

---

This is the **published version** of the bachelor thesis:

Fernández Castanedo Flores, Linda Elisa; Molina, Víctor. A propósito de Hipermembrana de Marcel·lí Antúnez Roca. 2007.

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/44617>

under the terms of the  license

# A PROPÓSITO DE HIPERMEMBRANA DE MARCEL·LÍ ANTÚNEZ ROCA

por Linda Fernández C. Flores

Tutor: Dr. Víctor Molina

Trabajo de Investigación

Doctorado en Artes Escénicas

Departamento de Filología Catalana

Universidad Autònoma de Barcelona

Agosto de 2007



## INDICE

1.- Introducción	5
2.- Cartografía.	9
3.- Cartografía Furtiva.	25
4.- La Sistematúrgia.	75
5.- Marcel·lí Antúnez apuesta por una nueva percepción.	90
6.- Glosario	96
7.-Anexos	107
7.1.- Entrevista	108
7.2.- Hiper-acopio	120
7.3.- Hipermembrana Processos	156
7.4.- Notas biográficas	169
7.5.- Currículum	172
7.6.- Teatrografía	
7.6.1-Performances	
Epizoo	197
Afasia	199
POL	202
Transpermia	206
Protomembrana	208
Hipermembrana	211
7.6.2- Instalaciones	
JoAn, l'Home de Carn	215
La vida sin amor no tiene sentido	217
Agar	219
Alfabeto	222
Réquiem	224
Human Machine	226

Metzina	229
Tantal	231
DMD Europa	233
7.6.3- Otros	
La Fura dels Baus	236
Accions	238
Suz/o/Suz	240
Tiermon	242
Los Rinos	244
Artcagarro	246
Retrats	247
Frontón, el hombre navarro va a la luna	249
Satèl·lits Obcens	251
El Dibuxant	254
8.- Bibliografia	257

## . 1.- INTRODUCCIÓN

Este trabajo utiliza como base y detonador la nueva pieza de Marcel·lí Antúnez Roca *Hipermembrana*, que será estrenada en la edición de este año del Festival Temporada Alta de Girona. Este espectáculo forma parte de un proyecto más amplio llamado *Membrana* que comprende los subproyectos *Membrana PDL*, *Protomembrana*, *Hipermembrana* y *Metamembrana*.

Como fase inicial de *Hipermembrana*, Marcel·lí Antúnez realiza talleres en diversas localidades. A estos talleres los denomina Hiper-Ladines, Hiper-Barcelona Hiper-Celrá e Hiper-Torino. De cada uno de ellos lleva un registro de experiencias que después cuelga en su página Web en forma de blog (1). Desde el inicio, estos talleres tuvieron como finalidad componer material utilizado como soporte teórico y audiovisual (en cada taller se realizarían diversos films). Pero servirían igualmente para formar y preparar al grupo de actores para la versión final de esta pieza. Así, las reflexiones que va recogiendo Marcel·lí Antúnez en su diario, se pueden llegar a convertir, más tarde, en nuevas ideas para el espectáculo en ciernes. Estos apuntes también pasan a ser parte de la página del artista, con cuyo contenido se puede tener una idea muy íntima de lo que hay detrás del proceso de creación. En todos y cada uno de estos talleres, los actores participantes se ven iniciados en los ritos que desde la época de su participación en la Fura dels Baus, Marcel·lí Antúnez no ha dejado de usar. Con ellos intenta mantener vivo el espíritu unificador del ritual, del contacto humano, del contacto de cuerpos y de piel. Es evidente que no todos los inicialmente interesados están dispuestos a jugar el juego que propone Marcel·lí Antúnez, y es con ese filtro que el grupo sufre la primera decantación. Los que sí se muestran dispuestos a seguir el recorrido «iniciático» de cuerpos desnudos, juegos con pintura y yogurt,

---

<sup>1</sup> En: [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-view\\_blog.php?blogId=3](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-view_blog.php?blogId=3)

realización de coreografías, uso de alimentos, líquidos, colores..., elementos que, como él mismo afirma, evocan sus «principios Fureros» al estilo de *Accions* y que retoman el ritual orgiástico de *Satel·lits Obscens* (laboratorios realizados en Italia, España y Portugal, 1996-1997). Mientras se desarrolla el taller (aunque algunas veces después de ello, se filman los materiales resultantes en soporte de vídeo que más tarde es editado para su uso en el espectáculo. En la última fase de este proceso, realizado en la ciudad de Torino, se hizo una presentación pública de los logros de su *work in progress*. Tras ese proceso, Marcel·lí Antúnez inicia la etapa final de su pieza.

Más que un acercamiento, este trabajo es un intento de alejamiento. En él trato de exponer y formular por escrito una serie de problemas e inquietudes que el trabajo de Antúnez me ha generado. A consecuencia de la novedad de los temas planteados y del lenguaje que este artista utiliza para definir su singular manera de proceder, esta investigación sólo tiene sentido desde el interior de esa perspectiva. Desde su interior, pero hacia la formulación exteriorizada de sus problemas. Este trabajo es sin duda sólo el inicio de lo que pretendo hacer, con el tiempo, como un trabajo más completo y ponderado. Con este ánimo me doy a la tarea de explorar los diferentes aspectos que sustentan el trabajo de Marcel·lí Antúnez en cuatro capítulos que he llamado Cartografía, Cartografía Furtiva, La Sistemáturgia y Marcel·lí Antúnez apuesta por una nueva percepción, respectivamente.

En el primero sigo la huella del recorrido de Marcel·lí Antúnez en su camino hasta Hipermembrana, prestando especial atención a sus performances. En este apartado el rastro se sigue a partir de los neologismos que el autor crea para designar sus obras.

El segundo capítulo que comprende la Cartografía Furtiva, subdividida a su vez en dos partes: el mundo vivo y el mundo inerte. Estas dos secciones intentan un recorrido menos evidente en el mapa que el mismo Marcel·lí nos ha provisto. En la primera de sus partes analizo temas relacionados con el mundo vivo que son tocados recurrentemente en los trabajos del autor como lo biológico, la carne y el cuerpo. En su segunda parte, en cambio, reviso conceptos interconectados del mundo que he dado en llamar «inerte» y que de alguna manera están relacionados con el trabajo de Marcel·lí Antúnez como son: la tecnología, lo posthumano, los robots, cyborgs y androides, el cyberpunk y el postcyberpunk.

En el tercer capítulo, intento exponer el actual sistema de trabajo que el propio Marcel·lí Antúnez ha creado a partir de las necesidades que le han ido surgiendo de

sus piezas anteriores: performances, conferencias mecatrónicas e instalaciones; una metodología que él mismo ha bautizado con el nombre de Sistemátúrgia.

En el cuarto capítulo, a partir de la problemática perceptiva que conlleva el trabajo del artista, se ambiciona esbozar unas primeras conclusiones.

Al abordar el trabajo me vi enfrentada a un considerable número de conceptos, teorías y corrientes artísticas y de la cultura popular que se entretajan con el imaginario que ha conformado hasta hoy el trabajo de Marcel-lí Antúnez. Su cualidad de artista transversal lo sitúa en un no territorio que a él le aporta ventajas en cuanto a la creación artística, pero que tiene sus desventajas para la investigación de la misma. Su lugar en el espacio de las artes no es completamente teatral, ni espectacular. Más bien convierte la escena en un laboratorio de nuevas maneras de narrar; un laboratorio de novedosas formas de comunicación, de usos y aplicaciones alternativas de los ordenadores y las interfaces tecnológicas. Prácticamente desde el inicio de su trabajo en solitario, Antúnez ha apostado por la hipertextualidad, por las formas en que confluyen diversos niveles narrativos. Incluye historias dentro de historias, y hace de este ejercicio un procedimiento de superposición, de elaboración de pieles narrativas que cubren otras, no para anularlas, sino al revés, para crearles un espacio de resonancia. Para hacerlas resonar en su interior. El laboratorio que Marcel-lí Antúnez traslada a la escena es susceptible de estudiarse desde las más diversas ópticas, multiplicando las posibilidades y haciendo de los trabajos del artista un vasto campo para la investigación que puede adquirir diversas vertientes. Es por esto que con la pretensión de encontrar algunos ecos de su trabajo, he intentado exponer los temas que de manera singular llamaron mi atención, resignándome a dejar de lado vastas y riquísimas vetas que nos acercarían desde otras perspectivas a la obra del autor.

Dentro de estos temas se encuentra el discurso de las antípodas biológico tecnológicas, parangoneado por él con el discurso arcaico de lo apolíneo y lo dionisiaco. El rol y las funciones de lo apolíneo se traduciría en su parangón con la tecnología, mientras que el dionisismo lo haría con la biología. Estos dos componentes son puestos en conjunto, y con gran evidencia, en su obra *Epizoo*. Una pieza que claramente inaugura una vertiente hasta entonces inédita en el trabajo de Marcel-lí Antúnez. Después de *Epizoo*, encontraremos presente ese interés por lo apolíneo y lo dionisiaco de múltiples maneras. Se encontrará más o menos visible lo apolíneo en su discurso teórico y en la presencia escénica, mientras que a lo dionisiaco lo emparentará con el territorio del rito y la puesta en circulación del gasto



improductivo de lo excrementicio. En medio de estos discursos ancestralmente opuestos entre lo racional y lo natural, encontramos en el arte de Marcel·lí Antúnez al cuerpo. El cuerpo se ve en su obra tensionado entre estos dos polos, y en constante confrontación con su exaltación o su infravaloración.

Por otro lado me han interesado también especialmente las mitologías que recaen actualmente en el terreno y papel de la ciencia y de las nuevas tecnologías, mitologías expresadas en nuevas formas de pensamiento, y concretadas sensible y estéticamente en los subgéneros de la ciencia ficción o en la cultura popular. Estas mitologías potenciales de la ciencia y la tecnología son un claro síntoma de los terrores y deseos de una sociedad enfrentada a un incierto futuro, donde la especie humana se nos presenta a la vez como monstruosa o utópicamente instalada en la comodidad del deseo conseguido. Esas angustiosas mitologías forman también parte del juego performático que representa Marcel·lí Antúnez, juego lleno de extrañas visiones del hombre-máquina, y que despiertan viejos recelos: ¿la máquina domina al hombre?, ¿el hombre domina a la máquina?

Toda la exposición que intento articular en este trabajo, me conduce irremediabilmente a una serie de preguntas que aún quedan por resolver. ¿Es viable imaginar, en este tipo de teatro, una nueva vertiente de las artes escénicas?, ¿es esto sólo un maquillaje del antiguo arte del teatro de títeres? o ¿una remasterización del hombre orquesta?, ¿cómo hacer compatible un espectáculo en ciernes con un discurso tan elaborado y fascinante? En este trabajo se plantean muchas preguntas. Algunas se formulan de manera clara, pero quedan aún muchas por encontrar luz en su posibilidad interrogativa. Al menos el camino está abierto para continuar el viaje.

No hay palabras para agradecer la ayuda prestada por Iván y por Marcel·lí, sin cuya generosidad y cariño este trabajo hubiera sido imposible.

## 2.- CARTOGRAFÍA

*«Como la tierra de hace cien años, nuestra mente tiene todavía sus Áfricas sombrías, sus Borneos sin mapas y sus cuencas del Amazonas. En relación con la fauna de estas regiones, no somos todavía zoólogos, sino meros naturalistas y coleccionistas de ejemplares. Es una desdicha, pero tenemos que aceptarla y arreglarnos con ella como mejor podamos. Por lenta que sea, tenemos que realizar la labor del coleccionista antes de abordar las superiores tareas científicas de la clasificación, el análisis, la experimentación y la formulación de teorías. Como la jirafa y el ornitorrinco de pico de pato, los seres que habitan estas remotas regiones de la mente son estrafalarios. Pero existen, son hechos de observación y como tales, no pueden ser pasados por alto por nadie que trate honradamente de comprender el mundo en el que vive»*

Aldous Huxley

Marcel·lí Antúnez Roca comienza su carrera en 1979 con el grupo La Fura Dels Baus quedará en la compañía hasta 1989. Durante todo el tiempo en el que él forma parte de la Fura, el trabajo de ésta se caracteriza principalmente por la potencia rítmica y la plasticidad explosiva de sus creaciones colectivas, como en las tres más distintivas producciones de la Fura de aquella época: *Accions*, *Suz/o/Suz* y *Tiermon*. Estos tres espectáculos representaron un parteaguas no solamente en el teatro catalán, sino internacionalmente. Después de ellos, la Fura sigue su camino sin la colaboración de uno de sus fundadores, Marcel·lí Antúnez Roca, y éste, por su parte, decide lanzarse por un vía de búsqueda distinta y tal vez más radical o más arriesgada. Marcel·lí Antúnez tiene a sus espaldas un bagaje, cultural, teórico y formativo interesante, el cuál se caracteriza por una mezcla inusual de elementos aparentemente incompatibles: la vida tranquila y a veces anticuada del campo con todas sus creencias, mitologías y posibilidades limitadas en contraste con el viaje a la ciudad, en donde la

vida es moderna, cosmopolita y los horizontes se multiplican; el contacto directo con la naturaleza y sus ciclos (nacimiento, crecimiento, reproducción, muerte), el contacto cotidiano con toda clase de materias orgánicas en el matadero propiedad de su familia, en oposición a la efervescente vida la Barcelona de finales de los años setentas e inicio de los ochentas; la convivencia con la naturaleza y una vida basada principalmente en sus ciclos, frente al contacto y estudio de las diferentes teorías y corrientes artísticas a través de sus estudios universitarios; una vida apacible de familia de campo acomodada, en oposición a la vida excitante y frenética que lleva junto con sus amigos en la calle Arc del Teatre. En Barcelona es en donde se gestarán los diversos intentos y experimentos con los cuales Marcel·lí Antúnez, comienza a tantear los terrenos que nutrirán su trabajo posterior. Estas investigaciones tienen tres grandes plataformas de experimentación: *Error Genético* (1981-1983), grupo de música que pretendía destapar algunos tabúes de la sociedad. Estaban especialmente interesados en el cuerpo, sus enfermedades, discapacidades y monstruosidades; la música indagaba un ámbito híbrido, al fusionar los sonidos de percusiones metálicas y sintetizadores con interpretaciones de animales; *Los Rinos* (1985- ), grupo de arte total, sus creaciones se insertan en un campo de acción muy amplio que oscila entre el apropiamiento de espacios públicos por medio del graffiti, hasta la realización de conciertos, performances, instalaciones y proyectos de toda índole; *Artcagarro* libros de viaje en los que Marcel·lí Antúnez recopila sus sensaciones, pensamientos y reflexiones, estos libros más que diarios en donde el artista utilice la escritura como medio de expresión, son objetos en donde deposita toda índole de cosas y sustancias que le sirven para la narración de sus especulaciones.

Estas búsquedas personales son las células que irán poco a poco configurando las partes de un embrión que a lo largo de estos 28 años, se ha nutrido, ha crecido, ha llegado a consolidar los rasgos propios de su personalidad, aunque no ha dejado de cambiar a cada momento. Como cualquier otro organismo vivo, las células de su trabajo nacen, se desarrollan, se multiplican, mueren y su estructura cambia sin dejar de ser en esencia la misma cosa, en continua mutación y evolución, aprendiendo y sacando provecho de lo que le proporciona el ambiente, el lugar en donde vive, lo que le rodea.

Aunque Marcel·lí Antúnez aparentemente nace como artista en el seno del teatro -los primeros pasacalles con la Fura dels Baus, su experiencia trashumante con carro y mula por las comarcas catalanas, la profesionalización simbolizada en la

compra de una furgoneta, la trilogía furera-, y además de tener profundos intereses musicales, lo cierto es que hace una amplia exploración de las posibilidades del arte en general, decantándose por vertientes más específicas pero igualmente numerosas como la pintura, el performance, el cine, el arte objeto, la representación, entre otras. Su trabajo se ha caracterizado por una constante búsqueda que lo ha llevado a ser un artista transversal, que es capaz de transitar en diferentes espacios que antes eran exclusivos de expertos, logrando una contaminación a tal grado de evolución en su tránsito que hoy propone un espectáculo en tres partes, en donde el hilo conductor (un hilo que ya viene de lejos) servirá de estructura comunicante, funcionará como aquello que une y separa, que absorbe y drena, en un proyecto «celulariforme» al que le ha dado el nombre de *Membrana*.

Toda vez que parte del proyecto de esta trilogía constituye nuestro objetivo central, dejaremos para más adelante el momento de hablar específicamente de él. Por ahora intentemos hacer un breve y ordenado tránsito por la cartografía artística de Marcel·lí, un dibujante que es inventor, un teatrero tecnobiológico, un performer-hombre-orquesta, un conferenciante protofilosofo, metadocente; un hiperinvestigador dreskeletizado que ha saltado las barreras entre disciplinas para, como él mismo lo plantea en la entrevista incluida en los anexos de este trabajo, colocarse en un «lugar incómodo, que no lo sitúa en ningún territorio». Esa desterritorialidad vocacional de su trabajo que, como él mismo lo advierte, le confiere «una ventaja».

Si queremos saber exactamente la ubicación de *Hipermembrana* dentro del atlas general que conforman las piezas de Marcel·lí Antúnez Roca, podemos hacer un breve recorrido por sus performances precedentes. Más que una retrospectiva histórica, este breve paseo nos puede servir como una brújula lingüística orientadora. Brújula lingüística, en la medida en que su discurso está plagado de neologismos y palabras compuestas, de matrimonios contranatura, y se ofrecen como una mezcla de biología, arquitectura y tecnología. Estos matrimonios, esos nuevos emparejamientos lo conducen por necesidad a una búsqueda de neologismos y de términos igualmente híbridos, que nacen de elementos de distinta naturaleza y que, de alguna forma, intentan explicar esa manera de hacer tan nueva y distintiva.

El curriculum de Marcel·lí Antúnez Roca es extenso y no nos ocupa aquí el estudio y referencia histórica de todas y cada una de su obras y sus producciones, pero sí debemos considerar, a mi parecer, las piezas que son más significativas, según lo que el mismo autor ha dicho, en el recorrido que lo conduce a *Hipermembrana*.

Haciendo un recorrido reflexivo sobre los diversos tipos de procedimientos que ha seguido su trabajo, desde los ochenta hasta la fecha, el propio Antúnez ha subrayado las huellas de su recorrido hasta la trilogía de *Membrana*, y que al final ha de estar conformado por las piezas: *Protomembrana*, *Hipermembrana*, y *Metamembrana*.

«En cierto modo, *Protomembrana* es deudora de *Transpermia*. Mis trabajos se deben unos a otros y una pieza me suele llevar a la otra. La imposibilidad de conseguir un marco de interacción específico con el robot *JoAn*, cuyo comportamiento tiene un grado de aleatoriedad bastante grande, me llevó a *Epizoo*. La idea de invertir la función del exoesqueleto de *Epizoo*, una prótesis que controla el cuerpo, me llevó a la interfaz exoesquelética, el dreskeleton de *Afasia* que amplía mi gesto. Y el intento de establecer una narración menos cruda que la que propongo en *Afasia* propició la fábula mecatrónica *POL*.

*Transpermia* nace con el experimento *Dédalo*, microperformances en gravedad cero. *Dédalo* se realizó en dos vuelos parabólicos dentro de un avión preparado para tal efecto, en la Ciudad de las Estrellas de la federación Rusa, en abril de 2003. La técnica permite que cada parábola que realiza el avión y que dura minuto y medio, el cuerpo de los ocupantes experimente 30 segundos de 2G, es decir dos veces la atracción de la gravedad, 30 segundos de 0G, gravedad cero y de nuevo 30 segundos de 2G.

Planteé diversos experimentos en torno a *Réquiem* y al dreskeleton, pero la experiencia de la gravedad cero es tan fuerte que sobrepasó todo lo previsto. De modo que lo que tenía que ser una performance documental se transformó en una revisión profunda de todo mi trabajo que desembocó en *Transpermia*. Este trabajo se organiza en tres módulos. En el primero, de carácter curricular, nombro por primera vez dispositivos y métodos que vengo utilizando desde hace mucho como dreskeleton, parazitebots o sistematurgia. El segundo módulo documenta la experiencia *Dédalo*. Y por fin el tercer módulo propone, a través de animaciones interactivas, la utopía Transpermica. Esta utopía acoge distintos prototipos organizados en cuatro capítulos: interfaces, máquinas, nuevas identidades, y nuevas formas de creación. Esta estrategia, claramente narrativa, es la semilla formal y en algunos casos conceptual de *Protomembrana*.»<sup>2</sup>

En un documento más reciente y que tiene como objeto la reflexión creativa sobre *Hipermembrana*, la segunda parte de su trilogía, Marcel·lí Antúnez explica la

---

<sup>2</sup> ANTÚNEZ ROCA, Marcel·lí. *De la metodología colectiva de los ochenta a la sistematurgia de hoy*. Barcelona, Anglet, Río de Janeiro; Octubre de 2006. En: [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=153](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=153)

trayectoria que lo conduce a solapar unos sobre otros sus proyectos, y ofrece algunas razones de por qué esta pieza está conformada por tres partes, o «tres capítulos».

«La performance Hipermembrana es el segon capítol del projecte Membrana. Aquest projecte inclou la conferència mecatrònica Protomembrana estrenada al 2006 i l'instal·lació interactiva Metamembrana encara per produir.

El projecte Membrana neix després de la realització de el documental El Dibuxant (2005), aquest film d'una hora de durada, recull el decurs de la meua biografia artística des dels inicis amb La Fura dels Baus fins avui, fen especial èmfasis a la meua trajectòria individual (...) Després de encarregar-me del guió i la realització del Dibuxant vaig sentir la necessitat de iniciar un projecte nou, volia treballar amb continguts originals i desenvolupar-lo de forma extensa. Sense preveure-ho el Dibuxant tancava un període. Es per això que vaig iniciar el projecte Membrana.

Vaig escollir el títol Membrana durant la lectura de un manual de Microbiologia. Les membranes i l'ADN son essencials per configurar un organisme, sense un d'aquests elements no hi ha vida. Sempre he pensat que l'art i els organismes tenen quelcom de similar. Així per exemple, la multiplicitat de elements que constitueixen una obra escènica, em suggereix la prodigiosa complexitat de la vida. Va ser per això que la paraula membrana i les metàfores que se'n desprenen, em varen fascinar i vaig entendre ràpidament que podia ser un bon títol pel projecte.

Molt aviat vaig imaginar Membrana com un projecte de gran abast. Com el cancerber el projecte tindria tres caps. Tot i que les testes no tenien nom, de fet els noms –Protomembrana, Hipermembrana, Metamembrana- han aparegut gradualment des de 2006 fins al inici del 2007, volia que en el seu conjunt el projecte tractes les variants formals amb les que acostumo a treballar. Així Protomembrana seria una conferència mecatrònica de petit format adaptable a qualsevol lloc, Hipermembrana una performance interactiva dissenyada per escenaris teatrals i Metamembrana una instal·lació interactiva pensada per galeries i museus»<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> ANTUNEZ ROCA, Marcel·lí. *Hipermembrana. Processos*. Documento cedido por el Autor incluido en los anexos de este trabajo.

Siguiendo esta trayectoria, es posible entrar al mapa semántico de los títulos de las obras que él nos ha ido dejando como pequeños signos que pueden conducirnos con cierta familiaridad hacia su última producción.

*Epizoo*, 1994 (**epi** , del griego *επi*: sobre; **zoo**, del griego *ζῷο* y *ζῷον*: animal).

Este neologismo creado por el propio Marcel·lí Antúnez también hace un juego signito con la piel. En este caso significaría indistintamente, para el autor, tanto «sobre el animal» o «lo que cubre al animal». En realidad con ese nombre se designa al robot que, operado por el público a través de un ordenador manipulaba partes de su cuerpo, especialmente los glúteos, los pectorales, la nariz, las orejas y la boca.

Ya en este primer trabajo Marcel·lí Antúnez utiliza la tecnología como implante. No es una prótesis que extienda las posibilidades de su cuerpo, como lo es en cambio *El tercer brazo*, de Stelarc (*Third Hand* 1991), ni se trata de una transformación biotecnológica, como sucede con las intervenciones quirúrgicas de Orlan sobre su propio cuerpo. En principio, el exoesqueleto de Marcel·lí Antúnez intenta ser una máquina de placer. Una máquina pensada para el placer, que sin embargo se convierte en una máquina ocasional de tortura, pues el espectador se vuelve cruel al verse capaz de manipular a su antojo y a distancia el cuerpo de otro. De modo que para el zoo que está debajo de esa máquina externa, el propio Marcel·lí Antúnez, que se presentaba encerrado dentro de esa estructura bautizada por él como *parazitebot* (robot de control corporal), lo que en un principio debía ser placer, alcanzaba momentos de violencia.

«*Epizoo* plantea, quizás mejor que cualquiera de mis trabajos posteriores, la paradoja entre un cuerpo dionisiaco y una tecnología apolínea. Los usuarios de la *performance*, a su vez espectadores, operan con una tecnología artificial y despiadada mientras tele-manipulan mi cuerpo sensible y vulnerable.»<sup>4</sup>

Contrastemos ahora el significado del título que Marcel·lí Antúnez le dió a su pieza *Epizoo*, y que hemos extraído a partir de las etimologías de las dos partes que

---

<sup>4</sup> En : [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=96](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=96)

conforman este neologismo, con la referencia real a partir de la cual Marcel·lí Antúnez se inspiró para darle nombre a su espectáculo:

«EPIZOOTIA, de la Enciclopedia Espasa Calpe: (De *epi* y *zootia*) Enfermedad que acomete a una, o varias especies de animales por contagio, parásitos, influencias atmosféricas, o por huéspedes intermedios. Unas veces las epizootias se extienden a grandes regiones y se presentan de improviso y con irregularidad; otras se limitan a una región pequeña y aparecen con cierta regularidad y constancia y entonces se llaman enzootias. Equivale a epidemia en el ser humano. Algunas de estas enfermedades son transmisibles al hombre como sucede con la rabia (...) EPIZOO es la contracción de Epizootia y quiere, con este título, apuntar la idea de contagio.»<sup>5</sup>

Al contrastar la proveniencia del título de la pieza *Epizoo* con lo que se puede concluir a partir de la etimología, podemos darnos cuenta de que aunque las conclusiones de primera mano que puede sacar el espectador o estudioso no son radicalmente distintas de lo que Marcel·lí Antúnez pretende explicar, el uso de neologismos lleva intrínseco un rango de confusión, uno puede mirar en donde no se debe de mirar, es entonces cuando la reflexión del artista sobre su propia producción se hace indispensable, de otra manera, el trabajo puede caer en un ciclo hermetizante, difícil de romper. En este sentido el trabajo de documentación que hace Marcel·lí Antúnez es muy importante y está justificado. Pero por otro lado, si atendemos a las advertencias de Hegel que dice que cuando se introduce la ironía en el arte es el principio de su fin, refiriéndose con esto a la sustitución de la obra artística por la reflexión, podríamos pensar que el trabajo de documentación no sería muy aconsejable si esta realizado por el mismo autor. También Nietzsche advierte del peligro a la auto reflexión, en este ámbito encontramos un amplísimo campo de especulación sobre el hecho de la auto documentación, la cual no sólo se encuentra en la obra de Marcel·lí Antúnez sino que también, en las diferentes vertientes del arte contemporáneo. Hoy se hace de la muerte del arte un espectáculo.

Sería muy interesante revisar en profundidad los pensamientos de estos dos autores sobre la sustitución de la obra artística por la reflexión, lo que daría pie a un gran debate en relación a lo que Marcel·lí Antúnez intenta documentando él mismo

---

<sup>5</sup> Idem.



sus trabajos, quizá este debate ocuparía amplias páginas de especulación, pero en este trabajo no es este tema el que nos interesa centralmente, sin embargo no está de más dejar constancia de esta problemática.

*Afasia*, 1998 (del griego ἀφασία: ausencia de palabra, imposibilidad o disminución de la capacidad de comunicarse.)

En este trabajo Marcel-lí Antúnez invierte la función del exoesqueleto *parazitebot* a un exoesqueleto que, ahora sí, le funcionará como una prótesis capaz de extender las posibilidades de su propio cuerpo, es una interfaz que le permite, mediante un ordenador, dar «órdenes» a los robots, la pantalla, y controlar a la vez, en tiempo real, los diferentes contenidos de la obra. *Afasia* es una pieza que gira alrededor de la problemática de la pérdida de la capacidad de comunicarse, todo en la pieza nos refiere a ello, la narración está fragmentada, se exploran nuevas posibilidades de comunicación multimediativa, lo cual desarticula al espectador que se enfrenta a una representación caótica con diversos estratos en la narración, el autor nos advierte de que el discurso que propone esta ligado al infrenable avance de las formas discontinuas de la imagen respecto a la secuencialidad de la escritura. Con lo que nos refiere directamente al sentimiento contemporáneo de incompreensión del mundo. Esta incompreensión del mundo nos lleva a una imposibilidad de articularlo en el pensamiento, en la comunicación y por ende a un vacío en donde no hay discurso ni individual ni colectivo. Este vacío se puede traducir en inmovilidad o en actividad frenética, que son los dos polos en los que oscila nuestra vida contemporánea. Esta afasia también puede referirse a la dificultad o la imposibilidad a la que se ve sujeto el investigador del lenguaje multimedia para expresar -o encontrar- una nueva modalidad de «Texto».

«Escogí este término -pérdida de una función del lenguaje por una perturbación cerebral- pensando que expresaba bien esta imparable transformación de lo textual hacia lo audiovisual. *Afasia* es, en efecto, una obra audiovisual. Pero traspasa esta definición y se adentra en la presentación en directo. *Afasia* es un objeto inclasificable, es a la vez visual y escultórico - tanto por la importancia del tratamiento de la imagen como por el desarrollo

de los robots-, pero también es escénico puesto que se presenta durante una hora en un teatro.»<sup>6</sup>

Es quizá por esta pérdida de la capacidad de comunicar a la que nos enfrentamos en este mundo contemporáneo, y que Marcel·lí Antúnez recrea en su pieza *Afasia*, que el artista se ve orillado a dar una explicación de su trabajo, a hacer él mismo una documentación, porque se está hablando en términos tan novedosos que es muy probable que, como él mismo ya había detectado, el público interprete las interfaces como un mero complemento de vestuario o incluso, que interprete los movimientos de su cuerpo -que en realidad son una «danza de ordenes», comparadas al movimiento de los dedos sobre un teclado y los giros y pulsaciones de la mano sobre un ratón-, como una mera coreografía, enloquecida y extravagante, que acompaña el resto del espectáculo, perdiendo de vista que la pieza se origina en esa danza, esas enervaciones corporales que logran que cada representación sea única y que el ejecutante se vuelva un vídeo jugador con un *joystic* sofisticado que controla su juego para placer de los que lo miran. Con estas reflexiones se pueden revisar las sentencias de Hegel y Nietzsche que anteriormente se mencionaron, puesto que parece ser que dentro de la investigación de los nuevos lenguajes multimediativos y su aún incipiente capacidad de comunicación, se justificaría, en este sentido, la reflexión, documentación y citación del autor sobre sí mismo.

**POL**, 2002.

Es un espectáculo cuyo nombre no es un neologismo. Su título es homónimo al nombre con el que se bautizó al programa que desarrolló Marcel·lí Antúnez con sus compañeros para sortear los problemas técnicos con los que se habían enfrentado en los anteriores espectáculos.

«La gramática interactiva e interdisciplinar de POL es posible gracias a un software propio, escrito específicamente para ello. El programa es un gestor de contenidos que permite vincular los sensores de las interfaces con las variables de la imagen, el sonido y los robots. Este editor interactivo enlaza

---

<sup>6</sup> En: [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=93](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=93)

los más de setenta sensores que suman los dos *dreskeletons*, con programas de imagen: Flash MX para el 2D, Virtools para 3D; programas de sonido: Reaktor, y secuencias MIDI se utilizan para el control de los Robots y la iluminación.

El tejido interactivo no solo une las interfaces y las diversas aplicaciones sino también a éstas entre sí. Es posible que, por ejemplo, una nota MIDI active una variable de Flash MX y viceversa.

Esta aplicación es muy versátil y de fácil uso. Después de la versión 2.0 la edición de los contenidos interactivos se establece a través de menús. El potencial de este programa es muy grande, aprovecha y vincula las infinitas posibilidades de los programas descritos, a la vez que es extensible a innumerables sistemas.»<sup>7</sup>

Con el programa *POL* Marcel-lí Antúnez tiene la posibilidad de hacer un espectáculo mucho más complejo a nivel técnico, aunque, en el caso de esta performance en particular, el autor se haya decantado por una forma narrativa más sencilla como es la fábula. Esto logra una fluidez distinta a la de *Afasia*, que se puede resumir en un espectáculo menos fragmentado y chocante, más benévolo para el seguimiento de la narración, a pesar de la evidente multiplicación de los recursos técnicos como son el uso de interfaces y robots que se pueden comunicar entre sí. Es la primera vez que Marcel-lí Antúnez utiliza un segundo *dreskeleton* sobre el escenario manipulado por otro actor y en interacción con el suyo propio y el resto de aparato técnico. En esta pieza Marcel-lí Antúnez alcanza el punto más alto en cuanto a despliegue tecnológico y técnico sobre el escenario, con *dreskeletons* complejísimos y evidentemente no de fácil manejo. Por otro lado, la narración a base de palabras aunque es modesta existe, a diferencia de lo que sucedía en *Afasia*. Es cierto que las líneas argumentales se han simplificado y se ofrecen en su más clara sencillez, mientras el despliegue tecnológico toma proporciones nunca antes alcanzadas en las piezas del autor.

*Transpermia*, 2003 (**trans**, del latín *trans*: al otro lado, a través de y **esperma**, del latín. *sperma*, y este del griego σπέρμα, semilla o semen).

---

<sup>7</sup> En: [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=97](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=97)

«Una de las teorías que explican el origen de la vida en nuestro planeta, la Panspermia, expone que cometas o asteroides se estrellaron contra la tierra henchidos de materia biológica, sembrando así la vida en forma de esporas o bacterias. Desde entonces la evolución biológica se ha manifestado en multitud de formas, entre ellas el *Homo Sapiens*. Desde hace cuarenta años esta especie ha ampliado el horizonte de la vida trasladándola al espacio extraterrestre gracias a un procedimiento artificial: la cosmonáutica. Este medio técnico, fruto de la ciencia y la cultura, es posible gracias a una característica evolutiva específica del *Homo Sapiens*: la inteligencia abstracta. Al situar la vida en el ámbito extraterrestre el hombre invierte, de ser cierta, la diseminación Panspermica. A esta inversión la denomino *Transpermia*. Puesto que la vida extraterrestre es viable solo en un ambiente artificial, podemos afirmar que la Transpermia es solo posible gracias a la cultura. Quizá la cultura pueda considerarse como parte de la evolución biológica. En todo caso, la *Transpermia* encierra en un solo ámbito lo natural y lo artificial y representa, para mí, el espacio para la utopía»<sup>8</sup>

En la pieza *Transpermia*, Marcel-lí Antúnez escoge un formato más modesto para presentar el proyecto, con un *dreskeleton* más fácil de usar, sintetiza los movimientos de su cuerpo y los focaliza al control de menos componentes escénicos, En *Transpermia* no hay robots; Marcel-lí Antúnez vuelve a aparecer en solitario y, por primera vez, una de su piezas toma la forma de conferencia, aquella palabra que dejaba desplazada en *Afasia*, que se recogía como fábula mítico-novelesca en *POL*, toma aquí total protagonismo. Esto puede ser debido a la complejidad que podría significar no hacerlo de esta manera, cuando además se trataba de explicar sus experiencias en gravedad cero y una serie de reflexiones que surgen a partir de ellas. También por primera vez las reflexiones que Marcel-lí Antúnez venía dejando plasmadas de otras maneras (libros objeto, como *Artcagarro*, o los textos donde, por iniciativa propia o por compromiso, plasmaba las explicaciones de sus proyectos) van al escenario en forma de conferencia. Teorizar sobre el propio trabajo es algo que ya se ha hecho, tenemos entre otros, el caso del bailarín Jérôme Bell, que en lugar de dar una función de danza, se plantó frente al escenario a dar una conferencia sobre su propia obra, así *Transpermia*, se convierte en la primera metapieza del artista insertada en la tradición contemporánea correspondiente, y en donde la reflexión se

---

<sup>8</sup> En: [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=99](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=99)

vuelve espectáculo.

En *Transpermia* es también en donde Marcel·lí Antúnez hace alarde de una inspiración cosmonáutica, y da rienda suelta a su imaginación de inventor, bajo el pretexto de la repoblación del espacio con todas sus posibles implicaciones, dándonos a conocer un nuevo vocabulario bastante extenso además de una serie de esbozos para interfaces y juguetes tecnológicos en la mejor tradición de los *brain toys*, que además de ser divertida no nos deja indiferentes, si los *brain toys* son una realidad, ¿por qué estos aparatos no podrían serlo?

Este nuevo léxico que nos presenta el artista se divide en 4 partes:

«Interfaz: Nuevos modelos para percibir e intervenir sobre el mundo.

Robots: Las máquinas como metáforas de la vida.

Identidad: Otras identidades y experiencias como marco de nuevos conocimientos.

Creación: Modelos de actividad en la utopía transpérmica.»<sup>9</sup>

Contiene términos como *neurocasco*, *telesensor*, *luxurlab*, *malla endomuscular*, *robogenics* o *biofashion* entre otros. Todos ellos son términos que sugieren un futuro en donde lo biológico y lo tecnológico estarán perfectamente complementados, dando como resultado fantásticos objetos que el hombre utilizará con una perfecta naturalidad, tecnología íntima y tecnología funcional estarán entrañablemente ligadas. Cabe también hacer notar que en esta conferencia mecatrónica, al igual que en *POL* y en *Afasia*, utiliza imágenes reales combinadas con animaciones hechas por él mismo.

Finalmente llegamos a su último espectáculo. La trilogía denominada:

*Membrana* (del latín *Membrana*: Capa delgada de tejido orgánico, elástico y resistente, que separa dos cavidades o envuelve algún órgano).

Existe una referencia a una antiquísima deidad de los fenicios de nombre Membruno. Se dice que nació de los primeros gigantes que habitaron la tierra en época mítica. Cuenta la leyenda que enseñó a los hombres el modo de cubrirse con pieles de animales e inventó el primer barco uniendo troncos de árbol. Dicen también

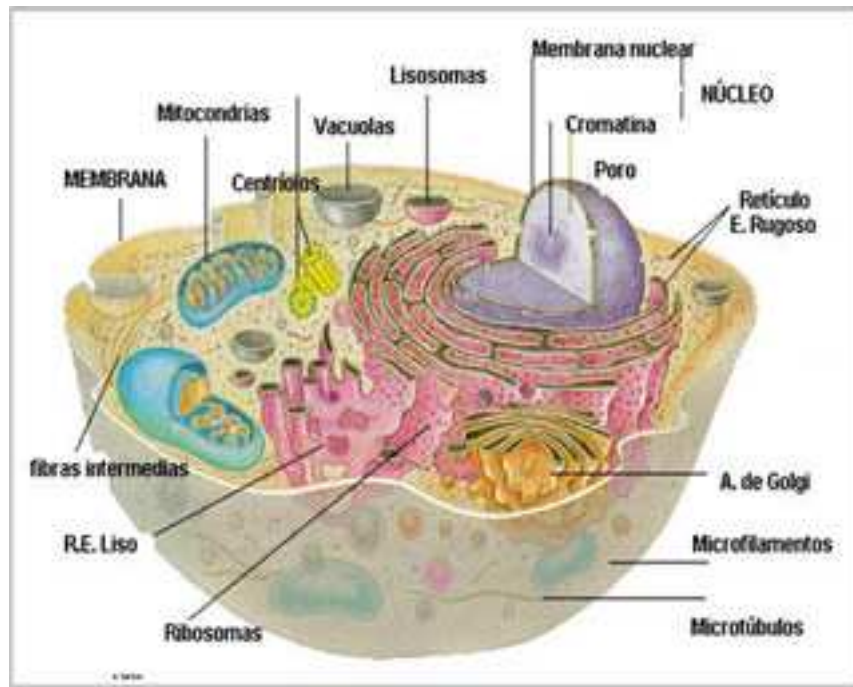
---

<sup>9</sup> En: [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=98](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=98)

que es el primer ejemplo de culto religioso ofrecido a los sabios difuntos, cuando después de su muerte sus hijos instituyeron fiestas anuales en su honor y consagraron e hicieron adorar en las mismas unos trozos de madera y piedra que lo representaban.

Con *Membrana* Marcel·lí Antúnez arriesga por un metaproyecto que unirá los cuatro ejes centrales de su trabajo hasta hoy, el laboratorio, la conferencia mecatrónica, el performance teatral y la instalación, el mismo nombre ya nos sugiere, quizá más claramente que en otros títulos, esta voluntad de al mismo tiempo envolver, unir y separar. El proyecto *Membrana* es un proyecto complejo y audaz, que concuerda perfectamente con el momento histórico y biológico en que se encuentra el autor, es muy probable que por eso haya escogido como líneas argumentales no sólo un texto, como hizo, en *Afasia*, o un modelo de narración mítica, como hizo en *POL*, sino tres temas importantes y complejos que a su vez encarnan tres acercamientos distintos, La célula eucariota, El Infierno de Dante y el Mito del Minotauro. No nos ocupa aquí explicar cómo se entrelazan estos tres temas en lo que será el espectáculo *Hipermembrana*, pues ya lo hace claramente el mismo autor en el anexo llamado «Processos Hipermembrana», lo que sí hay que destacar, y que es por lo que hemos seguido este recorrido de performances que se enlazan unos con otros, es discernir en dónde se encuentra el proyecto *Membrana* dentro de este mapa. Si utilizamos las mismas líneas argumentales que Marcel·lí Antúnez esta utilizando para la creación de *Hipermembrana*, podemos decir que *Membrana* se encuentra en el nucleolo de la célula, en el centro de la tierra en el fondo del cocito del infierno dantesco, en el centro del laberinto que habita el minotauro. La geografía no puede ser más sugerente, incluso visualmente, puesto que estamos hablando del momento clave en donde se ha llegado al final de un recorrido, y se parte para otro.

No puede faltar la imagen de la célula eucariota, que en su representación y al ver sus formas nos sugiere al mismo tiempo infierno dantesco y labertinto.



Como ya hemos dicho, el proyecto Membrana se divide a su vez en tres subproyectos:

*Protomembrana*, 2006 (**Proto**, del griego *πρωτο*, primero: prioridad, preeminencia o superioridad.)

Aunque membrana es el contenedor de este hiper proyecto, no es más que eso, un título para englobar, en una sola, estas tres fases. El trabajo de Marcel-lí Antúnez siempre ha estado interrelacionado endogámicamente y es por eso que el poner un título general a este proyecto que consta de varias partes nos esta hablando claramente de una ánimo de unir pero no de mezclar, así, el término protomembrana designaría la parte primera, el punto de partida, el origen.

Veremos cómo en esta conferencia mecatrónica Marcel-lí Antúnez reincide en el tema de la palabra e incluso le confiere más importancia

«La palabra, prácticamente inexistente en trabajos anteriores, tiene un papel importante en el último módulo de aquella performance (Transpermia). En Protomembrana la palabra es la protagonista continua ya que la polisemia escénica interactiva está al servicio de la narración verbal.»<sup>10</sup>

<sup>10</sup> En: [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=161](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=161)

Las imágenes reproducidas en vídeo son principalmente animaciones de dibujos de su creación, con alguna que otra intervención de montaje de animación con trozos de vídeo. En esta pieza vuelve a dar cabida a la interacción de la gente con dos interfaces, la *pistolcam* y la *Fembrana*<sup>11</sup>, así retoma un tema que había quedado pendiente en los performances dándole un nuevo giro, la interactividad ahora no esta en que el espectador participe activamente en la pieza, pero sí que de una manera controlada forme parte de ella en momentos específicos.

### *Membrana o Hipermembrana PDL (Post Digital Laboratory)*

Laboratorios postdigitales en donde Marcel·lí Antúnez trabaja con un grupo de personas para crear materiales que serán grabados y que servirán de vídeo en el proyecto *Hipermembrana*, en donde además juega, prueba y experimenta con el aparato tecnológico y el material escénico que será filmado o que se utilizará sobre el escenario. Estos laboratorios tuvieron 3 fases primordiales en las localidades de Ladines, Celrá y Torino.

### *Hipermembrana, 2007 (Hiper: Del griego υπερ: superioridad o exceso)*

Denota la segunda fase y grado superior, tanto en formato, argumento y realización, del proyecto *Membrana*, en esta pieza Marcel·lí Antúnez volverá a darle a la palabra un papel secundario mientras que recaerá el peso en la imagen y el aparato tecnológico. La imagen será real porque en ésta ocasión:

«El tratamiento gráfico no persigue la construcción de un mundo animado como en anteriores trabajos, sino el uso de imágenes reales: acciones matéricas que se entretajan y fluyen entre las pantallas y la escena. De este modo se apela a la esfera de las emociones como elemento crítico y subversivo, como elemento revelador.»<sup>12</sup>

Marcel·lí Antúnez intentará, por segunda ocasión una interacción no sólo con un segundo actor en escena, como en *POL*, sino con más actores. En la última

---

<sup>11</sup> Ver: Glosario

<sup>12</sup> En: [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=163](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=163)



experiencia en Torino participaron 11 actores, y esto dejó a Marcel·lí Antúnez entusiasmado, pero también con claras visiones de lo que significa trabajar el aparato tecnológico con un numero elevado de gente. En esta pieza Marcel·lí Antúnez contará con su *dreskeleton*, de un modelo más manejable que el de *Transpermia*, que se viste exclusivamente sobre sus brazos y torso y que le permite un manejo más sencillo y eficaz de los dispositivos que éste opera, el escenario contará con sensores en el suelo, pantalla, máquinas de gritos, vestidos sensibles para los figurantes..., todo lo cual comporta un aparato técnico sumamente complejo que marca una arriesgada aventura dentro del mapa del artista.

Metamembrana, (*del latín **meta**, fin a que se dirigen las acciones o deseos de alguien, o del griego μετα, elemento compositivo que significa junto a, después de, entre o con, según su uso.*)

De aquí podríamos inferir que la instalación *Metamembrana*, que todavía no está en proceso y que se tiene programada para el 2008, sea el fin al que se dirige este proyecto en términos de colofón o, bien, lo que trasciende la propia reflexión artística sobre la membrana, pues apuntaría hacia aquello que supera o va más allá de la membrana y de la identidad. Por ello comenta el propio Marcel·lí Antúnez en la entrevista que se incluye en los anexos de este trabajo:

«*meta*, es a propósito de lo que ya se ha hecho, es decir, el elemento fuera de la propia intención del proyecto, como una especie de metalenguaje»<sup>13</sup>

Con *Metamembrana* Marcel·lí Antúnez completaría el ciclo de *Membrana* dejando siempre un rastro en el mapa para seguir el hilo de sus próximas producciones.

---

<sup>13</sup> Ver: *Entrevista*, en: Anexos.

### 3.- Cartografía Furtiva

La cartografía furtiva es un desvío al camino marcado por el propio autor en el mapa de su trabajo; es un desvío, mas no un atajo. No pretende tomar un sendero más corto, sino recorrer, con otros ojos y otros instrumentos, una cartografía preestablecida. Si el artista, siendo tan prolífico en pensamiento, nos muestra no solo su trabajo, sino una explicación y reflexión sobre él mismo, el estudioso se ve obligado a tomar el desvío que le impida volverse un elemento más de esa cartografía ya dibujada, si quiere evitar el riesgo de convertirse en una interficie más del mismo aparato tecnológico. La misma situación del trabajo que deseo estudiar me obliga a decidirme por explorar lo no explorado, y a re-mirar, desde otra perspectiva, lo que el propio Marcel-lí Antúnez ha dado en re-mirarse él mismo, yo, como sujeto aparte del propio artista, me enfrento a una mirada de él sobre él mismo, a una metamirada sobre sí, que se vuelve un juego endogámico, la única manera de salir de ese círculo es imponiéndome un distanciamiento, intentando alejarme de esa visión que él ofrece de su propio trabajo, para no caer en la vorágine de un bucle ineludible.

Después de haber hecho el recorrido sobre el trazado que el mismo Marcel-lí Antúnez nos ha dejado, es momento de explorar las zonas menos evidentes de esta cartografía, intentando abrir nuevas brechas, que nos guíen a una comprensión más amplia de los hechos que envuelven, sustentan y nutren el trabajo de Marcel-lí Antúnez, y que tocan transversalmente varios campos artísticos y del pensamiento. Dentro de esta Cartografía Furtiva también podríamos adentrarnos en sendas menos claras, más densas y difíciles, con rutas que no se pueden comprobar, quizá submundos poblados de fantasía, misterio y nuevas maneras de concebir la realidad que se encuentran más escondidas, en subterráneas rutas que no son evidentes a la vista. Aunque la empresa podría tomar proporciones descomunales, la afrontaremos hasta donde nuestro tiempo y herramientas nos alcancen. En esta búsqueda, como en el resto del trabajo, no sólo navegaremos entre las páginas de libros de arte, filosofía, ensayo, sino también en el laberinto interminable de Internet, que nos abre espacios a manifestaciones artísticas y culturales y a las reflexiones que éstas generan, y que de

otra manera sería muy difícil acceder, y en el entendido de que Internet es una herramienta inexcusable en un trabajo que pretende adentrarse en el mundo de las nuevas tecnologías, no es posible hablar de algo que no se utiliza o no se conoce, así, una herramienta más con sus vericuetos y peligros nos ayudará a abrirnos paso en estos caminos.

