



raw₀₀



raw.00

Raw 00

raw .00

Introduction

Raw 00 est une nouvelle proposition du Collectif Anatomic à la recherche de nouveaux concepts et genres scéniques, avec le mestizaje des nouvelles technologies. En Mars 2005, après la présentation de Rotten (spectacle qui s'inaugura le 17 février 2005 au "Mercat de les Flors" de Barcelone), le Collectif Anatomic décida de rechercher de nouveaux formats scéniques. Même si Rotten reste dans un format théâtral il apporte en ce sens une nouvelle approche à ce format.

Le Collectif Anatomic concentra ses efforts sur un nouveau format en fusionnant la performance, dans son sens le plus classique, avec le concert tout en appliquant à celui-ci les nouvelles technologies.

En ce moment nous croyons que le projet est suffisamment mûr pour être produit, car toute la partie de recherche sur la signification du format s'est déjà réalisée, avec des représentations en public qui ont eut de très bonnes appréciations. Une grande partie de l'implémentation technologique (software) est en plein développement et certaines idées on put déjà être testées.

Raw serait composé de 2 performer, d'un musicien bruitiste et d'un guitariste.



Le collectif Anatomic

Le *Collectif Anatomic* est une plateforme de recherche qui se dédie à la création de nouveaux outils afin de donner un support à des systèmes multimédias complexes.

Il est né de la nécessité de regrouper différentes disciplines aussi bien artistiques que techniques et a pour objectif non pas de les subordonner les unes aux autres mais de partager leur créativité respective de manière presque indissociable.

Le collectif est formé par différents professionnels, ingénieurs informatiques, ingénieur multimédia, créateurs, infographistes, artistes graphiques et vidéo créateurs, qui ont les mêmes inquiétudes sur le software du marché dû à leur grande expérience dans le monde des visuels. Le manque d'outils plus fonctionnels a fait qu'ils ont développé un nouveau software. *Rotten* fut la première expérience du collectif à incorporer ce type de gestion multimédia.

La partie scénique inclut l'aide de Semolina Tomic de *L'antic teatre* (Barcelone) et de Lidia González de la compagnie *Amaranto*.

Antécédents

Rotten se représenta en Février 2005 au *Mercat de les Flors* de Barcelone. Ce spectacle eut un grand impact sur les médias, malgré que la dernière scène (un concert à partir de PDAs comme instrument de musique) laissa un goût amer aux créatifs. L'instrument qu'ils venaient de créer n'eut pas le temps de prendre sa place dans le spectacle aussi bien au niveau scénique que musical. C'est pour cela que l'objectif suivant fut de développer un nouveau spectacle qui travaillerait sur ce nouveau support technique afin d'obtenir un meilleur résultat par rapport aux conclusions théoriques qu'ils avaient établis. Une fois le projet commencé, le collectif voulut développer de nouveaux instruments impliquant le corps humain physiquement.

A l'heure actuelle non seulement le collectif a perfectionné le système des PDA mais a développé une nouvelle interface de vision artificielle.

Une des directions dans laquelle le collectif met le plus d'effort est la création de nouveaux formats. Enfin nous croyons avoir trouvé un format qui fonctionnent (par les répétitions en publique déjà réalisées) et qui fonctionnera dans le futur. En plus, le format actuel de Raw00 permet de le transporter dans une cabine d'avion et il nécessite seulement 4 personnes pour son montage et représentation. Même si le spectacle n'est pas fini, le poids du matériel ne changera pas de manière significative. C'est un élément très important pour nous, car notre travail est mieux accepté dans le marché international que dans notre propre pays. Nous avons déjà vécu cette expérience avec Rotten et supposons qu'avec Raw se sera encore plus accentué car il est très facile à déplacer.

Nouvelles interfaces multimédia musicales

Toutes les interface qui s'explique à continuation prétendent donner un concept psychologique du mouvement du corps. Leur intention est d'amplifier le potentiel psychologique des petits mouvements du corps à travers la technologie.

Interfaces physiques

L'équipe technique du collectif développe actuellement une nouvelle ligne d'interfaces qui transformerons des objets ou des situations quotidiennes en contrôles musicaux



et multimédia en général (vidéo, lumières, etc.). Ces interfaces peuvent être physiques comme virtuelles grâce au nouveau système de vision artificielle qui en plein développement par les membres du collectif. Notre intention est de fabriquer une scène totalement intégrée avec le system de control multimédia de manière à rendre significative n'importe quelle action des performers.

