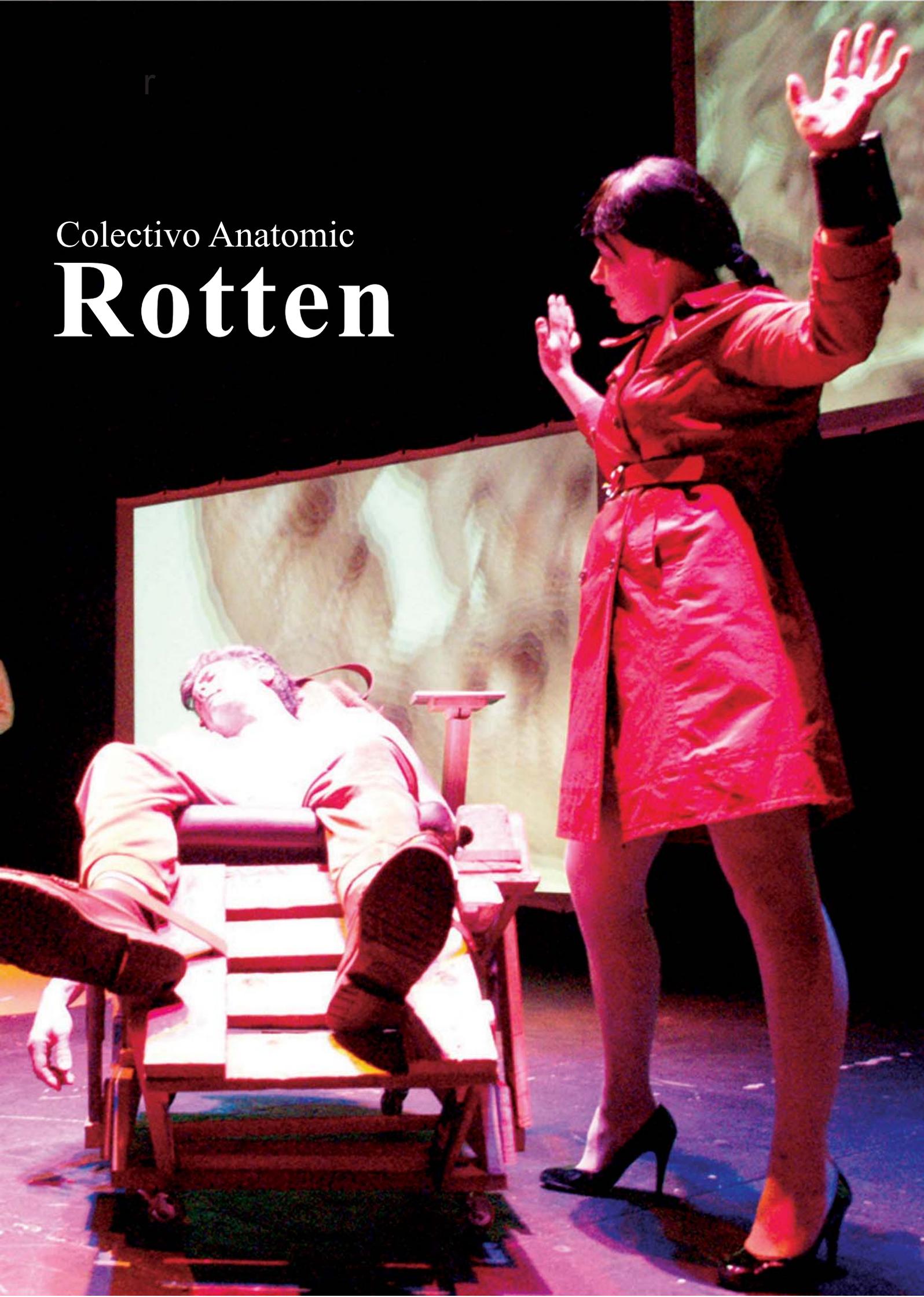


Colectivo Anatomic

Rotten



Rotten

Maduramos hasta que pudrimos. Conocemos hasta que desconocemos. Pensamos hasta que pasamos. Experimentamos hasta que manipulamos. Vivimos hasta que ya no vivimos...

Rotten es una obra multimedia basada en las mil y una posibilidades que nos ofrece la sociedad del avance tecnológico y en cómo las aprovechamos hasta desperdiciarlas. Se mueve en un mundo imaginario lleno de fantasía, felicidad, (des)esperanza y decadencia. Surgen historias donde nada es lo que parece. La caperucita roja se deprime porque el lobo guaperas no responde a su coqueteo, un inocente juego se convierte en un concierto virtual en el escenario y la sensación de sentirse observado acaba en una confrontación incómoda con la propia conciencia donde todo el mundo mira pero nadie parece ver.

Mientras tanto, dos manipuladores se divierten con los trastos que llenan el escenario y acaban creando situaciones tan incómodas como bellas. No se sabe si actúan con algún objetivo, las cosas suceden... es lo único que se puede confirmar con certeza.