Para poder acercarnos al trabajo de Marcel-lí Antúnez debemos tomar en cuenta en primer lugar dos términos que desde hace algún tiempo suenan en los medios artísticos y culturales: *transversal* y *crossmedia*.

Transversal quiere designar un cruce de disciplinas, prácticas y conocimientos que rompen los esquemas de la especialización en que venían cayendo las ciencias y las artes, y traspasa el sentido del concepto «multidisciplinar», ya no se trata de tener varias disciplinas juntas, y que haya un dialogo entre ellas, se trata de que uno o varios individuos sean capaces de colocarse atravesando por encima distintos campos que antes podían ser incluso antagónicos entre sí. La transversalidad además busca, consciente o inconscientemente, apartarse de aquello que es lo recto o lo correcto, buscando desvíos y cruces capaces de revivificar la escena artística y cultural, el cruce además no se da únicamente entre disciplinas del mismo campo, sino que busca más allá de sus límites examinando matrimonios contra natura.

*Crossmedia* es un término utilizado en el área de la computación y los medios de comunicación. Designa un cruce de disciplinas en donde el individuo es capaz de manejar instrumentos englobados dentro de las telecomunicaciones o lenguajes audiovisuales, haciéndolos servir conjuntamente para crear nuevas estrategias de comunicación.

El crossmedia es también una nueva manera de ver la comunicación, no se limita a la antigua teoría del emisor y el receptor, sino que evoluciona hasta tener un emisor que envía la información codificada a los receptores, y éstos, a su vez, no sólo reaccionan, sino que interaccionan y participan en el proceso, convirtiéndose en una parte activa de la creación o de la recreación de la información que se les ha enviado. De ese modo los emisores se convierten a su vez en receptores y los receptores en emisores, generando así el fenómeno crossmedia.

Dado que nos enfrentamos a un trabajo no lineal en el sentido de uso de recursos, de aplicaciones artísticas o de disciplinas concretas, debemos intentar encontrar nuevas maneras de explicar este tipo de piezas. Es una labor que además de tomar en cuenta el trabajo del artista que estudiamos, ha de echar mano de las

experiencias de otros artistas. Me parece que en campos tan bastos y complejos como los del arte contemporáneo, no podemos ni debemos aplicar una formula preestablecida al estudio de temas tan diversos.

En este trabajo además de intentar explicar las propuestas de Marcel·lí Antúnez tomando en cuenta: su transversalidad, intentando mantener una objetividad frente a su tendencia autoreferencial, procurando aplicar herramientas conceptuales que aparentemente no mantienen una relación directa con su trabajo; me propongo abordar esta reflexión intentando montar una capa sobre otra, para probar, a partir de la acumulación, hacer emerger alguna conclusión clarificadora e intentando dar la misma importancia a las diferentes partes.

Para comenzar este recorrido dividiremos el trabajo de Marcel·lí Antúnez en dos partes que llamaremos Mundo Vivo y Mundo Inerte. Nos cuidaremos mucho de envolver estos dos temas en unas membranas semipermeables que los separen pero que al mismo tiempo los comuniquen, pues estos dos mundos en el trabajo de Marcel·lí Antúnez se irán correlacionando constantemente. Dentro de estos dos mundos habrá submundos, así en el Mundo Vivo revisaremos los conceptos de el cuerpo, la carne, lo biológico y la pudrición. En el Mundo Inerte revisaremos los robots, las prótesis, lo posthumano y algunos términos de la cultura urbana contemporánea como *cyberpunk* o *postcyberpunk*.

## Mundo Vivo

*Cuanto más hables de la piel, que es el hábito del sentido, más sabiduría adquirirás.*

**Leonardo da Vinci**

*Lo más profundo es la piel.*

**Paul Valéry**

Marcel·lí Antúnez tiene un *background* que lo ha hecho propenso a tener una relación con la naturaleza, los cuerpos y la carne de una manera especial. Nacido en un ambiente rural con un matadero como negocio familiar, su relación con la sangre, las vísceras, la pudrición..., tiende a la naturalidad de lo cotidiano. Los procesos biológicos de la vida, el crecimiento, la reproducción y la muerte están más a su alcance que al de cualquier otro muchacho habitante de una gran urbe, aderezados con las sanguinarias visiones de la matanza de animales, con sus consecuentes alaridos de dolor como fondo musical, además de la necesidad de la limpieza del local, de la que Marcel·lí Antúnez se ocupaba. En esa depuración cotidiana él se enfrentaba a restos que incluían heces, sangre y vísceras. Todas estas visiones podrían hacer sentir mareos ha alguna florecilla de ciudad, como las habemos muchas, y, sin embargo, han sido el caldo de cultivo de una de las vertientes más impactantes del trabajo de Marcel·lí Antúnez.

Marcel·lí Antúnez sueña con un hombre recostado sobre la mesa del rastro que está partido, un cuerpo a trozos y él tiene que recomponerlo cosiéndolo, y de esa visión nace *JoAn, el home de carn*, que como un pequeño Frankenstein no sólo nace de la unión por medio de puntadas de diversas partes de carne de un cerdo, sino que además desata el inicio de los matrimonio contra natura de lo biológico con lo tecnológico, que tan esencialmente caracterizarán el trabajo de Marcel·lí Antúnez en

solitario. Así, JoAn (1992) es el punto de inflexión y el «proto» del posterior trabajo de Marcel·lí. Es su *Urfaust*.

## Lo biológico

En tanto que la biología es el estudio de los seres vivos hay una vertiente del trabajo de Marcel·lí Antúnez que tira por ese rumbo, la animación mecánica de un robot recubierto de carne.

Aunque *JoAn* se inscribe en la tradición de los autómatas o esculturas en movimiento, no debemos olvidar que está recubierto de carne de cerdo, lo que al mismo tiempo le confiere una pertenencia a la esfera de lo biológico.

Más tarde encontraremos la instalación *La vida sin amor no tiene sentido* (1993). La bioinstalación sistémica llevada a cabo con el Colectivo Los Rinos, *Rinodigestió* (1990), que se centra en la exposición del proceso de putrefacción de diversos productos perecederos. *Réquiem* (1999) pretende ahondar en las posibilidades de animación que proporcionaría un «ataúd robot» sobre un cuerpo inanimado. Después aparece *Metzina*, (2004) que reincide en los procesos de descomposición de la carne, mediados por una cámara que al final, juntando las fotografías tomadas, ofrecerá al espectador un recorrido abreviado del proceso. La instalación biológica *Agar* (1999) expone hongos y bacterias en un ecosistema que permite ver sus cambios. Más adelante incluirá la reflexión tecnobiológica en la pieza *Transpermia* (2003), para finalmente inspirarse en la célula eucariota para su trabajo en curso titulado *Hipermembrana*.

En estos trabajos se abordan diferentes principios de los conceptos artísticos contemporáneos, y substancialmente una cualidad de transparencia que podríamos resumir en el hecho de negar lo oculto o de mostrar lo que antes se negaba y se mantenía velado: la fragmentación, la carne y la pudrición. En este sentido el trabajo de Marcel·lí Antúnez se aproxima al Bioarte, que suele trabajar con el ADN, todo tipo de material celular y de tejidos orgánicos; pero también roza de alguna manera el biopunk, subgénero

de la literatura de ciencia ficción, por la cercanía con que ciertos de sus temas se afrontan en el trabajo *Transpermia*. El campo biológico engloba toda una serie de búsquedas, pues al referirse al estudio de los seres vivos, cualquier organismo, ya sea vegetal, animal, las bacterias o lo vírico, así como los desechos biológicos son materiales que entrarán íntima e indistintamente en relación con el conjunto de lo biológico ficcional o experimental. Hoy en día es imposible marcar la frontera de estas disciplinas y además es una tarea que caería en lo absurdo, ya que pretendemos estudiar fenómenos transversales y propios de los crossmedia. Lo que como característica principal prevalece es la contaminación, pero hasta que no evolucione nuestra manera de estudiar los fenómenos transversales, tendemos a clasificar y separar sus elementos, en un esfuerzo por entender de alguna manera el fenómeno que se nos presenta. De ese modo, resulta difícil no mezclar lo que es biología, tecnología o biotecnología. Lo que en cambio sí podemos hacer, es tratar de valorar la cantidad de elementos tecnológicos o biológicos que se utilizan en una obra artística, para así poder, si esto nos fuera de alguna utilidad, ubicarlos. Tomaremos como ejemplo el trabajo de Orlan y el de Stelarc. La primera, a partir del momento que decide trabajar con su propio cuerpo allá por el año de 1964, mutándolo, hibridándolo, dándole una identidad que ella ha preconcebido como lo que ella misma quiere ser, convierte su propia carne en el elemento principal de este bioarte extremo sobre sí misma, aunque la tecnología tenga un papel muy importante en el proceso y en el resultado, digamos que mantiene un papel secundario, mientras que la protagonista es ella misma con su frágil y aparentemente maleable o «plastificable» corporeidad. No por otra cosa se habla cirugía «plástica», cosa que ella toma al pie de la letra en su nuevo acercamiento a las artes plásticas. Stelarc, por su parte, se orienta más hacia el lado tecnológico. Es verdad que en ello involucra su propio cuerpo, y por tanto no deja de haber un elemento biológico dentro de todo su discurso filotécnico, y en todo el andamiaje tecnológico, como sucede de manera fehaciente con su obra-prótesis *El tercer brazo*, así como con su exoesqueleto. Pero en ambos casos, como en el resto de su trabajo, lo biológico queda en un segundo plano, mientras que lo tecnológico se roba las miradas con su alucinante presencia. No obstante, debemos mencionar que uno de los trabajos más recientes de Stelarc, realizado en colaboración con



Nina Sellars, y titulado *Blender* (2005), tiene como protagonista ciertas sustancias biológicas extraídas del cuerpo de sus dos creadores. Específicamente para este proyecto, los dos artistas se sometieron a sendas operaciones de liposucción, y los biomateriales extraídos los colocaron dentro del contenedor industrial de *Blender*. En su página Web, explican el proyecto.

«The installation itself stands at just over 1.6 meters high and is anthropomorphic in scale and structure. Every few minutes BLENDER automatically circulates or "blends" its contents via a system of compressed air pumps and a pneumatic actuator. The mixture includes 4.6 liters of subcutaneous fat taken from Stelarc's torso and Nina Sellars' limbs, zylocain (local anesthetic), adrenalin, O+ blood, sodium bicarbonate, peripheral nerves, saline solutions and connective tissue. Installed under a single, dramatic spotlight, BLENDER is also wired for sound. Rainer Linz's sound design subtly amplifies, distorts and delays the audio produced by the blending mechanism itself.

The project is an inevitable outcome of Stelarc and Sellar's longstanding fascination with "alternative corporeal architectures" and bodily functions. It also, however, acts as an astute signpost toward some of the more contentious issues surrounding the blending of contemporary technology with corporeality. In an age in which the body is more frequently neither seen, nor heard, BLENDER is wryly anarchic: an audible, visceral display of "ontological" substance.»<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> En: <http://www.stelarc.va.com.au/blender/index.html>



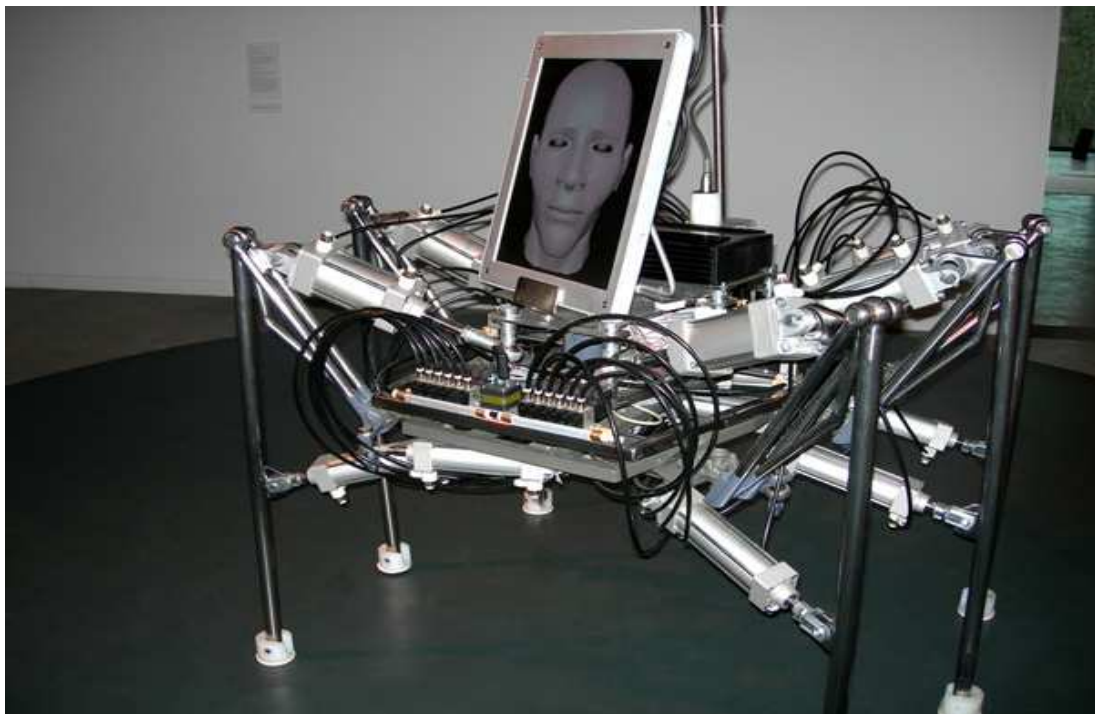
Blender, *Stelarc y Nina Sellars, 2005*

Pero *Blender* es excepcional en el trabajo de Stelarc. En su último proyecto, un trabajo en curso (un work in progress) retoma su interés concentrado y dominado por la tecnología, tal y como se documenta en su página oficial

«The WALKING HEAD is a 2m diameter 6-legged autonomous walking robot. Vertically mounted on its chassis is an LCD screen imaging a computer generated human-like head. The LCD screen can rotate from side to side. The robot has a scanning ultra-sound sensor that detects the presence of a person in front of it. It sits still until someone comes into the gallery space- then it stands, selects from a set of movements from its library of pre-programmed motions and performs the choreography. It then stops and waits until it detects someone else. The robot performs on a 4m diameter platform

and its tilt sensor system detects when it is close to the edge and backs off, walking in another direction. The Walking Head robot will become an actual-virtual system in that its mechanical leg motions will actuate its facial behaviors of nods, turns, tilts blinks and its vocalizations. Other possibilities include the robot being driven by its web-based 3D model with a menu of motion icons that can be pasted together and played. The robot is pneumatically actuated.»<sup>15</sup>

En este trabajo ni siquiera la presencia física de Stelarc es necesaria. El robot funciona por sí mismo, reaccionando a la presencia de un visitante en la galería. Este robot ya no es una extensión del cuerpo, ni incluye ningún material biológico, por lo que no da pie a dudas ni confusiones en su clasificación filotécnica.



The Walking Head, *Stelarc* 2007

---

<sup>15</sup> En: <http://www.stelarc.va.com.au/walkinghead/index.html>

El trabajo de Marcel·lí Antúnez, en este sentido, quedaría en un intermedio, ni al extremo de Orlan, ni al de Stelarc. Marcel·lí Antúnez ha sido capaz hasta ahora de tener estos dos extremos siempre compenetrados y por lo tanto contaminados, no dejando de lado lo biológico, lo cual tiene cabida desde que nunca ha dejado de lado la presencia humana en ninguna de sus piezas, además de inspirarse y teorizar directamente en este tema.

## La Carne

La carne como elemento intermedio entre la biología y el cuerpo, se puede leer como el músculo, como lo comestible, lo succulento, lo sexual, lo que se opone al espíritu, y en la doctrina cristiana como el enemigo, en donde habita la sensualidad y la lascivia, la carne nos remite inmediatamente a la fragmentación, ya que no es el cuerpo completo y puede que sea representada en nuestra mente como algo frío o caliente, en tanto que esta viva o muerta.

Sabemos que el catedrático Pere Salabert está preparando un libro que hablará de la carne y los trabajos de Marcel-lí Antúnez, que sería muy interesante para ampliar este apartado, desgraciadamente ahora sólo nos podemos apoyar en sus trabajos anteriores, *Pintura anémica, cuerpo succulento* (2002) y *La redención de la carne. Hastío del alma y elogio de la pudrición* (2004). Y más atentamente en éste último, que recoge parte de lo que hizo en el primero y además lo extiende.

«Existe hoy un arte mucho menos resignado a una tradición que todavía se agita – fantasma de la belleza clásica, ilusión de una imposible pervivencia-, tradición que aún se mueve cuando se ha disipado todo su sentido. Si opinamos de este arte que es efectivamente arte, creyendo al mismo tiempo que su existencia no es inútil enteramente, y que por lo tanto responde a alguna necesidad o persigue alguna cosa, indiferente a la “finalidad sin fin” de la pura forma kantiana, entonces no basta con aceptarlo sin más como si todo se pudiera resolver con la deshonesto “tolerancia” o el aceptar sin comprender de una política de propaganda para cretinos. No basta, por que el arte de hoy estamos obligados a repensarlo. Y de pronto, en este repensar, se revelará acuciante esta otra obligación de repensar el arte en su totalidad»<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> SALABERT, Pere. *La redención de la carne. Hastío del alma y elogio de la pudrición*. CENDEAC, España 2004.

Marcel·lí Antúnez persigue la carne, como él mismo dice, busca despertar sentimientos y sensaciones, en «*Hipermembrana* apela a la esfera de las emociones como elemento crítico y subversivo, como elemento revelador»<sup>17</sup>

La carnalidad es esa cara oculta de la moneda que la cultura occidental y la religión católica han dado en catalogar como obscena o indeseable. Aldous Huxley, en su libro *Las Puertas de la Percepción*, nos habla de ese lado oscuro y de las antípodas de la mente, de como estamos desacostumbrados a transitar por esos espacios ocultos que sin embargo están llenos de interés y de cosas por descubrir, Antúnez, por su parte, da un paso en ese sentido dándole un lugar importante a la investigación de las posibilidades, al espacio oculto de la carne, a sus recorridos desacostumbrados, como la putrefacción, por ejemplo, a todos esos temas incómodos que nos provocan no pocas veces rechazo, además de tocar otros temas igualmente tabúes, o simplemente relegados por la sociedad, que se consideran políticamente incorrectos.

La carne tomada como materia, y como objeto de arte, de ciencia y tecnología, a veces unida a la totalidad del cuerpo, y otras no, crea disputas en los círculos de críticos y en los entendidos del tema cuando se ve expuesta a la mirada del público. Se cuestiona la legitimidad artística de trabajos como los de Gunter Von Hagens y sus cuerpos plastinados: ¿cuerpo, carne, escultura...? En la medida en que un cuerpo real, un cuerpo de «alguien», es despojado de sus fluidos que se substituyen por siliconas y plásticos a través de complejos procesos que, entre otros, incluyen la congelación y la ebullición, y que lo preservaran del paso del tiempo, se llega al resultado de una exhibición de carne (piel, músculos, huesos) perfectamente aséptica, y que permite al observador común enfrentarse en el ámbito tranquilizador de un museo a una experiencia inusual y hasta hace poco imposible: «la transparencia del cuerpo y de la carne». Hay muchos ejemplos de obras artísticas donde la carne es protagonista, entre ellas, las de Damien Hirst (*This little pig went to market, this little pig stayed at home* de 1996), las de Cosimo Cavallaro (*Ham bed*, 2004), las de Jana Sterbak (*I Want you to feel the way I do*, 1987 y *Meatchair*, 1996) y las de Christian Lemmerz con su trabajo con cerdos muertos. En otras esferas del arte encontramos a Peter Greenaway con sus reflexiones sobre la piel, la carne, la putrefacción y la muerte en filmes como *A zed and two noughts* (1985), *The cook, the thief, his wife and her lover* (1989), *The*

---

<sup>17</sup> Ver: *Hiperacopio*, en Anexos.

*baby of Macon* (1993) o *The pillow book* (1996). En el ámbito de la fotografía encontramos al norteamericano Joel-Peter Witkin cuyos trabajos con cadáveres impactan hondamente al espectador, con una belleza y una fuerza que a la vez nos atrae y nos rechaza, cadáveres desmembrados, naturalezas muertas compuestas de fragmentos de cuerpos humanos o animales, frutas, plantas y objetos diversos, fotografías de una crudeza casi sublime que nos internan en esas antípodas y en ese otro lado, el oscuro del inconciente.

«El arte aquí se arriesga justamente en aquello mismo que se empeñaba en evitar: la caducidad de la materia viva, su vocación maloliente, su propensión a encarroñarse.»<sup>18</sup>

La célebre sentencia de Spinoza, «Nadie sabe lo que puede un cuerpo», puede hacerse extensiva a la carne. Nadie sabe lo que puede la carne. Por ello, la carnalidad nos remite al laberinto, a la maraña, a aquello ilegible y revuelto.

La alusión a la carne en el trabajo de Marcel·lí Antúnez es constante, no únicamente en los desnudos y en su utilización, sino en la mezcla incesante de los cuerpos, fragmentos o restos de animales, vísceras, agua, tierra, alimentos en una mezcla confusa e irreconocible que nos recuerda el uso elemental de la sangre, la mierda y el semen, el origen y desecho de la vida, las miserias tan indispensables como corrompibles que fluyen en nuestro interior. El uso de estos fragmentos, restos o excrecencias no es únicamente a nivel tangible para los espectadores, sino incluso a nivel metafórico, mostrándonos algunas veces escenas que rayan en lo grotesco y nos remiten a estos ámbitos de desechos y escorias.

Si hablamos de la carne, su mención nos derivará necesariamente a la pudrición, un apartado al que Pere Salabert le da mucha importancia en su libro y que no debemos dejar de lado, aunque sea sólo para mirarlo brevemente. La pudrición también ha sido tema de los trabajos de Antúnez, ya he mencionado anteriormente sus piezas *Rinodigestion* y *Metzina*. Desde lo abyecto hasta la pudrición hay un recorrido que puede ser corto y algunas de las escenas que nos presentará Marcel·lí Antúnez en *Hipermembrana* están muy cerca de estas nociones: vomito, escenas de zoofilia o imágenes esperpénticas en grabación vídeo que nos mueven algunas veces a la risa,

---

<sup>18</sup> Op Cit, p. 86.

otras al enfado, el desinterés, el rechazo, y la reflexión.

En la medida en que la carne es transitiva, es una realidad orgánica y por tanto en proceso, un *work in progress* y un *work in regress*, que remite a la vida (al encarnar la vida) y a la muerte, podemos terminar este apartado con una cita de Pere Salabert que hace referencia precisamente a la vida y a la muerte y su paso obligado por los estadios intermedios:

«Esta polaridad, que es bivalencia, encuentra múltiples aproximaciones en un arte contemporáneo que orientado al cuerpo atiende a la carne de preferencia y a los fluidos relativos a la mecánica corporal, desde aquellas experiencias más claramente tangenciales a otras más directas, y a menudo penetrantes, al ocuparse precisamente de la pudrición. Lo podrido es efectivamente, medular en una preocupación somática que sólo tiene dos opciones: el camuflaje o la exhibición, la razón apolínea atenta al ser como puro estar o la inmediatez dionisiaca del ser...pasando.»<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Op.Cit, p. 117.



## **El cuerpo**

*El cuerpo del arte: campo de batalla, laberinto o arma peligrosa. No hay duda de que se trata de un asunto muy difícil de sistematizar. Sin embargo sabemos que es irrefrenable el deseo de trazar mapas de todos los territorios, hasta de los más escarpados y remotos. Y aunque las representaciones geográficas tienen siempre un punto de arbitrariedad, no hay cartógrafo que no crea en la utilidad operativa de su trabajo.*

***Juan Antonio Ramírez***

Nuestro cuerpo es lo único cierto que tenemos, que nos pertenece, que crece y cambia con nosotros, que es un mapa tridimensional de lo que nosotros creemos que sólo está en nuestra mente, la personalidad, los miedos, los deseos, los desazones, todo lo que nos ha pasado en la vida está inscrito en el cuerpo. Proust, y tras él Benjamín, veían en el cuerpo un mapa de los acentos que deja en la vida el mundo de las experiencias. El cuerpo a través de la historia y en nuestra cultura se ha visto exaltado (mejor que el cuerpo, su belleza) con los griegos, se ha visto repudiado, se le ha entendido como una cárcel, como un lastre, se le ha flagelado y torturado en aras de conseguir una vida mejor en el más allá, se le ha obligado a tomar formas según la moda (corsés, zapatos de tacón), se le ha deformado a favor a una particular estética o para demostrar un rango social (los pies miniaturas de Japón, los cuellos alargados). Esto no es ni nuevo ni exclusivo de una cultura, alrededor del mundo encontramos infinitos ejemplos, y se podría hacer, y seguramente se ha hecho ya, un recorrido histórico de este fenómeno.

El tema del cuerpo es un tema recurrente en el arte contemporáneo, tiene diversas maneras de abordarse y desarrollarse, el cuerpo como carne, el cuerpo biológico, el cuerpo desnudo, el cuerpo extendido con su revestimiento tecnológico... El modo en que el arte contemporáneo ha hablado del cuerpo o lo ha utilizado para hablar de muchos otros temas es muy amplio.

«Desde inicios de la década de los noventa se ha asistido a una vuelta a las prácticas artísticas centradas en el cuerpo o que hacen del cuerpo su vehículo prioritario. Ello no significa una mera repetición del arte de acción y preformativo de los años setenta, pues se sustituye la inmediatez en la

relación con el público, por modos de exhibición o interacción tecnológicamente mediados (...) y se toma como punto de partida una interpretación del cuerpo que sustituye el humanismo naturalista por el énfasis en lo artificial y lo posthumano»<sup>20</sup>El cuerpo había sido hasta ahora la herramienta privilegiada de los actores, había que entrenarlo y capacitarlo para una serie de funciones especiales que no eran las de cualquier persona común, el físico, la voz, la imaginación, todos estos eran elementos que lograrían que como actores nuestra comunicación con el público fuera más eficaz; con la llegada de las dramaturgias no textuales, el uso del cuerpo se divide en dos, o hay que perfeccionarlo y profundizar en él para lograr la exactitud y destreza del bailarín, del virtuoso, o se comienza a extender su campo de acción por medios artificiales que provee la tecnología. El cuerpo se ve supra o infravalorado, el cuerpo, en las artes pasa a ser el centro de la reflexión deshaciéndose poco a poco de sus viejos tabúes y atributos impuestos por la cultura y la religión. El cuerpo toma protagonismo y se le hace objeto de múltiples acciones, experimentaciones, de todo tipo e índole desde las primeras vanguardias en el arte. El catedrático Juan Antonio Sánchez hace, en su libro *Corpus Solus. Para un Mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*, un recorrido por diversas manifestaciones artísticas que han tenido al cuerpo como protagonista y que acaso sería interesante enlistar aquí para lograr una idea general del problema, sin detenernos en demasía: el cuerpo ideal, el desnudo, el cuerpo en movimiento, la vejación y la tortura, el sacrificio, la piel pintada, la piel de cera, la huella del cuerpo, los ropajes, el vestido, las transparencias, el cuerpo fragmentado, los maniqués abyectos, las lágrimas, el cuerpo y el espejo, el sexo, para terminar con Orlan. Todo esto para mostrarnos cómo, a partir de aquí, el cuerpo se puede leer como campo de batalla, arma y laberinto. Un repaso más amplio del cuerpo contemporáneo sería largo y abrumador, por eso decidí comenzar por las nociones básicas de los dos artistas que parecen ser los que a partir de su trabajo nos ayudan a comprender y situar el trabajo de Marcel·lí Antúnez, para luego continuar con algunas nociones de cuerpo útiles para analizarlo.

Para Stelarc «The body is obsolete», el cuerpo es obsoleto, y como tal, lo transforma para mejorarlo, e incluso prescindir de él; para Orlan, el cuerpo es

---

<sup>20</sup> RAMÍREZ, Juan Antonio; CARRILLO Jesús (eds.). *Tendencias del arte, arte de tendencias a principios del siglo XXI*. Cátedra. Madrid 2004, p.9.

plasticidad «mejorable», y resulta así su mejor vehículo, protagonista principal en su arte carnal:

«Carnal art is self-portraiture in the classical sense but made by means of today technology. It swings between defiguration and refiguration. Its inscription into the flesh is due to the new possibilities inherent to our age. The body has become a “modified ready made”, no longer seen as the ideal it once represented, not ready enough to be adhered and signed»<sup>21</sup>

Una herramienta para denunciar, para cuestionar y revisar presupuestos culturales, sociales y religiosos, y por ello transforma su cuerpo, convirtiéndose en la primer transexual de mujer a mujer, como ya bien señala Francesca Alfano Miglietti<sup>22</sup>.

Entre el cuerpo obsoleto y el arte carnal se extiende una gama variopinta de maneras de entender y enfrentarse con él.

La mutación corpórea, es un hecho al que estamos enfrentándonos día con día, no solamente la posibilidad de jugar con el concepto de identidad, pudiendo decidir entre lo que se nos ha dado por naturaleza y lo que nosotros deseamos en nosotros mismos y como tal puede producirse, también hay una serie de posibilidades como son las personalidades virtuales, a las que uno, de manera muy sencilla, les puede dar los atributos que más le agraden en el ámbito del cyber espacio, no sólo en el hecho de crearse un avatar, sino en el simple gesto de la información que damos a los demás de nosotros mismos. Basta ver el asombroso éxito que tiene el proyecto de Second Life, donde, lo primero que se manipula «favorecidamente» es la imagen del propio cuerpo. El cuerpo, en esta época caótica e hiperinformada, es un medio, pero un medio ¿para qué? Un medio para lograr nuestras aspiraciones, ya no se trata de lidiar con lo que la naturaleza nos había provisto, ahora nos podemos proveer a nuestro gusto, en aras de un estatus, una profesión, un deseo, o simplemente un capricho. Llegará un momento en que no distingamos, quizá, entre una prótesis de brazo o un brazo real, o una mujer y un hombre que ha decidido cambiar su sexo para convertirse en mujer. O quizá, con el tiempo, igual que ahora las mujeres quieren hacerse operaciones de busto pues esto les trae un pretendido beneficio, tanto social como sentimental, más adelante desearemos cambiarnos el brazo por uno biónico si queremos obtener más destreza y rapidez como escaladores, por ejemplo. Hasta dónde

---

<sup>21</sup> En: <http://www.orlan.net/>

<sup>22</sup> **Ver:** *Mutazioni corporee: il corpo al centro di sperimentazioni estreme*.  
En: <http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/a/alfmigl.htm>

llegarán nuestros caprichos y hasta dónde la tecnología será capaz de cumplirlos y sobrepasarlos es un tema prolífico para una novela de ciencia ficción, pero la realidad hoy, y cada vez más, es que el cuerpo humano puede ser manipulado, tratado y sofisticado como cualquier otro material, en el arte o en la ciencia. Todo este descontrol nos lleva a una identidad transitoria, a un estadio intermedio y en el que tenemos muchas posibilidades, como si sólo fuera cuestión de decidir para llevar a cabo. Todo esto no hace sólo del cuerpo algo mutante, sino también de la psicología, la percepción y, en general, todas nuestras funciones mentales. Francesca Alfano Miglietti acierta cuando dice que si hablamos de cuerpo no podemos hablar en singular, porque tenemos al menos dos cuerpos, uno virtual, que es anónimo, y otro carnal.

«Il corpo moderno è fatto di due corpi, uno virtuale - quello smaterializzato della Rete - e di un altro che si potrebbe definire "ipercorpo", di un corpo che contiene altri corpi - con i trapianti ad esempio il corpo di una persona arriva a contenere parti del corpo di un altro»<sup>23</sup>

Esta noción de hipercuerpo es interesante y volveremos a ella más tarde. Mientras tanto apuntemos también otro aspecto de las mutaciones en donde igualmente interviene la tecnología, pero que no es tan aparatoso como lo que hasta ahora hemos hablado. Miglietti nos recuerda que las drogas y las medicinas son el resultado de la aplicación de tecnologías, algunas veces muy avanzadas, que repercutirán sobre el cuerpo y su psique; son medios de transformación del concepto de humano e individuo, las drogas y los medicamentos permiten controlar o descontrolar el cuerpo, hacerlo resistir, desinhibirlo, obligarlo a dormir, o a trabajar más, lo cual es también una mutación.

Todas estas nociones de cuerpos mutantes, esquizofrénicos, proteizados, extendidos..., nos llevan por necesidad a una visión del cuerpo monstruoso, grotesco abyecto, que de alguna manera tiene una carga erótica; lo anormal, lo disfuncional, todas estas faltas «de algo» también son parte de nuestro imaginario y de una obsesión contemporánea, no sólo el embellecer el cuerpo o el acceso a cuerpos fuera de serie, sino el otro que podemos ser, y que nos atrae al mismo tiempo que nos horroriza. La exposición que albergó el CCCB hace unos años *El salvatge europeu* hacía un recorrido interesantísimo por estas fascinaciones occidentales de los monstruos,

---

<sup>23</sup> En: <http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/a/alfmig1.htm#init>

esperpentos, brujas, freaks, etc., hoy el salvaje vive entre nosotros y nos resulta amenazador, la exposición identificaba al «otro» que amenaza nuestro modo de vida como el marginado, el emigrante, la tribu urbana, el lumpen, pero quizá deberíamos de inscribir también a esos cuerpos mutantes, a esos seres que comienzan a aparecer y que pueden ser una premonición de nuestro futuro, pero que la mayoría de las veces todavía nos resultan incómodos o de difícil digestión.

Otro de los términos que se utiliza en el estudio del cuerpo contemporáneo es cuerpo «nomadico», este término que emplea la italiana Tatiana Mazali nos remite a la movilidad, a lo errático. Pero comencemos por el principio de su planteamiento. Mazali utiliza para definir el cuerpo el término *Expeausition* derivado de la filosofía de Jean-Luc Nancy en donde, como ella misma nos refiere, el filósofo usa las expresiones que conforman este neologismo: *Ex* = exhibición, *peau* = cuerpo piel, *sition* = sitio, posición, localización. Todo cuerpo, por ser tal, se expone y se sitúa, pero además el cuerpo en nuestra cultura está disociado, en el coexisten los opuestos, es un cuerpo desgarrado en el sentido que lo utiliza Huntington<sup>24</sup>, un cuerpo con pluralidad de significados. La noción de cuerpo nómada va íntimamente ligada a la de cuerpo mutante. Para Mazali flexibilidad y liquidez son los nuevos potenciales y al mismo tiempo los nuevos límites del mundo transformado por las tecnologías de la información. La virtualización hace al cuerpo nómada, en las relaciones con las coordenadas espacio-tiempo que se vuelven menos controlables, y también en la relación con las posiciones teóricas que no se las arreglan para dar respuesta al sentido de lugar equívoco que deriva de la aleatoriedad.

Aunque el nómada tendía a verse como excepcional y radical por el hecho de ser una excepción contra la regla y estar fuera de la ley, como un individuo potencialmente subversivo que apunta a las dolencias de la sociedad para realzar cómo damos por buenas reglas y hechos dentro de nuestra colectividad, el nomadismo hoy se ha convertido también en un producto que transita dentro del circuito de lo permitido y normalizado «The techno-media claim that nomadic errancy is the main way to access and crisscross one's own world, transforming the relation between the global and the local, the community and the individual.»<sup>25</sup> El nuevo nomadismo

---

<sup>24</sup> HUNTINGTON, Samuel P. *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. Simon & Schuster, 1996.

<sup>25</sup> MAZALI, Tatiana. *Ex-peau-sitionn: nomadic bodies and new technologies*. Inédito (texto cedido por Marcel-Í Antúnez)

virtual regido por los ordenadores y el Internet nos lleva a una inmovilidad corpórea que virtualmente nos permite estar en muchos sitios a la vez, esto afecta sin lugar a dudas a la mente, la percepción, la psicología y evidentemente al cuerpo.

Si hablamos de cuerpos nómadas es indispensable hablar, aunque de forma rápida, del espacio, así que con esta finalidad, abriremos un pequeño paréntesis.

Moholy-Nagy enumera algunos de los distintos tipos de espacio:

Matemático, físico, geométrico, euclidiano, no euclidiano, arquitectónico, dancístico, pictórico, escénico, cinematográfico, esférico, cristalino, cúbico, hiperbólico, parabólico, elíptico, corporal, superficial, lineal, unidimensional, bidimensional, tridimensional, proyectivo, métrico, isotrópico, topográfico, homogéneo, absoluto, relativo, ficticio, abstracto, real, imaginario, finito, infinito, ilimitado, universal, etéreo, interior, exterior, del movimiento, hueco, vacío, formal, etc., etc.

«El lugar del teatro puede ser el marco físico en donde un espectáculo se convierte en real, pero el texto, el trabajo de la actriz o del actor también generan un espacio en la mente del espectador.»<sup>26</sup>

El espacio es un fenómeno relacionado fundamentalmente con la percepción del sujeto.

En el Renacimiento se descubrió la perspectiva y el espacio se comprendió de otra manera, pero también se delimitó, se encerró al espacio en un cubo, como una pintura, como la boca escena de un teatro.

Moholy-Nagy afirma que a pesar de la incertidumbre y la incapacidad para definir el espacio y la gran cantidad de distintos tipos que podemos enumerar, lo que se tiene que reconocer es «que el espacio es una realidad en nuestra experiencia sensorial».<sup>27</sup>

El arte contemporáneo y el teatro contemporáneo en particular han venido haciendo nuevas propuestas y modificaciones espaciales.

Ya las vanguardias y las neovanguardias en las artes plásticas, en donde el cubismo o el collage son ejemplares al respecto, rompieron con el espacio creado por la perspectiva renacentista, prestando atención al arriba, al abajo, al lejos, al cerca, a las diagonales.

---

<sup>26</sup> RAMON Graells, Antoni, ed. *El lloc del teatre*. Edicions UPC. Barcelona 1997, p. 13

<sup>27</sup> YATES, Steve. *Poéticas del espacio*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2002, p. 208.

En el ámbito del teatro, con las vanguardias y neovanguardias, también hubo búsquedas y experimentaciones: Los futuristas, ya por el año 1909, comienzan a intentar romper con la división entre el patio de butacas y el escenario, utilizando la táctica del «Music Hall». El público podía tener una actitud más relajada frente al espectáculo e incluso fumar cigarros, lo cual, según Marinetti, el principal impulsor del futurismo, creaba una atmósfera adecuada para que el público y la sala se unieran mediante este volátil elemento. Con los futuristas el performance sale a la calle en forma de agitación social y de propaganda. Las peripecias de los artistas con la policía se convierten en difusión gratuita y provechosa para ellos, con lo cual se comienzan a romper las líneas divisorias entre el espectáculo y la vida cotidiana; los futuristas también proponen otros espacios para el teatro, arriesgados y sorprendentes, pensemos, por ejemplo, en el manifiesto de teatro aéreo futurista, un teatro para aeroplanos, que escribe Fedele Azari, o bien, en el uso paródico del espacio tradicional, por ejemplo, en *Pies* de Marinetti, obra en la que se representa con el telón muy poco por arriba del suelo, justo hasta la altura en la que se muestran únicamente las piernas, por debajo de la rodilla de los actores. Es muy importante mencionar que la escena futurista dio cabida al teatro mecánico, el cual busca la sustitución del actor por máquinas, figuras animadas o incluso, autómatas (no fue hasta varios años después que Karel Kapec pondría en circulación la palabra «robot».)

Dando un salto en el tiempo encontramos experiencias como las de Peter Brook o Ariane Mnouchkine. Peter Brook con sus escenificaciones al aire libre o en los espacios más variopintos, para finalmente asentarse en el espacio de las Bouffes du Nord, el cual, entre otras cosas, le agradó por su presencia casi anónima y por la posibilidad de aproximar al público al escenario. Ariane Mnouchkine, en la Cartoucherie, ha experimentado también con diversos tipos de espacio transformándolo y sopesando las posibilidades de cada puesta a nivel espacial, cambiando con esto la perspectiva, la percepción del público, la relación actor-espectador, actor-actor, actor-espacio, espacio-espectador, así como la actividad interna de la compañía, su desarrollo y su propia historia.

Medio siglo después de los experimentos futuristas encontramos toda la teoría del espacio acústico y el espacio nómada en los performances de John Cage, además de la introducción al mundo de las artes escénicas del happening. El happening planteaba un espacio para la acción donde el público se veía irremisiblemente involucrado. Abandonan definitivamente los conceptos tradicionales de escenario y

patio de butacas, el happening no tiene una duración definida, tiene un guión mínimo y sin trama, y muchos elementos se dejan al factor azar.

A finales de los años sesenta, Richard Schechner, que comenzó a hacer teatro experimental como director de *The Performance Group*, denominó su trabajo *Environmental Theater*, toda vez que con sus espectáculos pretendía eliminar por completo la división entre el público y la obra, intentando sumergir del todo a la audiencia dentro de la representación. Por eso cada uno de sus eventos o performances tenían lugar en espacios totalmente rediseñados para la ocasión en su local del *Performing Garage*, nombre que ostentaba su espacio de trabajo en la calle Wooster, del Soho neoyorkino .

Encontramos también todo el uso de las dramaturgias de manipulación del espacio en el Ontological –Hysteric Theater de Richard Foreman.

«The Ontological-Hysteric Theater (OHT) was founded in 1968 by Richard Foreman with the aim of stripping the theater bare of everything but the singular and essential impulse to stage the static tension of interpersonal relations in space. The OHT seeks to produce works that balance a primitive and minimal style with extremely complex and theatrical themes.»<sup>28</sup>

Se puede mencionar también la novedosa recreación espacial del teatro de Robert Wilson, a partir de su peculiar manejo de la luz, de la explotación de la estructura de los movimientos simples y de su uso sencillo pero conciso de escenografía y atrezzo.

Existen muchas estrategias de trabajo teatral sobre y con el espacio, sin contar con la incorporación del film o el vídeo en la escena, que multiplica y pluralizan las nociones de especialidad a tal grado que requeriría toda una investigación. Pero no puede dejar de mencionarse, aunque sea muy pro encima, que dentro de todas estas investigaciones vanguardistas destacan también las experimentaciones de La Fura dels Baus, que tienen una especial importancia, tanto en su trabajo como en el recorrido de Marcel·lí Antúnez. Ya desde la trilogía, La Fura rompe con el espacio tradicional irrumpiendo directamente en el espacio que antes estaba destinado exclusivamente a los espectadores; a partir de esto, y en sus trabajos subsiguientes, La Fura lleva una línea de experimentación, que incluye también espacios

---

<sup>28</sup> En: <http://www.ontological.com/INFO/index.html>



multimediáticos, virtuales, nuevas tecnologías, Internet, telecomunicaciones, y a partir de esto las diferentes percepciones, manipulaciones y posibilidades que con ellos logra el acto teatral. Continuando las investigaciones desencadenadas con la trilogía de La Fura, Marcel·lí Antúnez ya en solitario continúa, con su trabajo, radicalizando los cuestionamientos referentes al espacio.

Al llegar a nuestros días percibimos el espacio no sólo como multidireccional, sino como multimediático, permitiendo que algunas veces los espectadores lo controlen y otras sean dominados por él. Se propicia así una interrelación e interactividad nuevas.

En el espacio se establece una alteración de las áreas reales e imaginadas. Se trata de hacer que el espacio sea existencial, ya no un lugar físico; con desdoblamientos, virtualidades, etc.

Condición necesaria de las imágenes es el espacio, ya sea interior o exterior.

El simple hecho de decidir colocar un objeto, una persona, una imagen, o un espectáculo en un espacio determinado, nos da información que conciente o inconscientemente van conformando nuestra percepción de los significados.

Por ejemplo: El suelo es un lugar seguro, firme, nos da estabilidad y protección, el aire es un espacio que requiere de ser dominado, al que no tenemos un acceso natural, no es lo mismo presentar a un personaje sobre el suelo que suspendido, forzosamente el espectador tendrá una lectura distinta. Utilizar el espacio etéreo del aire descontextualizándolo de sus usos tradicionales, nos sugiere interpretaciones nuevas. Por mucho tiempo, la suspensión en el aire, tuvo connotaciones místicas o ultraterrenas, con el invento de los aviones estas ideas comenzaron a cambiar, hoy en día tenemos nuevas experiencias que cambian las connotaciones de una acción y el deconstruir viejos códigos para darle nuevos significados implica nuevas maneras de percibir y de entender, nuevas formas en las que se quieren comunicar nuevas experiencias que tienen que ver con la vida y nuestra manera de vivirla.

«Hoy en día, la cultura se transmite en una multiplicidad de formas de expresión definidas de manera independiente, en comparación con los periodos anteriores, cuando estaban delimitadas por la unidad estructural y espacial de la arquitectura, la escultura y la pintura dominadas por la iglesia.

La desunificación del espacio es un elemento central en estas preocupaciones.»<sup>29</sup>

Así pues, tanto el espacio físico, como el virtual o cibernético, constituyen el lugar de acción de este cuerpo nomádico, estos dos espacios dan lugar, si seguimos la lógica de Alfano Maglieti, a un hiperespacio compuesto por uno dentro del otro y en donde interaccionaría así mismo nuestro hipercuerpo.

Y volviendo al concepto de cuerpo nomádico de Tatiana Mazali, hay que apuntar por último, que ella escoge ocuparse de los trabajos de Marcel-Lí Antúnez porque encuentra que en ellos el artista propone un nomadismo con carácter subversivo.

«He uses a techno physical mutation that is not aimed at showing the bewilderment in front of the machine, not even the bewilderment in front of life, but that is aimed on the contrary at the exploitation of the possibilities offered by the new technologies to construct a human being who can come, through his errancy, to himself»<sup>30</sup>

Dentro de las artes que centran su atención en el cuerpo, la danza parece hacerlo de una manera más constante. Esto no quiere decir que no experimente con las nuevas tecnologías, las interfaces, el cuerpo fragmentado, el cuerpo virtual etc. Podemos encontrar en ella y sus reflexiones, interesantes argumentos que nos pueden llevar a pensar en la otra cara de la moneda, en el otro lado de estos cuerpos virtuales, fragmentados, protesizados. Algunas veces la danza toca un lado más espiritual, la percepción y la comprensión del cuerpo con todas sus funciones y registros, además de la atenta observación del movimiento. La danza también, por fuerza, es una disciplina que tiene una proximidad más intensa con la relación cuerpo - mente.

El coreógrafo independiente Johaness Birringer nos habla en su libro *Media and Performance along the border*, de la experiencia de un taller en donde participaban bailarines con y sin experiencia que por el lapso de tiempo del taller meditaban, comían, vivían y trabajaban juntos, todo lo cual, según nos cuenta,

---

<sup>29</sup> Ibidem, p. 292.

<sup>30</sup> Mazali. *Op. Cit.*

generaba un clima de responsabilidad compartida y un darse cuenta de su «regreso» al cuerpo como su mas olvidado y familiar país u hogar.

De alguna manera hay una noción contrapuesta a la del cuerpo como enemigo del alma, que es la del mundo (cultural, social, industrializado, tecnologizado) como enemigo del cuerpo, el estrés, la velocidad, la presión social, los agigantados pasos de la tecnología y la ciencia dañan a nuestro cuerpo y a nuestro espíritu. En el movimiento New Age, en donde se desató una fuerte búsqueda de una armonía haciendo un sincretismo de diversas prácticas y creencias, se busca llegar a la armonía mente-cuerpo, y con ésta a la de cuerpo-mente con la naturaleza y el universo, éstas prácticas acarrearán consigo toda una serie de quehaceres, entre ellos, la meditación, la buena alimentación (vegetariana la mayor parte de las veces), la ecología, la fraternidad, y sobre todo la autoconciencia, que nos llevará a un conocimiento más amplio del mundo y de los otros. Este interés en curar el cuerpo y el espíritu dañados acerca mucho a la danza a este tipo de maneras de enfrentar e interpretar el mundo.

Hay también otros factores por los que el arte permanece o se inclina a este otro lado de la moneda, y es que las experiencias y las propuestas artísticas no siempre pueden estar mediadas por la tecnología, y Birringer no los recuerda.

«In cuba working conditions were permanently overshadowed by scarcity and the disillusionment of a faded revolutionary society trapped on an island and cut off from the rest of the world. Our physical work, and the experience of being in our bodies, was always subject to elementary questions (Would there be water, food, medicine, electricity?). At the same time, such questions gave way to other rhythms and a free flow of energies not encumbered by technical or aesthetic concerns.»<sup>31</sup>

Cuando comencé a estudiar teatro me enamoré de un arte que me proponía y me daba herramientas para conocerme a mí misma, en más profundidad y al mismo tiempo, con el trabajo en equipo y la cercanía física y mental de mis compañeros me daban la ilusión de poderlos a la vez conocer de otras maneras para mí antes desconocidas, esta exaltación, quizá a la vez adolescente e insertada, por qué no, en el New Age, me llevó a escribir una oda al teatro como herramienta indispensable de

---

<sup>31</sup> BIRRINGER, Johannes. *Media and Performance. Along the border*. PAJ Books. Estados Unidos, 1998, pp. 111-112.

conocimiento de uno mismo, del otro y del mundo; esto a su vez me llevó a querer realizar mi tesis de licenciatura sobre el tema: Filosofía de la educación y teatro, lo cual muy pronto se vio que era algo pueril e irrealizable. Hoy me pregunto como será la docencia de un teatro tan tecnologizado, los alumnos serán, de preferencia, ¿diseñadores, programadores e ingenieros? ¿Este caos de transversalidades, crossmedia, multidisciplinas, fragmentaciones, listados, extensiones, nos puede enseñar algo de nosotros mismos y de los demás, en el sentido en el que yo lo percibía en mis años de universidad?. El grito de Stelarc «el cuerpo es obsoleto» y la desfachatez de Orlan de hacer de ella misma un proyecto a realizar por ella misma, esconden una serie de interrogantes y de peligros. Ya bien lo ha señalado con conceptos como el de «accidente integral» el urbanista y teórico de la cultura Paul Virilio, las nuevas tecnologías, cada nuevo super invento como el Titanic o el Concorde, las supercomputadoras, hasta llegar a los transplantes de órganos, las prótesis, la posibilidad de crear tu propio yo mas allá de las informaciones genéticas, llevan implícito un accidente que desgraciadamente no logramos vislumbrar y por lo consiguiente prevenir.

