

AURELIUS

una proyección itinerante de **nueveojos**

[ver video aquí](#)

AURELIUS



RESUMEN

AURELIUS es un ser de luz que vaga por las calles de la ciudad. Los espectadores que sigan el itinerario podrán conocer este habitante que ilumina las paredes y juega con las fachadas de los edificios por donde pasa. AURELIUS es posible gracias al ciclomapping, un sistema de proyección en movimiento transportado por un **triciclo autónomo**. AURELIUS es un espectáculo que pretende aportar frescura al mundo del mapping, rompiendo con la rigidez de las proyecciones convencionales y convirtiendo la ciudad en un **lienzo sin fin**.

El show esta diseñado como un itinerario con **varios puntos de proyección** donde escenas con movimiento se alternan con escenas inmóviles.

El espectáculo visual presenta un personaje que interactuará con los diferentes elementos de la arquitectura de las calles, combinando escenas **humorísticas con poesía visual y momentos de surrealismo**.

Si fuera necesario, el inicio y el final del recorrido pueden encontrarse en puntos cercanos para poder hacer más de un pase al día.



CICLOMAPPING

Un triciclo transporta el proyector, montado sobre un trípode, que permite dirigir la proyección en cualquier punto y moverla en el espacio manualmente, proporcionando la **ejecución humana** como pilar principal del espectáculo.

El ciclomapping está formado por un triciclo con un proyector y dos altavoces que proporcionan los efectos i la música necesarios para llevar a cabo el espectáculo.

AURELIUS es un espectáculo en movimiento que pretende aportar **frescura** al mundo del mapping, rompiendo la rigidez de las proyecciones convencionales.

UN ESPECTÁCULO EN DIRECTO

La función principal de este dispositivo itinerante es el espectáculo en vivo, mientras los videos se proyectan. Con el ordenador que va con el ciclomapping, los operadores de proyección lanzan los videos según creen conveniente. De este modo, cada pase es diferente, único. Dependiendo de cómo reaccione la audiencia se proyectará un clip u otro.



LA HISTORIA

AURELIUS cuenta la historia de una relación especial, una historia mágica de amor y odio entre **Aurelius y Mosquito**. El tempo de las acciones es el ordinario, como si pudieras encontrártelos un día cualquiera por la calle. Cuantas más escenas ves, más llegas a entender su relación. En realidad no hay un inicio ni un final de la proyección, sino que cada vez que el ciclomapping se para, hay un sketch que empieza y termina (en la repisa, en el balcón...)

Para dar comienzo a la proyección, Aurelius toca un cuerno para atraer la atención del público y anunciar que empieza la función.

UNA PROYECCIÓN ABIERTA

La gran cualidad del ciclomapping es la **libertad** de proyectar **donde** quieras, **como** quieras y **lo que** quieras.

En este caso se puede proyectar donde se prefiera: en las ventanas, en las puertas o en las calles, así como en espacios interiores. Así el protagonista puede hacer lo que más le apetezca en cada momento e **interactuar** con la arquitectura que se encuentra por el camino.

Al mismo tiempo, la narrativa de AURELIUS no es lineal porque la escena cambia según el ritmo de la ruta; así pues **la narrativa** es diferente en cada evento o festival. Además, hay libertad de responder según la interacción de la audiencia en cada escena. Si la gente se aburre, AURELIUS se va a dar una vuelta; si hay mucho movimiento en las calles, puede pararse a fumarse un cigarro tranquilamente en una ventana y esperar.





AURELIUS

AURELIUS es un **personaje cercano** a pesar de su apariencia inicialmente grotesca. Siempre va acompañado de su incansable amigo, **Moskito**.

Es un personaje fantástico. Es tan fantástico que podría parecerse a quien tu quieras. AURELIUS solo gesticula y emite sonidos. Es, por lo tanto, comprensible **en todos los idiomas**.

AURELIUS va un paso más allá y convierte su áurea en un personaje con vida y sentimientos propios, que toma sus propias decisiones. Los espectadores, siguiendo su itinerario, serán capaces de conocer este habitante que ilumina y **juega con las fachadas** de los edificios por los que pasa.

NECESIDADES

Se recomienda dibujar un itinerario **sin tráfico**. Pasar por calles peatonales o cortar el tráfico de las calles que formen parte del itinerario mientras dure el espectáculo/festival.

Se recomienda personal de **asistencia** para controlar el flujo de público.

Es preferible diseñar un itinerario con **luz tenue** (no es necesaria oscuridad total), por lo tanto hay que tener control del alumbrado público.

Hay que reservar **espacios cubiertos** cerca del itinerario (para mantener el vehículo bajo vigilancia 24h) con dos salidas (connexión corriente) para cargar las baterías.

Se recomienda informar a los vecinos de las fachadas afectadas que deberían tener, en la medida de lo posible, ventanas y puertas cerradas para facilitar la óptima visualización de la proyección.



ASPECTOS TÉCNICOS

El vehículo es **completamente autónomo** y estará alimentado por baterías con un alcance de **3 horas** (aprox.).

El proyector es un **laser 6k Full HD** con zoom y foco ópticos manuales.

Parking para el ciclomapping (desde antes del inicio del festival hasta que termine): Habitación cerrada o tienda cubierta, siempre con vigilancia 24h. Es importante que el espacio tenga acceso **con rampas** (ver las medidas abajo). Los miembros del equipo deberán tener el acceso abierto 1 hora antes que el espectáculo empiece y hasta aproximadamente 30 minutos después de que termine.

Toma de corriente **tipo shucko 16A**, para dejar los cargadores conectados. Es importante que la toma tenga corriente las 24h (se necesita tener los cargadores funcionando toda la noche).

Medidas: Ancho: 120 cm

Largo: 240 cm

Alto: 160 cm

Peso aproximado: 10 Kg







nueveojos

CONTRATACIÓN

ELISENDA ARNAVAT

Production Manager

eli@nueveojos.com