

## TENDÈNCIES

## PARAULES

**AS.** L'as, com sap tothom, és la primera carta dels pals de la baralla; en el dau, la cara amb un punt sol. L'origen és la unitat monetària romana. Hi ha en català l'expressió 'as de guia', o sigui cap de la corda, que té el sentit de principi, d'extrem dirigent. No deixa de ser significatiu que tant en les cartes com en els daus, l'as sigui la tirada més valuosa, atès que numèrica-

ment el seu valor és el més petit. Quants asos té el sexterci romà, quants l'auri? Deixem la resposta als numismàtics, i quedem-nos per la resta dels mortals la càrrega de profunditat enviada per la tradició: el concepte abstracte de la unitat té més valor que els valets i els cavallers, més que els reis i les reines, que xifres múltiples i diverses. / Miquel de Palol



La guitarra virtual es uno de los elementos desarrollados por Anatomic.

ANTONIO MORENO

## INFORMÁTICA PARA LOS SENTIDOS

EVA BELMONTE

Ni los ordenadores muerden ni la tecnología nos lanza de cabeza al Apocalipsis. Aunque la ciencia ficción augure la hecatombe definitiva, hoy hemos decidido ser optimistas. Lo haremos con la ayuda del colectivo Anatomic, un taller imparabile de I+D al servicio del ar-

te, un espacio donde informáticos, ingenieros, bailarinas y músicos trabajan juntos para demostrar que ni unos son unos *freakies* que hablan en chino con unos y ceros, ni los otros pululan por un mundo paralelo, etéreo, donde las palabras siempre, siempre, tienen un significado mucho más profundo.

Han desarrollado un *software* que -¡fuera tópicos!- convierte la creación y la puesta en marcha de un espectáculo en un proceso más sencillo, portátil y, sobre todo, capaz de ser diferente. Se trata de un ejemplo más de que la tecnología, a veces, nos hace la vida más fácil. Y no estamos hablando del robot

que, augurado con deseo por muchos, nos hará la cama y pasará la aspiradora, sino de la búsqueda constante de nuevas fórmulas sometidas a la creatividad, que demuestran que los chips, cables y circuitos no los carga el diablo y que aquellos que vaticinan el desastre e idealizan la vida natural

cuando tienen la contaminación urbana en la sangre se equivocan.

La prueba definitiva de esta tesis de buena voluntad futura es Raw, un concierto multimedia que cierra, el próximo jueves en la sala Apolo de Barcelona, una gira alrededor del mundo. Sólo por un día: seamos optimistas. / Continúa en la página 6



# LA CIENCIA FICCIÓN SUBE AL ESCENARIO

‘RAW’ ES UN CONCIERTO CON PDA, UNA GUITARRA VIRTUAL, UN VIDEO SINCRONIZADO, MÚSICA MARCADA POR EL MOVIMIENTO DEL CUERPO Y UNA MÁSCARA QUE HACE DE LA PUPILA UN INSTRUMENTO. ES UN ‘SHOW’ MULTIMEDIA SOBRE LA ANSIEDAD Y ES LA ÚLTIMA CREACIÓN DEL GRUPO ANATOMIC, UN TALLER DE I+D AL SERVICIO DEL ARTE



Joan, Carolina y Marta (a la derecha), en el concierto que cierra el montaje 'Raw'.

ANTONIO MORENO

## Todo esto puede ser más sencillo

Cuando Álvaro y Joan se conocieron, el punto común entre ambos era la certeza de que, en realidad, todo podía ser más simple. Todo lo que ellos, entonces, sabían sobre tecnología, podía ser útil para el arte y no tenía por qué ser, solamente, una materia capaz de convertir en oro todo lo que toca.