Para terminar unas palabras alentadoras de autor de teatro Jesús Campos García:

«Por lo demás, el tiempo pone las cosas en su sitio, y poco importa que los sistemas artísticos modifiquen su naturaleza si permanece intacta la motivación fundamental; que, a fin de cuentas, de lo que se trata es de alcanzar el conocimiento a través de la emoción»<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> AA.VV. *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*. Visor Libros, Madrid 2003, p. 39.

## Mundo Inerte

*Bodies are both Zombies and Cyborgs. We have never had a mind of our own and we often perform involuntarily conditioned and externally prompted. Ever since we evolve as hominids and developed bipedal locomotion, two limbs became manipulators and we constructed artifacts, instruments and machines. In other words we have always been coupled with technology. We have always be prosthetic bodies. We fear the involuntary and we are becoming increasingly automated and extended. But we fear what we have already become Zombies and cyborgs*

Stelarc

## Tecnología

Antes de las vanguardias las palabras eran suficientes para describir la realidad. Pero a partir de los años en que surgen los movimientos vanguardistas y con todos los cambios que se desatan en el mundo, el concepto de la vida cambia y también los modos de describirla. Hoy en día echamos mano de mucho más que solamente palabras para retratarla. La tecnología ha provocado un cambio en nuestra cosmovisión. La informática, por ejemplo, ha disparado una mudanza en la percepción de la realidad, el cuerpo y los medios para comunicarnos.

El teatro de hoy en día en algunas de sus vertientes busca responder y adecuarse a un público que esta inmerso en un mundo tecnologizado.

El marco de un cuadro o de una foto, la pantalla del televisor, del cine, del ordenador, la perspectiva, el aparador, la boca escena todos ellos tienen en común que son ventanas. Ya Shakespeare abría ventanas dentro de la ventana del teatro, boca escenas que contienen otras boca escenas, historias enmarcadas en historias.

Hoy en día nos encontramos con nuevas maneras de asomarnos a otros paisajes. El programa Windows, por ejemplo, nos permite trabajar en nuestros ordenadores con ventanas que se despliegan una tras otra, que permiten tener la información a la mano, hacer referencias cruzadas, índices de referencia, hipervínculos. La información se ordena como en cajas de Pandora en las que nosotros podemos decidir a dónde ir; navegar en la Web o perderse en la red con informaciones que se ligan unas con otras y que uno va filtrando según sus intereses. El teatro contemporáneo, con el uso del multimedia y los ordenadores ha introducido una nueva manera de hacer lo que ya se venía haciendo, con otros artilugios, en el pasado. Sin embargo, la lectura y la percepción cambian.

Como ejemplo tomaré el espectáculo *Forever Young*, de Frank Castorf en donde tenemos la ventana de la boca escena, y además la ventana de una pantalla, que usa como interfaz una cámara de vídeo que graba en tiempo real. El espectador deberá, en algunos momentos, decidirse por ver el plano general de la escena percibida de manera tradicional, o los primeros planos o vistas que proporciona la pantalla, que de otra manera serían imposibles de captar. En otros momentos de la representación vemos lo que sucede fuera de nuestro campo de visión sólo por medio de la pantalla, y el escenario queda completamente vacío por largos periodos de tiempo.

El sistema de ventanas es muy recurrente en muchos espectáculos que hacen de la tecnología el protagonista, llevando así a sus últimas consecuencias posibles las investigaciones que se comenzaron en las vanguardias, y principalmente con el movimiento Dada: el fotomontaje y el collage, expresiones también de la interdisciplinariedad y una búsqueda de la abstracción.

«La coexistencia del texto y secuencias visuales lleva a una interacción semántica y plástica, una interacción que funde los significados semánticos introducidos por el texto, con el tema gráfico de la imagen»<sup>33</sup>

Si a las secuencias visuales les aunamos la coexistencia de texto hablado, escrito, imágenes fijas, vídeo y uso de ordenadores, las relaciones posibles se multiplican en ventanas que se abren unas sobre otras, obligándonos a hacer una

---

<sup>33</sup> YATES, Steve. *Poéticas del espacio*. Gustavo Gili. Barcelona 2002, p. 96.

selección de información que a su vez nos lleva a diferentes posibilidades de decodificación y entendimiento.

La tecnología, desde tiempos inmemoriales y entendida como un método o metodología que aplica herramientas y conocimiento técnico, ha cambiado nuestra manera de percibir el mundo y con esto también, las formas de representarlo. Todo lo cual irremediabilmente repercute en el mercado, los espectáculos que conjuntan una buena propuesta con recursos tecnológicos de última generación, no sólo son la delicia de la gente más conocedora, sino que atraen a gran cantidad de público de otros ámbitos, lo que las convierte por lo general en productos exitosos, ya sea para la obtención de recursos públicos y/o privados y/o para el éxito en taquilla.

Condición necesaria para la aceptación de un producto artístico no es sólo la calidad, originalidad o profundidad del mismo, sino la adecuación al gusto del público del momento y la posibilidad de obtención de los recursos (sea estos los que fueren) para lograr esta adecuación.

La mayor cantidad de este tipo de recursos son privilegio de los países primermundistas que son, por lo general, los que dictan la moda, las reglas y el gusto. Las grandes compañías de teatro cuentan con el beneplácito y aceptación sociales que les permiten llegar a hacer lo que hacen.

A fin de cuentas, la tecnología no es más que el adminículo con el que nos potenciamos, una prolongación de lo que somos, desde las obsidianas, hasta la sofisticación más sorprendente de hoy en día, la tecnología lleva implícita en ella misma el deseo del hombre de auto superarse, y como tal será una compañera de viaje hasta el fin de nuestra especie.

En relación al teatro contemporáneo, las nuevas tecnologías, en estos momentos de la historia, causan alboroto en algunas esferas porque le merman importancia al texto dramático favoreciendo las «dramaturgias no textuales». Se puede apuntar, como ya lo ha hecho Ricardo Sassone, que el término «nuevas tecnologías» es equívoco si se quiere designar la «novedad» en un mundo en que los avances son tan frenéticos que son casi de imposible seguimiento. Hay quienes prefieren, como Sassone, utilizar los términos «neo-tecnológico» o «tecnologías de última generación». Este estudio no pretende abordar debates filosóficos de la índole de «cuántos elefantes caben en la cabeza de un alfiler» por lo demás ociosos, pero quizá sea oportuno aclarar que al hablar en particular de las piezas de Marcel-Lí Antúnez, he dado en llamar nuevas tecnologías las que él maneja y desarrolla desde

*Epizoo*, hasta hoy, tomando en consideración y como vehículo de comparación y enriquecimiento, los trabajos de Stelarc, por ser los que a mi parecer guardan más relación con los del artista estudiado. El intentar hacer una simple enumeración de las nuevas tecnologías que se aplican en el campo de las artes escénicas, comportaría adentrarnos en un tupido berenjenal que además conllevaría a juicios parciales de valor acerca, incluso, del lugar de origen de artista, el país en donde trabaja, los medios económicos de los que dispone, sus patrocinadores, hasta remitirnos a los intereses que generan sus investigaciones en empresas públicas y privadas dedicadas desde los vídeo juegos hasta la guerra.

Marcel-lí Antúnez utiliza amplios recursos tecnológicos, que en comparación con los de Stelarc pueden ser menos sofisticados, por lo tanto quizá sea prudente enumerarlos para una mejor comprensión de su campo de acción: tecnología multimedia que comprendería en su multiplicidad medios como, programación computacional, vídeo, animación, audio, luces, sonido; robots que a su vez se pueden subdividir en parazitebots, exoesqueletos y los robots propiamente dichos, los primeros sirven para manipular el cuerpo del actor, los segundos sirven como interfaces para acrecentar las formas de manipulación del ordenador y pueden tener cableado o no, los terceros son instrumentos manipulables por el actor; por último encontramos sensores que se pueden aplicar de varias maneras, ya sea en vestidos, objetos o en el espacio mismo.

Ricardo Sassone apunta en su ensayo que con la tecnología «Hemos remplazado la mirada por la pantalla. Alrededor de estas vídeo o estéreoculturas, ya no se juega una hipótesis narcisita sino un efecto de «desolada autorreferencialidad.»<sup>34</sup>

En este sentido viene al caso recordar lo que nos dice Baudrillard:

«La tendencia de toda nuestra cultura nos llevaría a una desaparición de las formas expresivas y competitivas a una ampliación de las formas de azar y vértigo. Estas ya no suponen juegos de escena, de espejo, de desafío o de alteridad, sino que más bien resultan extáticas, solitarias y narcisitas. El placer ya no es el de la manifestación escénica o estética (*seductio*), sino el de

---

<sup>34</sup> SASSONE, Ricardo. *Inscripción de la escena teatral en el contexto de la escena "neotecnológica"*. En ADE Teatro, Revista de la asociación de directores de escena de España, no. 106 Julio-septiembre de 2005, p. 56.



la fascinación pura, aleatoria y psicotrópica (subductio). Esto no supone necesariamente un juicio negativo, aunque sin duda aparezca una mutación profunda y original de las formas de percepción y placer. Apenas llegamos a medir sus consecuencias. Aplicando nuestros criterios antiguos y los reflejos de una sensibilidad “escénica”, corremos el riesgo de ignorar la irrupción, en la esfera sensorial, de esta forma nueva, extática y obscena»<sup>35</sup>

Para Baudrillard la irrupción del mundo externo en nuestro interior y la de nuestro mundo interno al exterior es, más que un accidente, un hecho necesario que conlleva el proceso de la comunicación. Baudrillard utiliza, para hacer sus ideas más potentes e inquietantes, términos comúnmente aplicados a las patologías, así esta exacerbación de redes intercomunicadas son para él una promiscuidad que nos llevará necesariamente, como otros hechos en otros momentos de la historia nos han llevado a otras vertientes, a una esquizofrenia, término que ya habíamos utilizado para referirnos en un apartado anterior a la condición del cuerpo contemporáneo, esta escisión de la mente estaría dada, siempre según Baudrillard, por una proximidad a todas las cosas carente de protección. La tecnología entonces sería el medio para acceder a esa proximidad promiscua con las cosas, proximidad invasiva y frente a la cual nos vemos indefensos, la cual a su vez nos arrastra a un estado de terror permanente. Luego entonces esta proximidad no es una pérdida de realidad, como algunas otras teorías afirmarían, sino una cercanía y una sobre exposición a la transparencia.

«Despojado de toda escena y atravesado sin obstáculo (el hombre), ya no puede producir los límites de su propio ser, ya no puede producirse como espejo. Y se convierte así en pura pantalla, pura superficie de absorción y reabsorción de las redes de influencia»<sup>36</sup>

Al ser incapaces de producir los límites de nuestro propio ser, y de producirnos como espejos, perderemos el límite real de nosotros mismos, desapareceremos debido a los objetos, objetos tecnológicos, siendo incapaces siquiera de darnos cuenta. Quizá llegue el día del mundo al revés en donde la realidad, lo natural será lo que nos cause exaltación y obsesión, el día en que un mundo de

---

<sup>35</sup> BRAUDILLARD, Jean. *El otro por sí mismo*. Anagrama, 1988, Barcelona, p. 21-22.

<sup>36</sup> Op Cit, p. 23.

virtualidades construidas unas sobre otras sea lo cotidiano y el mundo sin mediaciones no sea más que una anécdota, contraria a la que nos cuenta el escritor de ciencia ficción estadounidense Neal Stephenson:

«I was in Disney World recently, specifically the part of it called the Magic Kingdom, walking up Main Street USA. This is a perfect gingerbread Victorian small town that culminates in a Disney castle. It was very crowded; we shuffled rather than walked. Directly in front of me was a man with a camcorder. It was one of the new breed of camcorders where instead of peering through a viewfinder you gaze at a flat-panel color screen about the size of a playing card, which televises live coverage of whatever the camcorder is seeing. He was holding the appliance close to his face, so that it obstructed his view. Rather than go see a real small town for free, he had paid money to see a pretend one, and rather than see it with the naked eye he was watching it on television.

And rather than stay home and read a book, I was watching him.»<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> En: <http://www.spack.org/wiki/InTheBeginningWasTheCommandLine>



*Posthuman Future*, Michael Gibbs

Antes de entrar de lleno en el concepto de Pothumano, debemos de revisar un otro término que está muy en boga hoy en día: Transhumano. Este término se refiere a la evolución de lo humano a lo posthumano, los signos del individuo transhumano según el filósofo transhumanista y futurista F-M 2030 (anteriormente conocido como Fereidoun M. Esfandiary) son: las prótesis, la cirugía reconstructiva, el uso continuado de las telecomunicaciones, una actitud cosmopolita, un estilo de vida trotamundos, androgeneidad, reproducción artificial, ausencia de las creencias religiosas y rechazo a las valores familiares tradicionales. El transhumanismo es un movimiento filosófico y cultural que está interesado en las posibilidades que da la

tecnología al ser humano para potenciar sus capacidades y alejarlo del sufrimiento, la muerte, la vejez, todo esto encaminado a que lleguemos a ser posthumanos. Mientras que para sus partidarios esto es la cristalización de las más anheladas, imaginativas, e idealistas aspiraciones a las que ha llegado el ser humano, para sus oponentes es la teoría más peligrosa que jamás se haya propuesto.

«*Transhumanism* is a class of philosophies that seek to guide us towards a *posthuman* condition. Transhumanism shares many elements of humanism, including a respect for reason and science, a commitment to progress, and a valuing of human (or transhuman) existence in this life rather than in some supernatural "afterlife". Transhumanism differs from humanism in recognizing and anticipating the radical alterations in the nature and possibilities of our lives resulting from various sciences and technologies such as neuroscience and neuropharmacology, life extension, nanotechnology, artificial ultraintelligence, and space habitation, combined with a rational philosophy and value system.»<sup>38</sup>

Generalmente los transhumanistas apoyan la emergencia y convergencia de tecnologías tales como nanotecnología, biotecnología, tecnología de la información y ciencias cognitivas, también de hipotéticas futuras tecnologías como la realidad simulada, la inteligencia artificial, transferencia mental (mind uploading) y la criónica.

Algunas corrientes distintivas del transhumanismo son: el Abolisionismo, el transhumanismo democrático, el extropianismo, el inmortalismo, el transhumanismo libertario, el postgenerismo, el singularianismo, el tecnogaiaismo entre otras.

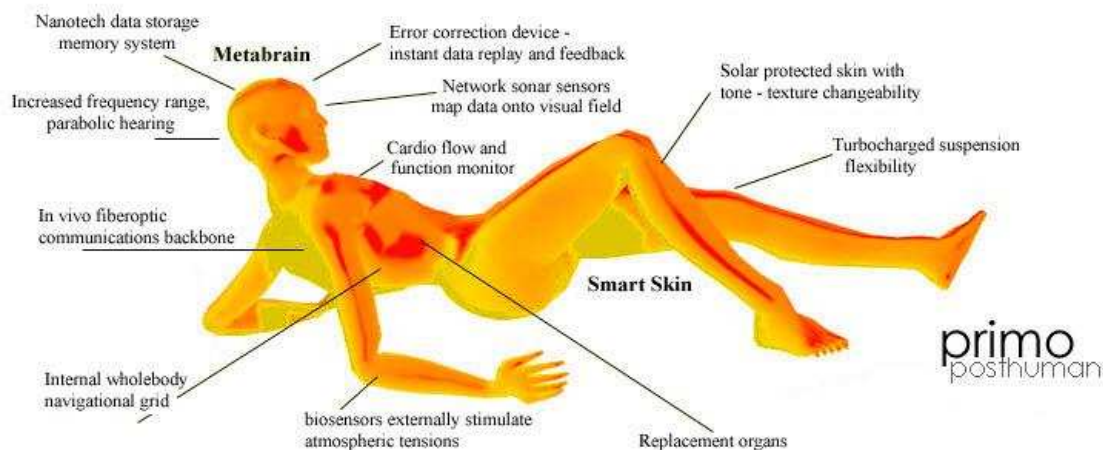
Ahora bien, el término posthumano tiene dos vertientes, la que se refiere a la teoría crítica y la que se refiere a la evolución humana. La primera se caracteriza, entre otras cosas, por afirmar que el ser humano es poseedor de una ontología emergente más que una estable, así el posthumano es un ser que puede tener diversas identidades y entender al mundo desde perspectivas múltiples y heterogéneas. La segunda sería la realización «encarnada» de los anhelos y planteamientos del transhumanismo. Antes de poder llegar a ser un posthumano, se debe ser un transhumano y antes que esto un humano, al menos por ascendencia.

---

<sup>38</sup> MORE, Max. *Transhumanism. Towards a Futurist Philosophy*.  
En: <http://www.maxmore.com/transhum.htm>

**primo posthuman** — evolving at the speed of technology.

primo's **radical** body design is more powerful, better suspended and more flexible. Its body offering extended performance and modern style. The expansive interior provides advanced metabrain and enhanced senses. Our nano-engineered spinal communication system runs under the guidance of networked AI with a wide range of optional features.



- **Warranty** : Additional twenty-fourth chromosomal pair. Guaranteed for any genetic defects. Immune system guaranteed against all known pathogens.
- **Return - Exchange Policy**: Replacement body upon request. Disclaimer: Abused body will be replaced at owner's expense. We reserve the right to replace with a used model.
- **Primo Star System**: Unlimited service calls. Service range located within Asteroid Belt.

The architecture of Primo's physique is designed for mobility, flexibility and longevity.

We like to think of it as a cross between Frank Lloyd Wright, Le Corbusier and Valentine.

*Primo*, de Natasha Vita-More

Natasha Vita-More es una artista y futurista que trabajó muy de cerca con F-M 2030, autora del *Transhuman manifesto* y el *Transhumanist Arts Statement* en el cual afirma que hacer Bioarte es el primer paso para llegar al Trans-bio-arte. La ilustración que se presenta arriba forma parte del trabajo *PrimoPosthuman. The new human genre*. (2006). Este sencillo esquema que presenta la artista es parte de un proyecto conceptual que ella misma nos explica:

«New [human] Genre body design “PRIMO [first] Posthuman”. Is a prototype future body. A conceptual design with superlongevity in mind, its imagined possibility fosters practical purpose. What is design, after all, if it doesn't function? Primo, by design, has multi-functions. It is reliable,

changeable, upgradeable, and complete with enhanced senses. Primo is the new designer body.

Some of these ideas may seem "radical" at first glance and may even cause you to imagine what it might be like to have a body that doesn't break down or one that lasts longer, much longer.

If you could design your own body —give it any shape, size, color, contour, texture *and* elegant design— what would you choose?

What if your body could regenerate healthier, fresher skin *and* worn out tendons, ligaments and joints with replaceable ones? What if your body was as sleek, as sexy, *and* feel as comfortable as your new automobile? These are just a few of the questions to consider in the decades ahead.»<sup>39</sup>

Esta obra, que podría parecer un divertimento, es una reflexión que dirige nuestra atención sobre lo que el movimiento transhumanista idealmente quiere alcanzar: Nuestro cuerpo se convertiría en un «chasis» que podríamos diseñar, cambiar, reparar, en incluso hasta «tunear» como hoy en día mucha gente hace con su automóvil. Este tipo de trabajos despliega inquietudes, algunas de las cuales enumera la propia artista, pero que van más allá y que nos vuelven proclives a pensar el futuro como algo tan lleno de posibilidades tan aparentemente disparatadas, que logran despertarnos inquietud.

El trabajo de Marcel·lí Antúnez, de una u otra manera, esta totalmente empapado de estas corrientes y teorías; y así lo demuestran sus *Involuntary Interfaces*, segmento de la pieza *Protomembrana* en donde, al igual que Vita-More, hace una representación de un humano «renovado», pero a la inversa; en Vita-More el humano tendrá integrado en su cuerpo circuitos, biotecnología, nanotecnología, tecnología inteligente que lo convertirá en un ser perfeccionado y más sofisticado. Con la propuesta de Marcel·lí Antúnez la tecnología se aplicara al cuerpo para encontrar nuevas formas de gestualidad, en concreto la gestualidad involuntaria. Así, los gestos involuntarios como el latido del corazón, el crecimiento del pelo, el flujo vaginal, el cambio de color de la piel, etc., son leídos por una camiseta con sensores, estos gestos involuntarios recogidos por la camiseta serán transmitidos a un ordenador que los convertirá, por ejemplo, en música, los días «malos» de la persona conectada en cuestión, darán por resultado unas melodías pobres y los días «buenos» una música

---

<sup>39</sup> En: <http://natasha.cc/primo.htm>

maravillosa. Así, de manera inversa, el ser humano puede ser el medio para optimizar la tecnología y no sólo que sea la tecnología la que logre que el humano cambie. No se impone al cuerpo el control, orden y voluntariedad de un sistema cerrado, sino que se agrega a la tecnología la involuntariedad, la falta de control que caracteriza a la naturaleza y al hombre.

---



**PROTOMEMBRANA 2006. Mechatronic Lecture.**  
**Involuntary Interfaces Scene, video still. Marcel·li Antúnez Roca.**

El posthumanismo y el transhumanismo no cuentan con todo el crédito ni científico ni filosófico, pendulan en un espacio del pensamiento y la vida contemporánea que podríamos llamar, siguiendo los neologismos hasta ahora revisados, un transespacio que oscila entre la realidad y la ciencia ficción, la fascinación y el terror, el deseo y el rechazo. Un espacio en tránsito en nuestra vida, nuestra cultura y nuestra manera de pensar, que se puede ir asentando cada vez más con los avances en todos los campos del saber humano. Aquí un atisbo de futuro que nos deja Hans Moravec profesor e investigador especialista en robótica e inteligencia artificial, futurista y transhumanista:

«Como los organismos adaptados a las tranquilas charcas que deja la marea, que emigraron hacia océanos helados o humeantes junglas gracias al desarrollo de metabolismos, mecanismos y conductas adecuados a entornos más vastos y duros, puede que nuestros descendientes capaces de cambiar sus representaciones a voluntad, desarrollen medios para alejarse de los confortables reinos que consideramos realidad, aventurándose en mundos arbitrariamente extraños. Sus técnicas nos resultarían tan absurdas como las bicicletas para los peces, pero quizá podamos ampliar lo suficiente nuestra imaginación, obstruida por el sentido común, para acercarnos a tan singular territorio»<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> AA.VV. *Marcel·lí Antúnez Roca. Epifanía*. Claudia Giannetti (Ed.) Madrid 1999, p.55



## **Robots, Cyborgs y Androides.**

Aunque hay noticias de ingenios mecánicos desde los tiempos inmemoriales de antes de Cristo, es a partir del siglo XVIII que existen los autómatas, predecesores de los robots como hoy en día los conocemos y que dieron a conocer inventores como Jacques Vaucanson (1709). Estos al principio fueron meras curiosidades o juguetes reservados para el deleite de unos cuantos, alguno fue capaz de despertar dudas tan serías en la Santa Inquisición que llevaron a su creador a la cárcel. Pero más tarde estos ingeniosos mecanismos fueron el deleite del pueblo antes de ser aprovechados (a partir de la revolución industrial) para automatizar los sistemas de producción. Hoy en día las generaciones de descendientes de estos autómatas son los robots, los cyborgs y los androides.

Para poder comprender toda esta corriente que se desprende de las teorías del transhumanismo, debemos también saber las peculiaridades de cada uno de estos descendientes del robot.

El robot es una aparato electromecánico que tiene una relativa autonomía, el escritor Checo Karel Kapek, fue quien acuñó este termino en su novela *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)* de 1921, un robot puede tener forma humana aunque esto no es una condición necesaria.

Un Androide sería un robot antropomórfico sin elementos humanos o un humaniode compuesto de diversos elementos incluso orgánicos, el androide, a diferencia del robot, esta diseñado para parecerse a los humanos tanto físicamente como en su manera de comportarse. El androide es también, a diferencia del robot y el cyborg, un ser que habita sólo en los relatos de ciencia ficción, sin que se haya llegado hasta ahora a crear uno.

El Cyborg es un organismo cibernético fusión de hombre y máquina, el término se acuñó en 1960 por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline quienes buscaban un hombre mejor capacitado para sobrevivir en el espacio fuera de la tierra. Naief

Yehya recoge algunos de esos problemas detectados por Clynes y Kline, en su libro *El cuerpo transformado*, algunos de ellos son: estado de alerta y vigilia, efecto de radiación, problemas metabólicos y controles hipotérmicos, oxigenación y reducción del carbono, entrada y salida de fluidos, sistema de enzimas, control cardiovascular, mantenimiento muscular, problemas de percepción, presión, variaciones de temperatura externa, psicosis. Yehya también resalta que estas características podrían ser las que necesitaría un ser para sobrevivir a una Guerra nuclear y un invierno atómico.

En los años setenta el termino Cyborg se popularizo, pasando al dominio público y convirtiendo a estos personajes en los protagonistas de series televisivas y películas, con características que oscilan desde las más monstruosas hasta las más sublimes.

Personajes de esta índole han poblado el imaginario de occidente en su versión más comercial, ejemplos de estos son Steve Austin, protagonista de la serie para televisión *Six Million Dollar Man* (El hombre nuclear 1974-1978), más tarde le acompaña Jaime Sommers *The Bionic Woman* (La Mujer Biónica 1976-1978), otro ejemplo más reciente serían las caricaturas del *Inspector Gadget* (1983-1986), hasta llegar en nuestros días al lado más oscuro y violento como pueden ser películas como *Planet Terror* (Robert Rodríguez 2007) en donde con un uso exagerado de una variedad de retro-futurismo los habitantes de un pueblo de Estados Unidos son infectados con una potente arma bacteriológica que los convierte en zombis, los que no han sido infectados organizan un frente compuesto por varias personas entre las que se destaca una ex *table dancer* que pierde una pierna en un enfrentamiento con los muertos vivientes, y la cual le es restituida por una prótesis que usa como pierna pero que en realidad es un cañón Gatling lo cual la convierte en un cyborg optimizado para matar.

En no pocas ocasiones lo posthumano se puede usar como sinónimo del cyborg, todos estos términos hasta aquí referidos se rozan entre ellos y a veces se confunden, pero todos quedan dentro de este ámbito del imaginario contemporáneo que está entre los límites de la realidad y la ciencia ficción.

Naief Yehya, a partir del pensamiento de Arthur Kroker y Michael Weinstein autores de libro *Data Trash: The Theory of the Virtual Class* (1994) -en el que plantean que la sociedad actual esta dividida en cuatro clases: los desposeidos, la clase trabajadora tradicional, los especialistas técnicos o clase virtual y la clase dirigente-,

nos presenta una reflexión del cyborg en un planteamiento mucho más cercano a nuestra realidad cotidiana.

«Los miembros de la clase virtual son en general personas autónomas, profesionalmente capaces, con amplia disposición para sacrificar su individualidad y tiempo libre a cambio de un *status* de privilegio y en ocasiones simplemente por la fascinación que les provoca la glamorosa novedad de los artefactos tecnológicos. Paradójicamente, los medios de comunicación y las computadoras no les simplifican el trabajo a los tecnócratas de la era digital ni les otorgan más tiempo libre: sólo los hacen capaces de realizar más tareas en menos tiempo y de responder a más responsabilidades. Gracias a sus herramientas de trabajo, casi todos estos evangelistas y misioneros de la causa cibernética se han transformado en sucursales en movimiento que pueden ser “activadas” de manera remota en cualquier parte del mundo durante los 365 días del año. No por nada, a pesar de que esta clase goza de un bienestar y una riqueza sin precedentes, sus integrantes viven crónicamente exhaustos y estresados. Estos trabajadores especializados viven en carne propia la realidad digital y son de algún modo el modelo de empleado del futuro, aunque el futuro mismo no parece ofrecerles una carrera demasiado promisorio, ya que las mismas tecnologías que han dado lugar a esta clase engendrarán máquinas inteligentes autosuficientes que acabarán relevándolos. Parecería que en vez de utilizar la tecnología, los miembros de la clase virtual se han convertido en cyborgs de segundo orden, seres que poseen una infraestructura orgánica equipada con sistemas tecnológicos integrados pero removibles. En esta lógica, el cyborg de primer orden sería una entidad que tuviera una plataforma orgánica totalmente integrada y dependiente de una superestructura tecnológica.»<sup>41</sup>

En contraste con todas estas especulaciones de un mundo transhumano, pero no en contraposición con ellas encontramos la reflexión de uno de los filósofos más representativos de nuestro tiempo Jean-Luc Nancy, que, en su libro *El Intruso* (2000), nos narra como un órgano como el propio corazón puede volverse algo alieno a uno mismo; a partir del trasplante de corazón que le fue realizado, Nancy repasa el proceso por el cual su propio corazón se vuelve algo inútil para su futura

---

<sup>41</sup> YEHYA, Naief. *El cuerpo transformado*. Piados, México 2001, pp. 98-99.

supervivencia y cómo al recibir uno que no es suyo lo percibe como el extranjero, el intruso, el emigrante; el nuevo corazón trans-plantado, ha cambiado toda su vida (y su muerte), le ha proporcionado una expectativa vital más larga, pero según sus palabras de menos calidad, lo ha hecho pasar por secuelas, con graves consecuencias a partir de su llegada. Ese intruso no fue bien recibido en su cuerpo, pero sus tejidos, su organismo y su metabolismo fueron ayudados o mejor dicho obligados a aceptarlo. El filósofo también se cuestiona el hecho del privilegio (o acaso tormento) que se le otorga. Todo lo cual nos hace advertir que este es un episodio más del transhumanismo, del triunfo relativo de la tecnología y la ciencia sobre la vida y la muerte, de la capacidad de manipulación. No es absolutamente indispensable la prótesis tecnológica para ser un transhumano, el implante biológico también me aliena de mí mismo, también se aprovecha de instrumentos que están fuera de la misma naturaleza. Este trance hace que emerjan en el filósofo las preguntas básicas de su campo de estudio: ¿quién soy yo?, ¿de dónde vengo?, ¿a dónde voy? ¿Quién soy ahora que una parte de mí que no estaba capacitada o predestinada o programada, como queramos decirlo, para sobrevivir más tiempo y que por lo tanto hubiera hecho que mi destino fuera otro muy diferente?, ¿qué deviene dentro de mí esta parte que me es ajena, que no es mía y que ahora se obliga a serlo? ¿pero... había algo mío en el momento de mi concepción? o ¿lo mío lo he ido adquiriendo en los años que he transcurrido en este mundo?, ¿qué pierdo y que gano con ese extraño dentro de mí?, ese que poco a poco se vuelve intraño y que al final ya casi olvido que no me pertenece.

«Estoy, junto con mis semejantes cada vez más numerosos, en los comienzos de una mutación. En efecto, el hombre comienza a sobrepasar infinitamente al hombre (esto es lo que siempre quiso decir la “muerte de dios”, en todos los sentidos posibles). Se convierte en lo que es: el más terrorífico y perturbador técnico, como lo designó Sófocles hace veinticinco siglos, el que desnaturaliza y rehace la naturaleza, el que recrea la creación, el que la saca de la nada y el que, quizá, vuelva a llevarla a la nada. El que es capaz del origen y del fin. El intruso no es otro que yo mismo y el hombre mismo. No otro que el mismo que no termina de alterarse, a la vez aguzado y agotado,

desnudado y sobreequipado, intruso en el mundo tanto como en sí mismo, inquietante oleada de lo ajeno, *conatus* de una infinidad excreciente»<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> NANCY, Jean-Luc. *El Intruso*. Amorrortu editores, Buenos Aires 2006, p. 44-45.

## Los derivados de la Ciencia Ficción, Cyberpunk, Postcyberpunk

Para acabar de redondear este apartado nos falta por revisar algunas manifestaciones de la cultura urbana que son deudoras de estos avances, teorías y reflexiones alrededor de la tecnología entre las cuales encontramos el Cyberpunk y el Postcyberpunk.

Estas dos corrientes se derivan de la ciencia ficción, y aunque no tienen sus raíces directas en el movimiento Punk como podría parecer, sí se nutren de alguna manera de él. El punk fue un movimiento musical que tuvo un arraigo social, convirtiéndolo con el tiempo en una subcultura urbana con unos valores que se rebelaban claramente en contra de lo establecido, exaltando actitudes anti autoritarias, y una estética muy agresiva.

El movimiento no quedó sólo allí, sino que dio lugar a toda una serie de géneros en campos tan diversos como el arte, el cine y la literatura, en esta última la prosa y la poesía fueron prolíficas y tan variadas como la misma subcultura punk lo ha sido. A partir de allí su campo de influencia se extendió a los géneros de ficción transgresional, ciencia ficción y fantasía.

Entre los subgéneros que han tomado prestado el nombre de esta corriente encontramos el Cyberpunk, subgénero de la ciencia ficción. Sus escenarios son de alta tecnología y los personajes generalmente tienen un bajo nivel de vida, hay ámbitos de desintegración o cambios radicales en el orden social; los temas que toca están relacionados con un futuro próximo y las tramas tratan sobre todo de problemáticas como la inteligencia artificial, la cibernética y las mega corporaciones. Ejemplos de estas historias en el cine pueden ser *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Matrix* (Hermanos Wachowski, 1999) o *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). En la literatura tenemos como a uno de los más importantes representantes de este subgénero a William Gibson con su novela *Neuromancer* (1984) y también a J.G Ballard. El cyberpunk no solamente ha hecho que la ciencia ficción sea un genero más rentable para Hollywood y muy socorrido por las artes plásticas sino que, curiosamente, ha

hecho que la ciencia ficción sea más interesante para los académicos e investigadores, ejemplo de esto es el célebre filósofo francés Jean Baudrillard. La influencia del Cyberpunk se hace notar también en otros campos como el manga y anime, la moda, los vídeo juegos y la música, entre otros.

Un derivado del Cyberpunk, construido no sobre las bases de la tecnología sino sobre las de la biología es el Biopunk. Describe el lado oculto de la revolución biotecnológica, los temas también se relacionan con la subcultura, los protagonistas por lo general buscan apropiarse de biotecnologías para usarlas con fines ilícitos, en contra de mega corporaciones o gobiernos totalitarios, ejemplo de este subgénero en el cine es *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997). En la literatura, su más reconocido representante es Paul di Filippo con *Ribofunk* (1996). Los personajes de este subgénero muy a menudo están transformados genéticamente.

Derivado directamente del Cyberpunk encontramos el subgénero Postcyberpunk, la diferencia que encontramos con el previo es que los personajes actúan para mejorar las condiciones sociales o por lo menos para proteger el *satus quo* de su creciente decadencia, el neologismo se utilizó por primera vez para describir la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson en el año 1991. Los personajes de este subgénero y a diferencia de su predecesor, tienden a estar mas involucrados con la sociedad y buscan defender el orden social o contribuir a la creación de una mejor sociedad, la tecnología se ve como parte integral de la misma sociedad, ya no más como un método de alienarla, incluye temas relacionados con el transhumanismo y a diferencia de la oscuridad y depresión que se puede encontrara en el Cyberpunk, el «Post» se caracteriza por un uso más recurrente del sentido del humor. Encontramos también, por ejemplo, descripciones más realistas de los ordenadores que dejan de ser objetos de ciencia ficción para acomodarse más a una hiperealidad, se dejan un poco de lado los implantes metálicos y se juega mas con los implantes biológicos o las modificaciones del cuerpo. Un ejemplo en el cine de este movimiento es la película *The Fifth Element* de Luc Besson (1997).

Quizá uno de los ejemplos menos conocidos y más representativos de estos géneros y que circula en los submundos de los Freaks y del *sideshow* sea *The Lizzard Man*, personaje que ha modificado su cuerpo, tatuándolo por completo (la cabeza y la cara incluidas). Se ha sometido a operaciones de implantes subcutáneos (parecidos a los que ostenta Orlan) y también a cirugía para tener una lengua bífida, muy probablemente en los círculos artísticos y académicos *The Lizzard Man* no esté

reconocido puesto que su trabajo no tiene una finalidad (aparente), de cuestionamiento, social, ético, cultural o artístico, pero aún así lo considero un buen ejemplo dentro del ámbito de la cultura popular.<sup>43</sup>



*The Lizard Man*

Como ya referí anteriormente, el Cyberpunk ha interesado a pensadores como Baudrillard, que han volcado sus reflexiones a ámbitos interconectados con la ciencia ficción, sacando interesantes conclusiones de nuestra realidad inmediata y de lo que podría ser nuestra realidad futura, en esta lucha salvaje entre la realidad y la ficción.

«Disneylandia muestra que lo real y lo imaginario parecen de la misma muerte. A una realidad diáfana responde una imaginación exangüe. Pero hubo un tiempo de poder para lo imaginario de igual modo que hubo una fase de poder de lo real, aunque ambas hayan cumplido ya hoy en día. Los juegos de la ilusión tuvieron su momento triunfal desde el renacimiento hasta la revolución, en el teatro, el barroco, la pintura y las peripecias menores del engaño visual. Este presenta en dos dimensiones lo que en realidad tiene tres: el universo “real”, pero de repente da un salto hasta la cuarta, la que precisamente le falta al espacio realista del Renacimiento. Nunca se vio con mayor claridad que se trata de seccionar lo real para abrirse a lo imaginario.

---

<sup>43</sup> Para más información ver: <http://www.thelizardman.com/>



Escamotear una verdad tras otra, un hecho tras otro, una palabra tras otra, escamotear lo real a lo real, tal es la potestad de la seducción. Si el poder tiene tres dimensiones. La seducción se inicia con una dimensión de menos.<sup>44</sup>»

Con esta cita podemos comenzar el camino hacia la noción de simulacro del filósofo. Baudillard afirma que hay tres formas de simulacro: el natural o naturalístico basado en imitar y falsificar la imagen; el productivo o produccionista, basado en la fuerza y la energía materializado por la máquina y el sistema de producción; y por último el simulacro de la simulación, basado en la información, el modelo, el juego cibernético, Este simulacro busca la operacionalidad, la hiperealidad y el control total. El primer orden corresponde al imaginario de la utopía, el segundo a la ciencia ficción en sentido estricto y ¿el tercero?, se pregunta, ¿hay ya algún dominio imaginario que se corresponda con este orden?.

A entender del filósofo, el flujo y la imprecisión están llevando a su fin a la teoría y a la ciencia ficción como géneros específicos. Antes había una distancia natural entre lo real y lo imaginario, la ciencia ficción había sido una dilatación, a veces exagerada a veces extravagante del mundo real que le daba una cualidad extensiva, multiplicando sus posibilidades. Para Baudrillard el mundo está gobernado hoy por el principio de simulación y paradójicamente lo real es lo que se ha convertido en la utopía. En este mundo virtualizado con la arquitectura desde que dejamos de ser nómadas, hemos ido alejándonos progresivamente de la naturaleza y de lo real y plenamente natural de nuestro planeta, las experiencias de lo natural ahora difícilmente pueden darse sin estar mediadas por la técnica y la tecnología, desde el documental de naturaleza que dan por la televisión, hasta nuestras excursiones al campo y la montaña, mediadas por la casa de campo o el camping con todas sus comodidades, cada vez nuestro contacto con la naturaleza es más lejano y más simulado.

Dice Baudrillard que ya no somos capaces de imaginar otros universos, desde el viaje a la luna y el completo reconocimiento y parcial devastación de nuestro planeta, nuestro campo de imaginación se ha reducido, la ficción ya no es un espejo hacia el futuro sino una alucinación recurrente y desesperada del pasado, luego entonces la ciencia ficción esta imposibilitada. La conquista del espacio nos ha llevado a la

---

<sup>44</sup> BAUDILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós, Barcelona 1978, p 31-32.

incomprensión del espacio humano o a su reversión en una realidad simulada.

Siguiendo el hilo conductor de lo que se expuso anteriormente sobre los subgéneros de la ciencia ficción Cyberpunk y Postcyberpunk, sigamos los razonamientos de Baudillard acerca de este fenómeno de la simulación.

«Doubtlessly the most difficult thing today, in the complex universe of SF, is to be able to discern what still corresponds (and this is a large part of it) to the imaginary of the second order, the productive/projective order, and what is already arising from this indistinction of the imaginary, from this flux deriving from the third order of simulation. One can, for example, clearly discern the difference between machine robot-mechanics (characteristic of the second order) and cybernetic machines like computers which derive axiomatically from the third. But one order can easily contaminate the other, and the computer can very well function like a supermachine, a super-robot, a mechanical superpower: exhibiting the productive genius of the simulacra of the second order, not following the processes of pure simulation, and still bearing witness of the reflexes of a finalized universe (including ambivalence and revolt, like the computer in *2001* or Shalmanezzer in *Stand on Zanzibar*). Between the *operatic* (the theatrical status, fantastic machinery, the "grand Opera" of technology), which corresponds to the first order, the *operative* (the industrial status, production and execution of power and energy), which corresponds to the second order, and the *operational* (the cybernetic status, uncertainty, the flux of the "meta-technological"), which corresponds to the third order, all kinds of interferences can be produced today within the SF genre. But only the last order should be of any genuine interest to us.»<sup>45</sup>

Para Baudillard la novela *Crash* de J.G Ballard (1973) es un ejemplo de la ciencia ficción que ha dejado de ser ciencia ficción, pues se desarrolla en nuestro mundo, nada está inventado, no sucede en el futuro lejano o próximo poblado de máquinas y sujetos imposibles, en *Crash* todo es hiperfuncional.

Asimismo nos hace notar que en *Crash*, la tecnología es la mortífera decostrucción del cuerpo que ya no es visto como un «medium» funcional, sino como una extensión de la muerte, la tecnología se vuelve brillante, seductora e inocente. Se hace una

---

<sup>45</sup> BAUDRILLARD, Jean. "Two essays". *Science Fiction Studies* 55, 18. 3. (November 1991): S-D.

unión entre la tecnología, el sexo y la muerte. Esto da como resultado una visión nueva y escalofriante de las posibilidades de la tecnología, que no nos remite a ningún futuro, sino al aquí y ahora de nuestra vida, al objeto cotidiano de nuestro automóvil en conjunción con el oscuro e incomprensible mundo de la pulsión sexual.

En esta línea, Ballard, en otras de sus novelas, *Vermilion Sands* (1971), apunta a formas de tecnología exótica que muy a menudo sacan a la luz los deseos más oscuros y ocultos. Con sus planteamientos reta constantemente a las percepciones cognitivas y estéticas de sus lectores, parece dirigirse a una parte diferente y en desuso del lector, lo que Aldous Huxley denominaría, las antípodas de la mente.

Muchas de las características que hemos descrito a lo largo de este apartado pueden ser identificadas en los trabajos de Marcel·lí Antúnez, su inmersión absoluta en el imaginario contemporáneo nos abre e integra a las concepciones del mundo que no sólo se resumen en los postulados científicos o académicos sino que también beben de las cultura popular y sus submundos, muy popularizados sobre todo por el cine, es por esto que este repaso es importante para entender la concepción del mundo en las que se insertan los trabajos de Marcel·lí Antúnez. Además de recordarnos que, como bien dice Baudrillard, de ahora en adelante estaremos permanentemente enfrentados a este nuevo mundo de la simulación.

## 4.- LA SISTEMATURGIA

*La carpintería es el alma de la mascarada», dijo sarcásticamente Ben Jonson. Era un sarcasmo motivado por el resentimiento. Se pagaba a Inigo Jones por la escenografía tanto como a Ben por escribir la obra. El ofendido laureado no había comprendido sin duda que la mascarada es un arte visionario y que la experiencia visionaria está más allá de las palabras... y ha de ser provocada por la percepción directa, sin nada de intermedio, de cosas que recuerden al espectador lo que está pasando en las inexploradas antípodas de su propia conciencia personal. Según eran las cosas, el alma de la mascarada no podía ser nunca un libreto jonsoniano; tenía que ser la carpintería. Pero ni la carpintería podía ser toda el alma de la mascarada. Cuando llega a nosotros desde adentro, la experiencia visionaria es siempre preternaturalmente brillante. Sin embargo los antiguos escenógrafos no tenían ninguna fuente de luz manejable que fuera más brillante que una vela (...) Con una iluminación tan mísera, sólo podía aprovecharse una pequeña parte de la posibilidad visionaria de la mascarada (...) El alma de la magia teatral era la carpintería y el vestuario; su espíritu interno, sus *sintillae animae*, eran el gas y la luz de calcio y, después de 1880, la electricidad. Por primera vez en la historia de la escena, haces de la más brillante incandescencia transfiguraban cuanto en la escena había (...) de manera que todo eso se hacía capaz de transportar al espectador hacia el otro mundo, el que se halla al fondo de toda mente, por muy perfecta que sea su adaptación a las exigencias de la vida social.*

Aldous Huxley

Es evidente que todo avance técnico o tecnológico, toda innovación en el pensamiento, en los estudios, en la academia y en la ciencia traen consigo una nueva forma de producción y algunas veces, aunque quizás es más difícil distinguirlo, el

cambio en una forma de producir traerá consigo el cambio de alguno o todos los campos mencionados. Las artes, y las artes escénicas en particular, no están exentas de esa manera de proceder. Así mismo todo cambio de percepción traerá consigo un cambio en el entorno, y todo cambio en el entorno un nuevo cambio de percepción, por lo tanto una nueva manera de producción.

«Durant els primers anys del segle XX, la figura del literat, requerit a ennobrir el teatre com a art, esdevingué cada vegada més important, i amb ell, també el text, en contra de les llibertats de l'actor-protagonista principal, dominador absolut, fins aquell moment, de tot el sistema productiu del teatre. La literatura dramàtica, assumint el paper de dispositiu codificador de l'espectacle, va trobar una possibilitat d'intervenció en la direcció i el procediment de la "posada en escena", que ha esdevingut un veritable i propi mode de producció, o bé un conjunt de convencions reguladores de tot l'aparell teatral, com les que encara avui transmeten les escoles d'art dramàtic i són practicades als teatres més importants.

La tradició de les noves tendències, a partir de les avantguardes històriques, s'ha caracteritzat pel rebuig a subordinar l'espectacle al text dramàtic. És a aquesta tradició que s'han lligat les noves avantguardes, fent de l'espectacle la realitat del teatre, immersint-lo en una profitosa xarxa d'intercanvis intertextuals amb les arts visuals, la dansa, el cinema, la música.»<sup>46</sup>

El texto fue por mucho tiempo una parte importantísima de la puesta en escena, para después comenzar a perder su fuerza dando paso a las llamadas «dramaturgias no textuales». El teatro contemporáneo ha utilizado el texto como un elemento más de la composición escénica, y no pocas veces ha prescindido totalmente de él, dándose el lujo de manejarlo a su antojo, ya sea haciendo adaptaciones libérrimas, utilizándolo como línea argumental o como pretexto dentro del desarrollo de un espectáculo.

El texto dramático, al dejar de funcionar como el principal elemento ordenador, ha ganado en libertad para asumir diversas funciones. Así mismo, el teatro ve una nueva etapa en donde se ha convertido en un trabajo de autor, esta autoría

---

<sup>46</sup> VALENTINI, Valentina. *Després del Teatre Modern*. Institut del Teatre, Barcelona, 1991, pp. 23-24.

puede recaer en una sola persona o en un grupo en donde no existen jerarquías o especializaciones, y en donde todos asumen las responsabilidades del creador, el actor y el director.

Por otra parte los creadores han dado en sustituir el texto por diferentes formas de hilos conductores capaces de ordenar el espectáculo, incluso los espectáculos más fragmentados y caóticos llevan en el fondo algún hilo conductor.

Las diferentes maneras de acercarse a un nuevo campo lleno de libertades para experimentar con el espectáculo, ha llevado a que «lo medular» del mismo pueda suministrarse de diversas maneras, en lo que Valentina Valentini llama las dramaturgias del espectáculo; ella nos señala algunas de sus vertientes: dramaturgias rítmicas o musicales, la dramaturgia del yo, el *track writing*, el romance, la búsqueda del centro temático y constructivo, el texto literario (sin que por esto reestablezca su anterior función de elemento dominante del espectáculo), la afasia como estrategia deconstructiva, las imágenes, el espacio, el tiempo, etc.

«Per tant, el text i dramaturgia, en el teatre contemporani, es refereixen a una trama d'accions escèniques –ja siguin produïdes per actors, objectes, llum, sons, imatges– posades en moviment per l'energia i que posen en moviment energia.»<sup>47</sup>

Estas tramas escénicas se construyen mediante yuxtaposición, collage, asociación, integración de diversos medios, juegos de ambigüedades, fluctuación de personajes y personas, interpretación de diversos niveles de realidad, además de distinguirse también por preferir lo inacabado, lo fragmentario y lo procesual.

