenvolupament visual. La carència en el mercat de una eina més funcional, basada en la modularitat de sistemes oberts va donar com a conseqüència el desenvolupament de un nou software. ROTTEN va ser la primera experiència en la que es va incorporar amb èxit aquest tipus de control multimèdia.

En la part escènica el col·lectiu compte amb la ajuda de Semolina Tomic del L'antic teatre i Lidia González de la companya Amaranto.

Al Febrer del 2005 es va estrenar Rotten en el Mercat de les Flors. Aquest espectacle va tenir una gran acollida per part dels medis (veure el dossier de premsa adjunt). La escena final (un petit concert), va quedar pels creatius amb un mal gust de boca. Les eines s'havien aconseguit desenvolupar però no la posta en escena ni la musicalitat en sí. Per aquesta raó el següent objectiu va ser desenvolupar un event que treballés sobre aquest nou suport tècnic per poder aconseguir un resultat òptim en comparació amb les conclusions teòriques que nosaltres mateixos vam establir.

En aquest cas el col·lectiu es va plantejar anar una mica més lluny i entrar en la creació de nous instruments relacionats amb el cos humà de manera molt singular tan per la manera física en la que es relacionen amb els diferents elements com en el propi fet físic en si.

En aquest moments les interfícies estan més desenvolupades que en Rotten ja que a més de les PDA's existeix un nou desenvolupament de visió artificial que utilitzarem en un dels temes de RAW 00.

raw 00

Una de las raons per la que el col·lectiu aposta de manera mes integrada es en la generació de nous formats. Per fi em trobat un formato que creiem que funciona (por las probes ja realitzades) i funcionarà en el futur. La veritat es que el formato actual fa que Raw 00 cap en una cabina d'avió i nomes cal desplaçar a quatre persones per representar-lo. Quan el espectacle estigui acabat i totalment produït, la carga no augmentarà de manera molt significativa. Es un element molt important per nosaltres, ja que cada dia ens adonem de que el nostre treball té una acceptació mes important en els mercats internacionals que en els del propi estat Espanyol o del país Català. Amb Rotten ha estat així i suposem que amb Raw inclús la acceptació serà mes gran per la seva facilitat a transportar-lo.

Noves interfícies multimèdia musicals

Totes les interfícies descrites a continuació pretenen donar un concepte psicològic del moviment del cos. Estan pensades per ampliar petits moviments i amplificar el seu potencial psicològic a través de la tecnologia.

Interfícies Físiques:

El equip tècnic del col·lectiu esta desenvolupant una nova línia de interfícies que convertiran objectes comuns o situacions en interfícies musicals i gestores de continguts audiovisual. Aquestes interfícies poden se tan físiques com virtuals



raw .00

gracies al sistema de visió artificial que s'està desenvolupant dins del col·lectiu. La nostra intenció es fabricar un escenari totalment integrat amb el sistema de control de tal manera que podrem fer significativa qualsevol de las accions que realitzin els performers.

- Sensors facials:

Per altre banda volem abordar una altre línia, la creació de interfícies facials que permetran al guitarrista de Raw 00 fer distorsiones dels seus sons a traves de moviments facials (barbeta, parpelles, celles...). Per tal fi desenvoluparem un sistema com els que utilitza el cine per la animació meca trónica dels personatges en pel·lícules com Alien, etc...

- Visió artificial ocular

Un altre dels instruments que pretenem desenvolupar es un instrumento musical ocular. El sistema de visió artificial que tenim esta pensat per detectar canvis de moviment i esta molt a prop de poder seguir tracking de colores. D'aquesta manera podrem seguir de la pupila del ull i generar distorsions tipus "slider" amb el moviment del ull.

- posicionament del cap

Dins d'aquesta gama de noves interfícies a desenvolupar també tenim previst una interfície que recollirà els moviments del coll i poder dons aprofitar els rangs que es generin a través dels sensors de lectura de moviments. Amb aquestes dades podrem realitzar síntesis de realitat augmentada en temps real.



Situació 1 – Concert de guitarra

Concert només de guitarra. Pantalles en blanc. S'encenen i se apaguen paulatinament. Actualment les pantalles falta la sincronia de lluminositat amb el moviment del guitarrista. Aquesta sincronia es reforçarà amb tires de leds que informaran del rang de la intensitat. Es necessari fer un mòdul de anàlisi del so que informi el sistema Igloo , el software que nosaltres desenvolupem i amb el que realitzem tots els treballs.





Situació 2 – Realitat augmentada

En aquest moments s'ha preparat un mòdul de realitat augmentada que nomes treballa amb una sola càmera. La idea es ampliar aquest mòdul a dos o tres càmeres per poder generar una imatge de síntesis de vídeo a temps real amb tres fonts i una única sortida (Seria a la imatge de vídeo lo que el cubisme es a la pintura). Tota aquesta part esta preparada per una imatge, però no per més i es un dels treballs de desenvolupament mes interessants que falta abordar en el projecte.