Justo cuando parece que todo este caos llevará a la desintegración, que la avalancha de información y diversión apunta a un final demoledor, el espectáculo cambia de rumbo y los fragmentos se unen en una fiesta delirante. ***Rotten*** es una obra sin final que conforma el principio de algo.

Rotten surge como resultado del trabajo del Colectivo Anatòmic y pretende ser una reflexión sobre las posibilidades narrativas que en las artes escénicas nos ofrecen los últimos avances tecnológicos.

Sinopsis

Rotten pretende explicar la evolución de una temática, “la maduración del individuo”, a través de mundos o situaciones imaginarias, grotescas, bizarras..

Estos mundos provienen de la imaginación de un personaje y surgen como recuerdos de diferentes etapas de su vida. El espectáculo está dividido en dos grandes bloques y cada uno de ellos contiene cuatro escenas.

Los elementos configuradores del espectáculo son: los actores, el público, la **escenografía** y el sistema que gestiona los diferentes medios utilizados (imágenes, audio, luces...). La estrecha relación entre estos elementos es lo que da forma al espectáculo.

En la parte escénica, los actores están divididos en dos grupos. por un lado el personaje protagonista, que imagina y se ve envuelto en extrañas situaciones...; por otro lado, dos manipuladores, cuya misión es anidar a nuestro personaje en sus propias fantasías. Su función es fundamental para explicar al público este espectáculo y pueden tomar diferentes personalidades según las necesidades. También hacen la gestión multimedia del espectáculo a través de unas interfaces-mañequeiras en sus brazos.

El escenario se presenta como un garaje de inventor, todo en aparente desorden. Con los elementos de ese caos, los manipuladores irán dando forma a la escenografía.

Colectivo Anatòmic

El colectivo anatòmic es una plataforma de investigación dedicada a la creación de nuevas herramientas para posibilitar el desarrollo de nuevos conceptos multimedia. Nace de la necesidad de interrelacionar disciplinas tanto artísticas como técnicas pero sumando creatividades comunes y no subordinando unas a las otras. Un terreno de investigación común llevado a los dos frentes simultáneamente y de manera casi indisociable.

El colectivo Anatòmic está formado por diferentes perfiles: ingenieros informáticos, ingenieros multimedia, creativos multimedia, infógrafos, diseñadores y videocreadores. Todos ellos con inquietudes sobre el software existente en mercado para la manipulación de medios y con larga trayectoria en el mundo de los desarrollos visuales. La carencia en el mercado de una herramienta más funcional, basada en la modularidad de sistemas abiertos, dió como consecuencia el desarrollo de un nuevo software. **Rotten** es la primera experiencia desarrollada con éxito a partir de esta nueva herramienta multimedia.

Creación Técnica

Filosofía de trabajo:

Desde nuestra plataforma se quiere potenciar el trabajo colectivo y de integración. Por tanto, más que juntar el trabajo de diferentes personas para conseguir un resultado, nuestra manera de trabajar se basa en reunir a un conjunto de personas creativas, definir un objetivo global común y dejar que la propia interacción entre las personas vaya abordando los temas clave de la creación.

En este proceso, la dirección artística deja de ser un elemento de control, para ser un catalizador o agitador de ideas. Esto hace posible que nuevas tecnologías se puedan aplicar o incorporar a una creación de una manera mucho más dinámica. Este es el enfoque técnico-conceptual de los ingenieros del colectivo.

Software IGLOOO:

Iglooo es una herramienta multimedia de creación propia que ha hecho posible la creación del espectáculo ***Rotten***, llegando a ser el centro del peso narrativo de algunas escenas. Esto ha sido posible dado que Iglooo es una herramienta expresamente diseñada para ofrecer un alto grado de interactividad, sin dejar de lado la capacidad de integrar nuevas tecnologías. Esto permite a los desarrolladores poder poner a prueba nuevas tecnologías rápidamente y ver si éstas son las adecuadas para el trabajo que se está realizando.

Por otro lado, esta interactividad permite a los actores experimentar sobre el escenario y llevar mucho más lejos las ideas inicialmente planteadas. Todo esto es muy importante en el proceso de producción de un trabajo de este tipo, ya que permite una constante reorientación de las soluciones técnicas, para poder llegar a resultados más integrados.

En el espectáculo ***Rotten***, Iglooo se utiliza para la integración de cámaras en directo, reproducción de video, generación de escenografía virtual, control de iluminación y simulación de actores en 3D a partir de fotos a personas del público. Todo esto en un sistema de múltiples pantallas, donde todo sucede sincronizadamente y al ritmo que marcan los propios actores a través de unos dispositivos táctiles que llevan en sus muñecas, es decir, que los actores avanzan, interactúan y controlan cada uno de los pasos del espectáculo.

Creación Artística

Colectivo Anatómic:

En este caso y de la misma manera que en su rama técnica, creemos en el trabajo creativo de equipo. En realidad pensamos que estructuras de creación como la cinematográfica, o la teatral, donde es importante la suma de capacidades, son un caso evidente de esta disposición por la cual un grupo creativo es capaz de llegar más lejos. Los procesos de creación son un viaje hacia un objetivo y no la búsqueda del objetivo en sí.