Por su parte los dramaturgos, ante la pujanza de los espectáculos no textuales, aventuran a reconsiderar ellos mismos su trabajo; haciendo un ejercicio de readaptación, se esta llegando a un punto en el que quizá el nuevo dramaturgo tendrá que ser finalmente un artista transversal, capaz de transitar espacios más allá de las letras, para generar una dramaturgia espectacular coherente y utilizando medios de «escritura» antes inimaginados. El dramaturgo no se conformará con escribir una historia que incluya la tecnología, por el contrario, deberá ser capaz de dirigir las acciones tecnológicas que en distintos niveles irán conformando la historia;

---

<sup>47</sup> *Op. cit*, p. 27.

aprendiendo de las experiencias de quienes ya han hecho sus primeras incursiones en este campo tan complejo del crossmedia, la hipertextualidad, los nuevos lenguajes, las nuevas percepciones y la nueva psicología. Es innegable que para quien desee insertarse en este medio, la pluma y el papel ya no le serán suficientes.

Después de más de diez años de búsquedas y experimentaciones, muchos de los artistas más representativos del teatro de esos años se han resuelto por acercarse a la ópera (Bob Wilson, La Fura dels Baus, Peter Sellars, Luca Ronconi, e incluso y fuera del ámbito teatral Peter Greenaway) buscando quizá el retorno a un espectáculo total en donde se pueden unir todos los ámbitos de exploración que se habían materializado en los trabajos de éstos y muchos otros artistas: el multimedia, la multidisciplinariedad, la multiculturalidad, el multilingüismo. Evidentemente no todo el mundo puede acceder a un universo como el de la ópera, sólo los más consagrados han llegado.

En los años ochentas y noventas en los que la palabra no fue la protagonista principal ni la directriz del teatro, se logró una internacionalización de este, en Festivales y centros de producción, dando lugar a lo que José A. Sánchez llama «dramaturgias internacionales». Después de estos años, y por diferentes factores como lo han sido el desplome del protagonismo de estas «dramaturgias internacionales» (las cuales se basaban principalmente en espectáculos de imágenes), en la reducción de los astronómicos presupuestos culturales que muchas veces estos espectáculos generaban, en el camino de vuelta a lo local de esa onda expansiva globalizadora que después de propagarse hasta su más amplio círculo ahora vuelve a contraerse, se ha ido, poco a poco, volviendo a integrar la palabra en las creaciones, en un círculo que es difícil discernir donde comenzó, pues tanto el regreso a la palabra propicia la desinternacionalización de los espectáculos, como la propia desinternacionalización de los espectáculos propicia la vuelta a la palabra. Es así que las producciones se vuelven nuevamente a un ámbito más local, que quita de en medio las preocupaciones con respecto a la comprensión de los textos en ámbitos internacionales. Con la restricción del flujo internacional del teatro de imágenes, y quedando sólo los grupos más representativos en circuito, las nuevas generaciones vuelven a la palabra, y los ámbitos de muestra de estas creaciones se vuelven más locales.

En el caso de Marcel·lí Antúnez esta nueva vuelta a la palabra, que también él ha afrontado desde trabajos como *Afasía* (1998), se ha vuelto quizá problemática, y es probable que por eso su producción tienda cada vez más a multiplicarse en diversas

ramificaciones. Con *Membrana*, el artista pretende abarcar de manera más completa, los campos de la conferencia mecatrónica (*Protomembrana*), la performance mecatrónica (*Hipermembrana*) y la instalación (*Metamembrana*). De esta manera es capaz de ampliar el trabajo alrededor de los temas de su interés, haciendo que se convierta en una especie de trilogía, en donde cada parte complementa a la otra, en donde, además, se puede tratar a cada una de las partes individualmente o como un todo, y en donde el conocimiento de cada una de ellas aportará una mayor comprensión de las restantes. Así, la conferencia mecatrónica, apoyada de manera importante en la palabra, funciona como un módulo (o membrana) de este organismo; la performance, de cualidad más próxima a lo visual sería otro; y finalmente la instalación sería el tercero. Cada uno de estos módulos o membranas se comunica y al mismo tiempo es independiente, apelando cada cual a diferentes partes de la tradición artística, pero finalmente confluyendo todo en esta transversalidad contemporánea en la que se encuentra ubicado el artista. Volviendo al problema de la palabra, Marcel·lí Antúnez reconoce que es difícil que el público comprenda un proceso tan denso y complejo como el de *Hipermembrana*. En la experiencia de Torino incluyó en el espectáculo un narrador. Otra opción que ha vislumbrado aunque le parece muy complicada es la subtitulación. Pero, en cualquier caso, se ve imposibilitado de prescindir de la palabra. Las características del performance ya no lo permiten. Ha surgido en el artista la necesidad de volver a expresar por medio de ella, al menos en diversas partes del espectáculo. Esto quizá se deba a lo que muy acertadamente comenta Valentina Valentini: «L'afàsia, la falta de habilitat per a manejar el llenguatge, concorda amb una manca d'identitat del subjecte: articular el llenguatge equival a orientar-se en l'espai i el temps, aconseguir de trobar un lloc propi en el món.»<sup>48</sup> Así pues, podremos decir que Marcel·lí Antúnez ha logrado articular su lenguaje. En su recorrido, desde la primera Fura hasta aquí, ha logrado orientarse y ha encontrado un lugar propio en el mundo. Es por eso que ya deja atrás la necesidad y el deseo de mostrar la solidez, realidad, fuerza y virilidad de su propio cuerpo. Primero revelándolo con la primera Fura; luego exponiéndolo y sometiéndolo a una automortificación en *Tier Mon*; más tarde prestándose como objeto para los demás en un juego de placer sadomasoquista con *Epizoo*; seguidamente lanzado a la búsqueda, el viaje, la odisea, en un intento de articular un lenguaje y una forma de expresión con

---

<sup>48</sup> *Op. cit.*, p. 59.



*Afasia*. Deja también atrás el rito liminar cumplido en *Satel·lits Obscens*, explora metafóricamente las maneras y formas de poder reproducir-se y subsistir-se en *Transpermia*, para después organizar su pasado y el trabajo que ha hecho hasta ahora en *El Dibixant* y buscar la manera de transmitir eso que considera su legado en la primera fase de *Membrana*, *Protomembran*. Marcel·lí Antúnez se encuentra, en la mitad del camino de su vida artística. No es de manera gratuita, que Marcel·lí Antúnez escoja la Divina Comedia, los anillos del infierno, los laberintos del Minotauro y los vericuetos de la célula eucariota como líneas argumentales de *Hipermembrana*. Estas líneas denotan claramente el sitio en el que ahora se encuentra dentro de su carrera profesional, nos dan las coordenadas para aproximarnos a su ubicación en este cartografía que intentamos dibujar.

En este punto de madurez de su trabajo como artista, Marcel·lí Antúnez se ve abocado a la tarea de ordenar de manera clara los procesos que ha utilizado para la creación de sus piezas: la Sistematurgia, esta palabra, compuesta por sistemas y dramaturgia, vendría a significar, en el mapa conceptual del autor, la dramaturgia de los sistemas computacionales.

«La Sistematurgia es la metodologia de sistemes computacionals que jo practico i que introdueix en primer pla el us de noves interfícies com el dreskeleton, la *pistolcam* o la Fembrana, la gestió computacional i nou mèdiu que inclou entre altres robòtica, la imatge interactiva i el so interactiu.»<sup>49</sup>

La forma de producir piezas o de trabajar la «dramaturgia» en el caso de Marcel·lí Antúnez, ha ido cambiando con el tiempo. Se encontraba inoculada en su forma de trabajar desde un inicio, y adquirió un rasgo importante en el tránsito del grupo al solitario, así como del solitario al grupo, pero esta vez no ya como parte integrante del mismo, sino como su cabeza. Porque lo cierto es que llevar a cabo producciones de tan sofisticada índole tecnológica en solitario sería más que una proeza. Así que Marcel·lí Antúnez cuenta con un grupo que él dirige y que por lo general se encarga de muchos de los aspectos técnicos, y de llevar a cabo la realización en algunos ámbitos, de las ideas del creador. Con *Satel·lits* se adentra nuevamente en un proceso de creación abierta, como el que se utilizaba en la primera

---

<sup>49</sup> Ver: *Hipermembrana procesos*, en Anexos.

Fura. Pero no ya como una parte del grupo, sino como su único líder y orquestador . En sus talleres, los integrantes deben de estar dispuestos a entrar al proceso que Marcel·lí Antúnez propone, un proceso que para muchos puede ser atemorizante. Ahora con *Hipermembrana*, por primera vez desde su separación de la Fura, se arriesgará a trabajar con su Sistematurgia probándola con más actores sobre el escenario, (en el caso de la presentación en Torino fueron concretamente 11) cosa que complica mucho el proceso de presentación del performance en público.

Este creador es, como él mismo explica, un dibujante. Lo ratifica también Pere Salabert y además le confiere la calidad de inventor en el texto *Marcel·lí Antúnez o il disegnatore-inventore* que preparó para la exposición: *Interattività Furiosa. Pre-Interattività e Sistematurgia*. En donde además explica breve y claramente los tres mundos de los cuales Marcel·lí Antúnez se nutre para dar vida a sus creaciones:

«Nelle opere di Marcel·lí Antúnez vi sono tre mondi dalla cui interrelazione l'artista trae il frutto migliore. Se il primo è un mondo popolato da oggetti e saperi che è tutt'uno con il linguaggio, il secondo è composto dalle opere intellettuali più svariate: creature simulate e manufatti di qualsiasi natura in cui il primo mondo affiora sublimato. Qui ciò che predomina è la attrazione per la materia biológica immersa nella temporalità: è la carne che con l'immaginario tecnologico e l'interesse per l'informatica mostra analogie tanto inquietanti quanto spontanee. Quanto al terzo mondo – probabilmente il più ambiguo dei tre, il più segreto in termini di energia interna – conviene definirlo “mentale” in quanto costituito da idee o immagini mentali, le quali aspirano a concretizzarsi attraverso certe convenzioni incentrate sulla linea. In altre termini, il primmo mondo è quello “naturale”, il secondo si refirisce ad un'arte nella quale “l'opera” non è tanto sinonimo di oggetto quanto d'azione o proceso – performance, corpi protesici grazie alla robotica, la digitalizzazione: la “sistematurgia” insomma. Il terzo, invece, si alimenta di tratti attraverso il disegno la cui funzione mediatrice, sotto forma de dispositivo regolatore, rende possibili le relazioni tra gli altri due»<sup>50</sup>

Marcel·lí Antúnez es un dibujante inventor, en quien parece que las ideas fluyen más cómodamente vía el pincel, el lápiz o la brocha (incluyendo sus versiones

---

<sup>50</sup> Catálogo de la exposición: *Marcel·lí Antúnez Roca. Interattività Furiosa. Pre-interattività e Sistematurgia*. Civica Galleria d'Arte Moderna di Gallarate, Italia 2007.

electrónicas). El *modus operandi* de Marcel·lí Antúnez procede, como él mismo reveló en el curso que inauguraba el proceso de *Membrana PDL* en Barcelona, a base de superposiciones. Poniendo unas cosas detrás de las otras, aunque parezca que no quieran decir nada o que no tienen sentido, se está creando una historia, porque todo se conecta. El procedimiento es la construcción acumulativa de diferentes ideas, atendiendo en su acumulación la resonancia de esa sobreposición. Las coreografías pueden surgir del objeto y de la interacción con él. Marcel·lí Antúnez además es consciente de que somos incapaces de percibir una hora seguida, de ver el conjunto, el detalle, el medio tiempo, el espectador tiene que ir decidiendo, eligiendo qué es lo que ve, y por lo tanto desechando las otras opciones. Es así que el espectador de alguna manera es cómplice en la creación de la pieza. Con su propia participación creará una lectura particular y propia que puede no coincidir del todo con la de otros espectadores. Mientras que, por otra parte, la cualidad efímera de la pieza se acentúa no sólo por esta participación siempre distinta, aleatoria e irrepetible de los asistentes voluntarios, sino porque la performance mecatrónica, contiene ya procesos aleatorios que sólo se dan una vez.

Marcel·lí Antúnez busca, propone, reflexiona, rebusca, cambia, superpone, borra, transfigura. La acción de la libertad de su mente se ve reflejada en la libertad para dibujar: parte, disecciona y cose para unir y reunir en un conjunto piezas disonantes. Como sucede en la construcción de los alebrijes, monstruos y quimeras. Una técnica que desde el papel (o su variante electrónica) pasa a la sistematurgia como en el mismo sueño de Marcel·lí Antúnez en donde cose piezas de carne sobre la mesa del matadero de su casa y crea un nuevo ser, que no únicamente toma forma tangible en *JoAn* sino que se va haciendo realidad también y repetidamente en su proceso sistematurgico de creación.

«El método de creación de la Fura se establece como un proceso abierto, polisémico. Algo que se construye de forma gradual durante todo el transcurso de la creación»<sup>51</sup> Esta sigue siendo en el fondo la estructura del método de creación de Marcel·lí Antúnez, mejorada, salpimentada. Uno de sus primeros aderezos fue la interactividad y la computación, lo cual llevó a Marcel·lí Antúnez a comprender que

---

<sup>51</sup> ANTÚNEZ ROCA, Marcel·lí. *Protomembrana, de lo colectivo a la Sistematurgia*. En: [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=153](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=153)

hay otras formas de control escénico, como ilustra muy bien en la lección/conferencia *Protomembrana*.

Este descubrimiento de Marcel·lí Antúnez toma una primera forma en *Epizoo* y la manera como emprende su creación escénica transversal, que adquiere su reconocimiento nominativo en la palabra Sistematurgia, afrontando las posibilidades dramáticas de los sistemas computacionales.

«Con la sistematurgia aparece otra forma de producción y ejecución escénica. El diagrama interfaz, computación y médium transforma de raíz la situación. Primero, la interfaz lee el gesto de los usuarios y por extensión del mundo; segundo, la computación gestiona esos gestos a partir de un código preestablecido en un marco dinámico, complejo, y polisémico. En tercer lugar, el resultado de este procedimiento cobra forma a través del médium, es decir medios como la luz, los mecanismos, la imagen y los sonidos interactivos.

No obstante, todo sucede en un único régimen. Así mismo, el gesto del usuario activa la instalación que entra en funcionamiento, pero a su vez configura una relación, propia y específica, que amplía el sentido de la obra»<sup>52</sup>

La representación mecatrónica obliga a llegar a una resolución que en este caso adviene esta nueva «dramaturgia», la cual podría ampliar las posibilidades de la dramaturgia clásica, pudiendo ser así una extensión de esta. La sistematurgia es un concepto nuevo y de no fácil asimilación y uso, pero podría llegar a ser más que una mera aplicación adherida a los medios que utiliza el artista. Podría llegar a ser la manera en que un dramaturgo o escritor de teatro tuviera acceso no sólo a una nueva concepción escénica para la representación de un «nuevo texto dramático». Si no a la creación misma de un «nuevo texto dramático» que incluyera en sí mismo una concepción escénica mecatrónica, capaz de dotar de nuevos contenidos y posibilidades a este tipo de piezas. Lo mismo que la tecnología aplicada al cuerpo sería la prótesis, la tecnología aplicada a la dramaturgia sería la sistematurgia.

En general el trabajo de Marcel·lí Antúnez es una trabajo en tránsito, como el tránsito del humano al posthumano. Que toma a la computación como herramienta

---

<sup>52</sup> *Idem.*

para lograr una nueva manera de gestionar la complejidad. Esta herramienta, que hoy parece ser muy importante, deberá en algún momento volver a ocupar su sitio justo. Marcel·lí Antúnez piensa que este momento ha llegado. Después del «boom» lo tecnológico deja de tener tanta importancia y da paso a las ideas. Aunque la tecnología sigue siendo una herramienta super potente ya no es tan importante en sí misma y va dejando paso a un nuevo mundo en donde lo que cuenta son las ideas. Esto se refleja de manera concisa en *Membrana*, Marcel·lí Antúnez no busca ya generar tecnología novedosa, sino generar ideas y lograr llevarlas a cabo, *Membrana* es más un reto personal del artista que un deseo de lograr un producto de entretenimiento para el público. En pocas palabras, el proceso es lo que cuenta y no el fin.

El film *El Dibuixant* (2007) marca para Marcel·lí Antúnez la terminación de una etapa de su vida. Con este film quiere cerrar este ciclo resumiendo en él su tránsito en el mundo del arte y dándonos varias pistas de su método de creación. Dentro de su sistema de producción, Marcel·lí Antúnez utiliza el dibujo para poder mantener una planificación sin matar el acto creativo y la intuición. Porque considera que el dibujo es una forma de pensamiento intuitivo. Su trabajo se rige por dos aspectos fundamentales, la carne que sería el aspecto simbólico, crudo, el aspecto de la necrosis, y la biología, que sería el aspecto sistémico. La biología ha sido desde siempre una de las motivaciones del trabajo del artista; otra de sus motivaciones, agudizada después de *Transpermia*, es la búsqueda de nuevas formas de relación entre el espectador y el performer en el ámbito del performance.

De repente, nos confiesa, le ha venido la urgencia de construir una carrera, un universo y una manera de explicarlo, cosa que antes no se le pasaba por la cabeza. Esta urgencia viene dada quizá por el momento en que se encuentra el artista, como ya mencioné antes es un momento de madurez que deja atrás la locura y las energías inagotables de la juventud, para asentarse en un ámbito más plácido que tiende a la reflexión; el artista busca seguridad, organiza, repasa y ello le permite continuar quizá de una manera menos impulsiva por los nuevos caminos que él considere adecuados para lograr sus nuevos objetivos: crear esa carrera y ese universo.

Cerrado este capítulo con el acto simbólico de filmar *El Dibuixant*, Marcel·lí Antúnez se da a la tarea de sistematizar y organizar su metodología de trabajo con la finalidad de mostrar esta sistematización al público, este trabajo está incluido en *Protomembrana*.

Es precisamente en esta conferencia mecatrónica donde Marcel·lí Antúnez explica la sistematurgia. Para ello ejemplifica, por medio de animaciones generadas por ordenador, una puesta en escena teatral tradicional. En ese teatro tradicional se ponen en funcionamiento una serie de mecanismos y dispositivos que deben requerir a varias personas para ser activados: los técnicos, de luces y sonido; los maquinistas y tramoyas para activar, manipular y hacer entrar al pie los mecanismos de la escena (tales como telones, piernas, ciclorama, escenografía); el actor que a su vez activaría, usaría o manipularía los elementos del atrezzo, (tales como vestuario, objetos o instrumentos de toda índole).

En una representación mecatrónica se substituyen los elementos que conforman la representación tradicional por interfaces, las cuales están conectadas a un ordenador y este a su vez a un sistema de representación que estará conformado por luz, sonido, vídeo, robots, etc. Gracias a esto se puede sustituir, por ejemplo, a los técnicos de luz y sonido por un par de consolas MIDI. Con esta tecnología también se podrán sustituir las funciones de maquinistas y tramoyas, e incluso a los figurinistas, todas las acciones en las que se requería la presencia humana serán ejecutadas por medio de las interfaces, el ordenador y los sistemas de representación. La representación mecatrónica posibilita la automatización de la escena, creándose así un nuevo escenario, en el que aplicar un nuevo proceder dramático, la sisematurgia. La manera de controlar los diferentes sistemas de representación (vídeo, luz, sonido) que antes requerían del apoyo de varios técnicos, es ahora mediante un performer (en este caso Marcel·lí), vestido con un dreskeleton que, mediante señales inalámbricas, retransmite ordenes a una computadora. Este dreskeleton es vestido en el torso y los brazos del ejecutante. En el torso lleva adjunta una caja con un switch que permite el cambio de las distintas funciones que controlan los brazos y las manos. El dreskeleton incluye cuatro anillos con mercurio, dos para cada mano, a través de los cuales, y según sus posiciones, se enviarán señales al ordenador, que accionarán los diversos sistemas de representación, a su vez los movimientos de los brazos, serán captados por el ordenador y reinterpretados como formas de representación. Las funciones del switch, los anillos y los sensores de los brazos son programadas para que accionen los medios de representación que el performer desee, así la sistematurgia se traduciría en la experimentación organización y programación previa de las funciones del dreskeleton para que sus movimientos sean leídos por el ordenador de una manera u otra, según lo que el performer haya considerado mejor.

Así un movimiento del brazo, por ejemplo, puede distorsionar la voz del performer, pero al cambiar el switch de la caja este mismo movimiento puede traducirse en el cambio de una imagen en la pantalla; los anillos, según previa programación, podrían disparar una secuencia de video, detenerla o retrocederla etc, etc. Las posibilidades de programación de las funciones del dreskeleton son enormes y responden sólo al criterio del artista. Con esto, lo que se logra es sustituir el elemento real, por una interficie que se conecta con un ordenador que a su vez controlará un médium o sistema de representación.

En sus aplicaciones imaginarias este sistema se puede ampliar, haciendo que el ordenador controle gráfica, robótica y tecnología. Además, no necesariamente se controlaría sólo el sistema cerrado mecánico/tecnológico, también podría controlarse un sistema biológico. Esto nos llevaría a cerrar el círculo. Un sistema mecánico tecnológico controlado por un cuerpo biológico, que finalmente es capaz de manipular otro cuerpo biológico. El sistema se ha expandido.

El la narración mecatrónica de *Protomembrana* continua hablando del gesto. Lo que distingue a una interficie de un usuario es el gesto, en todas sus gamas diferenciales, la mirada, el habla, la traslación del cuerpo, el movimiento de la mano, etc. Así, por ejemplo, un gesto que se convierte a través de una interficie es el de la mano trabajando sobre el teclado del ordenador, este movimiento produce órdenes que se traducen, por ejemplo, en escritura. Otro tipo de gestos serían los nerviosos que se podrían traducir en, por ejemplo, diferentes secuencias de vídeo; o también los gestos involuntarios como el cambio de color de la piel que podrían traducirse a música; el gesto social mediado por aparatos como el teléfono móvil o Internet, se ve traducido en conversaciones en chat a tiempo real, en mensajes escritos; también está el gesto de la naturaleza, los volcanes, mareas, tempestades, vientos que pueden ser leídos vía satélite y podrían traducidos, por ejemplo, en una alarma sísmica.

Marcel·lí Antúnez nos muestra en su conferencia mecatrónica cómo el hombre de hoy en día vive sumergido en un mundo dominado por la interficie, ordenadores, móviles, mandos a distancia, tarjetas de crédito, cámaras digitales, vehículos informatizados, juegos de vídeo. Esto es la pauta para enseñarnos unas interficies producto de su imaginación, que tiene cualidades diferentes, como lo son las interficies instintivas, estas se utilizan sin necesidad de aprendizaje con gestos tan sencillos como golpear, abrazar..., que pueden ser utilizados como ordenes que activen mecanismos imposibles, como podría ser que el gesto de abrazar un objeto

diera como resultado la creación de diversas variedades de flores. En nuestro mundo existen también las ortopedias que son dispositivos por medio de los cuales se pueden corregir ciertos funcionamientos del cuerpo humano. Pero Marcel·lí Antúnez, tiene sus propios diseños de ortopedia con usos poco habituales y por lo demás disparatados. Un ejemplo sería la camiseta con sensores, que mencioné en el capítulo anterior, capaz de leer gestos involuntarios, como el cambio de color de la piel, el crecimiento de los pelos de las piernas, por medio de la cual y gracias a los gestos involuntarios del cuerpo del usuario en cuestión, pasaría esa información a un ordenador programado adecuadamente para crear música o una serie de sonidos que, según el estado de animo o el estado biológico del individuo, variaría en grados de belleza y fealdad.

En *Protomembrana*, como en una especie de rizoma, Marcel·lí Antúnez nos explica el funcionamiento de la sistematurgia al mismo momento en que la va utilizando para la ejecución del espectáculo. Ayudado por sus interficies y ordenadores, nos va narrando lo que podría ser un mundo en donde las interficies, leerán los gestos humanos, sociales, de la naturaleza, creando así una fábula que no obedece a las leyes de la lógica o de las posibilidades reales de su realización, sino más bien a un juego de creación imaginativa puesto en escena por el artista gracias a su ordenador y sus interficies.

Encontramos entonces que las tres partes de las que nos habla Salabert en la cita transcrita anteriormente, se encuentran presentes en este juego escénico: la biología, la tecnología y el dibujo/diseño, mostrando a Marcel·lí Antúnez como el inventor de este nuevo universo que va explicando a los espectadores, diseccionando y uniendo, creando alebrijes de carne y tecnología.

Marcel·lí Antúnez continúa su conferencia tocando el tema de la computación. La computación, para muchos, es sinónimo de complejidad y problemas que muchas veces no podemos resolver más que con la ayuda de un técnico, pero para Marcel·lí Antúnez la computación es un problema de lenguaje.

Nos relata como en un principio, el lenguaje es hablado, más tarde se convierte en lenguaje escrito, después este será mediado por la tecnología en un ordenador, y el ordenador más tarde se convertirá en un gestor de la complejidad de la comunicación. La computación permite la intertextualidad, crear historias diferentes y ponerlas en tiempo real. Estas historias además pueden ser interactivas, crearse a



partir de la aportación voluntaria de los espectadores y por lo tanto ser diferentes cada vez.

Hasta aquí Marcel·lí Antúnez ha explicado dos de las tres partes que conforman la sisematurgia: la interface y la computación.

Para explicar el medio de representación, tercer elemento de la sisematurgia, Marcel·lí Antúnez nos cuenta una fábula. Son cinco animales que van a un club de mala muerte llamado Samalé. Cada animal representa una de las partes que componen la representación mecatrónica: música, imagen digital, mecánica, luz y biología, y que se interrelacionan entre sí a cada momento. Por azares del destino los animales se ven presos, muertos y depositados uno dentro de otro para hacer un gran asado de animales embutidos uno dentro de otro. Con esta metáfora Marcel·lí Antúnez quiere explicarnos lo que él denomina *emergencia*. Emergencia se refiere al procedimiento acumulativo y de sobreposición en su trabajo, un procedimiento que indica que si se ponen todas las partes componentes unas dentro de otras (léase los animales que representan los distintos medios de representación de una obra mecatrónica) y son capaces de converger en una sola unidad, nos daremos cuenta que estos medios cumplen su función.

A partir del diagrama de estas cinco partes introyectadas una dentro de otra, da un salto narrativo hacia la explicación de las cinco membranas: la primera es la biosférica, que él la explica como el deseo de representar el mundo que nos gustaría ver; la segunda es la membrana social, que serían casas, cosas y gente; la tercera es la membrana de las ortopedias, prótesis y dreskeletons; la cuarta es la piel; y la quinta, la neurológica. Esto es en realidad el pretexto, el inicio o la metáfora que dará paso a *Hipermembrana*, en donde se extrapola la idea de los anillos que forman las cinco membranas, una dentro de otra, con la idea de los anillos del Infierno de Dante.<sup>53</sup>

Para cerrar la conferencia mecatrónica presenta una nueva interficie, especie de dreskeleton que sería como una parodia de cuerpo que se viste sobre el mismo cuerpo. Un nuevo cuerpo monstruoso, esperpéntico, llamado *Fembrana*, a través del cual el voluntario puede disparar ciertas secuencias de vídeo, pero que al mismo tiempo y a través de sus monstruosas formas, las desfiguradas nalgas, los grotescos pechos, o una gran nariz/pene, Marcel·lí Antúnez es capaz de manipular a su vez las secuencias de la pantalla, en un juego irónico de toqueteo «a distancia». Estos

---

<sup>53</sup> Ver: *Hipermembrana Processos*, en Anexos.

toqueteos los defino como toqueteo a distancia porque Marcel·lí Antúnez no esta tocando en realidad el cuerpo del voluntario, pero como el cuerpo de voluntario esta vestido con esta *Fembrana* que representa un cuerpo esperpéntico, y como los puntos que Marcel·lí Antúnez ha escogido que sirvan para que por medio de presión se activen los sistemas de representación, son las zonas erógenas (pezones, nalgas, pene), se logra un juego burlón con ese nuevo cuerpo «posthumano» del voluntario. Este juego anticipa lo que podría llegar a devenir el uso del cuerpo humano como interfaz.

La diferencia que tiene Marcel·lí Antúnez con otros artistas es que, más que un slogan inquietante como el de Stelarc, más que un manifiesto al uso de los surrealistas, o el manifiesto canalla de la Fura dels Baus, o el Manifiesto Cyborg de Donna Haraway, él ha intentado sistematizar su manera de hacer. En un esfuerzo por organizar, hacer inteligible y poder transmitir este conjunto de saberes y experiencias que ha acumulado a lo largo de su carrera artística desde que se enfrentó a la problemática que le presentaba *JoAn*. Marcel·lí Antúnez no ha hecho uso de tecnologías cada vez más avanzadas para lograr efectos espectaculares sino para desarrollar lo que podría llegar a ser una nueva forma de entender e interactuar con los sistemas computacionales en el ámbito de lo preformativo y la representación. En este sentido no se parece a Stelarc que trabaja con tecnologías punta, ni a Orlan, que ha hecho de su cuerpo un manifiesto viviente, ni siquiera a La Fura dels Baus quienes se han decantado por la ópera o el teatro digital. Marcel·lí Antúnez ha intentado un planteamiento con una resonancia distinta, que se decanta finalmente y a pesar de todo en el teatro, y que es la manera de ordenar y sistematizar un arte que se ve enfrentado con todo un mundo de nuevos aparatos técnicos y tecnológicos y con el problema de gestionar esta complejidad. Aunque este discurso aún balbucea en los labios de su autor, es el *proto* que podrá, quizá ayudar a quien quiera adentrarse en este nuevo mundo de las artes escénicas que aún esta tan poco sistematizado.

5.- Marcel·lí Antúnez apuesta por una nueva percepción.



La percepción es la función por la cual el organismo recibe, a través de los sentidos, la información del exterior, interpretándola, seleccionándola y

organizándola. Es el principio del proceso cognitivo, de esta manera de ella depende la elaboración e interpretación posteriores de la información adquirida. Dependiendo de los datos que se registren con los sentidos, habrá diferentes resultados o interpretaciones de lo percibido. Hay dos factores distintos dentro del fenómeno perceptivo, el primero es biológico, es decir, lo que ya viene dado en nuestro material genético, y el segundo es la posibilidad de ampliación de esas capacidades vía la experiencia. La percepción no es un sistema estático y cerrado, es mas bien abierto y activo, se ve modificada continuamente por la experiencia. El problema de la percepción es complejo y ha sido estudiado por diversas ciencias, como la filosofía, la psicología, la neurología, etc. Las consecuencias de su estudio repercuten en todos los campos del saber humano. La percepción se compone de las impresiones que recogen cada uno de los sentidos, visión, olfato, gusto, tacto, oído, propiocepción que después son procesadas en el cerebro, pero la percepción no es directa y transparente. Más bien está mediada por el fenómeno social, es decir, que los factores culturales, económicos, climatológicos, geográficos, etc., la contaminan. Francisco Javier Gil Martín y Carmen González García en su artículo *Prácticas y visualidad: Un comentario sobre el surgimiento de los Estudios Visuales*<sup>54</sup>, recogen esta cita del investigador de Estudios Visuales y Culturales Norman Bryson:

"La visión está socializada y de ahí que la desviación con respecto a esta construcción social de la realidad visual pueda ser medida y nombrada de varias maneras, por ejemplo, como alucinación, mal reconocimiento o "perturbación visual". Entre el sujeto y el mundo se inserta la suma global de discursos que fabrican la visualidad, ese constructo cultural, y hacen a la visualidad diferente de la visión, la noción de experiencia visual inmediata. Entre la retina y el mundo se inserta la *pantalla* de signos, una pantalla que consiste en todos los múltiples discursos sobre la visión incorporados en la arena social"

Así, nos dicen Gil Martín y González, la mirada ya no es inocente, los signos, significados, discursos verbales, discursos visuales que nos rodean, son parte de una construcción social, por lo tanto cada uno de nosotros es un co-creador de la manera de ver el mundo. Es decir, que las lecturas que hagamos

---

<sup>54</sup> En: <http://sincronia.cucsh.udg.mx/gilmartin04.htm>

dependerán de: lo observado o percibido, de nuestro propio background, de la construcción social de nosotros mismos, de la construcción social de los discursos visuales, textuales, los símbolos y las imágenes. Así, pues, una pobreza individual o colectiva de memoria de imágenes, o una falta de voluntad indagadora, por ejemplo en el campo del arte, darían como resultado lecturas superficiales o simples de los fenómenos percibidos. La visión, lo mismo que la percepción, al ser un proceso abierto y estar socializada, es susceptible a ser educada.

Después de hacer este breve mapeado del terreno en el que trabaja Marcel·lí Antúnez, a través de la Cartografía, la Cartografía Furtiva y su Sistematúrgia, salta a la vista que el artista, además de haber creado todo un nuevo léxico para identificar el proceso de su trabajo, sus instrumentos, las funciones potenciales que estos mismos instrumentos pueden adquirir, a través y principalmente mediante el uso de neologismos, se ha visto obligado a generar mecanismos autoreferenciales que le ayuden a explicar sus conceptos, sus argumentos y su manera de crear. Este proceso endogámico revela una carencia, una necesidad de acompañamiento de un corpus teórico de su trabajo. Y más que una, son dos necesidades las que expresa. Por un lado, la creación de un nuevo léxico, y, por el otro, la de la necesidad de una autodocumentación y autorreflexión. El problema de la percepción no es ajeno a esta doble necesidad. Esta problemática que se revela con gran exigencia en los trabajos de Marcel·lí Antúnez a partir de *Epizoo*, encuentra en el proceso creativo de *Membrana* una formulación práctica que satisface al creador. Las investigaciones preformativas de Marcel·lí Antúnez no son exclusivamente teatrales, ni tampoco espectaculares. Son trabajos que ponen en escena el laboratorio en el que han sido concebidos. Suele comentarse que los trabajos de Marcel·lí Antúnez adolecen de acabado teatral. Pero él no muestra acabados. Sino intentos transitivos: pruebas, mecanismos de su búsqueda, procesos de construcción lúdica, y la escena le sirve para poner a prueba sus procesos. Él entiende el escenario como una extensión de su laboratorio. En él pondrá a prueba los distintos campos de su interés, y lo hará, principalmente, a través del

contacto interactivo con el público. En este sentido, su trabajo puede identificarse como la búsqueda de nuevos procesos de comunicación escénica a través de sistemas computacionales, a través de la hipertextualidad y la puesta en circulación de los mitos y tradiciones arcaicas. Siendo así que forzosamente emerge en él una nueva figura que amplía el binomio propuesto por Pere Salabet de dibujante-inventor. Marcel·lí Antúnez genera en escena una nueva personalidad, la del pedagogo. Concientemente, su función contestataria remite a la crítica implícita y explícita que hace de las nuevas tecnologías. Y con ello, enseñar a ver este novedoso mundo, bajo la exigencia y la posibilidad estética, y no sólo de entretenimiento o comercial.

Es quizá en *Membrana*, el último proceso creativo de Marcel·lí Antúnez por ahora, donde el pedagogo que ya se dejaba ver en la conferencia mecatrónica *Transpermia*, toma unos contornos más definidos. El mismo proceso lo empuja conducido a ello. Al comenzar con la creación de *Protomembrana*, conferencia mecatrónica cuyo argumento esta especialmente concebido como una «lección» para explicar su sistema de trabajo. A ello le sigue su trabajo en los laboratorios *Membrana PDL (post digital lab)* en donde el artista, se dio a la tarea de enseñar e introducir a los participantes de sus talleres el uso de algunas de sus interfaces, especialmente el dreskeleton y los sensores. Los participantes debían hacer una grabación en vídeo, para después crear secuencias que serían programadas en el sistema POL. Este sistema funciona con tres partes básicas: 1.- *POL control*, que es un programa desarrollado específicamente para Marcel·lí Antúnez, que permite comunicar, en entrada y salida, con diversos protocolos, así como recoger o disparar señales. Algunos de los dispositivos o protocolos usados en POL son standards, mientras que otros se desarrollaron específicamente para el artista. 2.- el programa de música «Reactor» y 3.- *POL Movie Player*, que es una especie de «Flash» modificado, que ejecuta la película correspondiente a cada parte del espectáculo. Una vez programadas las secuencias (por un especialista), se comienza a experimentar con las posibilidades de las interfaces (exoesqueleto y sensores) con respecto a las secuencias grabadas, y el alumno puede descubrir

por sí mismo la filosofía de la interfaz y controlar así un universo polisémico con una herramienta relativamente sencilla.

La lección mecatrónica *Protomembrana* y los laboratorios *Membrana PDL* sirven como una suerte de protocolo laboral, o mejor dicho: como prólogos preparatorios para que Marcel·lí Antúnez aborde el trabajo de *Hipermembrana*, con el que pretende llevar a un alto grado de complejidad el campo perceptivo del espectador. Para ello ha utilizado por primera vez varios figurantes, ha multiplicado las interfaces sobre el escenario, introduciendo nueve sensores (uno en cada esquina del escenario, cuatro en proscenio y uno al fondo), una máquina de gritos<sup>55</sup>, además de una escena con vestidos sensores. La interacción se complica, en el caso de *Hipermembrana Torino*, con un narrador, once performers y el músico conductor (el propio Marcel·lí Antúnez). Otra novedad de esta pieza es que introduce la voz, como nuevo gesto para disparar la música.

En el sentido mismo del performance podemos apreciar cómo la búsqueda de Marcel·lí Antúnez también requiere un cambio de percepción. Marcel·lí Antúnez está apostando por la unión de las dos vertientes más representativas del performance: el de las artes plásticas, como actividad viva, como registro visual, y el de la tradición teatral, que respeta un recorrido relativo a los procedimientos dramáticos. En este intento de unión, Marcel·lí Antúnez no olvida ni el acto vivo que potencian las artes plásticas, ni la dimensión antropológica del acto teatral (la ritualidad, la ceremonialidad o la puesta en circulación de los mitos). La performance había sido hasta hace poco un acto principalmente solitario, pero ahora se empieza a buscar en ella una colectividad, Marcel·lí Antúnez también apuesta por ello. Marcel·lí Antúnez se aleja de Orlan en el hecho de que no explota sólo el ámbito museístico del performance, pero también se aleja de la Fura dels Baus que no ha dejado de hacer performance teatral. En este sentido la búsqueda de Marcel·lí Antúnez adquiere una cierta originalidad, mezclando, hibridando, matrimoniando, el

---

<sup>55</sup> Ver: Glosario

museo, la calle y el teatro; uniendo la asepsia, corrección y civacidad, ejes que regulan el museo, con la incivilidad y rudeza, del performance exterior (la trilogía de la Fura dels Baus que se ve revertida en *Epizoo*, en lugar de que el grupo irrumpa en el espacio del público, invadiéndolo, el público es el que irrumpe en el espacio privado e íntimo del artista), así como la dimensión festiva, lúdica, antropológica y ritual del teatro. De este modo, las nuevas tecnologías son para Marcel·lí Antúnez como el fuego alrededor del cual se reunían las antiguas tribus para celebrar el rito y escuchar el mito. Marcel·lí Antúnez al recurrir a los mitos fundacionales o los arquetipos, como líneas argumentales de sus piezas (la narración canónica de la *Odissea*, la figura emblemática y casi arquetípica del Minotauro) o a las obras maestras de la cultura occidental (*La Divina Comedia*), así como a las nuevas mitologías en torno al poder de las ciencias y de las nuevas tecnologías (transhumanismo, posthumanismo, Cyberpunk, Postcyberpunk), logra una mezcla inusual que adquiere sentido a partir del momento en que: si la tecnología es por sí misma afásica, él estaría intentando dotarla de palabra y de inscribirla en la tradición de la cultura occidental. De ese modo, sueña en poder generar una nueva aproximación a lo sagrado y arcaico, una nueva conjunción viva de los espacio conjuntivos entre mitos y ritos.

Es aquí donde se encuentra el camino trazado en esta cartografía laboral de Marcel·lí Antúnez. Es claro que este mapa, que conduce a *Hipermembrana*, no representa más que un pequeño territorio dentro del amplio atlas que conforma el trabajo del artista, y todas las vertientes del pensamiento, del arte, de la tecnología, de la ciencia y la cultura que confluyen en él. Un universo que él va construyendo paso a paso, y ampliando día con día. Esbozar los trazos básicos de este mapa aún por terminar ha sido el objetivo de este texto.



## GLOSARIO

Históricamente los cambios del Teatro, tanto los morfológicos (vgr. géneros) como los ontológicos (vgr. el tránsito del teatro sagrado al profano), han ido emparejados con las alteraciones sucedidas en las diferentes teorías, conceptos, supuestos, exigencias e intuiciones con las que ha estado urdido en el transcurso de los tiempos. Y muy especialmente en el uso variable que ha hecho del espacio, el tiempo, el valor de la representación o bien el del espectáculo, el rol o la exigencia del o al espectador, la libertad con la que escenifica el lenguaje, la importancia del texto o de la imagen, elementos todos ellos que forman parte de un vocabulario utilizado ya comúnmente por la, así llamada, «gente de la profesión». Como en todas las artes, es importante delimitar los usos y significados de sus conceptualizaciones y situarlos a la luz de los cambios del mundo.

Se encuentra además, en nuestros días, toda una gama de vocabulario inédito dentro de los estudios del arte y la tecnología que resulta imprescindible revisar y así mismo cotejar con la terminología el de las artes escénicas. Se trata de un vocabulario cuyos términos y conceptos hablan de un mundo novedoso y cambiante aún por dominar, pensar y reflexionar, y a partir del cual comenzar a constituir lo que puede llegar a ser el teatro del futuro.

Muchas de las interrogantes que nos plantean las nuevas posibilidades tecnológicas se han de estudiar con especial ayuda de las ciencias humanas (historia, filosofía, antropología, psicología, etc.). Los estudios multidisciplinarios (o también lo que en inglés se denomina *cultural studies*<sup>56</sup>) para abordar un fenómeno

---

<sup>56</sup> El lugar de la historia del arte contemporáneo se organiza principalmente en el mundo anglosajón, al interior de los *cultural studies*, siendo los principales temas de investigación, los tránsitos y contaminaciones que existen entre el cine, la televisión e internet (y en general las nuevas tecnologías), con la representación visiva en la ciencia y en la industria, y muy particularmente en la medicina y en el campo militar. Para una aproximación a este tipo de investigaciones, cfr. AAVV, *Cultural Studies*, Routledge, New York, 1992, y sobre los estudios visuales, cfr. N. Bryson, M.A. Holly, Keith Moxey (eds.), *Visual Culture. Images*

multidisciplinar como radicalmente es el Teatro Contemporáneo. Establecer este vocabulario desde el mayor número de perspectivas posibles y valiéndonos de todas las herramientas que tengamos a nuestro alcance es una tarea urgente e importante para comenzar a instituir una estructura y una plataforma conceptuales propias de una manifestación que, como la de Marcel·lí Antúnez, entreteje su investigación escénica con un fascinante discurso y una búsqueda de un lenguaje verbal propio.

Con este ánimo, se acopia un pequeño glosario en el que se desea recoger, distinguir y examinar palabras, neologismos y conceptos que atañen directamente a los temas expuestos en este trabajo y que he considerado los más destacables de un vocabulario de vital importancia para comprender el ámbito donde trabajos como los de Marcel·lí Antúnez Roca se desarrollan.

Dividido en dos secciones, este glosario comprende, en la primera de ellas los neologismos creados o utilizados por Marcel·lí Antúnez; en la segunda, un vocabulario nuevo de un interés general. No se pretende hacer una revisión exhaustiva o un diccionario del mundo de las nuevas tecnologías, sino crear una herramienta para este estudio en particular.

---

*and Interpretations*, University Press of New England, Hanover and London, 1994; Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, Dia Art Foundation Discussions in Contemporary Culture Nr. 2, Bay Press, Seattle, 1988, ix-x; Régis Debray, *Vida y muerte de la imagen, historia de la Mirada en occidente*. Paidós, Barcelona 1994.

## 1. neologismos creados o utilizados por marcel·lí antúnez

### 1.1. Interfaces reales.

**Automàtics:** mecanismos sonoros concebidos como autómatas, realizados para ejecutar el prólogo y epílogo de la performance *Suz/o/Suz* 1985/88.

**Bodybot:** robot de control corporal de naturaleza exoesquelética, *Epizoo* 1994.

**Deadbodybot o Bodybot Réquiem:** robot de acero, aluminio y neumatismos que puede mover ciertas partes articuladas del cuerpo: mandíbulas, axilas, codos, muñecas, manos, caderas, ingles y rodillas, pensado para animar el cadáver del artista, *Réquiem* 1999.

**Dreskeleton:** interfaz corporal de naturaleza exoesquelética. Una de las diferencias fundamentales de esta interfaz con respecto a las interfaces «tradicionales» -teclado y ratón-, es que el exo-esqueleto tiene asignados diversos interruptores y potenciómetros que le permiten un control simultáneo de diversas funciones, es decir: la multitarea.

**Fleshbot o carnebot:** figura masculina articulada a escala natural forrada de carne y conectado por cable a un sistema informático que recibe las señales acústicas externas emitidas por el público, *JoAn L'Home de Carn* 1992.

**Meatcanics o carnecánicos:** esculturas mecánicas. Aunque no pueden considerarse robots, continúan uno de los temas del fleshbot: la simbiosis de lo mecánico y lo orgánico, *Máquinas de Placer* 1993.

**Máquina de Gritos:** dispositivos formados por una pequeña pantalla de retroproyección, un mini proyector y un soporte en forma de trípode. Conectados a los ordenadores pueden reproducir el rostro de hasta veinte personajes. Los rostros están editados con pequeños loops sonoros, gritos, gemidos, onomatopeyas. Pueden ser controlados por medio de dreskeleton y sensores.

**Parazitebots:** robots de control corporal.

**Pistolcam:** dispositivo en forma de pistola que sirve para registrar en vídeo el óvalo facial de un voluntario.

**Softbot:** robot sin chasis formado por un manajo de tubos de aire, que se expanden en gravedad cero, *Dedal* 2003.

**Soundbots Tier Mon:** red de objetos sonoros, tales como campanas, sirenas, paneles de pitos, paneles de bocinas, y bombos con percutores mecánicos, conectados por cable al ordenador musical; pueden ejecutar composiciones sonoras sofisticadas e integrarse sincrónicamente a la composición del sonido digital de la performance, *Tier Mon* 1998.

**Soundbots Afasia:** cuatro instrumentos: guitarra, tambor, grallas y violín; último escalón de las investigaciones desarrolladas en torno a los *Automàtics* y a los *sonudbots*. Su novedad consiste en la interacción sonora, *Afasia* 1998.

**Vudubots:** seis robots de forma zoomórfica o antropomórfica. Algunos de ellos generan sonidos, incorporan taxidermias de animales o modelos que los imitan, *Pol* 2002.

## **1.2. Interfaces imaginarias**

**Besukeador o Kiss globes:** guantes con lenguas mecánicas. Chupa y besukea.

**Biobot:** robots que incorporan características de las bacterias vegetales. Estos robots vitalizan plantas y personas.

**Bodybot o Robot parasite:** se aplica exteriormente al cuerpo de un organismo vivo y puede moverlo. Útil para el control de animales (como perros, por ejemplo) y de niños, así como un apoyo posible a discapacitados.

**Bola gustativa o Tasteball:** pequeña esfera que emite moléculas químicas y envía información gustativa a las papilas de la lengua.

**Camiseta sensora:** dispositivo capaz de leer los gestos involuntarios del cuerpo y a partir de ello enviar información al ordenador para controlar diversos dispositivos.



**Dreskemacumba:** dispositivo imaginario de la interfaz corporal de naturaleza exoesqueletica, que sirve para expandir a través de sus gestos el vídeo, la imagen multimedia, el sonido interactivo y los robots.

**Grasa-x-energía o Fat-x-energy:** interfaz transcriptor; convierte la grasa humana en energía eléctrica. Usada para alimentar bombillas, teléfono celular, ordenador portátil, automóviles.

**Impresora Molecular o Molecular printing:** producto post-industrial; robot capaz de fabricar cualquier objeto a partir del control de las moléculas.

**Lamedor o Lap machine:** rueda de lenguas húmedas y cálidas. Proporciona masajes de intensidades variables.

**Luxurlab:** prótesis emotiva total. Incluye malla táctil, kiss globes, porno pantalla, lamedor, cepillo, bola gustosa.

**Magneto:** interfaz que controla el sentido de la propiocepción (*selfperception*). Controla los cristales de carbono del oído interno y produce sensaciones de giro, inclinación y vértigo.



**Malla Endomuscular o Endomuscular net:** vestido que controla la bioelectricidad del músculo y aprovecha su energía. Permite experimentar a quien la viste gestos muy difíciles de aprender, como ciertas formas de baile.

**Malla Táctil o Tactile net:** reproduce las sensaciones táctiles gracias a vibradores situados en la epidermis que proporcionan estímulos táctiles.