Lo acabaron de descubrir cuando, con un ordenador añejo y un joystick, montaron uno de sus primeros espectáculos comerciales. Este tipo de trabajos, que han

venido realizando durante los casi dos años que llevan funcionando, «te hacen ser más creativo», dice Joan Coll, ya que les obligan a supeditarse a unos criterios concretos. «Nos dimos cuenta, entonces, de que con dos cosillas te puedes montar un superespectáculo», recuerda. El espíritu *Bricomanía* también marcó el viaje a Burkina Faso donde, con una caja de cartón y unos interruptores, montaron una mesa de luces. Allí, gracias a este sistema, algunos grupos

locales pudieron montar piezas basadas en las danzas tradicionales africanas que versaban sobre temas sociales y eminentemente prácticos, como la importancia de las vacunas o la protección ante algunas enfermedades.

«No nos queremos guardar nada para nosotros», añade. Lo que significa que, además de ofrecer pases de los espectáculos en gira, los de Anatomic combinan los bolos con cursos en los que pretenden «dar herra-

mientas para que todos ellos puedan explorar su propio potencial». Así lo hicieron en África, en Perú o en Colombia, por ejemplo. La sencillez, estandarización básica de la evolución de este colectivo, es también un valor añadido para regiones en desarrollo, ya que les permite crear, mover y presentar piezas sobre el escenario de una forma rápida, fácil y barata. Al final resulta que las nuevas tecnologías no reportan más que beneficios.

mundo en su sentido más físico. Pero, eso sí, los avances en distintas materias acaban convergiendo en lo virtual y, por esa razón, bienes intangibles como la comunicación son los más valorados de nuestra época. Los de Anatomic se hacen también virtuales. Uno de los elementos que configuran el show es una guitarra que no existe. La explicación de su funcionamiento, como en toda esta historia, es más fácil de lo que parece. En el mundo real una persona se coloca frente a una cá-

mara, ataviada con unos guantes de color rojo, que el sistema identifica. En el espacio paralelo, que se refleja en una proyección en la pared, la persona tiene entre sus manos una guitarra, que toca moviendo los puntos rojos en los que se han convertido sus extremidades.

Para muchos, esto se empieza a poner interesante, pero ha llegado el momento de decirlo: ni empuñan sables láser ni ninguno de ellos es un jedi. Pero casi. Aunque no se trate de la Fuerza propiamente di-

cha, Marta y Carolina son capaces de, a través del movimiento de sus cuerpos frente a la cámara, mover una bolita roja que, en realidad, sólo existe en esa realidad paralela que es la proyección. Atraída por la velocidad del movimiento, ambas bailarinas acaban enfrentadas en una batalla —no galáctica— por conseguir que la bolita, indecisa, se acerque a ellas. Aunque ambas llegaron a Anatomic desde disciplinas mucho más tradicionales, como la danza, y «al principio resultaba

muy raro», como admite Marta, han acabado entrando en el juego virtual al nivel de programadores, informáticos e ingenieros.

Los vaticinios de Kubrick en 2001: *Una odisea en el espacio* han caducado. Ni las máquinas tienen que ser, por fuerza, un enjambre de cables incomprensibles, ni hay un HAL malvado que se revele contra la humanidad. La tecnología no nos controla, en este mundo positivo nosotros la controlamos a ella. Que se prepare. «Usamos las nuevas tecnologías como apoyo, como se usan las luces y los micros en el teatro tradicional», explica Joan.

Eso sí, el control de Raw pasa por tres ordenadores portátiles. Uno para el sonido, otro para la imagen y otro capaz de controlarlos a todos, como el anillo de anillos, dirigen el show. Gracias al software que han desarrollado pueden, por ejemplo, visionar todos los controles en pantalla. Y eso significa que pueden prescindir de la mesa de sonido o luces, un gigante de unos 10 kilos de peso.

Descartada la idea del megaordenador, la clave de este espectáculo pasa por la sencillez. Para que sea portátil, fácil de ampliar y se pueda sustituir al instante en cualquier parte del mundo. Así, los equipos con los que trabajan son domésticos, como las PDA con las que Marta y Carolina hacen un concierto, los tres ordenadores portátiles, que no son de última generación, o la cámara.

Aunque no estamos hablando de *Inteligencia Artificial*, el software, madre de todo este tinglado, funciona como una red de conexiones neuronales entre los distintos elementos del show. Y, tranquilos, la última versión de este sistema —no todo el monte es Windos— no se ha colgado nunca.