Senseur facial

Un des mouvements qui nous intéresse particulièrement est celui du visage. Dans une première phase nous voulons récupérer les mouvements du visage (bouche, nez, sourcils, etc.) pour permettre à un guitariste distorsionner ou moduler ses sons à partir de ses mouvements. Pour cela nous prétendons créer un système semblable à celui utilisé au cinéma pour les animations mécatroniques de personnages de fiction comme Alien par exemple.

Vision artificielle oculaire

Un autre instrument encore à développer est une interface musicale oculaire. Le système de vision artificielle est sur le point de pouvoir détecter et suivre le mouvement d'un objet concret (tracking). Grâce à ce tracking nous pouvons suivre le mouvement de la pupille de l'œil et transformer le regard en instrument générateur ou modulateur de sons.

Position de la tête

Dans cette nouvelle gamme d'interfaces il est prévu d'introduire une interface capable de détecter les mouvements du cou pour pouvoir profiter des intervalles recueillis à travers des senseurs. Nous pourrions profiter de ces données pour réaliser ce que nous pourrions appeler une synthèse de réalité augmentée en temps réel.



Situation 1 – Concert de guitare

Concert en solo, de guitare. Écrans en blanc. Ils s'allument et s'éteignent à intervalles réguliers . Il nous manque encore le système de synchronisation des écrans avec le son de la guitare. Il est nécessaire de travailler encore sur un module d'analyse sonore intégré à notre système de control grâce auquel nous pourrions effectuer toutes sorte de control multimédia (lumière, vidéo, animation, etc.) à partir su son.



Situation 2 – Réalité augmentée

Nous travaillons pour le moment avec un système de réalité augmentée qui utilise une seule camera. L'idée est de développer un module pour deux ou plusieurs cameras afin de pouvoir générer une image de synthèse vidéo a temps réelle à partir de plusieurs sources. Ce système est à l'image vidéo ce que le cubisme est à la peinture. C'est un des points les plus intéressant du projet.



Situation 3 – Concert de PDA

Dans la structure de tout le concert, nous passerons par un duo de PDA. La fin de Rotten (le concert) n'a pas permis de montrer l'efficacité de ce type d'interface et son potentiel musical. C'est pour quoi nous voulons que ce nouvel instrument ait une place importante dans le spectacle.



Situation 4 – Système de vision artificiel

Cette partie du concert utilise comme instrument le propre mouvement des performers sur la scène. Grâce à un système d'une ou plusieurs caméras et d'un module d'analyse de l'image, le mouvement peut-être détecté et ainsi connaître sur celui-ci plusieurs paramètres comme sa position dans l'espace, son intensité ou sa vitesse. Nous utilisons ces données pour créer un espace sonore en relation direct avec les actions des performers. Elles deviennent un instrument de musique par leurs propres actions qui génèrent ou module le son. Il reste encore du travail dans ce qui est l'apprentissage du corps comme instrument de musique. Il manque au système de pouvoir reconnaître chaque performer séparément dans une même image vidéo et de pouvoir travailler avec plusieurs cameras. Le système est encore dans un état embryonnaire.



Situation 5 – Concert guitare avec réalité augmenté

Une des parties les plus intéressantes du projet sont les interfaces capables de détecter de petits mouvements et d'augmenter ou de transformer leur signification psychologique. Nous utiliserons pour le guitariste plusieurs interface comme le système de vision oculaire ou celui de détection de position du cou ou encore le système de reconnaissance faciale, afin que le guitariste control la création et modulation du son grâce aux mouvements de sa tête, de son visage ou encore de la pupille de son œil. Pour renforcer le côté psychologique, les images se construiront à partir des sources vidéos nécessaires aux différentes interface de détection utilisées (images de l'œil, de la bouche, etc.).



Situation 6 – Concert final

Nous voulons finir le concert sur un thème qui intègre tout le discours multimédia développé tout au long du spectacle. C'est un travail qui nécessite beaucoup de temps de répétition. Après l'expérience avec Rotten nous avons appris qu'une nouvelle interface nécessite, tout comme un nouvel instrument de musique, un temps pour pouvoir comprendre et développer son potentiel artistique. L'intégration de plusieurs des interfaces va demander un grand effort pour obtenir un bon résultat.



budget et plan de travail

raw 00



raw .00

Budget et plan de travail

PLAN DE TRAVAIL

PREMIÈRE ETAPE DU PROJET

PHASE 1: CRÉATIVITÉ 1 (mars – mai 2005)

1. Créativité
2. Création infographique
Illustrations
Création et préparation des images
Esquisses des animations
3. Préparation documentaire et graphique du projet.
Présentation du projet a des producteurs, sponsors et aides institutionnelles
Frais de représentation

PHASE 2: PRODUCTION 1 (juin – septembre 2005)

1. Software
Développement
Test
2. Création de la scénographie
3. Acquisition du matériel technique:
Ordinateurs, PDA, ControlBox Dmx, Cameras, cartes, graphiques, etc.