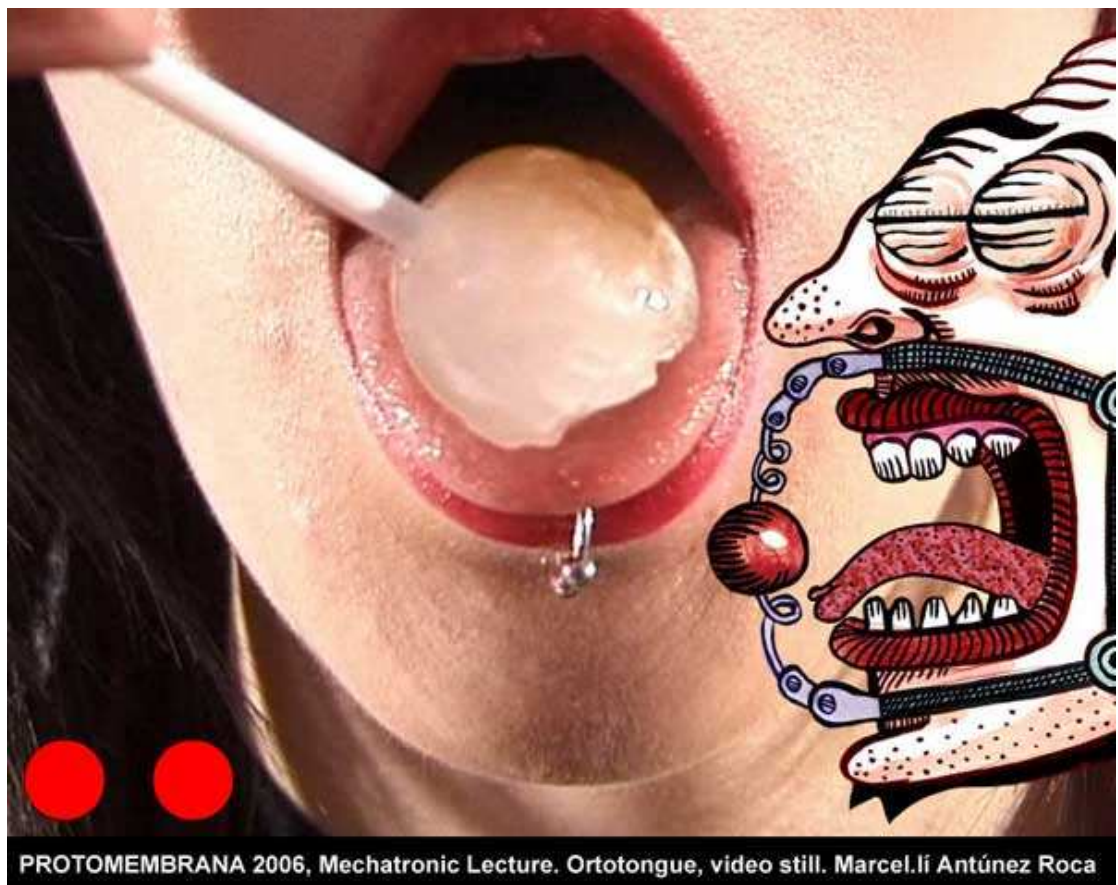
**Mordedor o Bit machine:** interfaz voladora con mandíbulas mecánicas. Mordeduras de diversa intensidad.

**Neurocasco o Neurohelmet:** interfaz cerebral. Lector de las conexiones neuronales. Permite la acción telemática sobre las cosas. En el futuro será una interfaz muy popular y dispondrá de múltiples modelos.

**Ortofoot, Ortofat, Ortotongue:** diferentes dispositivos imaginarios de la interfaz corporal de naturaleza exoesquelética, que sirve para expandir, a través de sus gestos, el vídeo, la imagen multimedia, el sonido interactivo y los robots.

**Robogenics:** transgénicos mecatrónicos. Robots que hibridizan genética y mecatrónica. Nueva vía evolutiva.

**Stigamabot:** robots de funcionalidad simbólica, para tareas artísticas como los *Vudubots* y los *Soundbots*.



**Telesensor exótica:** prototipo traductor de percepciones exóticas. Permite por ejemplo la visión acústica del murciélago.

**Totem manual o Hand tótem:** interfaz de un comportamiento variable que se manifiesta a través del sonido, la textura, la consistencia y la temperatura a través del tacto.

**Ultrainterfaces:** sistema global de interfaces automáticas sin intervención



humana que permiten el control de la climatología y la sobreexplotación de los recursos del planeta.

**Vocalómetro o Vocalometer:** interfaz traductora. Mecanismo simbiótico de collar y neurocasco que permite hablar todas las lenguas.

### **1.3. Identidades Efímeras**

**Biofashion:** ropa viva. Vestidos de células orgánicas. Postfashion: Vestido de apariencia variable. Flores, mariposas, serpientes, peces, tejido ocular, termitas.

**Farmastics o Pharmastics:** nueva generación de transpérmicos, nuevos estados de conciencia. Sin efectos secundarios, sin dependencias.

**Flosex o Flowersex:** jardín de las delicias. Práctica sexual inspirada en las estrategias de la sexualidad floral. Postsexualidad basada en identidades híbridas que permiten actividades orgiásticas.

**Fungisex o Mushsex:** estrategia multisexual aprovechando las múltiples formas sexuales de las setas.

**Molécula Roja o Red Molécula:** identidades emotivas, mecanismo genético que permite que el cuerpo se transforme según el estado de ánimo: Cuerpo floral, cuerpo espinoso, cuerpo peludo.

**Pistola proteica o Proteic gun:** pistola que lanza enzimas que transforman ciertas características de los tejidos corporales.

**Sexualidad quimérica o Chimeric sex:** las nuevas identidades híbridas permiten sexualidad bestial.

**Sistematúrgias domóticas o Domotic Sistematurgy:** dispositivo que permite la metodología sistematúrgica en el ámbito doméstico. Experiencia de múltiples y extrañas identidades.

**Spray ADN o DNA spray:** alteran o incorporan nuevas secuencias al genoma humano. Sirena, centauro cabra, arpía.

**Teleidentidad o Teleidentities:** conexión a partir del neurocasco con identidades ajenas. Retroalimentación de estados.



#### **1.4. Nuevas áreas de creación artística.**

**Danza Bioeléctrica o Bioelectric Dance:** nueva forma de creación coreográfica.

**Drama enchufado o Plug Drama:** interfaz conectiva de textos teatrales del ordenador al cerebro de actores.

**Farmasonido o Pharmasound:** fármacos fabulosos que permiten experiencias musicales o dramáticas muy definidas a sus usuarios.

**Kaironetics:** creador de semillas azarosas. Las semillas producen: vainas, mariposas y plantas carnívoras.

**Transpermia:** creación de bacterias para enviar al espacio y poblar nuevos mundos. Nueva evolución orgánica.

**Utópolis:** creación, a través de una mega impresora molecular y del neurocasco de, ciudades fantásticas.

## **2. términos del lenguaje contemporáneo de empleo imprescindible en este trabajo.**

### **2.1. de interés específico**

**Mecatrónico:** neologismo híbrido compuesto de las palabras mecánico y electrónico.

**Sistematúrgia:** dramaturgia de los sistemas computacionales.

**DVD vídeo:** soporte digital de reproducción de vídeo, una de sus características es que permite que se puedan marcar tantas partes de la secuencia general de la imagen como sea necesario. Estas marcas facilitan la localización, repetición u omisión de los fragmentos. Esta característica es la que se utiliza en *Afasia*.

**MIDI:** protocolo entre los diferentes dispositivos musicales, sonoros y electrónicos que permite su plena comunicación. Establecido el año 1982.

## **2.2. de interés general.**

**Brain Toys:** también llamados máquinas de la mente, usan la tecnología electrónica para inducir estados de conciencia optimizada, similares a los que producen la meditación o las drogas.

**Ciberespacio:** dominio que se caracteriza por el uso de los espectros electrónicos y electromagnéticos para almacenar, modificar e intercambiar datos mediante sistemas en red y estructura física asociada.

**Cibernética:** es el estudio de la retroalimentación y sus conceptos derivados tales como la comunicación y control en organismos vivos, máquinas y organizaciones. En la cultura popular se le llama cibernética al estudio de cyborgs, implantes robóticos y prótesis.

**Ciberteatro:** teatro de las tecnologías digitales, espectáculos a distancia realizados mediante entornos virtuales o videoconferencias.

**Distopía:** utopía negativa donde la realidad transcurre en términos opuestos a los de una sociedad ideal.

**Interfaz:** elemento que hace posible la comunicación entre dos entes. En computación es la abstracción de un componente de software. Interfaz en red es el punto de interconexión entre la terminal y la red o entre dos redes, la interfaz de usuario es la forma en que los usuarios pueden comunicarse con los ordenadores, comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo.

**Nanotecnología:** campo de las ciencias aplicadas dedicado al control y manipulación de la materia a una escala menor que un micrómetro, es decir, a nivel de átomos y moléculas.

**Realidad Virtual:** (VR): mundo en 3-D generado por computadora, al que se puede acceder con la ayuda de interfaces tales como gafas de visión 3-D y ropa sensible.

**Tecnología íntima:** tecnologías que están pensadas para satisfacer deseos y necesidades humanas y que se oponen a las tecnologías que solamente cumplen tareas o especificaciones en el ámbito de la funcionalidad.

**Terrorismo Cultural:** con terrorismo cultural se denota las formas de ataque violento desde el evento cultural en contra de la cultura. Estas acciones se hacen en el entendido de que nuestra cultura medicalizada, mediatizada y corporatizada ha sido engatusada hasta llegar al sueño y la estupidez. El terrorismo cultural pretende confrontarse con ese tipo de sonambulismo.

## ANEXOS

## ENTREVISTA A MARCEL·LÍ ATÚNEZ ROCA

### 18 de julio 2007

**Linda Fernández:** ¿Crees que es importante que los espectadores de *Hipermembrana* conozcan los elementos anexos y la información reflexiva que aparecen colgados en tu página Web así como en la página de Torino?

**Marcel·lí Antúnez Roca:** Yo creo que no es necesario. En el caso de *Hipermembrana* he puesto el blog<sup>57</sup>, que lo estoy haciendo un poco para mí. Cuando acabé *El Dibujant* cerré un capítulo. No era un cierre en términos formales ni de estilo. Pero sí fue una manera de concluir, de decir: « todo esto está documentado». Entonces empecé un nuevo proyecto, no contenido en *El Dibujant*. Su nombre específico es *Membrana*. En *Membrana* hay distintos proyectos que ponen en juego las diferentes «disciplinas», o «medios», o «ámbitos» en los que yo trabajo, y también una reflexión sobre el mundo. La palabra membrana sería una especie de metáfora del cosmos que contiene todo. Una de las cosas que me gustaría, dentro de este proyecto, sería sacar una documentación escrita, así que ahora me he auto impuesto el blog, que es una manera de preservar mi memoria específica del proceso, del momento en que hago cada cosa, y en cierta manera también se ha convertido en una forma de mantener contacto con la gente que ha venido participando hasta este primer ciclo. Este trabajo ha sido muy catártico para la gente, porque se han visto metidos en un espacio casi utópico, donde todo es posible y hay mucha descarga de adrenalina: el estar desnudo, el tema de trabajar todos en conjunto...; hasta ahora el *feed back* de la gente es muy fuerte y muy bueno. Por lo tanto, también es la forma de mantener esa relación y de abrirles mi punto de vista, porque yo no transmito mucho cuando estoy currando, lo que hago es materializar mis ideas y si el resultado se ajusta, bien; y si no, pues no lo pongo, o hago otra cosa. Trabajo como si fuese un pintor con su paleta, en este caso con los actores, los materiales; los voy organizando en el espacio y en el tiempo. Ellos a veces se quejan: «es que no nos dices nada de cómo hay que hacerlo», entonces yo digo: «lo que quiero es ver como lo hacéis para ver si se ajusta a lo que yo pienso que podría ser». En base a esto es en donde en principio se establece este rollo. Son esos los motivos respecto al blog.

---

<sup>57</sup> Cfr: [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-view\\_blog.php?blogId=3](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-view_blog.php?blogId=3)

Ahora, la visión que le han dado los chicos que han hecho el blog en Torino<sup>58</sup> no tiene nada que ver con lo que yo explico, la suya es más bien una visión juvenil, con música pop y toda otra historia. En cuanto a los contenidos de los abstract de cada uno de mis trabajos dentro de mi página Web, funcionan no tanto para un estudioso, sino para alguien que necesita una información, como un programador, por ejemplo. Es una información corta, de primera mano. Toda la página Web está concebida desde esta perspectiva, en ese nivel. Son cosas fáciles de leer, aproximadamente cada abstract contiene trescientas palabras y no da para más, y si te interesa más material, pues allí hay unos textos asociados; o vas y te compras el libro; o ves la pieza, que es lo que yo hago; piezas, a un nivel de instalación o el que sea.

**L.F:** ¿Por qué ésta necesidad de documentar?

**M.A.R:** Porque hace mucho que me estoy dando cuenta que mi trabajo se adelantó en el tiempo. Y hasta ahora nadie ha intentado documentarlo. Bueno sí que se ha hecho, pero no en profundidad. Porque en los años noventa lo que vengo haciendo era un trabajo que se leía sólo desde el punto de vista de la doctrina tecnológica, de la novedad. Pero mi trabajo contiene una especie de pretensión de ir un poco más allá de los problemas o de las posibilidades que ofrece la tecnología. Es decir, lo que pretendo respecto al lenguaje es que se ajuste a los contenidos. Y que esos contenidos, a su vez, sean capaces de transmitir emociones. Esta no es precisamente la opción que siguieron la mayoría de los pioneros de aquél momento, sino que se quedaron muy encallados en el tema de la novedad. La cuestión es ir más allá, y conjugar. Entonces, como tengo la sensación de que ya existe una generación de personas que no han sido analfabetos digitales, para pasar a ser alfabetos digitales o alfabetizados digitalmente, como es mi caso, sino que ya han nacido con los ordenadores, e integran todos los problemas y las ventajas que sugiere este mundo, me doy cuenta que, dentro de poco, esa generación va a empezar a crear un poco como lo hago yo, es decir: aportando. Por eso también tengo la obsesión de documentar y reflexionar sobre estas cosas. Además pienso que puede ser útil para el que esté interesado. Hay como un aspecto, no voy a decir docente, pero algo así, dentro de mis limitaciones, claro, porque yo no

---

<sup>58</sup> Cfr: <http://membranatorino.splinder.com/>

soy ni pedagogo, ni docente, ni filósofo. Aunque bueno, puedo ser todas estas cosas si conviene.

**L.F:** ¿Entonces no quieres que Internet forme parte de tus espectáculos como otros grupos lo hacen?

**M.A.R:** El tema del Internet es un tema que lo he sufrido en mis carnes desde el principio. Y, de hecho, he tenido varias páginas Web. La primera la produje yo, la segunda la hice en flash, y la tercera la he hecho toda en HTML, precisamente para salir indexado, es decir, para que haya un índice de mi trabajo. La prueba de que funciona está en que si buscas en Google aparece. Eso es una especie de endogamia que marcha muy bien. Por ejemplo me han invitado a la India para ir el año que viene, cosa que ya es sorprendente, y creo que eso debe de llegar por canal de Internet; si no, esa gente no tendría -o difícilmente tendría- un acceso a mi trabajo. Así pues, esa función la cumple perfectamente.

Lo que pasa es que yo trabajo con el «aquí y ahora». Y no me he interesado por el «en cualquier sitio y a cualquier hora», que es básicamente lo que pasa con el Internet. Pero quizás en *Metamembrana* utilice este recurso como parte del lenguaje. Ahora estoy mas bien preocupado por otras cuestiones que no la de introducir este elemento.

**L.F:** Al tener una página tan completa como la tuya, con el blog en donde cuelgas tus reflexiones, donde hay un seguimiento de tus procesos como en el caso de la página Torino, me da la sensación que allí, por un lado, estas recreando, de otra manera, las capas y membranas sobrepuestas que estás proponiéndonos con *Hipermembrana*, y, por otra parte, es una reflexión constante sobre ti mismo. ¿Tu cómo ves esto?

**M.A.R:** Lo veo como consecuencia de que hemos pasado diez años desde que la posibilidad de poseer ciertos medios de hacer las cosas era dominio de unos cuantos a que ahora lo tiene todo el mundo. La información se maneja no sólo por que hay Internet, sino porque hay medios para producirla. Y entonces en Torino había más gente que se dedicaba a trabajar en el blog, documentando, que gente actuando. Desde el primer día yo marqué distancias y dije que no quería que los del blog se mezclaran ahí, porque estoy trabajando para una performance, y trabajando con unos contenidos, y lo que quiero es que la gente se concentre y que no se sientan invadidos. Al

principio yo no conocía a esta gente, no lo suficiente, los vi una hora en marzo y no sabía si estarían dispuestos a apuntarse al carro que planteaba, y con todas estas imágenes tan fuertes y tremebundas que estoy grabando desde Celrà y Ladines... Sin embargo, al final me reuní con ellos, les planteé el tema, expusieron sus dudas, y al día siguiente ya empecé con un ejercicio, que es el de pintar la pared con las manos, y desde ahí se rompió un tabú; entraron, y se jugó. Pero vamos, es una especie de bucle constante, una especie de retroalimentación que lo que hace es perturbar la información. Creo que en ese sentido es mejor a veces un buen libro que estar por allí navegando y navegando, eso lo agradeces cuando alguien te da una serie de links que son útiles. Y en el caso de mi página, yo creo que es útil para alguien que quiere trabajar sobre mí. Hay bastante información. No es que esté perfecta, pero bueno, el mapa se planteó hace algún tiempo y me parece que aún sigue siendo útil.

**L.F:** La célula eucariota, el infierno de Dante y el mito del Minotauro tienen una estructura parecida, pero ¿por qué utilizar un trasfondo de líneas argumentales tan denso en *Hipermembrana*?

**MAR:** Yo estoy utilizando un recurso narrativo que está inspirado en las *Metamorfosis* de Ovidio, hablaba de eso ya en *Protomembrana*, y a la vez lo comparo con otro libro que intenta explicar el mundo, que es *El Origen de las Especies*, de Darwin. En ambos casos, lo que se proporciona son una serie de ejemplos que explican cosas que ocurren, que en el caso científico podrían ser de ese modo y en el caso de las metamorfosis que pasan en el universo mítico. Ovidio escribe en el año 7 A.C. más o menos. Hace un resumen de la historia griega y romana a la vez, pero con una perspectiva de bastantes años, porque es un mundo de al menos dos mil años atrás reconstruido, hay algo de eso en todo este trabajo. A medida que he ido avanzando me di cuenta que todas esas pequeñas historias se podían encadenar y crear como una sensación de giros, esa estrategia narrativa podía ser mas eficaz que enfrascarme a explicar cómo hago esto, o cómo hago aquello, que además yo no es que haya cogido la velocidad de crucero, que sí que lo he hecho en cierto modo: que lo voy a hacer así, que voy a utilizar esta herramienta, que pam pam, y a mejorar ciertos aspectos, que eso es una parte de mi trabajo, pero no hago sólo eso, sino que me preocupo sobre todo de establecer nuevos retos. Ahora por ejemplo: con el vídeo, que se cuelga el programa con los sensores porque no lo había hecho a este nivel, integrando gente a



través de los sensores, poniendo la maquina de gritos, o sea que voy incorporando los elementos del lenguaje por lo tanto yo no puedo hablar de la *Sistematurgia* como algo cerrado y que tiene esa forma tipo Grotowsky, sino que es un proceso abierto que va creciendo y que se va añadiendo.

En *Protomembrana* está la captura de las prótesis que aparecen al final que aparecen como nuevas. En este sentido me gusta *Protomembrana* por que tiene cuatro grades partes: la idea de la interfaz, que en realidad ahí bebe mucho de *Transpermia* en el sentido no tanto utópico sino distópico; la segunda parte que es una reflexión -ahí es donde toma un tono un poco mas de cuento- sobre la computación y hay ese juego con el público; la tercera, que ya es el medio, es toda la historia de los animales y eso ya nos lleva finalmente a un apartado que yo no había previsto, que es la propia representación. En este mudo platónico habría el mundo real y el que uno inventa. Porque yo no lo veo como el mundo de las ideas, sino como otro mundo real que crece precisamente con la aportación de un punto de vista de todos aquellos que interpretamos el mundo, que en realidad somos todos cuando hacemos un acto creativo, o un científico con sus aportaciones, o un artista, etc. Entonces hay algo de ese fundamento en la propia tesis de *Protomembrana*. De hecho, la teoría de los anillos que luego continuaré, con Dante, nace allí, y haré alguna referencia de ello en el último ciclo de *Membrana*, *Hipermembrana*, porque ciertamente se puede reflexionar al respecto. En ese sentido el dibujo, el diagrama, nos remite a una especie de arquitectura geométrica de las ideas que cambiándoles su valor, su contenido, siguen siendo lo mismo; es decir, a mí, el dibujo me sirve para explicar el mundo desde la perspectiva sociológica, las membranas biosféricas, sociales, la ropa, la epidermis, la neurológica, añadiendo anillos desde un punto de vista literario, que sería esta especie de mundo invertido, inferior, que es el infierno. Es un poco también lo que ocurre en las obra clásicas -ojala ésta lo fuera- cuando uno lee *El Quijote*, *La Odisea* o se mete en el mundo dantesco. En el fondo te das cuenta que se han ido sobreponiendo puntos de vista, situaciones y ese juego a mí me interesa sobremanera. También creo que es un juego propio del momento en el que estoy. Es decir, que, en ese sentido, las membranas responderían desde el punto de vista biológico al momento en el que a mí me está tocando vivir: una cierta madurez, poder tener la libertad de retomar materiales de hace veinticinco años con La Fura, esos materiales tan fureros de la primera Fura, de reinterpretarlos y ponerlos adentro, todo ese tipo de cuestiones, pero vistos desde una óptica y una perspectiva absolutamente diferentes,

quizás no formalmente pero si en su posición en el espacio, es decir, como esta jugando la narración. Pensemos en el visionado de un vídeo, es una citación de estos vídeos a través de la acción de los actores lo que se supone que podría corresponder con lo que en realidad ocurre, pero lo cierto es que no tiene nada que ver, pues ahí hay un doble juego, no sólo desde el punto de vista formal sino desde el punto de vista del pensamiento y de mis inquietudes.

**L.F:** ¿Y el minotauro?

**M.A.R:** Yo no quería poner en escena otro viaje, porque ya lo hice en *Afasia*. No quería poner a Sancho Panza y al Quijote, o, en este caso, a Dante y a Virgilio, a recorrer el infierno y describirlo. Me parecía más interesante utilizar su topografía. Y la idea del Minotauro va muy bien para el tema que trata esta pieza, que es el mundo de las emociones, y que se da en el mundo bajo, o sea en el mundo de las apetencias, lo emotivo, la irracionalidad, lo instintivo. Precisamente la figura del Minotauro representa eso. Mientras que la idea del hombre sería la idea de la voluntad, la razón, el pensamiento, la capacidad de control, todo eso que también configura al hombre, el Minotauro con cuerpo de hombre se representa propiamente en la cabeza del toro, y con él también entran las Bacantes. Todo ello aparece en el vídeo, y creo que funcionan bien- Es decir, podríamos tener en esta pieza a un personaje gritando, como vomitando sobre el público directamente, porque es realmente lo que yo pretendo. No sé si lo conseguiré. Pero estaría muy bien que el público dijera: «hostia ¿qué pasa aquí?, este tío esta gritando todo el rato. Para ya!» ¿No?

**L.F.:** ¿No crees que con tanta complejidad tecnológica y con unas líneas argumentales tan densas, corres el peligro de que tu pieza se vuelva ininteligible, o sólo legible para algunos que te han seguido de cerca o que tienen las herramientas necesarias para ello?

**M.A.R:** Es un lío, eso si es verdad, incluso he pesado en subtítular la pieza. No lo he definido, porque es un lío, y me doy cuenta. Además, es una metáfora que necesitas saber de donde viene, y pensar en ella y entender que la membrana es un elemento constitutivo de la vida, y que hay otro elemento, que sería la información genética. Y que sin esas dos cosas no hay vida, y coincide que es precisamente ahí donde se

replica el mal. Si nos remitimos al último anillo, donde está la célula, encontramos el mal, esta metáfora que desafía la segunda ley de la termodinámica. Por tanto, el mal sería algo inherente a nuestra propia existencia. Y entonces la idea del mal sería la idea del motivo de lo bajo, de esta especie de permanente lucha. Me refiero a las membranas. Porque ahora me preocupa menos hacer muchos bolos y me preocupa más acabar el proyecto en el sentido de un tema de cómo llevarlo a cabo y si funciona bien y si no también. Lo veo como un paquete que tengo que resolver personalmente. En ese sentido es como siempre he trabajado, por lo cual ya me siento contento. Pero evidentemente ahí si tengo una historia de alguien o de algo en concreto, quizás la gente se sienta un poco más cómoda.

Tengo que reconocer que el Infierno, de Dante, es difícil. Llevo trabajando meses y aún no lo he acabado. Espero tener la paciencia para hacerlo. Pero creo que como se está trabajado un poco con cuestiones míticas, aunque no sé si da mucho de sí en términos técnicos, o científicos, o literarios, da lo mismo porque igualmente son temas comunes.

Por lo demás,... hay algo de musical en mi trabajo, por lo que considero que no es necesario que se entienda todo. Es como cuando intentas explicar algo con un ballet. Ésta también puede ser una obra coreográfica. No se está bailado, pero todo es un asunto coreográfico, con y en sus entradas, sus salidas, la gente que queda y transita en el escenario. Con un ballet o una sinfonía es muy difícil explicar una historia y sin embargo se hace. Por ejemplo, *La Pasión según San Mateo* de Johann Sebastian Bach, todo mundo la entiende, y se emociona. Y cuando se supone que le clavan la cruz, la gente más o menos lo entiende. O es una jugada como *La Odisea*, que la ha leído muy poca gente, pero más o menos uno sabe que hay unas sirenas, un cíclope y que el tío va para Itaca. Pero la gente se mete ahí y entra en un viaje: está la isla de los Lotófagos, saben de Circe, que además es la hermana de Pasifae, la madre del Minotauro, que también es bruja, etc. Desde el punto de vista evolutivo hay un momento que se define la especie, y esa especie tiene unas características que la hacen distinta a la anterior, de la que ha surgido. Todos esos elementos son los que la condicionarán, cuando ya la especie se establezca y tenga miles de individuos como en el caso del hombre, ese preciso momento, ese momento inicial, será el que determinará, por ejemplo, todo el tema de la morfología sexual, del por qué, por ejemplo, las mujeres tiene pechos, por qué el pene tiene forma de embudo, toda una serie de cosas que no lo tienen los otros primate superiores, los pectorales no se

desarrollan salvo cuando se da de mamar. Eso quiere decir que en algún momento de nuestra especie alguien debió de elegir a las mujeres que tenían más pechos frente a las que no lo tenían, y por eso hoy se manifiesta como un carácter sexual permanente. Esa especulación ocurre igualmente desde el punto de vista de la capa mítica, es decir, todas las decisiones que se tomaron. Desde punto de vista del panteísmo griego, esas historias truculentas, la idea de la tragedia, el sentido de la vida, todas estas cosas, permanece ahí. La cultura japonesa, la cultura china, no tienen Minotauro, la idea del infierno es absolutamente distinta etc., pero en nuestra cultura no. Entonces, aunque tu los cites esos elementos y no te vayas a ellos directamente, o la gente no sepa nada de ellos, de algún modo se transfieren, aunque sea en serie B o en serie C, a través de miles de enseñanzas que están ahí. Yo lo veo así.

**L.F.:** ¿Cómo reaccionan en otras culturas frente a tus piezas?

**M.A.R.:** Les llama mucho la atención, por ejemplo a los coreanos, esta cosa orgiástica.

**L.F.:** ¿Fuiste a China hace poco, no?

**MAR:** No al final no fui. Pero estuve con *Afasia* en Corea, y hacían una lectura particular. Es decir, ellos también tienen sus cuestiones extremas, como el Hara-kiri, sus fantasmas, sus rollos, que para nosotros nos parecen animaladas y para ellos no lo son, para ellos son su mitología. En ese sentido, hasta ahora, la experiencia ha sido fecunda. Toda esta especie de elemento sangriento ellos lo ven distinto. Es curioso que en el país donde más robots se fabrican me hayan invitado precisamente a mostrar *Réquiem* por ejemplo. En Japón, en donde los robots antropomórficos proliferan mucho, es curioso que me hayan invitado a presentar este espectáculo, porque quizás no se les haya ocurrido que un robot pueda ser lo contrario, en vez de ser una cosa que imita al hombre a ser una que lo contiene y lo controla.

**L.F.:** ¿Crees que hay ciertos países o ciertas culturas que están más propensos a entender o sentirse identificados e interesados por tu trabajo?

**M.A.R:** No tengo ni idea. Mas bien creo que no, que eso es ocasional. De repente ahora se ha abierto una puerta a través de un grupo, de un colectivo que tienen un grupo de teatro que se llama *Servi di Scena*, que tienen un festival de teatro, y es la tercera o cuarta vez que me invitan y siempre les ha funcionado muy bien; entonces de repente yo les propongo un tema, desde allí se abre y coincide además que tiene una repercusión en los medios, y luego hay otros que están atentos, y te invitan. Pero eso no necesariamente es así, porque trabajé mucho la segunda mitad de los noventas en Italia, deje de trabajar desde el 98 o 99 hasta ahora el 2004 o 5 no he vuelto a estar presente ahí. Lo que sí que ha ocurrido es que en todo este tiempo en Italia, más que en cualquier otro sitio, se ha estudiado mi trabajo, lo que ha dado como fruto toda una serie de tesinas de final de carrera y todo ese tipo de cosas.

**L.F:** ¿Y por qué fue que en Italia se interesaron de repente por tu trabajo?

**M.A.R:** En ese caso fue porque Teresa Macrì<sup>59</sup> escribió un libro sobre los cuerpos Post orgánicos, y eso caló muy hondo en la cultura italiana. Y estos cuerpos post orgánicos aparecen y son citados, y vueltos a citar, por otros libros que tocan estos temas. Tatiana Mazali<sup>60</sup> que era la que organizaba lo de Torino, ha escrito un libro al respecto, hay un capítulo que cita un elemento, y entonces hay una bola de nieve. El otro día estaba en La Central y vi varias cosas en dónde citaban mi trabajo. Estoy convencido que de eso se va a seguir hablando. La cuestión está en que ahora mismo la gente que piensa el mundo, los que tiene la posibilidad de influir o de escoger y programar, como los directores de museos, aún son analfabetos digitales. O sea, cuando estos tíos, tomen una decisión sobre ese tema o sean renovados por otra gente, este tema va a reaparecer, porque es evidente. Es decir, ahora el tío que lleva el MACBA, o los comisarios de la mayor parte de los sitios, no tiene ni puta idea. Y es que es una revolución muy importante. Porque la gestión de la complejidad se establece de otra forma, las relaciones también. Por ejemplo, la exposición *Un Teatro sin Teatro*: todo eso que plantea ya daría pie a otra exposición donde va a haber ya teatro, vídeo o mil cosas. Evidentemente uno se puedes ir a la *Bauhaus*, o a otras cosas que se hicieron en los años veinte, pero que esto que yo hago nace en el final

---

<sup>59</sup> MACRÌ, Teresa. *Il corpo postorganico*. Costa & Nolan, Genova 1996.

<sup>60</sup> MAZALI, Tatiana. *Ex peau sition, Il corpo ri-scritto nelle performance tecnocorporee*. Ed.Guerini e associati, Italia 2007.

del siglo XX y principios del XXI, está más claro que el agua, porque no había antes nada de esto, simplemente es así. Entonces es una revolución que aún no ha sido asimilada, pero lo normal es que con el tiempo ira cobrando su importancia. Del mismo modo que la fotografía hace cincuenta años hizo cambiar la historia, pues esto la va a hacer cambiar también. Porque es que no es sólo una cuestión que tenga que ver con la historia de la pintura y el teatro, sino que además surge todo lo que es el crossmedia, los individuos transversales. Es decir, individuos que están a un lado y otro, y que además pueden como es mi caso, integrar disciplinas, multimedia, animación y todo ese tipo de cosas. O como que de algún modo el cine, que había sido una consecuencia del teatro, vuelva al teatro expandiéndose a través de la performance. Hay muchos elementos que son novedad. Todo esto está ocurriendo ahora. Aparte de lo que tú has comentado claramente de todo lo que significa la red y todo ese tipo de cuestiones, es como la información se está manejando. Antonio Pizzo otro de los que seguía mi trabajo, que es un académico, decía: «eres un ejemplo extraño que puede incluso verse desde el punto de vista sociológico por cómo tu trabajo es conocido en tantos lugares». Quiero decir que, por ejemplo a Carmelo Bene, ¿quién lo conoce en España? Pues los que ahora estudian teatro y nadie más. Y es un hombre importante, que ha hecho mucho teatro, etc., pero te vas a Argentina o a Estados Unidos o a Holanda y probablemente los que ya no fueron de su generación ya no saben ni quién es. Por otro lado, mi caso ya está vinculado claramente a los medios de difusión de la red y cómo eso se ha extendido. Además de que mi trabajo tiene que ver con eso. Aunque yo no trate los problemas de Internet, pero mi trabajo tiene que ver con lo que se da en llamar las nuevas tecnologías de una manera clara y evidente. Desde esta perspectiva, Internet empuja el trabajo en una dirección. Además también yo he obrado de una manera, y lo sigo haciendo, que reconozco que en cierto modo es incómoda, porque no me sitúa en ningún lugar, pero me da esta ventaja. Quizás con el tiempo todo eso juegue a mi favor. Por ejemplo, La Fura ha cerrado la puerta de ser un grupo de performance y de estar en los museos. De hecho, se nos invitó en el 87 a un proyecto en un museo que claramente planteaba cuestiones de la performance, de la música, de las artes visuales, y además del teatro, en ese momento se dijo que no. La Fura ha hecho una deriva, sobre todo Álex Ollé y Carlos Padrissa, hacia la ópera. Los formatos de teatro y todas esas cosas. Están ahí metidos, y están bien contentos. Pero, a su vez, les ha reducido su campo de influencia y de

pensamiento. .Porque, de algún modo, te conviertes en algo que ya está hecho. Es decir, o se obtiene un modelo, o haces una aportación sobre un modelo que ya existe. Cuando nosotros en Torino nos plateábamos ese tipo de trabajo que tú has visto ahora en vídeo, este ejercicio que te mostré, eso no existe. No hay 50 o 60 personas que estrenen al año lo mismo. Esta problemática específica, hay muy poca gente que la plantea. No es que sea el único, porque tampoco es el plan, pero sí que hay muchas cuestiones que se plantean de forma recurrente. Todo eso nos sitúa frente a un terreno que sigue siendo híbrido, etc., etc.

**L.F:** Una de tus búsquedas en tu trabajo, según me has dicho en otras ocasiones, es la interactividad, ¿cómo la resuelves en este espectáculo?

**M.A.R:** Me planteé introducir algunos elementos de participación. Pero es que claro, estoy en el primer ciclo. Yo en el segundo ciclo voy a hacer todo el tema de animación, de ciencia. Tengo que resolver algunas de esas acciones que están hechas con mucha gente, y que a mí me han gustado cómo se plantean. Quizá las podría plantear con algunos del público, entonces ahí se daría la interactividad.

**L.F:** Háblame de *Metamembrana*.

**MAR:** Yo voy definiendo el proyecto a medida que éste avanza. En ese sentido, la idea de que se llamase cada uno *proto*, *meta*, *hiper*, etc., ha aparecido después, porque todo era *membrana*. Además me funciona muy bien: *proto*, es el elemento que origina todo el proyecto y origina todo el problema, y desde donde se expande; *meta*, es a propósito de lo que ya se ha hecho, es decir, el elemento fuera de la propia intención del proyecto, como una especie de metalenguaje, que es como lo que pasaba en mis instalaciones, que son como metaperformances. El público establece un papel de usuario y se convierte un poco en un actuante; si no, la pieza no tiene sentido. Por ejemplo, como se relaciona el público con *Alfabeto*, o cuando meten la cabeza en *Tantal*, En ese sentido, la instalación funcionaría como una especie de metaperformance, y es ahí donde estoy desarrollando una serie de recursos. Algunos tipo animaciones. Ahí es donde también tendría sentido meter Internet, porque las redes ahí, en un sentido, se abren. La instalación, a diferencia de la performance, tiene

un «aquí y ahora», eso es lo contrario a todo lo que propone la sociedad de la información, que es «en cualquier lugar y a cualquier hora».

Pero la instalación no es exactamente así. Desde el momento en que uno se somete al horario del lugar donde se exhibe la obra, uno puede verla en el horario de la mañana, por la tarde; sino haces nada a mediodía, pues a mediodía, y seis días a la semana. Esto ya es otro concepto, ahí el «aquí y ahora» desaparece aunque uno lo esté usando en un momento y a una hora determinada. Ahí sí que tiene más sentido que entren ciclos que ahora mismo no soy capaz de introducir, por cuestiones de cómo formalizar. Quizá habría que pensarlo, pero hasta ahora no nos ha dado tiempo. Yo tenía la idea de utilizar algo cómo lo que hizo tu compañero del taller *Membrana PDL* con el vídeo de la plaza Sant Jaume, de meter un elemento que relacione el espectáculo con el lugar donde se hace a nivel de filmación. De hecho, yo lo hice en Ladines. Quizá lo podamos hacer cuando estemos más tranquilos. Sería como el inicio de esa carretera en donde sale un tío, de lo que te acabo de mostrar en el vídeo, pero en lugar que sea la carretera de Ladines, pues que sea la carretera de noche del sitio donde nos presentemos, y que además la gente lo identifique como tal.

Todo esto en una instalación es mucho más fácil. Puedes poner cámaras en tiempo real que están retransmitiendo un semáforo, por ejemplo. La veo como una multi proyección que crea un solo paisaje, y en ese paisaje hay multitud de elementos que provienen de capas distintas y situaciones distintas. Entonces la interacción se produce por la propia acción de los espectadores. Por los cambios que se generan, digamos, casualmente, o de forma aleatoria en las propias fuentes, como el clima, un sitio donde pasa gente, una zona en donde la gente puede ir a hacer sus cosas y durante los días que esta la instalación es libre, esta zona forma parte de una pared que se ve en el paisaje de la instalación y la gente lo va cambiando a su gusto yo doy permiso para ello y ahí esta la cámara, o de algunos pequeños elementos ya en otra escala. Porque hay escalas. Por ejemplo, una macroescala, la escala del propio espectador en la que ve su mundo, es decir, el hipermundo, macromundo, mesomundo o mesocosmos, y también hay un microcosmos, que serían animales, bacterias y cosas que están también en la sala, y que a través de sus cambios de color o de dispositivos mecánicos también alteran los contenidos. Esto sería un poco la idea de *Metamembrana*.

Y claro, ahí la interactividad se configura como un elemento narrativo, Entonces las cosas pueden ocurrir.



Dossier de imágenes ordenadas por los siguientes temas.<sup>61</sup>

Interfaces dreskeletons

afasia, pol, transpermia, protomebrana, alfabeto,  
capricho, dmd

Robots,

afasia, pol, dibujos dossier membrana, protesis dirty  
family

Escena, puesta en

Dibujos expo, protomebrana, dossier antiguo

1

SECRETARIAS, FUNCIONARIOS, MIEMBROS DE LAS COMISIONES,  
PRODUCTORES, PROGRAMADORES, SUBDIRECTORES, AYUDANTES DE  
PRODUCCIÓN, DIRECTORES GENERALES, MANAGERS, POLÍTICOS Y  
PÚBLICO EN GENERAL.

BIENVENIDOS AL DOSIER DE HIPERMEMBRANA.

ESTA ES LA NUEVA Y CONMOVEDORA PERFORMANCE DE MARCEL·LÍ.

UN DESARROLLO DE TECNOLOGÍA SALVAJE.

UN PRODUCTO HIPERMEDIA, POLISÉMICO, MECATRÓNICO,  
INTERACTIVO, EXPANDIDO, MULTIMEDIA, VIRTUAL,  
MULTIPROYECCIÓN, COMPUTACIONAL, SENSIBLE Y CATALÁN.

---

<sup>61</sup> Texto original de Marcel·lí Antúnez

UN DECLARACIÓN CONTRA UNA CULTURA SOSTENIBLE QUE HA CONVERTIDO EL READE MADE EN REMAKE.

UN ALEGATO A FAVOR DE LAS VÍCTIMAS DE LA CULTURA DEL ESPECTÁCULO Y DEL MUSICAL FAMILIAR.

LA CONSECUENCIA DE LA NÁUSEA QUE PROVOCA EL COSTE DE LA ÓPERA Y SUS ABERRANTES DERIVADOS.

UN ORGASMO DE HORA Y MEDIA. (Fingido, claro está)

UN DISONANTE DESARROLLO NEOSARDANÍSTICO INTERACTIVO.

UNA REFLEXIÓN SOBRE LAS PIELES DOBLES Y LOS PARÁSITOS IMPRESCINDIBLES.

UNA LIENDRE PEGAJOSA Y AMARGA.

UN AVISO A LA EUROPA DEL MALESTAR.

2

HIPERMEMBRANA ES EL SEGUNDO ESCALÓN DE UNA JERARQUÍA SUPERIOR QUE LLAMO MEMBRANA.

MEMBRANA ES UN ESPECULACIÓN CREATIVA QUE CONTIENE OTROS PROYECTOS, ENTRE ELLOS PROTOMEMBRANA –LECCIÓN MECATRÓNICA Y METAMEBRANA – INSTALACIÓN DINÁMICA–.

HIPERMEBRANA ES UNA PERFORMANCE MECATRÓNICA PARA UN GRUPO DE VOLUNTARIOS, VARIOS ACTUANTES, ALGUNOS PARAZITEBOTS, UN SISTEMA AUDIOVISUAL INTERACTIVO, VARIAS INTERFACES INSTINTIVAS Y QUE SE DESARROLLA EN UN ESPACIO CON UN SISTEMA DE MULTIPROYECCIÓN Y LUZ INTERACTIVA.

3

QUIERO RECUPERAR EL PENSAMIENTO EMOTIVO. ABSORTO EN UN PROCESO CREATIVO DIRIGIDO HACIA EXPLORACIONES TEÓRICAS CON LOS HÍBRIDOS CONFERENCIA / LECCIÓN / PERFORMANCE TRANSPERMIA (2004) Y PROTOMEBRANA (2006), QUIERO RESCATAR LA CAPACIDAD EMOTIVA DE LA IMAGEN Y EL SONIDO.

HIPERMEMBRANA APELA A LA ESFERA DE LAS EMOCIONES COMO ELEMENTO CRÍTICO Y SUBVERSIVO, COMO ELEMENTO REVELADOR.

EN UNA EUROPA ADORMECIDA, TEMEROSA, POLÍTICAMENTE CORRECTA, COMPLACIENTE CONSIGO MISMA ES NECESARIO ESTABLECER MECANISMOS DE CHOQUE QUE CUESTIONEN ESTA SITUACIÓN Y ABRAN NUEVOS HORIZONTES.

HIPERMEMBRANA ECHA HIEL A ESTE SUMARIO.

4

LA FUNCIÓN DE HIPERMEMBRANA NO ES LA DEL ARTE SOCIAL. ESTA ES OTRA VÍA, OTRO DISCURSO.

LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN QUE DESPRECIA EL CONOCIMIENTO, BANALIZA LAS EMOCIONES E IMPOSIBILITA, CASI POR COMPLETO, LA POSICIÓN CRÍTICA SIN CONTRADICCIONES, HA CONVERTIDO EL ARTE SOCIAL EN UN SOUVENIR DE LOS MUSEOS DE ARTE CONTEMPORÁNEO.

CREO QUE HAY QUE APELAR AL INDIVIDUO, IMPLICARLO EN EL PROCESO Y SACUDIR SUS CAPACIDADES EMOTIVAS Y CON ELLO SU POTENCIAL REFLEXIVO Y SU ENERGÍA LIBERADORA.

EL ARTE ES EL ESPACIO DONDE SE EJERCITA LA LIBERTAD. LO REIVINDICO.

5

LA PALABRA MEMBRANA APARECIÓ DURANTE LA LECTURA DE UN MANUAL DE MICROBIOLOGÍA. NO LO DUDÉ NI UN INSTANTE. MEMBRANA ES UNO DE LOS ELEMENTOS CONTITUTIVOS DE LA VIDA.

MEMBRANAS SON NUESTRA PIEL, NUESTROS VESTIDOS, NUESTRAS PRÓTESIS, NUESTRA SOCIEDAD Y NUESTRO PLANETA.

EN OTRA DIRECCIÓN NUESTRO SISTEMA NEUROLÓGICO ES TAMBIÉN UNA MEMBRANA.

LAS MEMBRANAS ENVUELVEN, DELIMITAN, PERO TAMBIÉN TRANSPIRAN, ALIMENTAN, COMUNICAN.

**OBJETIVOS GENERALES.** EL DESARROLLO CREATIVO DE ESTA PERFORMANCE SE ESTABLECE BAJO DOS VÍAS DE ACCIÓN: PRODUCCIÓN LOCAL, BÁSICAMENTE EN EL ESTUDIO DE MARCEL·LÍ, Y PRODUCCIÓN ITINERANTE, DESDE LOS LABORATORIOS HIPERMEMBRANA\_PDL.

LOS LABORATORIOS TENDRÁN LUGAR EN LADINES, VALENCIA, BARCELONA Y CELDRA.

ASÍ MISMO EL PROCESO DE CREACIÓN TIENE DOS ETAPAS, LA PRIMERA ASOCIADA A LOS LABORATORIOS HIPERMEMBRANA\_PDL Y LA SEGUNDA QUE CONSISTE EN EL ANÁLISIS Y LA REMODELACIÓN DE LOS CONTENIDOS PRODUCIDOS EN LOS LABORATORIOS, ADEMÁS DE LA PRODUCCIÓN DE NUEVOS CONTENIDOS PARA LLEGAR A LA FORMA FINAL.

LA CONCLUSIÓN DEL PROCESO DE LOS LABORATORIOS HIPERMEMBRANA\_PDL SE PRODUCIRÁ EN EL TEATRO DE LA CAVALLERIZA DE TORINO EN JULIO DE 2007.

MIENTRAS QUE EL FINAL DE LA SEGUNDA ETAPA SE LLEVARÁ A CABO CON EL ESTRENO DE HIPERMEMBRANA BARCELONA EN EL FESTIVAL ART FUTURA DE BARCELONA, EN EL ESPACIO MERCAT DE LES FLORS LA ÚLTIMA SEMANA DE OCTUBRE DE 2007.

**FORMATO.** HIPERMEMBRANA ES UN ESPECTÁCULO DE FORMATO PARECIDO AL QUE PROPONEN MIS ANTERIORES PERFORMANCES AFASIA (1998) Y POL (2002). ESTO SIGNIFICA QUE PUEDEN SER EJECUTADAS EN ESPACIOS PREPARADOS PARA AFOROS AMPLIOS, SI LAS CONDICIONES LO PERMITEN. NO INSISTE EN EL FORMATO DE CONFERENCIA O LECCIÓN MECATRONICA QUE PROPONÍA TRANSPERMIA (2004) Y PROTOMEBRANA (2006) PENSADAS PARA AFOROS MÁS REDUCIDOS.

8

**ESCENA.** LA PUESTA EN ESCENA REÚNE VARIOS DISPOSITIVOS QUE SE AGRUPAN EN 5 ÁMBITOS: PROYECCIÓN, INVOLUNTARY BAND, INTERFACES, MUEBLES E ILUMINACIÓN.

DESCRITO BREVEMENTE, EL ÁMBITO DE LA PROYECCIÓN INCLUYE UN SISTEMA DE MULTIPANTALLA: UNA PANTALLA CICLORAMA QUE FUNCIONA COMO TELÓN DE FONDO, UNA PANTALLA LATERAL (P.EJ. 235 X 300 CM.) ASOCIADA A UN MUEBLE Y A UNA O VARIAS PROYECCIONES MINÚSCULAS REFERIDAS A UN PERSONAJE/ROSTRO.

ÁMBITO INVOLUNTARY BAND, VARIOS ACTUANTES CONVENIDOS QUE VISTEN INTERFACES PARÁSITAS. SE CONTEMPLA LA POSIBILIDAD DE INCORPORAR ALGUNOS MUEBLES QUE SUMINISTRARÁ LA ORGANIZACIÓN DEL EVENTO.

9

**GÉNERO.** ESTA PERFORMANCE INSISTE EN TRANSITAR POR TERRITORIOS HÍBRIDOS QUE POR SU NATURALEZA CUESTIONAN O QUIZÁS FUSIONAN LO VISUAL Y LO ESCÉNICO. HUYE DE GÉNEROS PREESTABLECIDOS, AGRUPA ELEMENTOS DISPARES COMO EL CONCIERTO, LA FÁBULA, EL SPECIFIC SITE Y EL ARTE DE ACCIÓN. PRETENDO QUE ESTA SEA UNA PERFORMANCE EMOTIVA, NO TANTO POR EL DESARROLLO DE UNA ICONOGRAFÍA ANIMADA E IRÓNICA SINO POR LA EMOCIÓN QUE SE DERIVA DE LA CONTUNDENCIA DE LAS IMÁGENES Y SU TRATAMIENTO.

10

HOY TENGO 47 AÑOS. RECUERDO CUANDO LA CULTURA NO ERA ÍNDICES DE AUDIENCIA. CUANDO EL ARTE SACUDÍA, NO COMPLACÍA. CUANDO EL ARTE ERA INVESTIGACIÓN, DESARROLLO Y PENSAMIENTO, NO PARTE DE UNA MARCA COMERCIAL. CUANDO LO INCORRECTO ERA CONSECUENCIA DE ABORDAR LO DESCONOCIDO. CUANDO LO DESCONOCIDO POSIBLITABA NUEVOS HORIZONTES.

HOY TOMO DIAZEPAN, LA NOSTALGIA ME PRODUCE INSOMNIO.