Todo tiene un objetivo: girar. Cuatro personas, tres ordenadores, una cámara y un par de focos componen un equipo más que portátil, con el que han estado en Australia, Francia, Italia, Holanda, Chile, Colombia, Brasil y Perú. Aunque el fin de fiesta será el próximo jueves, el cerebro I+D que es Anatomic ya trabaja en el próximo espectáculo.

«Más encaminado al teatro de texto», adelanta Joan. En paralelo, desarrollan sistemas informáticos que, por ejemplo, reconocen tu cara a través de la cámara y crean un personaje paralelo, para convertirlo en protagonista de un video.

La reacción del público no difiere demasiado de un lado a otro del Océano. «La gente, en general, se queda chocada», dice Carolina. «Al final, cuando se acaba, admiten quedar liberados. Es muy tenso», añade Marta. En todo caso, los que más disfrutan con el show, por lo general, «son los que no tienen nada que ver con el medio, los que no son expertos en ninguna de las materias», dice Coll, porque Raw pretende «danzar preguntas al público, no respuestas». La clave, entonces, es «no buscar nada concreto», olvidar los tópicos de la ciencia ficción. Y dejarse sorprender.

Viene de la primera página

Los de Anatomic no se andan con tonterías. Cuando hablan de espectáculo multimedia llevan el concepto a su significado más extremo y eso significa, para ellos, que trabajan sumando creatividades comunes y no subordinando unas a otras. Bajo esa premisa pusieron en marcha su primer proyecto, *Rotten* —que se estrenó en 2005 en el Mercat de les Flors—, un espectáculo con base teatral que se mete en la piel de un personaje y sus conflictos internos.

Después llegó *Raw*, un concierto sobre la ansiedad y las enfermedades psiquiátricas. Y es que el mal del siglo XXI en Occidente no es un virus, ni un bulto en la espalda, ni siquiera una alteración hormonal. La pandemia del presente no se palpa, afecta a nuestro estado de ánimo. La prueba: el gran porcentaje de personas que toman alguna pastilla para dormir y luego despertarse, para relajarse y, más tarde, activarse, o para rebajar la depresión o aumentar la euforia.

Es «lo que nos ha tocado vivir», dice Joan Coll, uno de los componentes. Como también lo son las nuevas tecnologías. Por eso, aunque sea poco habitual, este uso de los avances técnicos sobre el escenario no debería resultar tan extraño. «La técnica está integrada en nuestra vida cotidiana, por eso es nuestro medio de expresión», dice Coll. Así, no es extraño que este programador en flash que daba clases en la universidad acabara gestando *Anatomic* junto a Álvaro Uña, productor multimedia. Y que se les unieran después Marta Peregrina y Carolina Pastor, las otras dos componentes de *Raw*.

El próximo jueves, sobre el escenario de la Sala Apolo, los cuatro demostrarán cómo crear con: una guitarra virtual, un par de PDA, un lector ocular y videos acompañados. Aunque parezca ciencia ficción, todo esto tiene poco que ver con el mundo augurado por el género. Lo dicho, que nadie espere ver sobre el escenario a un *Cortocircuito* supuestamente simpático tocando la guitarra. «Hasta hace poco, todo el trabajo que se desarrollaba en nuevas tecnologías se fijaba en el cuerpo», recuerda Coll. Era la época de *Terminator* y sucedáneos a la par de horrendos, pues, con resultados prácticos que no van más allá de un robot que saluda a los asistentes a una convención de tecnología.

Lo más parecido a esos humanoides de metal y cables será, en este caso, un Joan enmascarado. Sobre su ojo, un aparato con una cámara sigue los movimientos de la pupila y, a partir de ellos, funciona como un pedal de distorsión para la guitarra. Cuando empezaron a usarlo descubrieron que, además, al parpadear o cerrar los ojos, la máscara creaba efectos inesperados.

El futuro augurado no ha acabado siendo, tampoco, un espacio paralelo, un *Matrix* creado desde el