PHASE 3: PRODUCTION AUDIOVISUELLE 1 (septembre – novembre 2005)

1. Réalisation de la scénographie et de l'atrezzo
2. Travail de création audiovisuel.
Illustration, animation, édition vidéo
Postproduction vidéo
Adaptation multimédia

PHASE 4: RÉPÉTITIONS TECHNIQUES 1 (novembre –décembre 2005)

1. Répétitions avec les acteurs, tous les jours
Essais techniques du système durant 2 mois
Loyer du local de répétition
2. Création lumière
3. Création et réalisation des costumes

DEUXIEME ETAPE DU PROJET (voir lettre)

PHASE 5: CRÉATION 2 (janvier - février 2006)

1. Préparation documentaire et graphique actualisée du projet.
Présentation du projet a des producteurs des sponsors et des aides institutionnelles
Frais de représentations.
2. Préparation de la tournée

PHASE 6: PRODUCTION 2 (février – mars 2006)

1. Software
Implémentation des nouvelles prestation et modules du software.
Essais et intégration.
2. Acquisition du nouveau matériel technique pour pouvoir faire la tournée en avion:
Ordinateurs miniatures, projecteurs petits, câblages et connexions sans fil, adaptation du matériel technique afin d'être transportable dans de mauvaises conditions, boîtes de transports, etc.

FASE 7: PRODUCTION AUDIOVISUELLE 2 (mars – avril 2006)

1. Modification et création de nouveaux contenus.
2. Intégration du nouveau matériel dans le système.

FASE 8: RÉPÉTITIONS TECHNIQUES 2 (mai – juin 2006)

1. Nouvelles répétitions avec les acteurs et les musiciens pour intégrer les nouvelles parties et prestation du système.
Essais techniques du système.
Loyer de local de répétition
2. Nouvelle Illumination (Création et répétition)
3. Nouveaux costumes et scénographie.

PHASE 9: DÉBUT DE LA TOURNÉE (juillet 2006) (Voir le plan de la tournée)

BUDGET

PREMIÈRE ETAPE DU PROJET

PHASE 1: CRÉATIVITÉ 1 (mars – mai 2005)

1. Créativité	
2. Création Graphique	4000
3. Préparation documentaire et graphique du projet, présentation, etc.	2500

PHASE 2: PRODUCTION 1 (juin – septembre 2005)

1. Software	5500
2. Création de la scénographie	2500
3. Acquisition du matériel technique	10500

PHASE 3: PRODUCTION AUDIOVISUELLE 1 (septembre – novembre 2005)

1. Réalisation de la scénographie et de l'atrezzo	3500
2. Travail de création audiovisuel.	7500

PHASE 4: RÉPÉTITIONS TECHNIQUES 1 (novembre – décembre 2005)

1. Répétitions avec les acteurs, tous les jours	9000
2. Création lumière	2250
3. Création et réalisation des costumes	2600

DEUXIEME ETAPE DU PROJET

PHASE 5: CRÉATION 2 (janvier - février 2006)

1. Préparation documentaire et graphique actualisée du projet.	3000
2. Préparation de la tournée	3500

PHASE 6: PRODUCTION 2 (février – mars 2006)

1. Software	10000
2. Acquisition du nouveau matériel technique	17000

FASE 7: PRODUCTION AUDIOVISUELLE 2 (mars – avril 2006)

1. Modification et création de nouveaux contenus.	7500
2. Intégration du nouveau matériel dans le système.	2500

FASE 8: RÉPÉTITIONS TECHNIQUES 2 (mai – juin 2006)

1. Nouvelles répétitions avec les acteurs	8000
2. Nouvelle Illumination (Création et répétition)	3000
3. Nouveaux costumes et scénographie.	2500

PLAN DE FINANCEMENT

DEDALE	15000
Théâtre national de Toulouse	15000
INAEM	15000
L'Antic Teatre	12000
Generalitat de Catalunya	18000
Emotique S.L.	31850

TOTAL	106850
--------------	---------------