## HIPERMEMBRANA 07

### Objetivos generales v.1

Hipermembrana es la nueva performance de Marcel·lí. El desarrollo creativo de esta performance se establece bajo dos vías de acción: producción local, básicamente el estudio de Marcel·lí, y producción itinerante, desde los laboratorios Hiper/Membrana\_PDL. Así mismo el proceso de creación tiene dos etapas, la primera asociada a los laboratorios \*\_PDL y la segunda etapa que consiste en el análisis, y la remodelación de los contenidos producidos en \*.PDL además de la producción de nuevos contenidos. El final del proceso \*.PDL se producirá en Hiper/membrana Torino 07. Mientras que el final de la segunda etapa se llevará a cabo con el estreno de HIPERMEMBRANA BARCELONA en el festival ART FUTURA de Barcelona, en el espacio Mercat de les Flors la última semana de octubre de 2007.

FORMATO. Hipermembrana es un espectáculo de formato parecido al que proponen mis anteriores performance Afasia (1998) i POL (2002). Esto significa que pueden ser ejecutadas en espacios preparados para aforos amplios, si las condiciones lo permiten, de hasta 1000 espectadores. No insiste en el formato de conferencia o lección mecatronica que proponía Transpermia (2004) y Protomebrana (2006) pensadas para aforos mas reducidos.

ESCENA. La puesta en escena reúne varios dispositivos que se agrupan en 5 ámbitos: proyección, Involuntary Band, Interfaces, muebles e iluminación. Descrito brevemente el ámbito de la proyección incluye un sistema de multipantalla: una pantalla ciclorama que funciona como telón de fondo, una pantalla lateral (p.ej. 235 x 300 cm.) asociada a un mueble y una o varias proyecciones minúsculas referidas a un personaje rostro. Ámbito Involuntary Band cuatro voluntarios convenidos que visten interfaces parasitas ver capítulo 4-Parazitebots. Interfaces ver capítulo 3. Se contempla la posibilidad de incorporar algunos muebles que suministrará la organización del evento.

GENERO. Esta performance insiste en transitar por territorios híbridos que por su naturaleza cuestionan o quizás fusionan lo visual y lo escénico. Huye de géneros preestablecidos fusionando elementos dispares como el concierto, la fabula, el specific site y el arte de acción. Pretendo que esta sea una performance emotiva, no tanto por el desarrollo de una iconografía animada e irónica sino por la emoción que se deriva de la contundencia de las imágenes y su tratamiento.

## 1- SONIDO MUSICA

- 1.1- Instrumento musical PD que se entienda con POL v 3.1
- 1.2- Reconocimiento de voz para utilizar los parámetros de la misma como interfaz
- 1.3- Sincronía wab y avi ejecutados desde ordenadores distintos
- 1.4- Claqueta rítmica para sincronizar módulos PD, Parazitebots e imagen flash.
- 1.5- Componer los samples.
- 1.6- reconocimiento de la voz

## 2- IMAGEN VIDEO

- 2.1- Desarrollo de módulos video planteados en Mem\_pdl 06. Reflexionar sobre las marcas en el video. Avanzar / Retroceder. Cargar miniclips.
- 2.2- Profundizar en la realidad interactiva de la interfaz. Profundizar sobre los aspectos asociativos, paradójicos, simbólicos y metafóricos de la relación entre la imagen y la interfaz.
- 2.3- Estudiar nuevas formas de proyección. Multiproyección. Formato de la proyección. Proyección iluminación.
- 2.4- Control de la iluminación. Aumentar potencialidades
- 2.5- Crear, desarrollar y profundizar en instrumento onomatopéyico. Mascara fotográfica sobre la cara de los individuos.
- 2.6- Paisajes pintura. Establecer un desarrollo de las acciones de DMD.
- 2.7- Reflexionar sobre la posibilidad de establecer elementos dinámicos audiovisuales referidos al lugar de actuación. No solo importa la identificación con el medio sino su eficacia identificativa.
- 2.8- estudio de las posibilidades de proyectores pequeños recontextualizados sobre pantallas de papel y una silla.

Experimentos. Establecer una tabla de posibles sensores conocidos y asignarles una correspondencia por los aspectos descritos en el punto 2.

## 3- INTERFACES

- 3.1- Reflexión sobre la mejora de fembrana. Simplificación de elemento corporal en tanto que nueva forma de dreskeleton. Parches sensibles sobre desnudo.
- 3.2- Reflexión de los aspectos escultóricos de fembrana y desarrollo de instrumentos interfaz como el chaleco joystick.
- 3.3- Lista de Sensores posibles para incorporar a la bahía.
  - Plancha de presión suelo
  - Mercurio
  - Final de carrera por aire
  - Óptico
  - Presencia
  - Otros
- 3.4- Desarrollar Interfaz voz a partir de 3 o más entradas (micrófonos). Desarrollo polifónico del punto 1.2

## 4- PARAZITEBOTS

Diseño, realización, sistema de control y programación de 4 robots en forma de vestidos independientes que vestirán cuatro voluntarios convenidos. Los robots tienen que poseer una doble naturaleza la musical y al gestual. Resumen la problemática que proponían ciertos precedentes como los exoesqueletos de Epizoo (1994) y Réquiem (1999) en cuanto al gesto y ciertas cualidades sonoras de los Automatics (1985), robots de Tiermon (1988) y los Soundbots de Afasia (1998).

- 4.1 Diseño de los robots por parte de Marcel·lí y rediseño por parte de Roland Olbeter. Los robots serán de naturaleza neumática y eléctrica. El voltaje que se utilizará sobre parazitebots es de 24 vols.
- 4.2 Diseño del sistema, soft + hard para el control de los robots.

4.3 Construcción de los robots. Dispositivos mecánicos, dispositivos ergonómicos (budirers), dispositivo de control.  
4.4 Pruebas de los parazitebots. Composición y sincronía.

#### SAC D'IDEES

Macba social. Macro instal·lacio social composada de diferentes instal·lacions que converteixen el macba en un espai d'us social. El art com a eina de reflexio social i alliberament de les capes oprimides.

Exterior. Grues netejavidres gratuïtes per artistes del grafitti a tots els exteriors del Museu. En horaris concertats permís per desperfectes a grups antisistema i neonazis, la visita guiada sera comentada per una comissaria dels Mossos d'Escuadra.

#### Planta 0 CIVISME

Rotonda entrada top manta de catalegs cd i dvd d'art pirates. Taulell d'entrada substitucio de personal de guixeta per prostitutes i xaperos marroquis. Amb el preu de l'entrada bonnus sexual a l'escala del auditori.

Narcosala intravenal. Els que acreditin per les seves venes malmeses per l'addicció, entrada i xute gratis. Flyer amb info gratuita del tipus de drogues on aconseguirles i com utilitzarles. Estimació del temps necessari per ser drogodependent en relació al pes corporal i la edad, beneficis de la drogodependencia. Degustacio gratuita de tabac, licors de mes de 30º i ratlles de coca.

Happenig de venedors pakistanis de birres a 1 euro, carteristes del magreb, i bandes llatines. Per entrar a aquesta instal·lacio es imprescindible portat mes de 60 euros en efectiu a la cartera. Free pipican a tota la planta per gossos de mes de 15 kilos sense cadena. Seran expulsats del museu els amos que recullin la merda.

Rampa a pis 1. free urinaris maculins, lema: pixa a on vulguis l'orina corre avall; espai d'esputs lliures de la rampa a la planta zero, lema encerta la calva o el monyo.

#### Planta 1 ECONOMIA I SOCIETAT

Oficines cedides al moviment ocupa, i al sense sostre.

Video sobre el debat sobre le pensament contemporani politiques d'inflació de l'art contemporani, com inflaccionar mercats inexistens a costa d'el erari public. Diaporama de les segones residencies dels artistes visuals, escenics, comisaris, directors de museu i pensadors contemporanis.

Instal·lació noves tecnologies, algoritmes capritxosos de la rentabilitat de les fundacions de les entitats bancaries sense anim de lucre. Projeccions numeriques del les estimacions d'estalvi a l'hisenda i dels beneficis de publicitat encoberta.

Mural amb el Diagrama de politiques de mercat. Impressio en vinil. Relacions submergides entre el mon de les galeries, les colleccions publiques, les programacions institucionals. Percentages dels galeristes, regals d'obra del artista als comisaris per estar present en una biennial i estadistiques entre les declaracions de renda del sou base d'un obrer i un colleccionista.

Collage multiple. Collage A- Trossos de impresions matricials dels cost per espectador de cada una de les exposicions de tot el estat espanyol (sense contar colegis i instituts).

Collage B- d' impressions matricials del cost de l'entrada concertada, un bocata, el metro i el vol amb companyia de baix preu a les colleccions originals de Roma, Paris i Londres.

Collage C- Cost l'entrega de la publicacio gratuita amb els contiguts visuals i escrits de l'exposició i els seus links a Internet.

Grafica estadística compartiva. Pintura al oli. Gran pintura al oli amb la grafica comparativa de volum de negoci, sous, beneficis, esperança de vida i volum de contaminació per sectors empresarials ( industria,serveis, sanitat, lleure, televisió, cultura...) entre el primer mon, els paisos en vies de dessembolupament i africa.



Espai de la mongeta videoinstalació amb dues projeccions 1er video monocanal collage de boysocouts + colonies / videos critica franquista / accions artistiques al Barri de la Mina. 2on video monocanal, apludiments de public i opinions del jurar de mira quien baila.

Planta 2 CULTURA JUVENIL, TRADICIONS I POST SEGONES AVANGUARDES.

Planta 3 ARQUITECTURA I URBANISME

Planta 4 ART I DISTROPIA

## INTRODUCCIÓN

Cuando en 1992, año que se produjo y presentó mi primera obra interactiva, el Robot Juan el hombre de carne, los teléfonos móviles pesaban tres kilos, se acababa de inventar el protocolo de Internet world wide web y las pantallas de la mayoría de los ordenadores eran en blanco y negro. Hoy mi octogenaria madre me llama desde su teléfono móvil de 100 gramos, Internet se ha convertido en el centro principal de información y comunicaciones de la mayoría de las empresas, entre ellas la mía, y niñas y adolescentes disfrutan de consolas y videojuegos con gráficos interactivos a color.

Desde el punto de vista social ha habido un cambio muy substancial por lo que hace a los usos de lo que en aquel momento se llamaban nuevas tecnologías. Pero mientras las nuevas ventajas de la tecnología quedan insertadas dentro de los patrones emotivos, identitarios y culturales de la sociedad, la mayor parte de actividades artísticas siguen utilizando patrones antiguos.

Las tecnologías de la información y sus formas de representación han entrado en las artes escénicas a partir de procesos metodológicos tradicionales, y son utilizados desde ésta perspectiva. Así por ejemplo las propuestas escénicas que incorporan el vídeo en sus representaciones utilizan el audiovisual, en la mayoría de los casos como un elemento escenográfico más. Pocas dramaturgias escénicas utilizan en realidad las nuevas tecnologías más allá de su espectacularidad audiovisual, y pocas, muy pocas, utilizan sus posibilidades interactivas, polisémicas, integradoras y/o comunicativas ya que para el aprovechamiento de éstos recursos técnicos es necesaria una metodología nueva de raíz.

La utilización de la informática en las dramaturgias escénicas permite integrar nuevos agentes como las interfaces y la computación que comportan una nueva gestión de medios de representación. Para decirlo de un modo más simple, éstos agentes no sólo permiten otra forma de representación sino que obligan a trabajar de otra manera. La sistematurgia, mi dramaturgia computacional, parte de esta premisa y está desarrollándose desde 1994, año en que se va a producir la performance interactiva Epizoo. Hoy la sistematurgia es un sistema experto que ya ha producido diferentes performances e instalaciones, y es también la plataforma de mi nuevo proyecto MEMBRANA performance.

Este dossier recoge las líneas de investigación, propuestas de trabajo y desarrollo con fecha de hoy de MEMBRANA Performance. Esta obra es una acción mecatrónica para cuatro robots musicales parásitos, dos actores, algunos espectadores usuarios, varias interfaces y una gran pantalla. MEMBRANA pretende establecer una forma de participación activa donde actores y público configuren una narración interactiva de la obra.

La complejidad que se genera en mis performances recuerda por analogía, a un organismo. La membrana es uno de los principales elementos constitutivos de cualquier célula, de cualquier organismo y parte fundamental de la vida. Ésta es la razón por la que he escogido el título de Membrana.

La trama de Membrana desarrolla la idea de un organismo. Se trata de fabular sobre los orígenes, la formación, los pobladores y su tipología a partir de un universo construido por imágenes, lugares y acciones del público que asiste a la performance. Dos son las fuentes de inspiración, la cosmogonía 'clásica' de las Metamorfosis de Ovidio Nason, y la cosmogonía 'moderna' del Origen de las Especies de Charles Darwin.

## **1- OBJETIVOS.**

Membrana performance tiene como objetivo principal la integración del espectador dentro de la narración escénica, gracias a distintos dispositivos interactivos. La maquinaria escénica contiene un conjunto de interfaces de fácil uso, un software capaz de copiar e integrar imágenes en pantalla, como ahora la cara del público, y varios robots musicales parásitos que vestirán voluntarios.

## **2-FORMATO.**

La acción sucede en un espacio escénico accesible al público y que dispone de un sistema de proyección multipantalla, un sistema de sonido, un sistema de iluminación, cuatro robots parásitos (Parazitebots), algunas interfaces (Instinct Interfaces) y varias sillas. La performance la ejecutan dos actores: el Maestro vestido con un dreskeleton (interfaz corporal exoesquelética) y el Revisor, que vigila la interacción. La obra dispone de varios técnicos que controlan la ejecución de la obra.

## **3- ESTRUCTURA.**

La obra está estructurada en un número determinado de escenas, hecho que se determinará durante el proceso de producción. La primera escena funciona como prólogo de la obra y sirve para mostrar el funcionamiento de las interfaces y seleccionar a los espectadores voluntarios que vestirán los robots parásitos y accionarán las interfaces. En esta escena se activan también algunos de los dispositivos de captura de imágenes.

## **4 - PROPÓSITOS**

Uno de los sistemas que utiliza para capturar la atención del espectador el cine, el teatro, la literatura y el arte en general, va estrechamente ligado al retrato de personajes, que gracias a un proceso de identificación permiten sumergir al espectador dentro de la historia. Aunque seamos independientes del personaje, por un instante nos sentimos partícipes de su historia. Es por ello que hacemos nuestra la duda, la alegría, la desgracia de un personaje o nos identificamos con él. Nos preguntamos qué pasaría si las historias pasaran en nuestra casa, nuestra ciudad, y con nosotros como protagonistas.

El dispositivo técnico de Membrana ofrece esta posibilidad, mixturar público y obra, de la representación virtual a la pantalla. De esta manera el espectador es el protagonista en la pantalla, y gracias a esta identidad efímera, vive una nueva experiencia.

Así pues las identidades efímeras serían aquellas que nos permiten experimentar una nueva identidad, sin sufrir sus consecuencias negativas o en todo caso con la capacidad de volver voluntariamente a nuestra identidad inicial.

Pero este no es el único recurso que propicia 'las identidades efímeras', el contexto de Membrana dispone de otros elementos que

refuerzan la idea, como son las interfaces instintivas y los parazitebots.

Las Interfaces Instintivas han de ser dispositivos de fácil uso y basados en analogías de objetos cotidianos. Interfaces de control rápido y eficaz del contexto escénico. La identificación del espectador/usuario con la narración es gracias a estas interfaces dinámica y participativa. Y en su más extrema manifestación los robots parásito convierten a sus usuarios en elementos físicos de la performance. Efectivamente los parazitebots someten al flujo de la fábula y sus consecuencias, a aquellos voluntarios que los visten, no sólo viven virtualmente la historia sino que físicamente forman parte de ella.

Mientras que el consumo del cine, debido al Home Cinema y al DVD, se desplaza de las salas de exhibición al ámbito doméstico, proyectos como Membrana vuelven a dar sentido a la exhibición de contenidos audiovisuales en un lugar y en una hora determinada. Pero ésta comunión de espectadores encuentra en Membrana algo más que cine expandido, ya que la performance invade otros géneros como la robótica, los videojuegos y el teatro.

## 5 - NOTAS TÉCNICAS

Membrana performance es fruto de una investigación técnico-científica que incluye desde 1992 diferentes dispositivos que han servido para producir distintas instalaciones y performances. Membrana no sólo recoge la experiencia de éstas producciones sino que además aprovecha algunos de sus instrumentos. Destacamos aquellos aparatos que heredamos de anteriores obras y que para Membrana no será necesario construir de nuevo.

Mientras que la mayoría de las obras escénicas se suceden gracias a la base de acuerdos humanos entre el autor, el director, los actores y los técnicos, en una performance mecatrónica las decisiones humanas quedan supeditadas en base a las posibilidades técnicas del software y el hardware de la obra. El sistema computacional que conforma este tipo de performances y su metodología de producción, que yo llamo sistematurgia, proponen una nueva forma de gestión de la complejidad.

La performance Membrana descansa sobre un dispositivo tecnológico que permite vincular a través de las interfaces, las acciones de los actantes y sus usuarios, con el comportamiento de los medios de representación. Pero ésta cuestión no es un hecho sencillo ya que a fecha de hoy no existe en el mercado un software que permita la gestión combinada, interactiva y sincrónica de robots, sistema de iluminación, imágenes y sonidos interactivos.

Y aunque existen tímidas excepciones si se quiere un programa así es necesario programarlo. Precisamente esto es lo que mi equipo y yo hemos hecho desde 1994, desde la performance **Epizoo**. Desde 2002 y a raíz de la performance **POL**, dispongo de un software de gestión de contenidos que puede ser utilizado en otras performances e instalaciones. Este programa ha sido utilizado hasta día de hoy para las instalaciones **Human Machine** y **Tántal**, y para la conferencia mecatrónica **Transpermia**. El programa **Pol** se encuentra ya en la versión 2.4 y ésta será la versión sobre la que trabajaríamos en **Membrana**.

Desde el punto de vista del hardware, el dispositivo que se incorpora de anteriores producciones es como ya se ha descrito, el dreskeleton.

El relato de los diferentes aparatos de software y de hardware desarrollados por Marcel·lí a través de su carrera se encuentra al final de este dossier en el apartado de Líneas de investigación.

## 6 - INTERFACES, PROTOTIPOS

Membrana desarrolla tres prototipos específicos: las Instinct Interficies, los parazitebots y la captura dinámica de imágenes y sonido. Cada uno de estos dispositivos abarca una parcela específica de la interacción. Así las Instinct Interfaces abordan la interacción voluntaria, los parazitebots, la interacción pasiva y la captación dinámica, la interacción identificativa. Membrana contempla también otras formas de interacción típicas de Marcel·lí como el Dreskeleton.

6.1- INSTINC INTERFACES. Uno de los problemas más comunes en las performances y las instalaciones interactivas, radica en la dificultad que tiene el espectador para comprender el funcionamiento del interfaz. Al no entender cómo funciona, el espectador abandona el interfaz y la interacción es nula. Invade al potencial usuario un gran sentido de frustración. Somos conscientes desde hace tiempo de este problema, estamos por ello diseñando interfaces muy simples que tienen que permitir una rápida y eficaz utilización por parte del espectador. Como precedentes están la columna de audio-instalación ALFABETO o el pulsador de HUMAN MACHINE. Se trata pues de proseguir en el diseño de interfaces fáciles, basadas en comportamientos instintivos, de lógica elemental y con clarísimos patrones de uso.

6.2- PARAZITEBOTS. Entendemos la interacción como un procedimiento en el que el usuario interviene voluntariamente sobre un interfaz para controlar sus resultados. En los parazitebots transformamos esta situación y convertimos a sus usuarios en proyección del interfaz, en medio de representación, en figura comandada. Estos robots parásitos musicales, son una indumentaria mecánica, adaptable al cuerpo del usuario, que controla sus gestos y lo transforma en instrumentista involuntario.

Membrana tiene cuatro parazitebots que son controlados por las instinct interficies, los dos actuantes o en un proceso de retroalimentación por los propios usuarios de los parazitebots. En este último supuesto, el usuario del parazitebots utiliza la voz para controlarse a sí mismo.

Los parazitebots transforman la función del interfaz y se convierten en un medio de representación musical y coreográfica. Los cuatro usuarios de los parazitebots forman la Membrana Involuntary Band. Estos parazitebots tienen como precedentes los exoesqueletos desarrollados en la performance EPIZOO y la instalación REQUIEM.

6.3- CAPTACIÓN DINÁMICA. El tercer prototipo interactivo específico de Membrana es la captación dinámica. La captación dinámica pone a disposición de los usuarios unas interfaces que permiten integrar a la narración audiovisual sonidos e imágenes, como por ejemplo su rostro o su voz. Utilizado con mucha eficacia en la instalación TANTAL, hemos comprobado que de esta forma de interacción deviene un mecanismo de identificación muy potente. El usuario adquiere una identidad efímera en el momento que reconoce en la proyección su rostro adherido en un nuevo cuerpo.

6.4- DESKELETON. Interfaz corporal de naturaleza eco esquelética desarrollada por el equipo de Marcel·lí desde la performance Afasia en 1998. En Membrana se utilizará la tercera versión del segundo prototipo construido para la performance POL en el 2002. Esta nueva versión tiene un nuevo cableado más firme, dispone de una nueva placa madre y se ha substituido el módem analógico por un sistema wireless, más fiable. Este Dreske es un instrumento de control y como otros instrumentos necesita de un aprendizaje. El Dreske actúa sobre tres tipos de impulsos: interruptores, Rang y voz.

## 7 - NARRACIÓN INTERACTIVA. RECURSOS

La narración interactiva es uno de los recursos principales del

relato Membrana, pero como veremos no es el único. La narración interactiva configura distintos niveles durante la performance, lo que permite crear el flujo narrativo de una forma muy dinámica. Se trata de una interacción específica, basada en la experiencia de los anteriores trabajos escénicos de Marcel·lí, no se trata de una interacción como la que se utiliza en las instalaciones o en los videojuegos, aunque comparte algunos de sus elementos. De manera resumida hemos agrupado en distintos niveles las formas de narración interactiva: Datos Dinámicos, Participación por Analogía, Participación Generativa, Participación Involuntaria y Deskeleton.

7.1- DATOS DINÁMICOS. Una buena parte de los bancos de datos que gestiona Membrana son dinámicos, es decir son capturados específicamente por la obra, tal como pasa en la instalación Tantal. Pero este recurso se extiende a parte del rostro, en otros contenidos como por ejemplo las imágenes que configuran los fondos de proyección. Así los paisajes de la narración son imágenes dinámicas capturadas a partir de fotografías o registros de video del lugar donde se presenta la obra, lo que permite que la trama suceda en la misma ciudad donde se hace la función. Los datos dinámicos se extienden a parte de estos elementos en imágenes en tiempo real de la TV y en la voz de los espectadores.

7.2- ANALOGÍA. Las Instinct Interfaces, permiten el control de la imagen, el sonido y ocasionalmente de los robots, por parte de los espectadores usuarios de manera imitativa. En éstas ocasiones las interfaces mantienen una relación de clara similitud con su reacción sonora, visual y robótica. Esta interacción por analogía permite por ejemplo chutar una interficie en forma de bola y desencadenar una reacción a la pantalla de figuras dándose patadas.

7.3- GENERATIVA. Pero las Instinct Interfaces permiten otra interacción sin ninguna apariencia simbólica. En este caso su uso incide sobre ciertos aspectos estructurales, como síntesis, generación o conducta de la imagen y el sonido. Por ejemplo tonalidad, coloración, vibración, volumen, timbre....

7.4 - INVOLUNTARIA. Más que interactiva podríamos decir que es reactiva y corresponde a los cuatro usuarios de la Involuntary Music Band de Membrana.

7.5- EXPERTA. Tipo de interacción producida desde Deskeleton por uno de los actantes, el Maestro. Utilizada para la narración de las escenas secuenciales.

## **8 - ESTRUCTURA NARRATIVA**

Para hacer efectiva la panoplia técnica descrita anteriormente, se tiene que disponer de una estructura narrativa capaz de asimilar el proceso de participación del espectador para que esta participación no sea un hecho irrelevante. En las anteriores performances Afasia, Pol y en la conferencia de Transpermia, el actante es un usuario experto del sistema mecatrónico, y tiene un conocimiento excelente de la estructura narrativa. No es así en Membrana, donde el espectador es un usuario recién llegado y no conoce ni la narración ni cómo confrontarse interactivamente con ella. Tiene que existir un compromiso entre la satisfacción que tiene el espectador en el uso de las interfaces y los resultados en el desarrollo narrativo. Se tiene que evitar la repetición excesiva de una interacción, esto podría llevar al aburrimiento del resto de los espectadores. De hecho la interacción repetitiva se produce del interés del usuario para superar un obstáculo y este hecho muy habitual en los videojuegos, no funciona en el contexto de una performance, tal y como se puede comprobar en Epizoo.

La construcción de la trama de la narración interactiva debe favorecer los procesos lúdicos del usuario y ser

capaz al mismo tiempo de trasladar la tensión del relato al resto de los espectadores. Para conseguir esto la construcción narrativa tiene que disponer de escenas preferentemente breves, que combinen sucesivamente acciones interactivas con pequeñas narraciones secuenciales. Las acciones interactivas, construidas a partir de las posibilidades descritas anteriormente, tienen un carácter variable e imprevisto y se manifiestan a través de la música y de imágenes interactivas, mientras que las escenas secuenciales utilizan el texto. Las escenas secuenciales cuajan la narración, emplazando al espectador dentro de la historia.

## 9 - ESCENAS. ESTRATEGIAS

La narración se estructura en distintas escenas, cada una con una entidad visual y acción interactiva específica. Las escenas combinan alternativamente dos localizaciones, la exterior: plaza, paisaje, clima, y la interior: casa, cuerpo y objeto.

Las localizaciones exteriores muestran procesos de cosmología geográfica con catástrofes, monstruos míticos y desastres de todo tipo.

Las localizaciones interiores se basan en el individuo y sus relaciones. Es la transformación corporal: el paso del tiempo, la violencia y la sexualidad, que son, entre otros, temas de estas escenas.

9.1. PROCESO DE CREACIÓN DE LA ESCENA. La creación de una obra mecatrónica obliga a un proceso muy costoso tanto en términos de producción técnica como en la producción artística. Procuraremos avanzar en la construcción de aquellos prototipos tecnológicos que aun no están desarrollados para ponerlos a prueba en el proceso de creación artística. Para la obtención de contenidos artísticos está previsto seguir en paralelo dos estrategias de producción. La primera tiene carácter de laboratorio, trabajaré con un grupo de actores y creadores sobre los que lanzaré mis ideas para que las transformen, a través de improvisaciones y coloquios, en materiales sutiles para la escena.

La segunda estrategia saldrá de la producción de imágenes y desde esta la escritura de la trama y la posterior producción gráfica.

## 11 - PROTOGUIÓN

Breve descripción de los puntos de partida de la construcción de escenas. A medida que avance el trabajo de creación se definirán las escenas interactivas y las secuenciales, así como su forma y duración.

### Leyendas.

**Sinopsis** breve descripción de lo que ocurre;

**Narrativa screen**, pantalla principal;

**Dreske Screen**, pantalla secundaria controlada desde el dreske, funciona como manual de instrucciones;

**Parazitebots**, qué hacen estos robots;

**Instinct Interface**; papel de las interfaces;

**Notas**, anotaciones a la escena.

### **1 escena- DEMO**

Sinopsis: organización de voluntarios y captura de datos dinámicos  
Narrative screen: sin imágenes. Ciclorama  
dreske screen: info textual o dibujo IKEA  
Parazitebot: vestimenta de los Cuatro voluntarios de los robots  
parásitos  
Instinct interfície: demo interfaces capturadoras  
notas: luz sala abierta. Sala y escena son un solo espacio. El público puede invadir el escenario, finalmente los voluntarios, representantes de los espectadores, se sitúan en su lugar.

### **2 escena - COSMOGONÍA**

Sinopsis: Edad de oro, edad de plata, edad de bronce.  
Narrative screen: construcción de la ciudad o barrio distrópico.  
Presentación de los personajes.  
dreske\_screen: subtítulos de la voz de Marcel·lí  
Parazitebot: colaboración en la música a través de compases sencillos  
Instinct interfície: swich voluntary voice  
notas: formación de la ciudad y de los personajes a partir de bases de datos dinámicas, probablemente preparadas con antelación. Demo de gráficos.

### **3 escena - FAETÓN**

Sinopsis: Reticular city. Tempestad iónica.  
narrativa screen: Fuego, Llamas y personajes ígnicos  
dreske\_screen: color  
Parazitebot: Máxima actividad  
Instinct interfaz: voz  
notas: Diluvio travestido

### **4 escena - MASK**

Sinopsis: Transformaciones violentas del propio cuerpo  
Narrative screen: Tàntal Transformation  
dreske\_screen: Animaciones rostros.  
Parazitebot: Interfaz por analogía.  
Instinct interfície: balonbody. Violento. Cagatio  
Notes: el mito del minotauro.

### **5 escena - CONCIERTO**

Sinopsis: concierto parazitebots  
Narrative screen: ampliación detalles parazitebots; máscara construcción.  
dreske\_screen: + ampliación detalle parazitebots  
Parazitebot: concierto  
Instinct interfície: voz  
Genérico: estrategia loop vídeo tipo del dibuixant

### **6 escena - SOFTURE**

Sinopsis: Palestra de construcción del toro.  
Narrative screen: membratauro. La construcción del toro.  
dreske\_screen: Manual  
Parazitebot: Activos  
Instinct interfície: Interacción por analogía y notas  
notas: Máscara. Electrodomésticos adaptados: fast food, electrosoftware.

### **7 ESCENA - KALI KONG**

Sinopsis: Aparecen los monstruos, desastres tipo Gotzilla, los ciudadanos se refugian en los interiores de las casas  
narrative screen: Monstruos, Dinosaurios  
dreske\_screen: Detalle destrucción sincronía dreske  
Parazitebot: caos sonoro  
Instinct interfície: Violent Instinct Interfície  
notas: Utilizar alguna imagen pública para significar la animación monstruo. Idea de Guiñol.

### **8 escena - DIDO**

Sinopsis: vulvas rotulares + axilas penes  
Narrative screen: fecundación mem-tiburón  
dreske\_screen: blanco negro  
Parazitebot: Melodía  
Instinct interfaz: utilización colectiva  
notas: estamos aquí, todo es mentira. Luz de sala.

**MEMBRANA PDL**

**OBJECTS IN PROGRES v.1**

**Marcel·lí Antúnez Roca**

Llibre de treball per la construcció d'objectes pels laboratoris  
Membrana PDL

## **SINOPSIS**

### **MATERIALS DE TREBALL**

Membrana Post Digital Lab no segueix un desenvolupament literari. No explica una història, sinó que obre diferents territoris de treball basats en la paradoxa del dionisiac vs l'apol·lini. Els laboratoris prenen com objecte fonamental el cos i diversos elements mitigadors com la disfressa, els fluids o les pròtesis.

Els dibuixos i els textos que segueixen a continuació han estat recollits de les llibretes de treball de Marcel·lí des de desembre de 2004 fins avui.

D'aquests dibuixos han sorgit els següents capítols.

Els capítols de treball són:

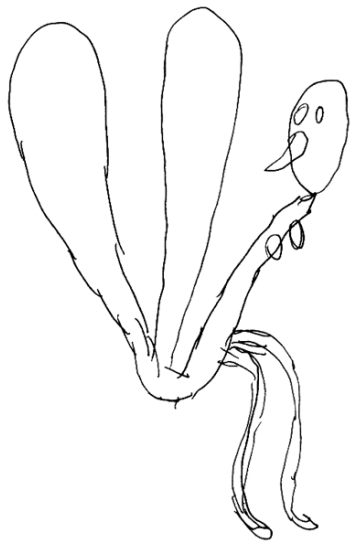
- 1- PLEGS I ORIFICIS. Topografia corporal exterior i l'interior.
- 2- LA MASCARA. Gènere i sexe.
- 3- FLUXDRESS. Vestits líquids.
- 4- ARQUISEXURA. Arquitectures sexuals.
- 5- PARAZITEBOTS. Robots vestibles com ortopèdies paràsits.
- 6- ELECTROLISBOS. Manipulació d'electrodomèstics reconvertits en màquines onàniques.
- 7- EXPANDED ORGIAS. Orgies no sexuals, medis de flux social.
- 8- DRAW PALIMPSESO



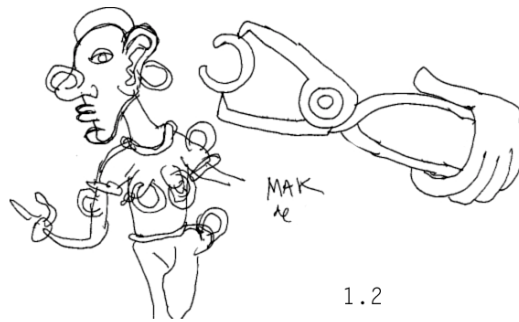
## **1- PLECS I ORIFICIS. Topografia exterior / interior.**

El propi cos és en si mateix el reflex de la paradoxa de l'apol·lini vs el dionisiac. A la seva forma exterior el cos es mostra com alguna cosa definida, conegut i concret. I Mitjançant el vestit s'emfatitza, encara més aquesta sensació. El vestit com signe cultural pot amplificar el sentit de l'apol·lini.

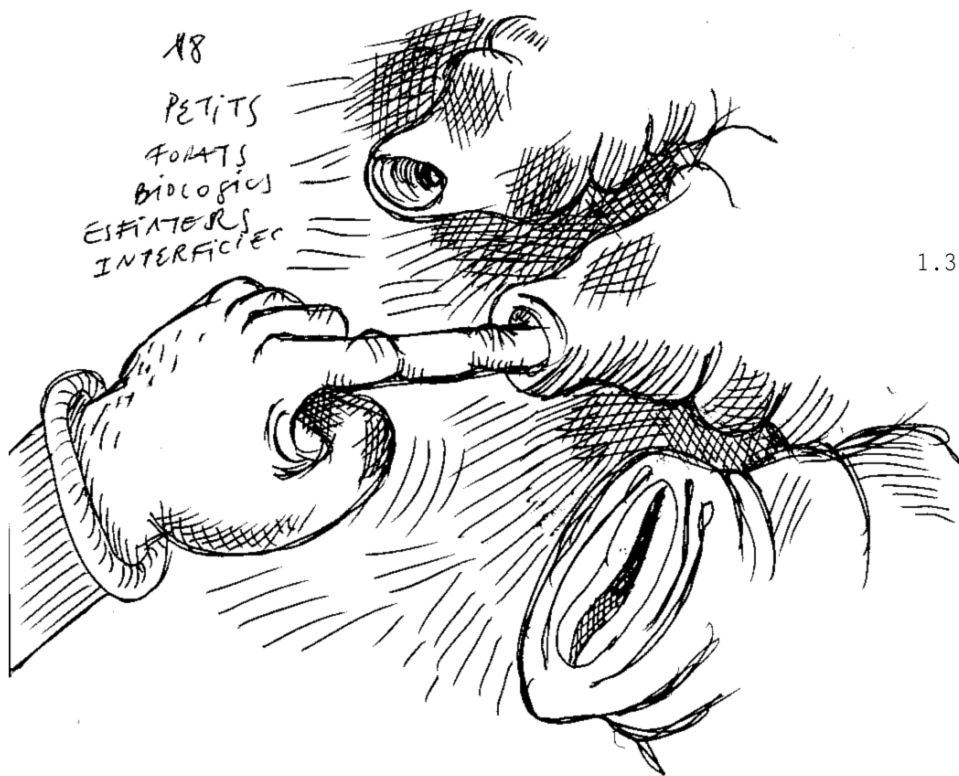
No obstant l'interior del cos és tot el contrari. El cos és líquid, indefinit, desconegut i dispers. El cos interior conté alguns dels fluids del dionisiac, la sang, el semen, la merda i l'orina. Els orificis són la porta d'entrada i sortida, la frontera que suscita la paradoxa. Els esfínters i ferides posen de manifest el nostre interior, el caos. Alhora els plecs i les arrugues manifesten el pas del temps, la força de la naturalesa. L'exterior el cos terç, jove, apol·lini, s'arruga i es despenja a mida que es fa vell. Els plecs evidencien la nostra paradoxa. El tractament d'aquesta part s'estableix a partir de la idea de volums flexibles i impermeables. També mitjançant pròtesis que reproduïen orificis corporals o abstracció dels mateixos. Els esfínters les portes de la membrana corporal.



1.1



1.2

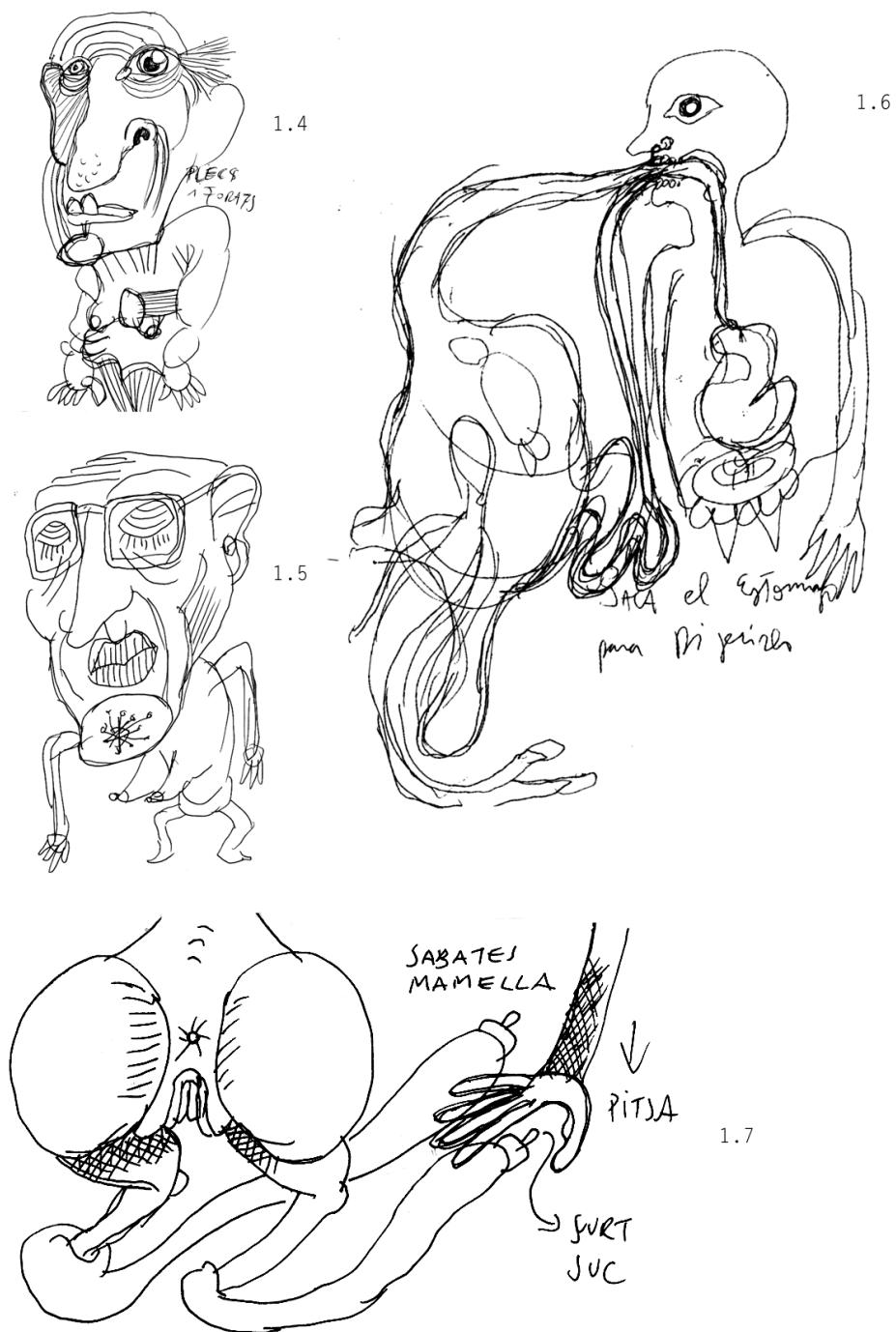


1.3

1.1 L'extensió de les formes corporals. I la seva subversió: peus/teta, cul/ala, mugró/vagina.

1.2 El cos anillat. L'anell com suport del cos apol·lini. Els falsos anells.

1.3 Grans, llagues i vagines. Postulencias, protuberàncies i ferides per tot arreu.



1.4 Carota, cinturons de panxes panxudes prement pits africans, mugrons enfilant cap el cel.

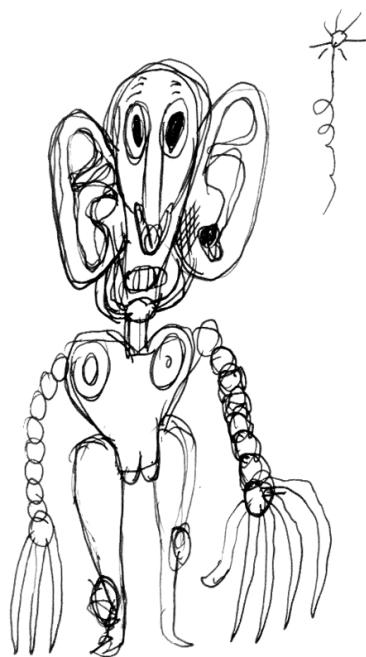
1.5 Carotes de vell en cossos de jove.

1.6 Desventrar per la boca.

1.7 Sabates mamella, veure 1.1.

## **2- LA MASCARA. Gènere i sexe.**

El rostre és conjuntament amb la veu, la part més reconeguda de l'anatomia humana segons diuen els neuròlegs. Encara que en general, ens fa vergonya ensenyar el nostre cos, es ben segur que es deu pel reconeixement que del nostre rostre, tenen els demás. Un cos sense rostre no té identitat. Amagar el rostre ens permet mostrar el cos. La màscara proporciona una nova identitat i amaga l'antiga. Qui la fa servir està protegit i pot actuar d'una altra forma. La idea de màscara, es pot unir a altres pròtesis: perruques, ferides de làtex o vestits d'altre sexe. Tots ells permeten construir una disfressa molt sòlida. Transformisme de gènere, de raça, d'ofici, d'edat. La disfressa per creuar el prohibit. La màscara permet també construir formes zoomòrfiques i conferir al que les vesteix característiques d'aquell animal. És la màscara mitològica.

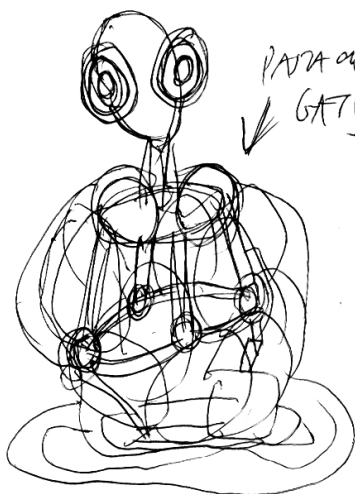


2.1

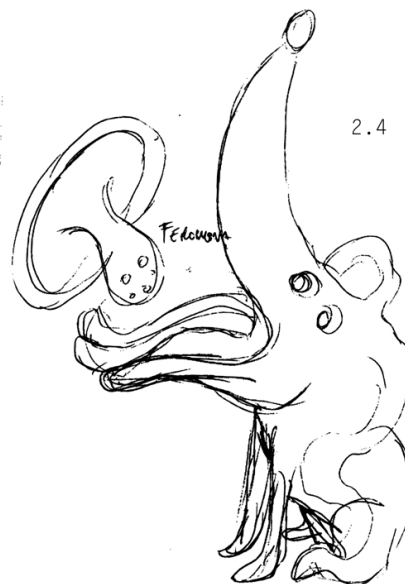


2.2

Vestits Biologic.

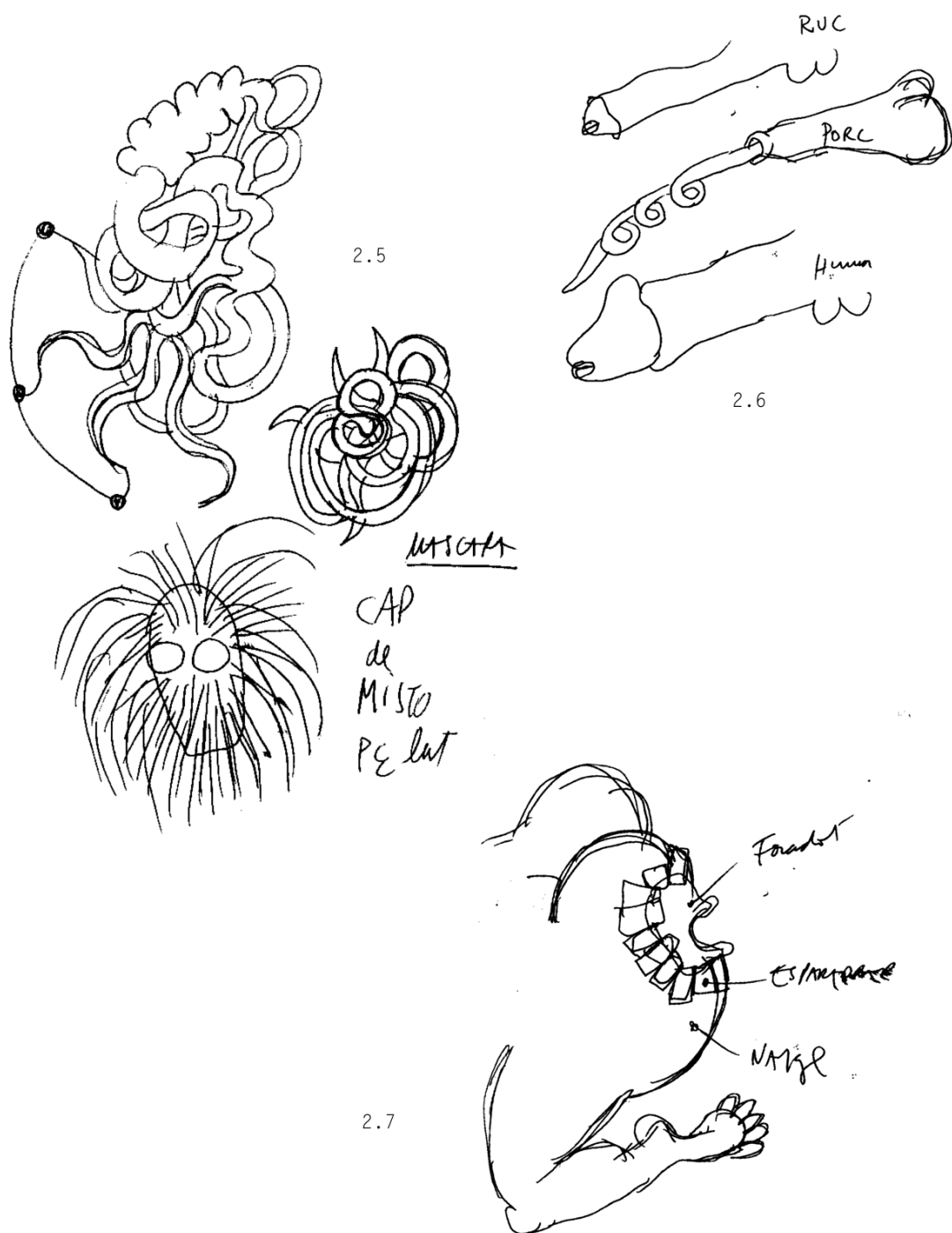


2.3



2.4

- 
- 2.1 Carotes integrals, Oskar Slemmer
  - 2.2 Cap-grossos, reinterpretació del folklore.
  - 2.3 Màscares sobre estructures no humanes, de fusta per exemple.
  - 2.4 Màscares llepadors de gos.



2.5 Misto pelat i pelut sense orelles mamallut, de pel natural no cal.

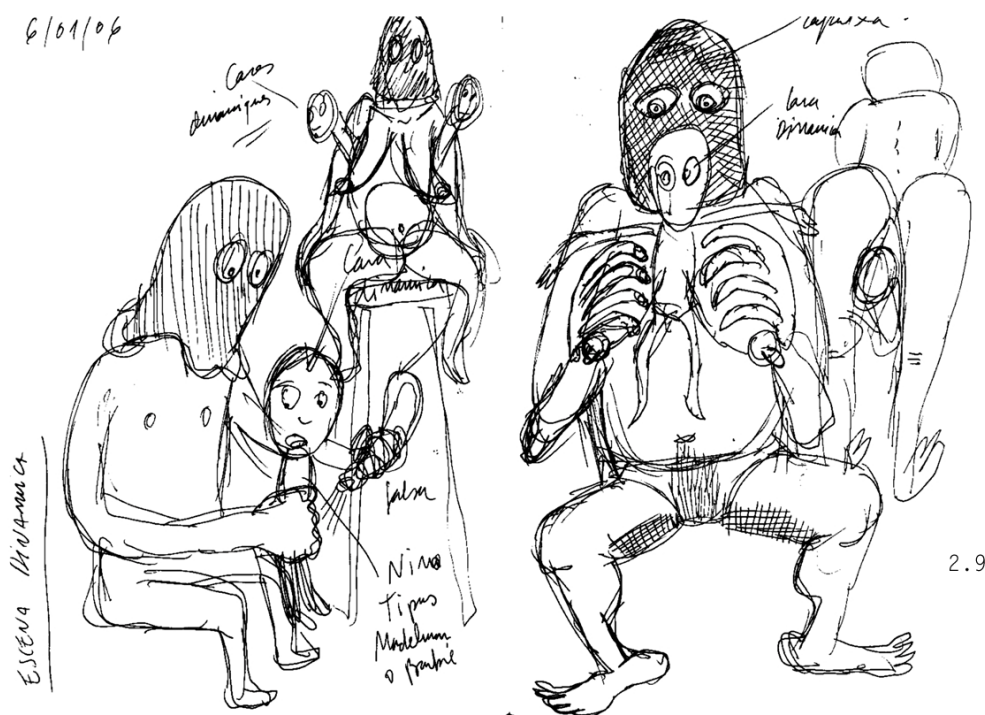
2.6 Títols de totes les espècies, catàleg de membres. Els penis, que no tenis, de formes capritxoses. Una pizza per favore, la màscara que es menja.