Todos nosotros tenemos una estrecha relación con las llamadas nuevas tecnologías, siempre hemos estado en contacto con los PC's. Por ello creemos que nuestro enfoque sobre la tecnología (a nivel generacional) es diferente, por la manera de verla como un elemento amigo e integrado a nuestras vidas y no como un elemento de innovación.

Concepto Multimedia:

Para todo el colectivo, el concepto multimedia como acción-reacción queda obsoleto. Entendemos multimedia no sólo como algo basado en la secuenciación (que es lo que comúnmente se mal interpreta como interactividad). Creemos que el verdadero aporte de las nuevas tecnologías a nuestras vidas es la velocidad y no la acción-reacción.

De esta manera, la velocidad de transferencia y proceso hace que dos personas puedan relacionarse incluso sin conocerse, que se envíen documentos, fotos, videos, de una manera casi inmediata.....

Es éste el enfoque que se ha utilizado a la hora de crear las herramientas necesarias para el trabajo escénico, herramientas que sirven para integrar en el momento y así potenciar la magia por la que se diferencian las artes escénicas de otras: el directo. Esta visión de una tecnología amiga es la que sirve de partida para este experimento.

Rotten: sinopsis.

Rotten pretende explicar la evolución de una temática, “la maduración del individuo”, a través de mundos o situaciones imaginarias, grotescas, bizarras..

Estos mundos provienen de la imaginación de un personaje y surgen como recuerdos de diferentes etapas de su vida. El espectáculo está dividido en dos grandes bloques y cada uno de ellos contiene cuatro escenas.

Los elementos configuradores del espectáculo son: los actores, el público, la escenografía y el sistema que gestiona los diferentes medios utilizados (imágenes, audio, luces...). La estrecha relación entre estos elementos es lo que da forma al espectáculo.

En la parte escénica, los actores están divididos en dos grupos. por un lado el personaje protagonista, que imagina y se ve envuelto en extrañas situaciones...; por otro lado, dos manipuladores, cuya misión es anidar a nuestro personaje en sus propias fantasías. Su función es fundamental para explicar al público este espectáculo y pueden tomar diferentes personalidades según las necesidades. También hacen la gestión multimedia del espectáculo a través de unas interfaces-muñequeras en sus brazos.

El escenario se presenta como un garaje de inventor, todo en aparente desorden. Con los elementos de ese caos, los manipuladores irán dando forma a la escenografía.

Performers:

Semolina Tomic

Llegué del profundo este a Barcelona en 1985 sin un duro, trabajando y haciendo de todo pude pagar mis clases de danza en La Fábrica BCN y después en la School for New Dance Developments (Ámsterdam), viviendo siempre en casas ocupadas y tocando la batería en bandas punk/hardcore. Desde 1989 trabajo con un monton de compañías y artistas, incluso algunos famosos/cutres/buitres. En el 2003 con muchos amigos fundamos L'Antic Teatre, espacio de encuentros autogestionado.

Joan Simó

Empiezo como autodidacta hace 15 años con *Limosna Abstracta*, representada más de 200 veces. En escena hay un mendigo que pide, al no ganar suficiente se corta su pierna que es una pata de jamón y se la come. Presentada en el Mercat de les Flors, Sala Metrònom, Sala Transformadors, Espai Boca Nord, Teatre Neu, Fira teatre Tàrrrega.

Censurado en TV3, en T5 y el 5 de junio día mundial del medio ambiente por estar crucificado con la frase: Cristo es el producto mejor reciclado de la historia, porque sólo duró 33 años, lo tiraron, lo recuperaron y todavía existe hoy en día.

He trabajado con Marcell Antunez, Mario Gas, Lluís Llongueras y Bigas Luna en espectáculos de difusión nacional.

Sergi Fäustino

Barcelona1972.

Empecé mi formación en el Club Marítimo de Barcelona entre 1991 y 1992, luego continué formándome en el acuartelamiento militar “Sancho Ramírez” de Huesca durante todo el año 1993, para seguir en el centro socio-sanitario de atención a la tercera edad “Clínica de la Barceloneta” entre 1994 y 1996, y acabar (aunque la formación nunca acaba) en la S.N.D.O. (School for New Dance Development) en Amsterdam, entre 1996 y 1999, pero la dejé a medias: eran 4 años y yo hice 3.

He trabajado como actor y bailarín en compañías importantes pero las he quitado del currículum porque, o no me gustan, o no quiero que me relacionen con ellas.

Tengo 3 piezas y un proyecto en cartel:

-“**Las putas destrjen el ombre**”. Solo – investigación de cualidades de movimiento. 20min. Esta tiene ya sus añitos...

-“**Nutritivo**”. Solo – performance sobre sangre, morcillas, black metal y coches “preparaos”.

-“**La historia de M^aEngracia Morales**”. Espectáculo para una actriz de 78 años y dos actores de 45 y 31 respectivamente.

-“**El Cremaster de los cojones**”. Performance teatral malentendida. Proyecto en busca de financiación.

Soy como el Un, Dos, Tres... tengo una debilidad especial por Valencia.

Reportaje fotográfico

Fotografía: Jordi Torra