Situació 3 – Concert de PDA's

Dintre de la estructura de tot el concert pesaríem per un duo de PDA's. En Rotten no es va terminar de mostrar la eficàcia de aquesta interfície. Per això, en Raw 00 l'hi volem dedicar un espai protagonista en el que es poguï escoltar veritables temes musicals generats amb aquest tipus de tecnologia.



Situació 4 - Sistema de visió artificial (detecció de moviment)

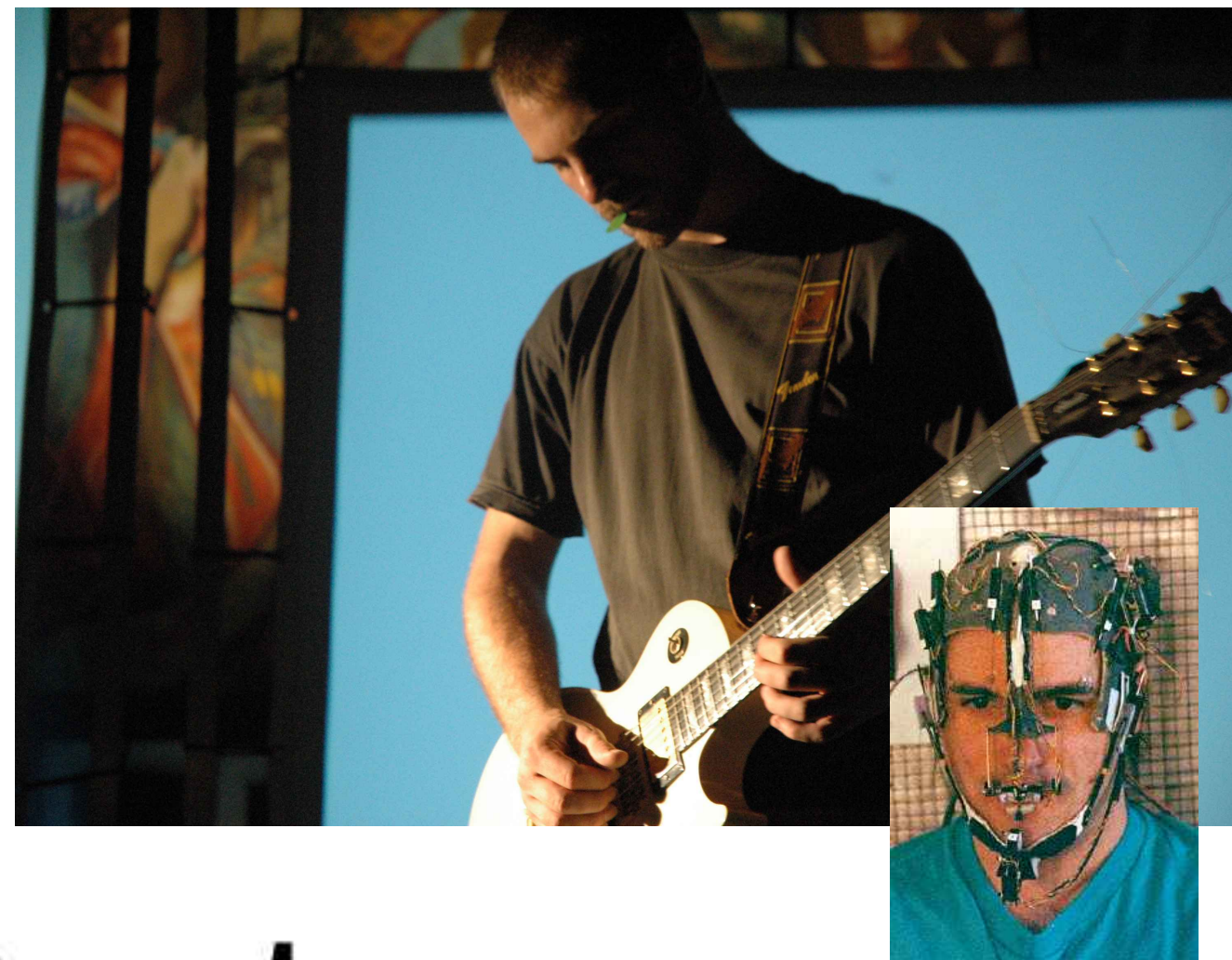
En aquesta part del concert utilitzarem com a instrument un sistema de visió artificial actualment en desenvolupament. El performer es posa davant de una càmera i la càmera detecta el seu moviment. Amb el sistema fem un anàlisis de la imatge i la utilitzem per generar sons. Es a dir, si el moviment es detecta en la cantonada dreta de la imatge sonarà de una manera i si es detecta en la cantonada esquerra sonarà de un altra. El mateix succeeix amb la part inferior o superior de la imatge captada per la càmera. Amb un simple anàlisis de la imatge recollida per una càmera tindrem un joystick per generar sons. Aquest sistema esta provat i es molt eficaç a nivell escènic. Ara queda generar temes i ampliar-lo a dos usuaris amb dos càmeres. Podríem dir que esta en estat embrionari como el sistema de PDA's en Rotten.