2.7 Espàrrecs biològics de làtex fets i adherits amb cintes esparadràpiques.



2.8

6/01/06



2.9

2.8 Flacos pits i culs que es mengen per esmorzar. Transformació de generes. Melons transvestits.

2.9 Família que adopta nens que son ninos i fan el tocino.

### 3- FLUXDRESS. Vestits líquids

Anti-vestits o guarnicions per produir miccions artificials a qui les vesteixi. Els fluxdress emeten líquids i fluids tous. Es tracta d'adaptacions de llenceria amb tubs que es connecten a dipòsits líquids comercials com la xocolata, llet, sucs, iogurt líquid i salses, entre altres. Els fluxdree tenen una versió amb receptacles líquids que peten amb l'aplicació dels *electolisbos*.



MARIATEGUI / FOSTER



3.1



3.2

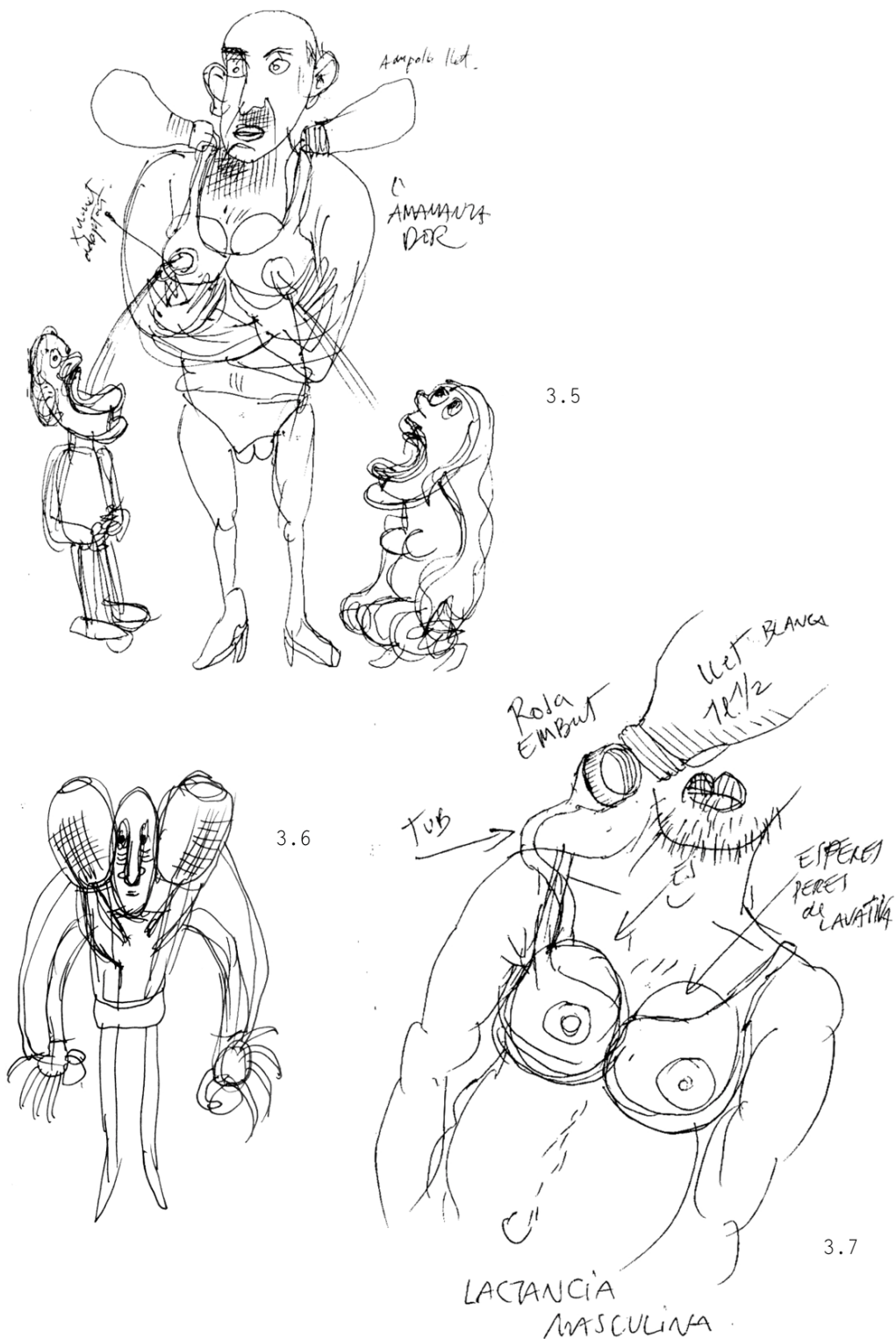


3.3



3.4

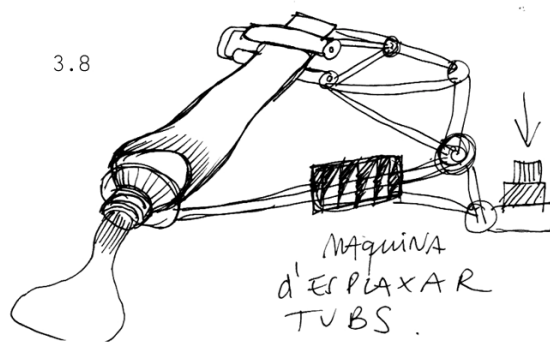
- 3.1 Armilla de xorros que pixin fluids que deixen vestit.  
 3.2 vestit galleda que expulsa la gleva que conté l'enginy.  
 3.3 Masoca barret que et deixa tot net.  
 3.4 Un altre barret que no és vestidet sinó que es troba en la peana.



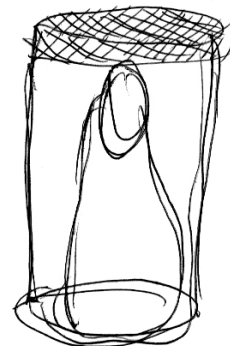
3.5 Lletador, que dona de mamar als escolanets workshoperos. Ull al tacó.

3.6 Mamelles externes que pengen de l'espatlla i sofreixen malmeses les seves galledes.

3.7 Lletador industrial, de rosca cabal.



PASTA de PLATAN



Zafar Bay



3.8 Esplaxador de tubs de paté.

3.9 Detall de pasta de plàtan, la cuina marrana de quan eren infants.

3.10 També xampanyes i cerveses de llauna sobre excitades.

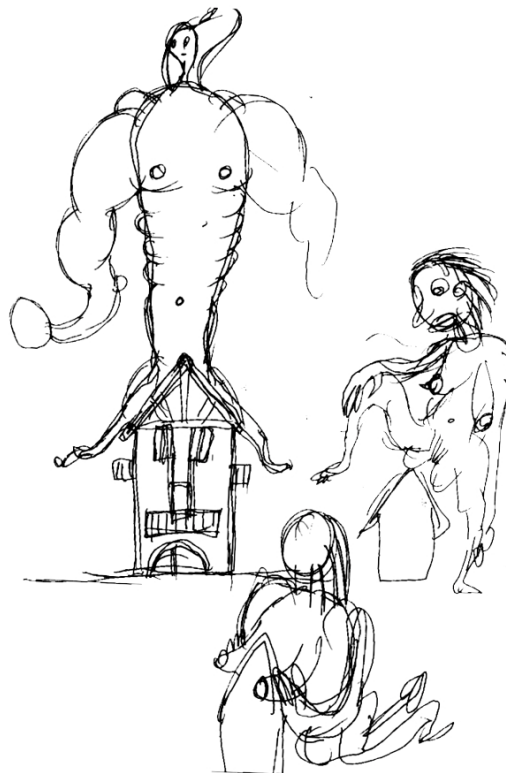
3.11 vestit de nafres contingudes en petits recipients. A punt per explotar.

3.12 La núvia vestida de vels roigs, l' himen desflorat.

#### **4- ARQUISEXURA. Arquitectures sexuals.**

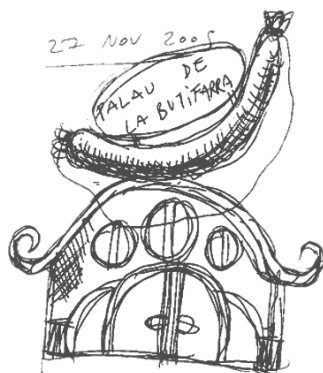
L' Arquitectura com vestit. Aquest apartat es manifesta en dos procediments el de la construcció de maquetes i dibuixos, i la construcció de petits pavellons o carpes.  
Els dos procediments reflexionen en torn a la cavitat uterina. L'úter etern, la nostre primera casa. L'úter contenidor dels líquids amniotics. Font de la que raja, al part. Sang, líquid i fem.  
Edificis penetradors, falos i penis, faloficis.

Construccions com tendes desmuntables, maquetes de cartró pintat, coves de tela que amaguen i mostren el que està ocult des d'un circuit tancat de vídeo. Edificis mòbils, actius. Ciutat maqueta.



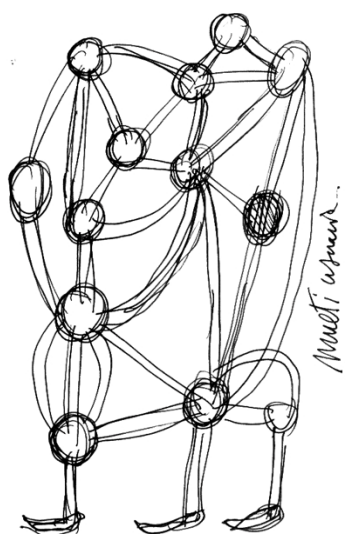
4.5

Vin COMBO de  
Homes Trans generat atigues  
amb un Aiac de  
CALENTURA UNA  
CUTAT Magenta.

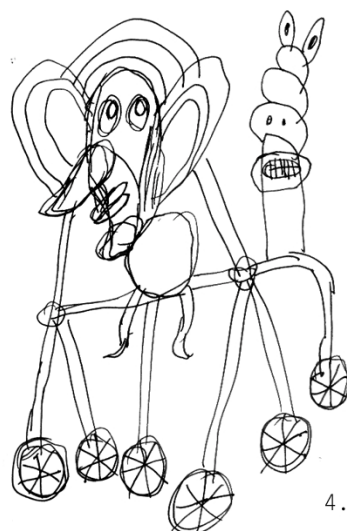


4.6

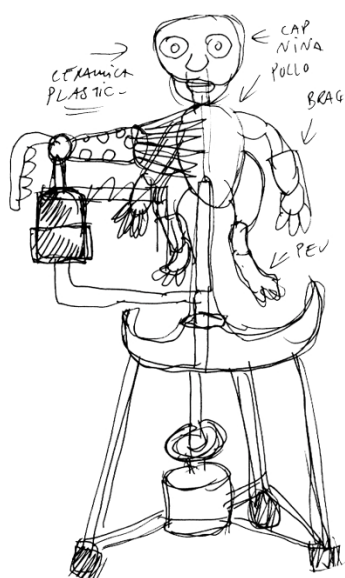
- 
- 4.1 Estructura arquitectura, fustotes que es preparen al lab.
  - 4.2 Estructura de rodes
  - 4.3 Màquina amb "soplet" per cuinar durant la presentació, la gallina amb màscara de nina.
  - 4.5 Micròfon al que s'hi adossa un ninot. Parla el ninot.



4.1



4.2



4.3



4.4

---

4.5 Maquetes d'edificis per ser sexualitzades per actuant.  
 4.6 Maison butifarra, i la casa de sucre.

## **5- PARAZITEBOTS. Robots vesties com ortopèdies paràsits.**

Els exoesquelets mecànics que controlen el meu cos proporcionen un nou camp d'experiència. No hi ha res igual en altres de manifestacions. La seva manifestació més extrema són els avions dels vols parabòlics.

Rèquiem, màquina coreografiadora construïda al 1999 i especialment l'exoesquelet de la performance Epizoo de 1994, ubiquen el cos a doble gravetat o 2G i a gravetat zero. Aquests dispositius paràsits predisposen una nova dimensió de l'experiència corporal, poden millorar la forma i el rendiment del cos i signifiquen una nova expressió apol·línica. Però també el seu mal funcionament pot produir malestar i dolor. La expressió de la naturalesa del cos emergeix fins i tot a aquesta manifestació mecatrònica.

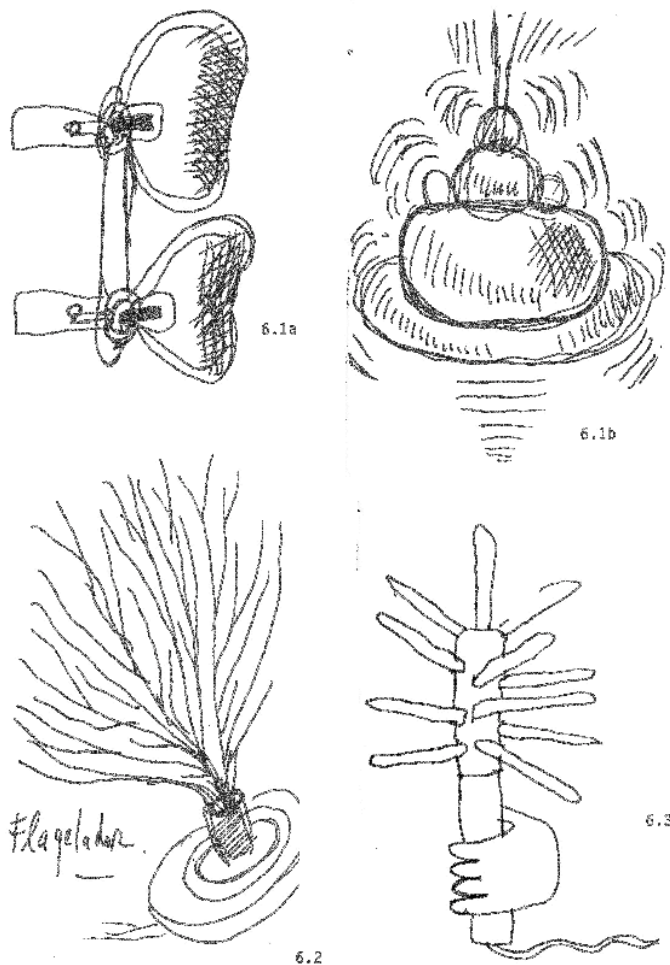
Una nova generació de parazitebots, ortopèdies mecàniques corporals que vesteixen el cos dels seus usuaris. Màquines musicals, màquines coreografiadores, o màquines instructores. També màquines que retroalimenten, de forma absurda, emissions corporals: veu, ma, pell.



## 6- ELECTROLISBES.

### Manipulació d'electrodomèstics reconvertits en màquines onàniques.

Es tracta de reconvertir petits electrodomèstics substituint part del seus mecanismes en modelats tous que poden ser utilitzats sobre el cos sense produir ferides ni dolor. El cos es converteix d'aquesta manera en base culinària d'aquests objectes reconvertits. Conjuntament amb els líquids reconvertits i sota l'acció de xoc, la pell i electrolisbe produeixen un efecte espectacular d'espurnes, secreció i goteix. Geiser natural en l'expressió extrema de la violència corporal.



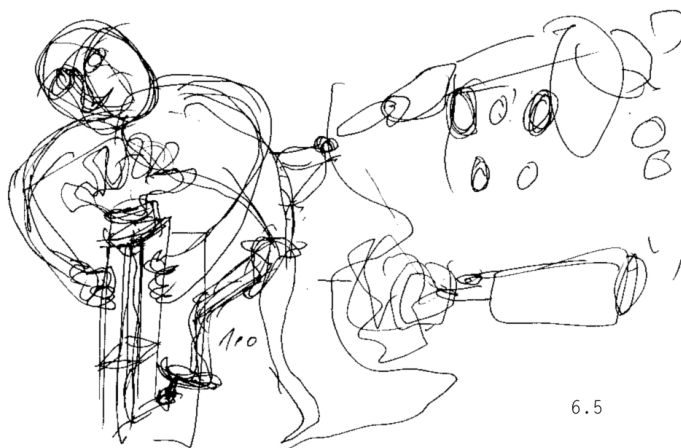
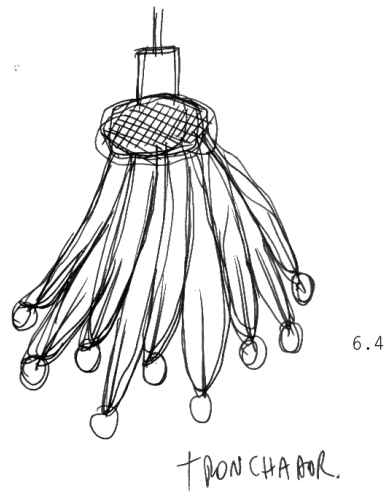
6.1a Pròtesis mecànica de mamelles turgents.

6.1b Model culero cel·lulític

6.2 Flagelador mecànic o manual.

6.3 Pentinador adaptat a pròtesis de làtex, màquina llepadora d'axil·les.



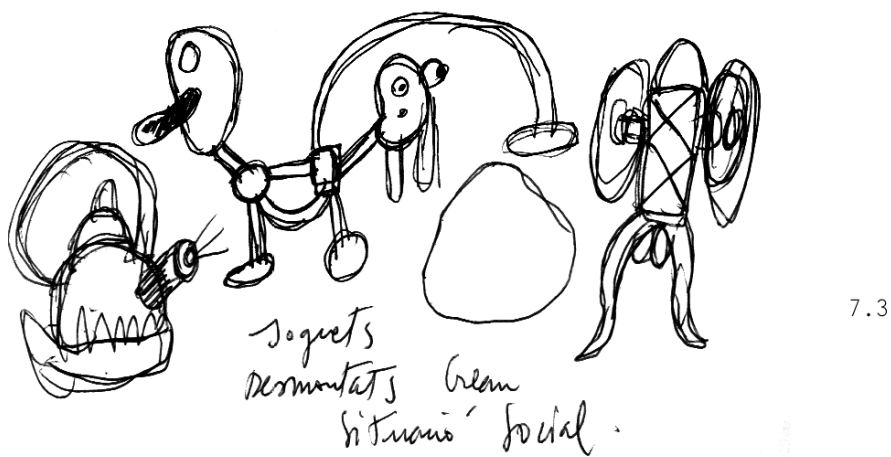
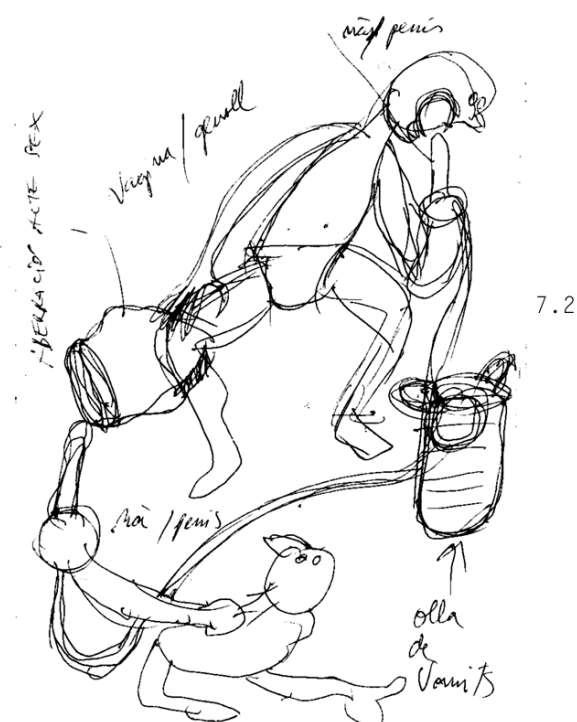


- 
- 6.4 Trinxadora de fulls de plàstic, adjuntada a turmix wireless.  
 6.5 Tamboret simbiòtic amb electrolisbe fill d'expressidor de taronges xinès.

## **7- EXPANDED ORGIES. Orgies no sexuals, medis de flux social**

L'orgiàstic parteix d'un impuls biològic i es manifesta a través de la sexualitat. Des del punt de vista Darwinià, l'orgia és un dispendi energètic sense cap sentit, i pot ser per aquesta raó és tan poc habitual. Però a la seva manifestació extrema és la comunió sexual d'una societat o grup. Les societats sublimen l'orgiàstic en altre tipus de relacions. Algunes relacions socials produeixen "orgies" gràcies a medis que les propicien. Així la veu, el contacte físic però també el menjar, són alguns d'aquests medis. Manifestacions ben endreçades com els banquets, el cant coral o les bandes de rock poden ser formes sublimades d'orgies. Pensem que els parazitebots, els electrolisbes, els fluxdress i altres pròtesis haurien de permetre una aproximació en torn a aquest tipus d'idea. A la mida que aquests dispositius deixen de ser manifestacions individuals o de petits grups, poden transcendir al fet col·lectiu.

Al seu estat hiperel·laborat els dispositius citats i desenvolupats per aquests laboratoris incorporarien accessoris per estendre les seves peculiaritats a l'àmbit del grup i propiciar l'orgiàstic.



- 7.1 Trasllat de orgiastiques màquines a rats domèstics o de lab
- 7.2 Aplicació de Plecs i vagines en situació col·lectiva
- 7.3 L'orgia s' exten a diversos objectes entre ells tetes, cafeteres, calaixeres, pollegueres i carmanyoles.

## 8- DRAW PALIMPSESO

Drawing palimpsest. Tècnica feta servir al film documental “El Dibuixant” que serveix per crear nexes d’unió a l’edició final dels materials gravats a la Fase Laboratori. Aquesta tècnica amalgama diverses tècniques com la pintura mural, l’animació tradicional en blanc i negre, l’animació en color, l’animació foto a foto i el dibuix sobre paper; i les converteix en un flux d’amalgama general. La tècnica del palimpsest permet tornar constantment al principi i modificar-ho. Es modifica a tenor dels nous coneixements, les noves preguntes i les seves respostes, si n’hi ha. Palimpsest és pot ser la millor manera d’agrupar i endreçar els material produïts als laboratoris. La naturalesa del dibuix i les seves expressions derivades com l’animació, ens semblen un bo aglutinant del film.

Resum: Algunes de reflexions de Marcel·lí Antúnez Roca al voltant de la seva performance interactiva Hipermembrana prevista per la tardor de 2007. El treball de Marcel·lí abocat formalment, des de fa mes de quinze anys, en d'utilització sistemàtica i exhaustiva de nous recursos tecnològics i científics tanca un cicle amb la realització del documental el Dibuixant (2005). El film resumeix el treball de l'artista des dels inicis amb la Fura dels Baus (1979) fins la conferència mecatrònica Transpermia (2004). Des de aleshores Marcel·lí treballa amb el projecte Membrana i els seus capítols.

1

La performance Hipermembrana es el segon capítol del projecte Membrana. Aquest projecte inclou la conferencia mecatrònica Protomembrana<sup>i</sup> estrenada al 2006 i l'instal·lació interactiva Metamembrana encara per produir.

El projecte Membrana neix després de la realització de el documental “El Dibuixant” (2005), aquest film d'una hora de durada, recull el decurs de la meva biografia artística des dels inicis amb La Fura dels Baus fins avui, fen especial èmfasis a la meva trajectòria individual. La pel·lícula esta organitzada en diferents parts que intenten endreçar i fer conèixer la transversalitat de la meva trajectòria. Després dels dos primers capítols que repassen la meva infància i els meus treballs primerencs, entre altres la Fura dels Baus (1979/89), los Rinos (1985/92) i els llibres d'artista Artcagarro (1985/93), el film continua amb les següents seccions: els *parazitebots*, la corporalitat, la *sistematurgia*, el bioart, la fauna, Transpermia i el dibuix.

La secció de *parazitebots* tracta de exoesquelets que gràcies a mecanismes controlen el cos de qui els vesteix, l'exemple d'aquestes ortopèdies paràsites son la performance Epizoo (1994) i el robot Rèquiem (1999). Segueix la part dels laboratoris Satèl·lits Obscens (1996/97), una visió de la corporalitat performativa on el cos es manifesta en els seus excessos. La performance mecatrònica Afàsia (1998) serveix per descriure dos elements, crec que importants, en la meva recerca, els *dreskeletons* i la *sistematurgia*. El *dreskeleton*, literalment interfície corporal de naturalesa

---

<sup>62</sup> Texto original de Marcel·lí Antúnez

exoesquelètica, es l'inversió del concepte del *parazitebot*, els exoesquelets ja no controlen el cos sinó que serveixen per expandir-ne les seves possibilitats gestuals. L'inversió d'aquest concepte s'ajusta molt be a la possibilitat de intervenir en un nou mitjà que conte llenguatges com la robòtica, l'imatge i el so interactius. El *dreskeleton*<sup>ii</sup> es l'interfície d' Afàsia, el dispositiu que controla la gestió computacional que acabarà manifestant-se en la performance a través del nou mitjà descrit. El diagrama Interfície / Computació / Mitjà es la base de la *Sistematúrgia*<sup>iii</sup>, literalment dramaturgia de sistemes computacionals. El documental segueix amb el apartat dedicat a l'obra visual produïda amb matèries biològiques. En aquests treballs, Joan l'home de carn<sup>iv</sup> (1992), la Vida sense amor no te sentit (1993), Agar (1999) o be Metzina (2004), es fa pales el meu interès per l'efímer, els processos de la vida i en general per la ciència biològica. El capítol de la performance mecatrònica POL (2002) tracta de les innovadores possibilitats narratives que permet la *sistematúrgia*<sup>v</sup>, tema ja iniciat a Afàsia. La penúltima secció recull diferents experiències interactives com la àudio instal·lació Alfabet (1999) o la instal·lació interactiva Tàntal (2004) conjugades a través de la conferència mecatrònica Transpermia (2004) conseqüència de les meves micro-performances en gravetat zero produïdes al abril de 2003 en dos vols parabòlics a la Ciutat de les Estrelles de la Federació Russa. El film es tanca amb una escena que mostra l'evolució d'un gran dibuix mural. El dibuix es una de les llavors germinatives de la meua obra.

## 2

Després de encarregar-me del guió i la realització del Dibuixant<sup>vi</sup> vaig sentir la necessitat de iniciar un projecte nou, volia treballar amb continguts originals i desenvolupar-lo de forma extensa. Sense preveure-ho el Dibuixant tancava un període. Es per això vaig iniciar el projecte Membrana.

Vaig escollir el títol membrana durant la lectura de un manual de Microbiologia. La membranes i l'ADN son essencials per configurar un organisme, sense un d'aquests elements no hi ha vida. Sempre he pensat que l'art i els organismes tenen quelcom de similar. Així per exemple, la multiplicitat de elements que constitueixen una obra escènica, em suggereix la prodigiosa complexitat de la vida. Va ser per això que la paraula Membrana i les metàfores que se'n desprenen, em varen fascinar i vaig entendre ràpidament que podia ser un bon títol pel projecte.

Molt aviat vaig imaginar Membrana com un projecte de gran abast. Com el cancerber el projecte tindria tres caps. Tot i que les testes no tenien nom, de fet els noms – Protomembrana, Hipermembrana, Metamembrana- han aparegut gradualment des de 2006 fins al inicis del 2007, volia que en el seu conjunt el projecte tractes les variants formals amb les que acostumo a treballar. Així Protomembrana seria una conferència mecatrònica de petit format adaptable a qualsevol lloc, Hipermembrana una performance interactiva dissenyada per escenaris teatrals i Metamembrana una instal·lació interactiva pensada per galeries i museus.

La membrana es el contenidor de tots els elements que constitueixen un organisme, n'és la seva barrera, el que defineix l'interior i l'exterior, es la pell que inspira el que hi ha fora i excreta el que hi ha dins. La metàfora de contenidor transpirable s'ajusta a una de les intencions del projecte representar una cosmogonia pròpia, particular, diferent. Una cosmogonia que a mes de fer un recorregut formal per les tècniques que utilitzo, sigui el contenidor de les meves intuïcions i deliris. Un artifici per explicar el mon. Deu ser per això que en el mateix moment de posar-li títol pensava ja amb les dues cosmogonies que des de fa temps m'interessen les Metamorfosis d'Ovidio i l'Origen de les Espècies de Charles Darwin.

### 3

A la conferència Protomembrana, primera part de Membrana, he intentat narrar la meua metodologia la *sistematurgia*. Pensada com una conferència mecatrònica, explica com produeixo formalment les obres interactives, destacant així la diferencia que hi ha entre els meus treballs i altres dramaturgies visuals o textuais. Durant el procés de la seva creació em vaig adonar però que molts dels aspectes tècnics que comportava explicar la *Sistematurgia* tenien poc interès per l'espectador no especialista. I mantenint de rerefons les idees que se suporten la *sistematurgia*, vaig sobreposar-hi una altre estratègia narrativa. Aquesta, pròpia de la novel·la llatina clàssica com ara Les Metamorfosis, consisteix en petites histories independents, que s'entrellacen gràcies a detalls argumentals que comparteixen entre si.

Sobreposo i entrellajo la narració tècnica amb un seguit de faules.

La creació de Protomembrana fou un procés obert que es va construir progressivament segons els resultats parcials de l'obra i la reacció del públic. Així la conferència es va anar transformant des de inicis del mes de març del 2006, en la

seva primera presentació a Tarragona, fins a la seva forma definitiva a la Caldera de Barcelona el desembre del aquell any.

He decidit que el projecte Membrana, en totes les seves facetes, aprofundeixi en el sistema de creació oberta. Es tracta de treballar de manera fragmentaria, intuïtiva, produint petites idees o escenes que s'organitzen a mesura que el projecte creix. Es com si s'articulessin petites cèl·lules que un cop creades permeten construir un organisme més gran i complexa. Penso que treballar així predisposa a plantejar-te nous reptes, a qüestionar-te el que ja has fet i a obrir-se a nous territoris creatius.

A Protomembrana aquesta forma de treballar oberta i variable, em portà a terrenys inesperats, com la deriva narrativa, el conte Club Samalé. Necessitava una història que expliqués metafòricament la tercer element del diagrama tècnic de la *sistematurgia*, el Mèdiu i vaig inventar aquesta història d'animals.

El Mèdiu es la manifestació objectiva de la representació, conseqüència del gest de les interfícies i del procediment computacional. El Mèdiu es pot manifestar a través de diferents àmbits o llenguatges com per exemple l'imatge, el so o la robòtica, però a la sistematurgia, i penso que a qualsevol altre forma de dramaturgia, adquireixen tot el seu sentit des de la seva interacció polisèmica. Es ha de dir quan els llenguatges que conformen l'obra emergeixen junts com una únic objecte.

La història del Club Samalé:

“es presenten per aquest ordre el Conill Puntxadiscs, encarregat de la música, el Gall Fotògraf responsable de l'imatge digital, el Porc Mecànic especialista en robòtica, el Conill Biotecnòleg encarregat del àmbit biològic i per fi el Brau Arquitecte delegat de l'espai i la llum, són els cinc animals. Aquests es reuneixen un cop per setmana al Club Samalé. Un club de carretera regentat per Miss Salou 89, famós pels seus espectacles eròtics. La trobada animalesca acaba convertint-se en una orgia escandalosa. La porno-coreografia intenta demostrar que els àmbits formals, que representen cada un dels animals, te sentit quan actuen tots a l'hora, en una bacanal sincrònica. Assabentada d'aquella depravació, la autoritat local hi envia a la seva policia. en l'escorcoll emmanillen a tots els animals que ràpidament són conduïts al correccional. Per la seva condició de besties la presó esdevé un escorxador i els animals, són sacrificats un a un. La feina de narrador/escorxador m'obre la gana pel que decideixo preparar virtualment un plat que consisteix en posar els cadàvers dels



animals un dins l'altre. La matrioshka funciona així: s'agafa un ou i es col·loca dins del conill i aquest dins del gall, l'au a la panxa de la cabra, aquesta entaforada al ventre del porc, i tots plegats dintre el bou. El plat es cou a l'ast. M'adono que cada un dels animals es una pell que transpira, de fet el plat esta a punt quan l'ou es cuit. I observo que el plat torna a ser una altre vegada una metàfora de la emergència. Com passa a l'escena, un plat de cuina funciona quan la seva manufactura transcendeix els elements que el componen i fa un nou producte. Mentre explico això dibuixo uns cercles concèntrics per representar el plat. I observo que canviant d'escala, la forma que fa el dibuix d'aquesta vianda, podria ser l'esquema de la cosmogonia mon. Una membrana que conte a una altre pell immediatament inferior, i aquesta a una altre... Així en la nova aplicació del diagrama, el bou, la pell exterior, es converteix, en la membrana biosfèrica, el porc es la membrana social, la cabra es les pells que conformen els vestits i les pròtesis, el gall la pròpia epidermis i per fi el conill, la membrana neurològica.<sup>viii</sup>,

Aquesta estrafolària historia em permet relatar alguns aspectes de les qüestions tècniques del mèdium, però també fer un gir radical en el curs de la pròpia conferència. El esquema bidimensional del cinc anells, un dins l'altre, serveix per descriure a la vegada el plat gastronòmic i la cosmogonia descrita. Una metamorfosis conceptual on el mateix diagrama que pot ser coses diferents.

4

He posat l'exemple de la faula Club Samalé no per continuar descrivint Protomembrana sinó advertir que aquesta estratègia conceptual es de fet una de les tàctiques que utilitzo a Hipermembrana.

Des de escales i òptiques diferents un mateix diagrama pot servir per representar coses diverses. Així el esquema del plat dels cinc animals, cinc anells un dins l'altre, serveix imaginant-lo a una escala mes gran, com el esquema de una cosmogonia del mon. Ara be si a aquest diagrama i afegim quatre cercles, tindrem un esquema amb nou cercles que contemplat des de una perspectiva literària, serviria per descriure la topografia del Infern de Dante.

L'organització topogràfica del infern, però ha de permetre una interpretació mes sofisticada ja que la que els cercles set, vuit i nou si formen girons, cambres i bosses, que no necessàriament corresponen a la regular forma del cercle. Aquestes

irregularitats podrien, seguin la mateixa estratègia de mutació conceptual, acostar-se a la forma certs orgànuls d'una cèl·lula eucariòtica, com ara les mitocòndries o els òrgans de Golgi. D'aquesta manera l'esquema del plat dels animals, de les membranes cosmogòniques, ara convertit amb d'incorporació de anells en la topografia dantesca, pot assemblar-se al dibuix de una cèl·lula eucariòtica, un organisme unicel·lular amb nucli.

Aquesta ultima mutació te una conseqüència curiosa, l'últim anell dantesca, allà on habita Lucífer, coincideix amb el nucli de la cèl·lula, el contenidor de l'ADN. Així en aquesta especulació, la màxima expressió del mal en l'infern de Dante correspondria amb el material genètic que permet la replicació la vida.

Aquest joc conforma la geografia de Hipermembrana, però la narració de la performance no es una interpretació del viatge de Virgili i el poeta florentí per l'infern. M'interessa la topografia dantesca perquè em serveixen d'escenari fantàstic, però el motor narratiu de Hipermembrana es la meua particular visió del mite del Minotaure.

He triat la llegenda d'aquest monstre perquè penso que pot funcionar com un element reactiu del que passa avui a la meua ciutat, al meu país i per extensió a Europa. Observo que vivim una realitat plena de temors, cada vegada mes tancada al que ve de fora i preocupada en salvaguardar uns privilegis insostenibles i un passat ranci i caduc. Vivim sota una corrent basada en un codi deontològic invisible que ho envaeix tot, i que es basa en "el políticament correcte". Penso que aquesta nova forma censura invisible tendeix a configurar una societat acomodada, servil, pudorosa i sobre tot molt avorrida . Les manifestacions extremes del desig, l'instin o l'emoció estan soterrades, ocultes. El mite del minotaure conte molts elements estranys i poderosos com la zoofília, la copula amb una maquina, el part d'un ser monstruós, canibalisme, etc. Qui sap si la reinvenió de aquesta història, un viatge per un univers inferior i primitiu, pot fer trontollar al espectador i portar-lo vers una renovada emoció. O si mes no produir una certa catarsis escènica, en el sentit de mèdic que li atorga a aquest mot Aristòtil, es ha dir de purga o vòmit.

Els mesos de març i abril de 2007 vaig presentar a la Galleria de Arte Moderna de Gallarate, a la Lombardia, Itàlia, l'exposició Interattività Furiosa. La mostra reunia algunes de les meves instal·lacions més celebrades, - Rèquiem, Alfabet i Tantal- un catàleg videogràfic de les performances Epizoo, Afàsia, Pol i Transpermia, a més de altres materials com un alguns dels llibres d'artista Artcagarro o el documental El Dibuixant. L'objecte però principal d'aquella mostra era el dibuix. La mostra reunia una col·lecció de quasi tres cents dibuixos que provenien dels *story boards* i de les tintes xines que faig per produir les animacions.

Era la primera vegada que presentava de una manera articulada i conscient tants dibuixos pel que durant la preparació del projecte em vaig adonar que era necessària una peça que servis de pont entre el dibuix i la resta d'instal·lacions. Vaig proposar a la direcció de la GAM de que em produïssin un dibuix mural dinàmic, que titularia amb el seu acrònim DMD, i ho varen acceptar. El Dibuix Mural Dinàmic al que hi vaig afegir mes tard el mot Europa, es una instal·lació audiovisual interactiva que permet al usuari caviar la perspectiva i el ritme narratiu d'una seqüència videogràfica. La projecció del vídeo mostra, condensat en un espai de temps breu, el dibuix mural a escala 1/1 (330 x 250 cm.) que jo vaig realitzar en una setmana al meu estudi. Al DMD es veu la progressió animada de un dibuix que conté alguns dels meus temes recurrents: el mon biològic, l'enfermetat, la burocràcia, la soledat i l'orgiàstic. Després de cinc dies de dibuixar i borra milers de línees vaig sentir la necessitat de introduir-me en el propi dibuix. Sense preveure-ho en vaig capbussar-me físicament en el mur monocromàtic. I dibuixant amb el propi cos vaig introduir aquestes accions plàstiques al vídeo final. En certa manera aquestes escenes reinterpretaven les meves descobertes plàstiques amb la Fura dels Baus als anys vuitanta. I amb aquestes accions tancava el DMD Europa.

Els dies 14 i 15 de juliol he presentat el resultat primer cicle la performance Hipermembrana al teatre de la Cavallerizza Reale de Torí, Piemont, Itàlia. Tot i que la temàtica es diferent al DMD certs aspectes de la seva estratègia creativa es reproduïxen i es multipliquen a Hipermembrana. Els vídeos interactius que s'han gravat i que s'utilitzen durant la performance, continuen les estratègies formals del DMD. Sembla que aquesta instal·lació es propagui a traves dels cossos dels actants en els vídeos d'Hipermembrana. Les accions plàstiques del DMD esdevenen a Hipermembrana en múltiples maniobres de cossos coberts de pintura i els dibuixos

animats inicials de l'instal·lació en volums tridimensionals pintats en forma de màquines i edificis. La transversalitat del meu treball es manifesta en la transferència del DMD Europa a Hipermembrana. Una obra originalment esta concebuda com una instal·lació pot influir i contribuir en la creació de una performance. Sense pretendre-ho aquesta instal·lació es converteix en una de les llavors de Hipermembrana.

6

El treball que es va presentar a Torí significa el tercer laboratori de la producció de Hipermembrana i el final d'aquest cicle de creació. Aquest laboratori ha esta organitzat per el Mala Festival, el Multidams i el Politècnic tots ells de Torí. Els anteriors laboratoris es varen realitzar al Centro de Arte Ladines, del artista Cuco Suarez, situat a Ladines un petit poble del parc natural de Redes a Astúries, i al centre de producció "L'Animal a L'Esquena" situat al terme municipal de Celrà. Fins avui però la producció de Hipermembrana no s'ha desenvolupat només en format laboratori, ja que des de inicis del 2007 evoluciona en els seus aspectes de programació, composició musical i edició vídeo al meu estudi de Barcelona. Lloc on ha de continuar en el segon cicle fins l'estrena al octubre del 2007 al Festival Temporada Alta de Girona i al teatre Mercat de les Flors de Barcelona.

Hipermembrana desenvolupa a traves de tres estratègies escèniques complementaries. Aquestes son la musical / literària, executada a traves de la meua veu, el *dreskeleton* i la Màquina de Crits<sup>viii</sup>, l'acció dels actuant que activen esdeveniments interactius gràcies a sensors situats al espai o sobre el cos , i les projeccions que com una mena de pel·lícula interactiva espectacularitzen i completen la narració de l'obra.

Aquesta estratègia te un reflex en la disposició escènica. Hipermembrana succeeix en un espai rectangular trucat al fons per un gran teló, es la pantalla principal on es projecten imatges interactives. Els laterals del primer terme si torben els dispositius la Màquina de Crits i una petita pantalla, que faciliten la labor musico/narrativa. L'espai central, entre els dispositius citats i la pantalla / teló, s'utilitza com area performativa i esta dotada de múltiples sensors i micròfons, i es el lloc on es desenvolupa una bona part de l'acció escènica. Així el decurs de la performance fa com una onada, Marcel·lí en primer terme, introdueix petites narracions i la musica des de la pantalla lateral i la Màquina de Crits, que son continuades al espai central, per les accions dels actuant que activant els sensors, disparen les imatges que es projecten en la gran pantalla del

fons. Es, simplificant, com si algú expliqués una història, uns altres l'interpretessin corporalment i finalment es fes realitat a la pantalla.

Els micròfons, el *dreskeleton* i els diferents sensors utilitzats són les interfícies de Hipermembrana. Els gestos i la veu actuant que intervenim en la performance són recollits per aquestes interfícies. Les interfícies propulsen la gestió computacional que finalment activa el mèdiu. Com passa a altres treballs aquest diagrama sistemàtic és la base tècnica de la narració de la performance.

7

Interfícies. A Hipermembrana es produeix l'ampliació del concepte *Dreskeleton*, aquest dispositiu interfície principal de treballs anteriors, com ara Afàsia, POL o Transperma, s'expandeix en aquesta performance. Una observació detallada del *Dreskeleton* ens permet constatar que el gest del actuant traspasa l'habitual funció mimètica per esdevenir l'instrument de l'interacció de l'obra. El *dreskeleton* és l'eina que permet al actuant intervenir directament sobre els diferents àmbits que conformen l'obra. Els seus gestos controlen la llum, la música, les imatges, els robots i el so. Crec que la funció que atorga aquesta interfície corporal és una novetat important en les arts escèniques doncs induïx a una nova categoria de actuant, totalment diferent a la del actor de text, al actor gestual o al ballarí. El *dreskeleton* predisponeix a un tipus de funcionalitat més pròxima del instrumentista musical que del actor mimètic. Els gestos del actuant *deskeletitzat* són coreografies corporals que tenen una funció específica, el control de la polisèmia narrativa. Feta aquesta observació, sembla que els sensors organitzats anatòmicament sobre el cos del actuant/instrumentista poden tenir una nova disposició. Aquesta és una de les novetats de Hipermembrana, a excepció de mi, els actuant ja no disposen de *dreskeletons* sinó que activen sensors disposats per l'espai. L'escena és un *dreskeleton* expandit. Si el control instrumental del *dreskeleton* predisponeix a una certa coreografia corporal, la disposició a l'escena dels sensors haurà determinar la coreografia espacial i per tant la posta en escena.

8

Computació. Res del que he escrit fins ara no tindrà sentit si no existís les possibilitats que proporciona la gestió computacional. Des d'inicis dels anys noranta la

computació traspasa l'àmbit especialitzat de les universitats i els laboratoris, proporcionant eines a tot tipus de públic que permeten una àmplia gestió de la complexitat. Conscient d'aquest fenomen vinc aplicant des de aleshores algunes de les possibilitats d'aquestes eines. La meua obra dels anys noranta es un exemple de l'aplicació de una bona part les novetats computacionals que aparegueren en aquella dècada.

Com a conseqüència d'aquelles pràctiques a principis d'aquesta dècada desenvoluparem al meu estudi un programa informàtic POL que permet a través de les diverses interfícies, el control sincrònic dels diferents àmbits de representació, es ha dir del mèdiu. Aquest software, que té el mateix nom performance POL pel que va ser fet, és l'eina principal la *sistematurgia*, i el que la fa possible. A diferència de les anteriors aplicacions desenvolupades escrites i utilitzades únicament per cada una de les performances, com és el cas de Epizoo i Afàsia, el programa POL és una plataforma oberta que pot ser utilitzada per altres obres, com de fet ja ha succeït amb Transpermia, Tàntal, Protomembrana o ara mateix amb Hipermembrana.

La plataforma POL és configurable tant pel que fa a les interfícies com al diferents àmbits del mèdiu. A més dels *dreskeletons* POL pot llegir múltiples sensors i d'alguns paràmetres, com ara el volum, de la veu. Té la possibilitat de captar imatges en temps real i incorporar-les dinàmicament a la narració de l'obra. Des de el punt de vista del mèdiu POL pot controlar imatges interactives, so i música a través de protocol MIDI<sup>ix</sup>, il·luminació també gràcies al MIDI, i diferents formes mecàniques i robòtiques.

L'aplicació POL disposa de un conjunt de menús que permeten decidir, de forma fàcil els sensors i per tant configurar la forma de l'interfície per escenes, uns altres menús permeten enllaçar aquestes interfícies amb els àmbits del mèdiu. Un exemple il·lustrarà aquesta possibilitat:

“tenim tapis sensor situat al terra de l'escena, aquest s'activa per la pressió del peu de l'actuant, des de POL podem decidir que al pitjar el sensor s'activi un so, cada vegada que trepitgi sonarà: boig!; podem afegir-hi si ens interessa un loop de vídeo, per exemple algú que s'estavella a la paret: plash!, cada vegada que es trepitgi el sensor, sonarà boing! i es veurà plash!; podem sumar-hi la Màquina de Crits, les testes que hi veiem projectades criden al polsar el sensor: ahhh!, l'acció de trepitjar farà boing!, plash!, ahhh!; podem decidir també que un focus il·lumini el sensor al

trepitjar-lo, el actuant i el tapis s'il·luminen, sentim boing!, veiem plash! I escoltem ahhh!"

L'aplicació POL permet també configurar per escenes la sincronia entre les interfícies i diferents el·lèments del mitjà. Això fa que durant l'obra un mateix sensor realitzi tasques diferents. És molt normal que durant la performance s'utilitzin diferents protocols d'ús. A diferència dels instruments tradicionals, un saxo es toca i sona sempre com un saxo, a la *sistematúrgia*, un *dreskeleton*, o qualsevol altre interfície, pot sonar com una trompeta, més tard activar un vídeo i després controlar un robot o fer-ho tot alhora. Reconec que això pot despistar al espectador. De fet un dels esculls als que s'enfronta la meua obra està relacionat amb l'analfabetisme digital de una bona part de crítics i públic.

El programa POL ja es troba en la versió 3.1 i ha millorat i incorporat noves funcions.

9

Mèdiu. El mèdiu el determinen els diferents àmbits o llenguatges que configuren la representació. Aquesta variarà si s'utilitza música o no, si s'utilitzen robots o no, si s'utilitzen imatges projectades o no, o si s'utilitza o no qualsevol àmbit imaginable, i segons això el mèdiu prendrà una forma o una altra.

El mitjà *sistematurgic* comparteix amb altres dramatúrgies moltes coses però té algunes especificitats. La possibilitat de control sobre alguns dels àmbits que l'hi atorguen les interfícies i la computació, permet que elements tradicionalment utilitzats com decoració, ornament o escenografia, es ha dir valors secundaris de la representació, adquireixin un valor de primer ordre en la narració de l'obra. Això es el passa en l'ús que faig de l'imatge interactiva en les meves performances.

Però per aconseguir una sincronia eficaç entre l'imatge i l'actuant no es senzill, es fa necessària una tècnica de producció d'imatges que permeti d'interacció. Certes tècniques de l'animació digital de l'imatge permeten un control molt acurat, ja que no només es controla només el plano –on,of, velocitat de reproducció- sinó que es poden controlar també els objectes que conte el plano.

Hi ha altres formes de control digital de l'imatge que no son animació però la majoria produeixen imatges abstractes, difícils per tant, d'utilitzar en un context narratiu. La

voluntat de construir un mon simbòlic propi, clarament narratiu ha fet que m'inclines per imatges produïdes des de tècnica de l'animació digital i es per això aquesta tècnica ha anat adquirint un paper cada vegada mes rellevant en el meu llenguatge. De fet ja des dels inicis amb Epizoo l'animació digital ha estat un dels llenguatges primordials del meu univers gràfic.

Utilitzo però tècniques d'animació molt diverses com ara l'animació a partir de retoc fotogràfic d'imatges reals, la combinació de elements fotogràfics i d'imatges dibuixades digitalment o vídeos, i la utilització de imatges produïdes manualment i posteriorment digitalitzades. En qualsevol cas es tracte d'imatges que recreen una mon inventat, una realitat inexistent.

