

# AURELIUS

una projecció itinerant de **nueveojos**

[veure vídeo aquí](#)

# AURELIUS



## RESUM

**AURELIUS** és un ésser de llum que vaga pels carrers de la ciutat. Els espectadors que segueixin l'itinerari podran conèixer aquest habitant que il·lumina les parets i juga amb les façanes dels edificis per on passa. AURELIUS és possible gràcies al ciclomapping, un sistema de projecció en moviment transportat per un **tricicle autònom**. AURELIUS és un espectacle que busca aportar frescor al món del mapping, trencant amb la rigidesa de les projeccions convencionals i convertint la ciutat en un **llenç sense fi**.

L'espectacle està dissenyat com un itinerari amb **diversos punts de projecció** on les escenes en moviment s'alternen amb escenes aturades.

El número visual presenta un personatge que interactuarà amb els diferents elements de l'arquitectura dels carrers, combinant escenes **humorístiques amb poesia visual i moments de surrealisme**.

Si fos necessari, l'inici i el final del recorregut poden estar en punts propers per tal de fer més d'una passi al dia.



# CICLOMAPPING

Un tricicle transporta el projector, muntat sobre un trípod, que permet dirigir la projecció en qualsevol punt i moure-la en l'espai manualment, proporcionant l'**execució humana** com a pilar essencial de l'espectacle.

El ciclomapping està format per un tricicle amb un projector i dos altaveus que proporcionen els efectes i la música necessaris per dur a terme l'espectacle.

AURELIUS és un espectacle en moviment que pretén aportar frescor **frescor** al món del mapping trencant la rigidesa de les projeccions convencionals.

## UN ESPECTACLE EN DIRECTE

La funció principal d'aquest dispositiu itinerant és l'espectacle en viu, mentre els vídeos es projecten. Amb l'ordinador que va amb el ciclomapping, els operadors de projecció llancen els vídeos segons creuen convenient. D'aquesta manera cada passi és diferent, únic. Depenent de com reaccioni l'audiència es projectarà doncs un clip o un altre.



# LA HISTÒRIA

**AURELIUS** narra la història d'una relació especial, una història màgica d'odi i amor entre **Aurelius i Moskito**. El ritme de les accions és ordinari, com si te'ls trobessis un dia qualsevol pel carrer. Com més escenes veus, més arribes a entendre la seva especial relació. En realitat no hi ha ni un inici ni un final de la projecció, sinó que cada vegada que el ciclomapping s'atura, es projecta un sketch que comença i acaba (a la cornisa, al balcó...).

Per donar el tret de sortida a la projecció, AURELIUS toca una banya per atraure l'atenció del públic i anunciar comença la funció.

# UNA PROJECCIÓ OBERTA

La principal qualitat del ciclomapping és la **llibertat** de projectar **on** vulguis, **com** vulguis i **allò** que vulguis.

En aquest cas, es pot projectar on es prefereixi: a les finestres, als terrats, a les portes o als carrers, així com a espais interiors. Així el protagonista pot fer el que li vingui més de gust en cada moment i **interactuar** amb l'arquitectura que es trobi pel camí.

Al mateix temps, la narrativa d'AURELIUS no és lineal, perquè l'escena canvia segons el ritme de la pròpia ruta; així doncs **la narrativa** és diferent en cada esdeveniment o festival. A més, hi ha llibertat de respondre segons la interacció de l'audiència en cada escena. Si la gent s'avorreix, AURELIUS fa un tomb, si hi ha molt moviment als carrers, pot parar-se a fumar un cigarret tranquil·lament a una finestra i esperar.





# AURELIUS

**AURELIUS** és un **personatge proper** tot i la seva aparença inicialment grotesca. Sempre va acompanyat del seu incansable amic, **Moskito**. És un personatge fantàstic. És tan fantàstic que podria assemblar-se a qui tu vulguis. AURELIUS només gesticula i emet sons. És per això que és comprensible en **tots els idiomes**.

**AURELIUS** va un pas més enllà i converteix la seva aura en un personatge amb vida i sentiments propis, que pren les seves pròpies decisions. Els espectadors, seguint el seu itinerari, seran capaços de conèixer aquest habitant que il·lumina i **juga amb les façanes** dels edificis pels quals passa.

# NECESSITATS

Es recomana dibuixar un itinerari **sense trànsit**. Passar per carrers peatonals o **tallar el trànsit** als carrers que formin part de l'itinerari mentre duri l'espectacle/festival.

Es recomana personal d'**assistència** per controlar el flux de públic.

És preferible dissenyar un itinerari amb **llum tènue** (no és necessari foscor total), per tant cal tenir control de l'enllumenat públic.

Cal reservar **espais coberts** prop de l'itinerari (per mantenir els vehicles sota vigilància 24h) amb dues sortides de corrent per carregar les bateries (connexió corrent).

Es recomana **informar als veïns de les façanes afectades** que haurien de tenir, en la mesura del possible, les finestres i les portes tancades per facilitar l'òptima visualització.



# ASPECTES TÈCNICS

El vehicle és **completament autònom** i estarà alimentat per bateries d'una durada de **3 hores** (aprox.).

El projector és un **làser 6k Full HD** amb zoom i focus òptics manuals.

**Parking** per al ciclomapping (des d'abans de l'inici del festival fins que acabi): Habitació tancada o carpa coberta, sempre amb vigilància 24h. És important que l'espai tingui accés **amb rampes** (vegeu les mides a sota). Els membres de l'equip hauran de tenir l'accés obert des d'una hora abans que l'espectacle comenci i aproximadament fins a 30 minuts després que acabi.

Presa de corrent **tipus shucko 16A**, per deixar els carregadors connectats. És important que la presa tingui corrent les 24h (es necessita tenir els carregadors funcionant tota la nit).

**Mides:** Amplada: 100 cm  
Llargada: 250 cm  
Alçada: 160 cm  
Pes aproximat: 10 Kg







nueveojos

# CONTRACTACIÓ

**ELISENDA ARNAVAT**

Cap de producció

[eli@nueveojos.com](mailto:eli@nueveojos.com)

**ADRIANA MONTAGUD**

Assistent de producció

[adriana@nueveojos.com](mailto:adriana@nueveojos.com)