Situació 5– Concert de guitarra + realitat augmentada ocular

Una de les parts més interessants del projecte es la de generar unes interfícies que poden detectar petits moviments i augmentar la seva transcendència de forma psicològica.

Tindrem que realitzar un sistema de tracking de color a través de un sistema de visió artificial. El guitarrista amb unes lentilles de color blanc podrà a les hores, a través dels moviments de la seva pupil·la generar efectes sobre el so de la guitarra. Aquesta interfície serà ampliada per sensors que detectin el moviment de la barbeta i del coll. Podrem doncs atacar el espectre musical per les accions i moviments del music de moltes maneres.



Situació 6 – Concert final

El final del concert pretén ser una versió integrada de tot el discurs multimèdia ofert en les diferents parts. Aquesta es una feina que requereix molt de temps d'assaig. Despres de la experiència de Rotten ens vam adonar que al crear una interfície nova, es necessita un temps per poder entendre-la i treure-li tot el seu potencial. En aquest caso creiem que s'haurà de fer un gran esforç per poder integrar tot el sistema de manera conjunta i dinàmica.



Pla de treball

PRIMERA FASE (Març - Maig 2005): DISSENY

1. Creativitat
2. Creació de la infografia.
Il·lustració del fons.
Creació i preparació de imatges.
Esquemes de animació
3. Preparació documental i gràfica del projecte.
Presentació del projecte a productors, patrocinadors
I ajudes institucionals. Viatges i despeses de representació

SEGONA FASE (Juliol - Setembre 2005): PRODUCCIÓ

1. Software
Testeig del software
2. Disseny de la escenografia
3. Adquisició del material tècnic.
Sensors
Ordenadores
PDA
ControlBox Dmx
Motores

TERCERA FASE (Setembre - Novembre 2005) : PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL

1. Realització de la escenografia
i del attrezzo
2. Treball de creació audiovisual.
Il·lustració, animació, edició de vídeo,
Postproducció de vídeo
Tasques multimèdia
3. Retocs de software

CUARTA FASE (Novembre - Desembre 2004) ASSAJOS TÉCNICOS

1. Assajos amb actors durant tots els dies. Proves tècniques del sistema dos meses
+ lloguer del local d'assaig
2. Preparació de la gira
3. Disseny de llums + assaig il·luminador
4. Disseny i realització del vestuari

QUINTA FASE (Gener 2006) Estrena a L'antic Teatre (tot el mes)

Pressupost

PRIMERA FASE (Març - Maig 2005): DISSENY

1.Creatividad	
2.Creación de infografia.	
Il·lustració de fondos.	
Creació i preparació de imatges.	
Esquemes de animació	4000
3.Preparación documental i gráfica del projecte.	
Presentació del projecte a productors, patrocinadors	
ajudes institucionals. Viatges i despeses de representacions	1000

SEGUNDA FASE (Juliol - Setembre 2005): PRODUCCIÓ

1.Software	
Programació i testeig del software	5000
2. Disseny de la escenografia	1000
3. Adquisició del material tècnic.	
Ordenadores, PDA, ControlBox Dmx,Motores)	18750

TERCERA FASE (Setembre - Novembre 2005) : PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL

1. Realització de la escenografia i del attrezzo	3500
2. Treballs de creació audiovisual.	
Il·lustració, Animació, Edició de vídeo.	
Postproducció de vídeo	
Tasques multimèdia	12000

3. Retoques de software	3000
-------------------------	------

CUARTA FASE (Novembre - Desembre 2005) ASSAJOS TÉCNICS

1. Assajos amb actors durant tot els dies.	
Proves tècniques del sistema: dos meses + lloguer del local d'assaig	24000
2. Preparació de la gira	5000
3. Disseny de llums + assaig il·luminador	5000
4. Disseny i realització del vestuari	3600

QUINTA FASE (Gener 2006) Estrena L'antic Teatre (tot el mes)

TOTAL	85.850
-------	--------

Ingressos Emotique	31.850
Coproducció L'Antic Teatre	9.000
Sponsor privats	9.000
Import demanat a la Generalitat de Catalunya	36.000



raw.00

pressupost i pla de treball

raw 00

pressupost i pla de treball

raw 00