Malgrat tot l'animació digital te limitacions. La percepció de una imatge animada mai s'entén com quelcom real i la connexió que fa l'espectador amb aquest tipus d'imatges es mes distant, que el que passa amb una imatge produïda de manera cinematogràfica o videogràfica. Deu ser per aquesta distancia que les imatges dels llibres de cirurgia medica acostumen a ser il·lustracions en ves de fotografies. La fotografia cinètica del mon s'entén com una cosa real i per tant la seva percepció produeix sensació de veracitat.

Com ja he dit tinc interès que Hipermembrana esdevingui un reactiu, es per això que l'utilització d'imatges produïdes nomes amb animació, com passa per exemple en Protomembrana, no em sembla convenient. Si vull crear sensació de veracitat i sacsejar emotivament, he d'utilitzar imatges reals. Es per això que ja he començat a utilitzar vídeos que mostren imatges reals, sons situacions que s'han produït a un lloc amb materials i persones.

Però, com compensar la incapacitat que tenen les imatges videogràfiques d'interactuar a voluntat amb els objectes que estan a dins del plano movent-los tal com passa amb l'animació digital, i no perdre la verosimilitud?

Per solucionar-ho, he intentat desenvolupar estratègies de rodatge, sistemes d'edició i formes de gestionar interactivament els vídeos a traves del la programació que compensin aquesta trava. I finalment incorporaré a Hipermembrana també imatges produïdes amb tècniques d'animació digital. Tal com passava a Afàsia la combinació vídeo i animació digital pot ampliar-ne la seva eficàcia narrativa.

A mes de l'imatge interactiva, vídeo i animació digital, els àmbits interactius que conformen el mèdiu d'Hipermembrana son el so: mòduls musicals, samplers, veu



samplejada, efectes sonors i Maquina de Crits (híbrid de imatge i so) i il·luminació. I ha altres àmbits com el vestuari i l'acció i la veu dels actuant, que encara que no son totalment interactius determinen l'ús de les interfícies. A Hipermembrana he decidit no inclur-hi robots per qüestions de producció.

Aquestes son algunes de les reflexions que m'acompanyen en el projecte Hipermembrana dins el dia d'avui.

Barcelona / Moià, juliol de 2007.

Marcel·lí Antúnez Roca.

## MARCEL·LÍ ANTÚNEZ ROCA. Nota Biográfica<sup>63</sup>



[li@marceliantunez.com](mailto:li@marceliantunez.com)

[www.marceliantunez.com](http://www.marceliantunez.com)

Marcel·lí Antúnez Roca (Moià,1959) es internacionalmente conocido por sus performances mecatrónicas y por sus instalaciones robóticas. Desde los años ochenta el trabajo de Antúnez se ha caracterizado por el interés en la condición humana: los miedos y los deseos del ser humano. Primero desde la performance tribal de La Fura dels Baus y más tarde en solitario a través de un tipo de obras que proponen sistemas complejos y que a menudo se convierten en híbridos sin categoría. Este es, quizá, uno de los motivos por los que Marcel·lí Antúnez Roca resulta un artista de difícil clasificación. La incorporación y perversión de elementos técnicos y científicos y su interpretación a través de particulares prototipos dotan a la obra de Marcel·lí, desde

---

<sup>63</sup> Texto original incluido en la página Web de Marcel·lí Antúnez

inicios de los años noventa, de una renovada cosmogonía sobre temas como el afecto, la identidad, la escatología, o la muerte. Conceptos que adquieren en su obra una dimensión irónica y humana que provocan una espontánea reacción del espectador.

Desde inicios de los años noventa combina elementos como Parazitebots (Robots de control corporal), Sistematurgia (dramaturgia de los sistemas computacionales) y Dreskeleton (interfaz corporal en forma de vestido exoesquelético). Hay una utilización de materiales biológicos en la robótica en *JoAn L'home de Carn* (1992); el control telemático por parte del espectador de un cuerpo ajeno en la performance *Epizoo* (1994); la expansión del movimiento corporal con dreskeletons utilizados en las performances *Afasia* (1998) y *POL* (2002); la coreografía involuntaria con el parazitebot *Réquiem* (1999) y las transformaciones microbiológicas en *Rinodigestió* (1987) y *Agar* (1999). A mitad de los años noventa su performance *Epizoo* (1994) causó gran estruendo en la escena artística internacional. Por primera vez la acción corporal del performer estaba bajo el control del espectador. La obra pretende transmitir una paradoja donde conviven la inerte virtualidad y la vulnerabilidad física. Desde entonces ha llevado a cabo nuevas producciones *Transpermia* (2004), una conferencia mecatrónica que expone el proyecto Dedal y sus microperformances en gravedad cero y la teoría Transpermia, *Protomembrana* (2005) una lección mecatrónica, en formato performance, para un dreskeleton, un entorno audiovisual interactivo y distintas interfaces dinámicas que forma parte de un proyecto más amplio *Membrana*, el cual incluye también la performance de gran formato *Hipermembrana* (2007), actualmente en proceso de producción y la instalación *Metamembrana* (2008). Un proyecto que define una línea de trabajo de creación continuada hasta el año 2008.

Fue fundador de La Fura dels Baus, colectivo del que formó parte como coordinador artístico, músico y actuante, desde 1979 hasta 1989, con este grupo presentó las macro-performances *Accions* (1984), *SUZ/O/SUZ* (1985) y *Tier Mon* (1988). Y también participó desde su fundación, en 1985, hasta su término, en 1992, en el colectivo Los Rinos. Desde los años noventa ha proseguido y consolidado su carrera en solitario con elevada presencia internacional. El trabajo de Marcel·lí se ha presentado entre otros lugares en La Fundación Telefónica de Madrid, el P.A.C. de Milano, el Lieu Unique de Nantes, el I.C.A. de Londres, la SOU Kapelica Ljubljana,

FILE de Sao Paulo, el DOM Cultural Center Moscú, el DAF de Tokio, además de EMAF Osnabruc Alemania, Muu Media festival Helsinki, Nouveaux Cinéma Nouveaux Médias Montreal, DEAF Róterdam, Spiel.Art Munich, Ars Electronica de Linz o en el Performing Arts de Seúl Corea.

El trabajo de Antúnez está recogido en las siguientes publicaciones: IL Corpo Postorganico de Teresa Macrì publicado por Costa&Nolan Milano, Body Art And Performance de Lea Vergine publicado por Skira London, Marcel.lí Antúnez Roca performances, Objetos y Dibujos de Claudia Giannetti publicado por MECAD Barcelona y el catálogo Epifanía publicado por Fundación Telefónica, Madrid, entre otros.

Antúnez también ha recibido los siguientes premios y distinciones: Primer premio en el Festival Etrange Paris 1994, Best New Media Nouveaux Cinéma Nouveaux Médias Montreal 1999, Premio Max a Nuevo Teatro Españaa 2001, Premio FAD 2001 Barcelona y ha sido Mención d'Honor a Prix Ars Electronica 2003, Premi Ciutat de Barcelona en el apartado multimedia en 2004.

CURRÍCULUM VITAE. MARCEL·LÍ  
ANTÚNEZ ROCA Moià (Barcelona) 1959<sup>64</sup>



<sup>64</sup> Texto originale de la página Web de Marcel·lí Antúnez

## **MARCEL·LÍ ANTÚNEZ ROCA**

**Moià (Barcelona) España 1959**

### **BIOGRAFIA ARTISTICA CRONOLOGICA: OBRAS, COLECTIVOS y OTRAS ACTIVIDADES**

#### **- OBRAS-**

#### **EL DIBUIXANT. Film documental sobre la obra de Marcel·lí 2005**

2005

- PARIS, Festival Emergences, Septiembre
- SITGES, Festival de Cine, Octubre
- MADRID, Casa Encendida, Diciembre

#### **TÀNTAL Instalación Interactiva 2004**

2005

- BARCELONA, Festival Sonar, MACBA, 16 al 18 de Junio
- PARIS, FESTIVAL EMERGENCES, 29 y 30 Septiembre y 1 de Octubre
- AVILES, España, Escuela Superior de Arte, 25 a 27 de Noviembre
- MADRID, Casa Encendida, Diciembre

2004

- PARIS, Francia, Festival @rt Outsiders Maison Européenne de la Photographie, 14 de septiembre al 3 de Octubre

#### **METZINA bio instalación 2004**

2004

- BARCELONA, Mapa Poètic, Forum de les Cultures, Sala Metronom, 9 al 23 de Junio

#### **TRANSPERMIA Conferencia mecatrónica, 2004.**

2006

- EL PUERTO STA. MARIA, Cádiz, España, Sala Poniente, 25 de Febrero

2005

- MADRID, España, Medialab, 20,21 de Enero
- CADIZ, España, Sala Central Lechera, 22 Enero
- PERPIGNAN, Francia, TILT, 5 Febrero
- CASABLANCA, Marruecos, Fest. Video Art, 22,23 de Marzo
- TARRAGONA, España, Festival Trenc-art, 14 Abril
- CHELLES, Francia, Theatre de Chelles, 16 Abril
- VALENCIA, España, IVAM, 28 de Mayo
- BERLIN, Alemania, Teatro Hebbel am Ufer Instituto Cervantes, 19 de Junio
- COSENZA, Italia, INVASIONI, 7 de julio
- MEJICO DF, Méjico, Centro Cultural de España, 26 y 27 de septiembre
- MONTERREY, Méjico, Festival Medi@rte, 30 de septiembre
- YEREBAN, Armenia, HIGH FEST, 5 de octubre
- MARSELLA, Francia, Arborescence, 8 de octubre

2004

- SANTIAGO DE COMPOSTELA, CGAC, 24 Enero
- BARCELONA, Caixa Forum, 13 Febrero
- MURCIA, Centro Cultural Puertas de España, 26 Febrero
- BUENOS AIRES, Argentina, Ristoc Festival, 8 Abril
- CORDOBA, Argentina, Ristoc Festival, 10 Abril
- ROSARIO, Argentina, Ristoc Festival, 11 Abril
- JEONJU, Corea, Jeonju International Film Festival, 31 de Abril
- SEOUL, Corea, International Film Festival, 1 de Mayo
- SITGES, España, Festival Internacional Sitges, 4 de Junio
- PARIS, Francia, Festival Emergences, La Villette, 22 de Septiembre
- HUESCA, España, Feria Internacional de Teatro y Danza Huesca, 5 Octubre
- VIC, España, Setmana Digital- IMAC, 28 de Octubre
- BILBAO, España, B.A.D., 31 de Octubre
- ALICANTE, España, XII Muestra de teatro Español de Autores Contemporáneos, 20 de Noviembre
- RENNES, Francia, Station Arts Electroniques, 30 de Noviembre

- LLEIDA, España, Teatre Municipal de l'Escorxador, 9 de Diciembre

### **DÉDALO PROJECT, Conferencia Mecatrónica 2003**

2003

- MOSCU (Rusia) Ciudad de las Estrellas, 11 y 12 de Abril
- MADRID, La Casa Encendida, 13 Junio
- ROTTERDAM (Holanda), V2, 21 de Junio
- MOIÀ (Barcelona), Bus Stop, 25 Julio
- LONDRES (Inglaterra), Arts Catalyst, 19 Septiembre
- TORINO (Italia), MalaFestival, 21 Septiembre
- NANCY (Francia), Materia Prima, 30 Septiembre
- PARIS, Maison de la Photographie, Octubre
- OLOT (Barcelona), Panorama Escena, 25 Octubre
- GERONA. Vad Festival, 15 Noviembre

### **MONDO ANTUNEZ Retrospectiva de performances e instalaciones 2003**

2005

- MADRID, Casa Encendida, MONDO ANTUNEZ, incluye espectáculo POL y las instalaciones Alfabeto, Human Machine y Tàntal, Diciembre

2004

- PARIS, La Villette, MUNDO ANTÚNEZ, Incluye el espectáculo POL, Transpermia y las instalaciones Alfabeto, Réquiem y Human machine
- PARIS, Maison de la Photographie, TÀNTAL, presentación

2003

- Barcelona, MONDO ANTÚNEZ. Maratón mecatrónico que incluye las performances Epizoo, Afasia y Pol, Mercat de les Flors, Febrero y Marzo

### **POL performance mecatrónico, 2002**

2005



- TORINO, Italia, Piemonte Share Festival, 2 funciones 24 Febrero
- MADRID, España, MONDO ANTUNEZ, Casa Encendida, 9 al 11 de diciembre

2004

- HELSINKI (Finlandia), HUIMA sirkusfestivaali, 7 al 9 de Febrero
- ANNEMASSE (Francia), 16 de Marzo
- RUBI, España, 30 de Mayo
- ASTI, Italia, Teatro Alfieri, 21 de Junio
- PARIS, Francia, La Villette, 21 a 23 Septiembre

2003

- LÉRIDA, Teatre l'Escorxador, Enero
- SALZBURG, Austria, Argekultur, Febrero
- BARCELONA, Mercat de les Flors, Febrero/Marzo
- ROTTERDAM (Holanda), V2 21 de Junio
- LINZ (Amsterdam), Ars Electronica, 11 Septiembre

2002

- TORELLÓ, Teatre Cirvianum. Junio
- CUENCA, Situaciones. Julio
- BARCELONA, Festival Grec, julio
- SANTANDER, Universidad Internacional Menendez Pelayo, Agosto
- TARREGA, Fira de Teatre al Carrer, de Septiembre
- OLOT, Teatre Principal, Octubre
- SEGOVIA, Teatro Juan Bravo, Noviembre
- SABADELL, Sala l'Estruch, Noviembre

### **PANSPERMIA CIRCUS performance colective event, 2001**

2001

- Valencia, PANSPERMIA CIRCUS: Marcel•lí Antúnez Roca, Pistolo, Cuco Suarez, Hermanos Oligor, Roland Olbeter. Explanada del IVAM, Premios Bancaja, Mayo

## **CONCÉNTRICA, retrospective exhibition 2000**

2001

- GIRONA, Salas Municipales, Museo de Arte y Museo de Historia de la Ciudad, del 2 de Febrero al 18 de Marzo.

2000

- ALICANTE, Museo de la Universidad de Alicante, 24 de Noviembre a 20 de Enero de 2001

## **REQUIEM, Robot Instalación Interactiva 1999**

2005

- AMSTERDAM, Holanda, Robodock, Septiembre

2004

- MONACO, Mónaco, Monaco Dance Forum, Diciembre
- PARIS, Francia, Maison de la Villette, Septiembre
- TOKYO, Japón, Panasonic Center, Réquiem, Julio
- ANNEMASE, chateau rouge, Febrero

2003

- LINZ (Austria), Ars electronica, Septiembre

2002

- SANTANDER, «Cyberia», Fundación Marcelino Botin, Agosto

2001

- SALAMANCA, Festival Arcale, Marzo / Abril 2001
- VILANOVA, Galàctica, Agosto 2001

## **EPIFANÍA 4 Instalaciones: Alfabeto, Capricho, Requiem, Agar; Exposición 1999**

2000

- MADRID, Casa de las Américas, Octubre
- LJUBLANA, Slovenia, Galeria Sou Kapelica, Octubre
- LJUBLANA, Slovenia, Galeria Sou Kapelika, Octubre
- MARIBOR, Slovenia, Festiv. International of Computer Arts, Mayo
- ARCO, realizada en Madrid. Febrero 2000
- VITORIA-GASTEIZ. Centro Cultural Montehermoso. Diciembre 1999 a Enero 2000

1999

- MADRID, Fundación Telefónica. Octubre-Noviembre

### **ZIG, Robots concert 1998**

2001

- VALLS, Festes de la Candela. Enero.
- GIRONA, Teatro Municipal. Febrero.
- BARCELONA, Festival Grec. Julio.

2000

- BARCELONA, Matador. Marzo.
- MADRID. Matador. Abril.
- SANT FELIU, Barcelona. Abril.
- BARCELONA, Sd EA. Abril.
- HUESCA, Periferias. Noviembre.

1999

- LJUBLJANA, ESLOVENIA, Galeria Sou Kapelica. Marzo.
- MADRID. Fundación Telefónica. Octubre

1998

- BARCELONA, MACBA. Diciembre.

### **LOTOLÁ, Exposición del Making off Afasia 1998**

1988

- Dentro del ciclo Visions de Futur. Barcelona, l'Angelot, Noviembre al 8 de Diciembre

### **AFASIA, Performance Mecatrónico 1998**

2004

- COPENHAGUEN, Dinamarca, Radar, 2 a 3 de Abril
- ASTI, Italia, Teatro Alfieri, 19 Junio

2003

- BARCELONA, Mercat de les Flors, Febrero/Marzo
- BERNA (Suiza), Verein Berner Tanztage, 24 al 27 de Junio
- VENEZIA (Italia), Bibop Research, Septiembre
- SEOUL (Corea), Seoul Performing Arts Festival, 8 al 10 de Octubre
- BURGOS, Universidad de Burgos. Enero.
- BILBAO, Universidad del País Vasco. Enero.
- POTENZA-NÀPOLS, Academia de Teatro. Febrero.
- SANTIAGO DE COMPOSTELA, La Nasa (Nave de Servicios Artísticos). Marzo.
- BOLOGNA, Italia, Teatro Polivalente Occupato. Abril.
- LONDRES, ICA. Mayo y Junio.
- VITORIA, Centro de Cultura Montehermoso. Junio.
- BILBAO, Universidad del País Vasco. Julio.
- HANNOVER, Expo 2000. Agosto.
- GRONINGEN, Holanda, Noordenzon Festival, Agosto
- BARCELONA, Centro de Cultura Contemporánea. Octubre.
- REUS, IMAC. Octubre.
- VALENCIA, Observatori. Noviembre.
- ROTTERDAM, Holanda, DEAF. Noviembre.

2002

- AARHUS (Dinamarca), Digart. Marzo.
- MOSCÚ, (Rusia), Laboratory of Sound. Marzo.
- ST. PETERSBURGO, (Rusia), Dom Cultural Center. Marzo.

- LECCE (Italia). Septiembre

2001

- NANTES, Francia, Lieu Unique. Enero.
- VALLS, Festes de la Candela. Enero.
- CACERES, Auditorio de Cáceres. Abril.
- MUNICH (Alemania), Muffathalle. Abril.
- CASTELLBISBAL, Fotopsia. Mayo.
- ATENAS (Grecia), Alas Organosi. Mayo.
- FRIBOURG, (Suiza), Belluard Bollwerk International. Julio.
- POLVERIGI (Italia), Inteatro POLVERIGI. Julio.
- FUERTEVENTURA, Fuermetal. Noviembre.

1999

- LLEIDA, Teatre de l'Escorxador. Febrero.
- LJUBLJANA, ESLOVENIA, Koseval may. Marzo.
- VALLADOLID, Sala Ambigú. Marzo.
- DONOSTI. Egiako Kultur Etxea. Abril.
- ST. BRIEUC (FRANCIA). 16 Festival Art Rock. Mayo.
- STA.COLOMA. Teatre Josep M. De Segarra. Junio.
- FREDIKSTAD (NORUEGA). Akademi for Figurteater. Junio.
- BOLZANO (ITALIA). Deossera Festival. Julio.
- SIMRISHAMN (SUECIA). Exit 99. Agosto.
- TÁRREGA. Fira de Teatre de Tàrrega. Septiembre.
- BAYONA (FRANCIA). Festival Théâtre Franco Ibérique. Octubre.
- MONTRÉAL (CANADA). Fest. Intern.Cinéma et Vidéo. Octubre.
- MADRID. Festival de Otoño. Noviembre.
- OVIEDO. Diáspora. Fundación Municipal Cultura. Noviembre.
- LISBOA (PORTUGAL). Festival Atlántico. Noviembre.
- AMSTERDAM (HOLANDA). Stichting Triple X. Noviembre.
- MÁLAGA. Universidad de Málaga. Noviembre.
- ALICANTE. Ciber@rte. Universidad de Alicante. Noviembre.
- NIZA (FRANCIA). TDN- Theatre de Nice. Noviembre.

1998

- BARCELONA, Estreno de AFASIA en el Teatre Nacional de Catalunya. Noviembre.

### **EPIZOO Performance Interactivo 1994**

2003

- BARCELONA, Mercat de les Flors, Febrero y Marzo.
- SEOUL (Corea), Seoul Performing Arts Festival, 8 al 10 de octubre

2002

- TOULOUSE (Francia), Theatre National. Marzo.
- CASTELLÓN, Universitat Jaume I. Abril.
- EL PRAT DE LLOBREGAT. Sala d'Art Josep Bages. Octubre.

2001

- VALENCIA, Feria Internet. Junio.
- BURGOS, Monográfico. Octubre.

2000

- STA. CRUZ DE TENERIFE, Festival Nuevas Tecnología y Multimedia. Noviembre.

1999

- STOCKTON(Inglaterra). Arc Trust. Enero
- TORELLÓ. Teatro Cirvianum. Julio
- VITORIA-GASTEIZ. Centro Cultural Montehermoso. Diciembre.

1998

- SEVILLA, Sala Imperdibe, Marzo
- VENTIMIGLIA, Ilimitate, Mayo
- CALLÚS, MANRESA, Ajuntamiento de Callús, Noviembre

1997

- LOGROÑO, Actual, Enero
- RIMINI Italia, La quadratura del Circolo, Febrero
- NANTES, Espace Lu, Mayo
- CHALON SUR SAONE, Francia, Festival de Chalon, Junio
- VOLTERRA, Italia Carte Blanche,
- OLDEBURG, PRISMA 3 , Septiembre
- CHICAGO, ISEA97, Septiembre
- RIO DE JANEIRO, Rio Cena Contemporanea, Octubre
- MUNICH, Spiel.Art, Octubre
- BERLIN Schwartzberg e.V., Octubre

1996

- LJUBLJANA, Eslovenia, Galleria SOU Kapelica, Febrero
- BELGRADO, Servia BITEF, Febrero
- PODGORICA, Montenegro F.I.A.T. Febrero
- ZAGREB, Croacia TZKM Theatre, Febrero
- BOLONIA, Link , Marzo
- DONOSTI, Arteleku Jornadas de performance, Abril
- LONDRES, I.C.A. Totally Wired, Abril
- MILAN, Pergola al Maig, i Magatzini Generale al Junio
- ROSKILDE, Dinamarca, Roskilde Festival, Junio
- GINEBRA, La Batie, Septiembre
- TURIN, Serata del Body Art, Septiembre
- HELSINKI, Muu Media Festival, Octubre
- HAMBURG, Kanonhalle, Noviembre

1995

- ROMA, Galeria Cervantes, Marzo
- LISBOA, Festival Atlantico Mayo,
- BARCELONA, Sonar Festival, Junio
- OSNABRÜCK, Alemania, EMAF European Meida Art Festival, Septiembre.
- FLORENCIA, Fabrica Europa Festival, Octubre
- PADUA, Bienalle Internazionale Scultura, Octubre
- MADRID, Art Futura, Octubre

- BURDEOS, Sigma Festival, Noviembre
- ROTTERDAM, D.E.A.F. Noviembre

1994

- MEXICO D.F., 3er Festival de performance X-Teresa , Octubre.

**LA VIDA SIN AMOR NO TIENE SENTIDO. Cabezas arrancadas, Máquinas de placer, Poemas de amor, Exhibición de Esculturas de Carne 1993**

1998

- IMPERDIBLE Sevilla Marzo

1997

- SCHWARTZENBERG e.V. Berlín Octubre
- ARMACEM RIO Cena contemporánea, Río de Janeiro Brasil Octubre
- CHALON SUR SAONE Sala L'abatoire, Julio.
- FURA Desentzano del Garda, Abril

1996

- SALA ST. JOAN, Lleida, Octubre
- FESTIVAL DE TÀRREGA, Tàrrega Molí de Pedrolo Septiembre
- LA BATIE Festival de Ginebra, Suiza, L'Orangerie, Septiembre
- GREC Barcelona convento St. Agustí Julio
- EL GALLO arte contemporáneo. Salamanca, Julio
- BELLAS ARTES, Sala Goya Madrid, Festimad, Abril
- FIAT Podgorica Montenegro (Ex-Yugoslavia) Febrero

1995

- SIGMA Festival de Burdeos (Francia), Noviembre
- CASA TRINCHERIA A Olot (Cataluña), Octubre
- GALERIA SOU KAPELLICA, Ljubljana (Eslovenia) del 23 de Marzo al 23 de Abril (Catálogo)
- LA SEPTIMA BIENNIAL del Mediterráneo. Lisboa. (Catálogo)

1994



- SALA NASA, Santiago de Compostela (Galicia) del 18 al 24 de Febrero
- SALA PARAÍSO, Oviedo (Asturias), del 14 al 24 de Enero

1993

- PALAU DE VILLASUSO A Vitoria/Gasteiz, Diciembre

### **JOAN, L'HOME DE CARN. Robot Interactivo 1992 con Sergi Jordà**

1997

- CHALON SUR SAONE Sala L'abatoire, Julio.
- FURA Desentzano del Garda, Abril

1996

- TAPIOLA, Finlandia, Galería Otso «METAMACHINES», Octubre
- SALA ST. JOAN, Lleida, Octubre
- FESTIVAL DE TÀRREGA, Tàrrega Molí de Pedrolo Septiembre
- GREC Barcelona convento St. Agustí, Julio

1995

- SIGMA Festival de Burdeos (Francia), Noviembre
- "FABRICA DE LES ARTS", a Olot (Cataluña) Octubre.
- SALA CRUCE , en Madrid, Ex Caótica del 20, el 30 de Junio
- RUNAS DO CHIADO, espacio público, en Lisboa Atlântico Festival, Mayo.
- SALA MOLINET, Santa Coloma de Gramanet, Abril.

1994

- SALA NASA, Santiago de Compostela (Galicia) del 18 al 24 de Febrero
- SALA PARAÍSO, Oviedo (Asturias), del 14 al 24 de Enero

1993

- CENTRE CULTURAL DE LA MERCÉ, de Girona del 3 al 8 de Julio.
- MERCAT DE LA BOQUERIA, de Barcelona, del 11 al 19 de Junio  
(Catálogo).

1992

- TECAL SALA, L'H art Hospitalet diciembre.

### **- COLECTIVOS-**

#### **EL ARTIFICIO performance drama 1991. Con Andres Morte**

1991

- MADRID TEATRO DE LA COMEDIA, Festival Internacional. EL ARTIFICIO. Marzo.
- MAUBEUGE FESTIVAL, (Francia). EL ARTIFICIO. Mayo

#### **LOS RINOS, RINOLACXIA performance Cabaret 1991. Con Sergi Caballero, Pau Nubiola and Sol Picó, Enric Lespallau y Sixto Pelaez.**

1991

- BARCELONA Mercat de les Flors RINOLACXIA DE LOS RINOS. Abril.
- GRANADA FESTIVAL INTERNACIONAL DE TEATRO RINOLACXIA. Mayo.
- FRIBURGO, SUITZA FESTIVAL D' ETE RINOLACXIA i EL ARTIFICIO, Julio
- ANCONA, (Italia) FESTIVAL DE POLVERIGI, Italia RINOLACXIA. Septiembre.
- LONDRES WATERMANS, Gran Bretaña, RINOLACXIA, Octubre.
- ST. BRIEUC, (FRANCIA ) ART ROCK FESTIVAL. RINOLACXIA. Octubre.
- BURDEOS (FRANCIA ), SIGMA. El ARTIFICIO. Octubre.

#### **LOS RINOS, Art total Group, Others 1985 / 1991. Con Sergi Caballero, Pau Nubiola.**

1990

- YOKOHAMA (JAPÓ), ABATON, macro-performance realizada en YAB con LOS RINOS Abril .

1988

- BARCELONA, Rinonovacançaorap en la sala KGB. Actuación musical Los RINOS.

Junio.

**ERROR GENETICO music 1981 / 1983. Con Mireia Tejero, Gat, Paloma Loring.**

1982

- ZURICH MAK FESTIVAL. Fest. de música de vanguardia, con el ERROR GENÉTICO. Octubre.

**LA FURA DELS BAUS performances 1979/1989.**

**Con Carlos Padrisa, Pere Tantinys, Alex Olle, Jurguen Muller, Pep Gatell, Hansel Cereza, Miki Espuma, Jordi Arús y Andres Morte (Accions y Suz/o/Suz)**

Desde el estreno del espectáculo ACCIONS y hasta Noviembre de 1989 ha realizado con la compañía La Fura dels Baus más de 500 presentaciones por Europa, Asia, América del Sur y del Norte y Oceanía. Entre ellas destacan:

1989

- SYDNEY (AUSTRALIA ),SUMMER FESTIVAL, SUZ/o/SUZ. Enero
- MONTREAL (CANADA), FESTIVAL DES AMERIQUES SUZ/o/SUZ. Mayo.
- YOKOHAMA, (JAPÓ,) ART WAY, SUZ/O/SUZ. Octubre
- PARIS , LA VILETTE, TIER MON. Noviembre.

1988

- CARACAS (VENETZUELA), 7º FESTIVAL TEATRO, SUZ/o/SUZ. Abril.
- BARCELONA, MERCAT DE LES FLORS , estreno de TIER MON. Junio.
- MADRID, VERANOS DE LA VILLA , TIER MON. Julio

1987

- MÉXICO D.F., MUESTRA DE TEATRO ESPAÑOL D.F., ACCIONS. Marzo.
- BERLÍN, MITTEN MONSTER MUTATTEN, SUZ/o/SUZ. Junio
- TZAGREB, FESTIVAL TEATRE, SUZ/o/SUZ. Julio
- LISBOA , FUNDACION GULBENKIAN, ACCIONS. Septiembre.

- MILAN , MILANO OLTRE, ACCIONS y SUZ/o/SUZ. Octubre.

1986

- VALLADOLID FESTIVAL INTERNACIONAL. Presentación AJOE. Concierto Musical. Mayo.
- VARSOVIA, ACCIONS. Mayo.
- HELSINKI, ACCIONS. Mayo.
- HAMBURG KAMNAGEL FESTIVAL , ACCIONS. Agosto.
- LONDRES I.C.A de, SUZ/o/SUZ. Agosto.
- LYON FETE LIBERATION , SUZ/o/SUZ. Octubre.
- BORDEAUX (Francia) SIGMA, SUZ/o/SUZ. Noviembre.

1985

- FRIBOURG Suiza FESTIVAL ETÉ, ACCIONS. Junio
- COPENHAGUE FOOLS FESTIVAL,. ACCIONS. Junio

1984

- BARCELONA, TEATRE OBERT, estreno del espectáculo ACCIONS, Mayo
- MARSELLA, fête Saint Jean, ACCIONS. Mayo.
- GRANADA, II FESTIVAL INTERNACIONAL DE TEATRO, ACCIONS, Mayo.
- MADRID, Centro Nacional de Nuevas Tendencias, ACCIONS. Septiembre.
- CÓRDOBA (ARGENTINA) 1º FESTIVAL LATINOAMERICANO, ACCIONS. Octubre.

1983

- SITGES, XVI Edición del FESTIVAL pre-estreno del espectáculo ACCIONS. Octubre.

## **- OTRAS ACTIVIDADES -**

## **CONFERENCIAS**

2005

- CASCINA, Italia, Febrero

- LA SPEZIA, Italia, Febrero
- CORDOBA, España, Universidad, Marzo
- BARCELONA, Institut del Teatre, Mayo
- BARCELONA, Eines, Mayo
- MILANO, Italia, Mayo
- BARCELONA, Meced, Junio
- TARRAGONA, España, Julio
- GRANOLLERS, España, Noviembre

2004

- BARCELONA, CCCB, Febrero
- MADRID, Medialab, Marzo
- MADRID, Universidad Autónoma, Marzo
- CÁCERES, Museo Vostell de Malpartida, Abril
- VALENCIA, Aula de Cultura CAM «La Llotgeta », Mayo
- PARIS, Maison de la Photographie, Septiembre
- BURGOS, Aula de Teatro Burgos, Noviembre
- MILAN, Italia, IETM, Noviembre
- RIJEKA, Croacia, Museum of modern and contemporary art, Noviembre
- ZAGREB, Croacia, Academy of Dramatic Arts, Noviembre
- LUJBLJANA, Eslovenia, Galeria Sou Kapelika, Noviembre
- BARCELONA, España, Universitat Barcelona, Diciembre

2003

- VILANOVA I LA GELTRU, Seminari d' Arts Escèniques Digitals. Febrero.
- GIRONA, Transvisual, Abril
- BARCELONA, Universidad Barcelona, Mayo
- BARCELONA, Meced, Junio
- BARCELONA, UPC, Julio
- BARCELONA, Punt Multimedia, Noviembre

2002

- SEGOVIA, Universidad Sek. Enero.
- BARCELONA, Meced. Junio.

- CUENCA, Universidad Castilla La Mancha. Julio.
- TARRAGONA, Universidad Virgili. Octubre.
- LOGROÑO, Fundarco, diciembre.

2001

- GIRONA, Salas Municipales, Museo de Arte y Museo de Historia de la Ciudad. Febrero.
- GIRONA, Salas Municipales, Museo de Arte y Museo de Historia de la Ciudad. Marzo.
- SANT CUGAT, Barcelona, L'Art a debat. Marzo.
- BARCELONA, UPC. Mayo.
- BARCELONA, OFFF. Mayo.
- BARCELONA, Belles Arts. Octubre.
- BARCELONA, Art Futura. Octubre.

2000

- BURGOS. Universidad de Burgos. Enero.
- BADAJOZ. SAT 1. Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo. Enero.
- SANTIAGO DE COMPOSTELA. Facultad de Ciencias de la Información. Marzo.
- BILBAO, Universidad del País Vasco. Julio.
- BARCELONA, Facultad de Geografía e Historia. Noviembre.

1999

- GENOVA (ITALIA). Passagi Associazione Culturale. Junio.
- DONOSTIA. Universidad del País Vasc. Julio.
- BARCELONA. Bellas Artes.
- MADRID. Fundación Telefónica. Septiembre.
- MADRID. Fundación Telefónica. Octubre.
- MADRID. Fundación Telefónica. Noviembre.
- MÁLAGA. Universidad de Málaga. Noviembre.
- ALICANTE. Ciber@rte. Universidad de Alicante. Noviembre.

## **CURSOS, TALLERES Y SEMINARIOS**

2005

- . MILANO, Italia, Febrero
- . BARCELONA, UPC, Marzo
- . BARCELONA, Elisava, Julio

2004

- TORRELAVEGA, Cantabria, Febrero
- MURCIA, Centro Cultural Puertas de España, Febrero

2003

- BARCELONA, Elisava, Mayo
- OLOT, Girona, Institut Cultura, Mayo-Junio?
- MADRID, La Casa Encendida, Junio
- DONOSTIA, Fundación Alfonso Sastre, Octubre

2002

- BARCELONA, Elisava, Abril
- SEGOVIA, Universidad SEK, Julio
- BARCELONA, UPC, Diciembre.

2001

- BARCELONA, Elisava, Mayo.
- BARCELONA, UPC, Octubre.
- BARCELONA, Elisava, Noviembre.
- ROMA, Multifrazione Progetti, Diciembre.

2000

- BARCELONA. Elisava. Abril.
- BARCELONA. UPC. Diciembre.
- BARCELONA. Elisava. Diciembre.

1999

- BARCELONA. Elisava. Febrero.
- BARCELONA. UPC. Diciembre.
- BARCELONA. Elisava. Diciembre.

1997

- SATEL.LITS OBSCENS Taller en FESTIVAL ATLANTICO DE LISBOA con la presentación pública en el mismo festival, 2ª quincena de Mayo.
- SATEL.LITS OBSCENS Taller. POLVERIGI (Ancona, Italia) con presentación pública en FESTIVAL INTEATRO de 1996. 1ª quincena de JULIO.
- ENSAYOS DE CAOS Y DESEO (Dramatúrgias no textuales), Aula Municipal de Teatro de Lérida curso de Enero a Marzo. Presentación pública el 31 de Marzo.
- ENSAYOS DE CAOS Y DESEO (Dramaturgias no textuales) Taller de Artes Escénicas Vitoria. 2ª semana de Abril.

1996

- SIEMPRE PASA ALGO: PRESENCIA Y FLUJO EN LA ZONA LIMINAL. 1er Seminario de música y performance. Arteleku, Donosti/San Sebastián .31 de Marzo y 1,2,3 de Abril.
- SPECTRO, CORPO, SACRIFICIO. Seminario y taller con presentación pública en el festival TEATRO DI FRONTIERA de LA CORTE OSPITALE de Rubiera (Reggio Emilia) Italia. 1ª quincena de Junio.
- SATEL.LITS OBSCENS. Festival Inteatro, Polverigi (Ancona, Italia). 1ª quincena de Julio
- SATEL.LITS OBSCENS Taller en el Aula de Teatro de Lérida con presentación pública en MOSTRA DE TEATRE 96. 1ª quincena de Octubre .

1995

- EL RUC SAVI. Taller con presentación pública en Fabbrica Europa de Florencia (Italia), Octubre.

## **EXPOSICIONES COLECTIVAS**

Ha participado de forma individual y también con LOS RINOS, en exposiciones, instalaciones y acciones plásticas entre las que destacan:



2005

- ALFABETO, IN Motion, Barcelona; España, Julio

2003

- DRAWINGS; Galería La Santa, Barcelona, España, Julio

2002

- SERPE ROBOT; «Simo», Madrid, España noviembre
- SERIE POLTER, « Observatori », Valencia, España, Septiembre
- REQUIEM, «Cyberia», Fundación Marcelino Botin, Santander, Agosto
- SANT EPIZOO, «Darrera Escena». Palau Sollerich, Mallorca, España, Febrero/Abril
- DRAWINGS, Art, Follia i Cura, Museu de l'Art de la Pell, Vic, Marzo/Abril

2001

- JOAN, ALFABETO, REQUIEM, Galàctica, Vilanova, Agosto
- ALFABETO, Galeria May Moré, Madrid, Junio /Julio
- REQUIEM, Alfabeto, Festival Arcale, Salamanca, Marzo / Abril
- POEMAS DE AMOR, ROSSO VIVO, Mutazione, Transfigurazione e sangue nell'Arte Contemporanea. Padiglione d'Arte Contemporanea. 21 Enero- 21 Marzo

1995

- BIBLIOFILIA TRANSFORMISTA. Sala Balmes 21, Univ. de Barcelona. Diciembre1994 y Enero
- BIBLIOFILIA TRANSFORMISTA. Museo del Chiado de Arte Moderno, Lisboa. Noviembre
- BIBLIOFILIA TRANSFORMISTA la Universidad de Lleida. Marzo
- BIBLIOFILIA TRANSFORMISTA la Universidad de Castellón. Junio

1994

- MEMBERS ONLY, Islas Canarias en Octubre

1993

- MEMBERS ONLY. Galería Carles Poy Barcelona. Noviembre
- RÁPIDO. Museu del Calçat realizada entre Diciembre de 1992 y Enero
- RECURSOS HUMANOS. Galeria ART GRAFIC, Galeria Joan Prats con la obra « Quién soy yo ». Diciembre de 1992 y Enero 1993

1992

- Biennal del Baix Camp Finalista 1992, « Quien soy yo », Noviembre.

1990

- GEGANT, YAB Barcelona & Yokohama City Creation, Yokohama, Japón, Mayo

1988

- AUTOMÁTICS. Exposición de Esculturas Sonoras Automáticas ideadas y realizadas por Marcel·lí Antúnez y Jordi Arús. Instalación realizada en la Carpa del Teatro Español con La Fura dels Baus, Madrid
- AUTOMÁTICS, Antiguo Mercado de Abastos, La Fura dels Baus (Catálogo). Valencia

1987

- RINODIGESTIÓ. Instalación Mural que mostraba materias orgánicas en descomposición. Realizada con Los Rinos en la antigua Fábrica Tecla Sala en 1987. Primera edición de L'Art Hospitalet.
- GEGANT. Acción plástica en super formato. Pintura Mural realizada en directo en la fachada del Colegio de Arquitectos de Barcelona en de 1987, en la que participa como Coordinador Artístico. Junio
- GEGANT, BARCELONA GRAFFITI. Exposición realizada con Los Rinos en la Sala Metrònom de Barcelona. Bibliografía nº 3 de la publicación Metrònom. Enero.

## MÚSICA

Ha participado en las siguientes grabaciones sonoras:

1989

- ERG. LP, Tape i CD, 1989 VIRGIN. La Fura dels Baus.

1987

- SUZ. LP. y Tape 1987 VIRGIN, La Fura dels Baus.

1986

- AJOE. Maxi-single 1986, Discos DRO. La Fura dels Baus.

1982

- DOMESTIC SAMPLER UMYU. LP, con ERROR GENÉTICO.

Tema: Tumor al Front, UMYU Records 1982.

## **FILMS**

2000

- CONCENTRICA. Vídeo elaborado con motivo de la Exposición CONCÉNTRICA, que se estrenó en Alicante en Noviembre
- MEDICO INTERNACIONAL. Junto a Aixalà y a Roland Olbeter, vídeo de animación por computador.

1993

- FRONTON, EL HOMBRE NAVARRO VA A LA LUNA. Corto 35 mm co-realizado con Aixalà, estrenado en el Festival IMAGFIC de Madrid el 24 de abril de 1993. Premio Festival Etrange 1994 Paris.
- RETRATS. Corto 35 mm co-realizado con Aixalà. Estrenado en el Festival IMAGFIC de Madrid el 24 de Abril

1992

- CLIP RINOLACXIA. Realizador del Vídeo RINOLACXIA'91 del grupo LOS RINOS. 1992.

1987

- RINOSACRIFICI. Realizador del Vídeo-Performance de LOS RINOS sobre la idea del sacrificio.

## **PREMIOS**

2004

- PREMI CIUTAT DE BARCELONA en la categoría de Multimedia por MONDO ANTUNEZ

2003

- HONORARY MENTION por el espectáculo POL, otorgado por ARS ELECTRONICA 2003, Linz (Austria)

2001

- Premios FAD, Aplaudent per Afasia.
- Premio MAX al teatro alternativo, otorgado por la Fundación Autor.

1999

- PREMIO del Festival International du Nouveau Cinéma et des Nouveaux Médias de Montréal (Canada) por el espectáculo AFASIA.

1994

- PRIMER PREMIO del Festival Etrange de París con FRONTÓN El Hombre Navarro va a la Luna. Septiembre de 1994. Co-realizado con Aixalà.

1992

- PREMIO de la crítica de Barcelona al mejor Espacio Escénico por la escenografía de EL ARTIFICIO de Marcel·lí Antúnez.

1990

- PREMIO DE LA CRÍTICA SERRA D' OR. La Fura dels Baus.

1988

- PREMIO BITEF (Belgrado International Teater Festival) al mejor espectáculo por Suz/o/Suz. La Fura dels Baus.

1986

- PREMIO CIUDAD DE BARCELONA A LAS ARTES ESCENICAS por el espectáculo Suz/o/Suz. La Fura dels Baus.

1985

- PREMIO DE TEATRE ICARO. Diario 16. La Fura dels Baus.
- PREMIO DE LA CRÍTICA SERRA D'OR. La Fura dels Baus.

## TEATROGRAFÍA<sup>65</sup>

### PERFORMANCES

#### EPIZOO 1994. Performance Mecatrónica



**Performance mecatrónica interactiva presentada por primera vez en 1994. Un robot corporal en forma de exoesqueleto neumático que permite al espectador, a través del ratón, controlar el cuerpo del performer.**

La performance Epizoo permite al espectador controlar el cuerpo de Marcel·lí a través

---

<sup>65</sup> Textos originales incluidos en la página Web de Marcel·lí Antúnez

de un sistema mecatrónico. Este sistema consta de un robot corporal de forma exoesquelética que viste el artista, un ordenador, un dispositivo de control mecánico, una pantalla de proyección vertical, dos torres de iluminación y un equipo de sonido.

La ortopedia robótica se sostiene al cuerpo a través de dos moldes metálicos, cinto y casco, donde están ensamblados los mecanismos neumáticos. Estos pueden mover la nariz, las nalgas, los pectorales, la boca y las orejas de Marcel·lí que permanece de pie sobre una plataforma circular capaz de rotar. Los mecanismos neumáticos están conectados a un sistema de electro válvulas y relees que, a su vez, dependen del ordenador. Esta computadora dispone de un programa exclusivo en forma de interfaz gráfica que recuerda a un videojuego. Los once entornos interactivos incluyen diversas infografías animadas que recrean la figura del artista e indican la posición y el movimiento de los mecanismos. De este modo el usuario puede controlar gracias al ratón la luz, las imágenes, el sonido y el cuerpo del artista.

Epizoo es en el mundo del arte, un ejemplo temprano de la aplicación de la tecnología informática relativa al cuerpo humano. Esta performance es probablemente, el primer dispositivo que permitió el control telemático del espectador del dispositivo escénico, incluyendo el cuerpo del performer. Epizoo ha tenido desde su estreno amplio eco internacional y se ha presentado hasta la fecha en más de cincuenta ciudades de Europa, América y Asia.

### **créditos**

EPIZOO performance mecatrónica 1994

EPIZOO es una performance de Marcel·lí Antúnez Roca

Diseño Informático y música: Sergi Jordà

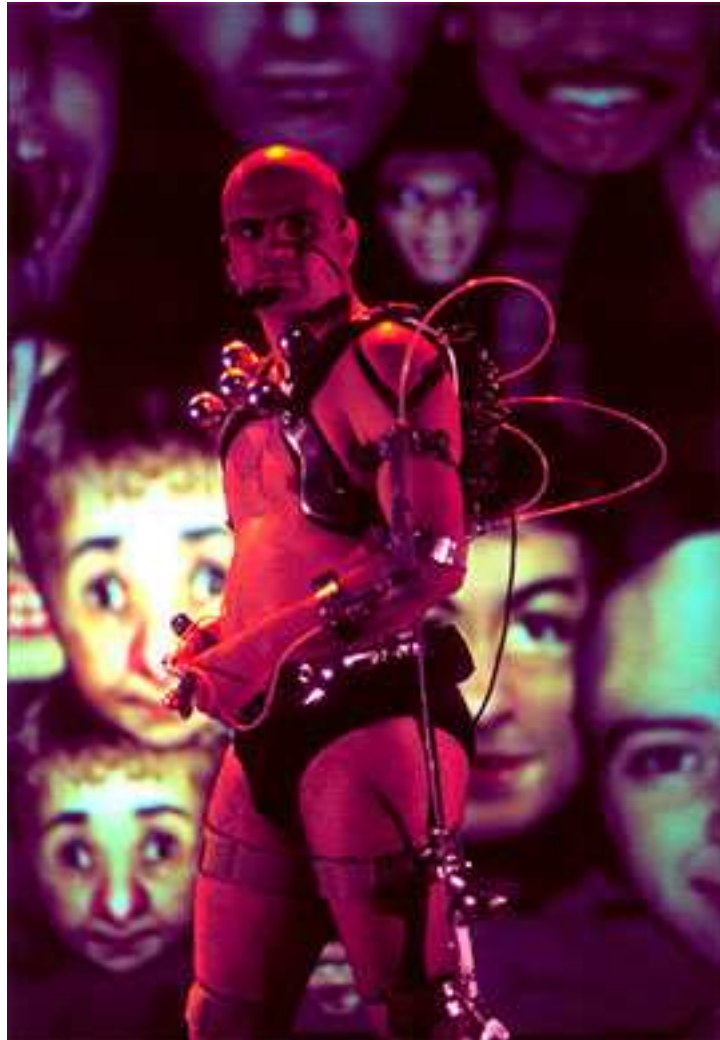
Escultor Mecánico: Roland Olbeter

Infografías: Paco Corachán Y M. Antúnez

Diseño Iluminación: Ramón Rey

Producción: Marcel·lí Antúnez con Sergi Jordà, LOMA productions y SIGMA  
Bordeaux

## **AFASIA 1998. Performance Mecatrónica**



**Performance Mecatrónica Interactiva. Mito narrado por un actuante con dreskeleton (interfaz corporal exoesquelética), cuatro robots sonoros, y sonido, imagen y video interactivos.**

Acción escénica que transcurre en un espacio de base rectangular truncado al fondo, por una gran pantalla de retroproyección. La primera línea de la escena está ocupada por cuatro robots de naturaleza sonora inspirados en una guitarra, un tambor, un combo de gaitas y un violín; Marcel-lí Antúnez Roca, único actuante, va provisto de una interfaz corporal exoesquelética de metal (Dreskeleton, Exoeskeleton) que se ajusta a su anatomía. Esta ortopedia permite que los movimientos del cuerpo y el



control de sus interruptores se traduzcan en órdenes a la computadora. Gracias a un software escrito específicamente para esta obra es posible procesar y controlar en tiempo real, las imágenes proyectadas en la pantalla, los robots y la música, es decir la totalidad de los ámbitos formales que conforman esta pieza.

Afasia, el término significa alteración del lenguaje hablado o escrito producida por una lesión en el cerebro, es el título que resume la singular interpretación que Marcel·lí hace de la Odisea de Homero. El argumento de este mito fundador es adaptado a un conjunto de imágenes y sonidos que Marcel·lí controla a través de su dreskeleton en un conjunto de situaciones no verbales que provocan una narración discontinua y chocante. El verso original es sustituido por un amplio dispositivo interactivo que ubica al espectador, frente a, por ejemplo, una psicodélica isla de los lotófagos, una Circe en clave de dibujos animados o las sirenas consumando un rito orgiástico.

Esta performance ha recibido el premio Best New Media de Montreal en 1999, El premio Aplaudent Arts Parateatral FAD de Barcelona en 2000, Premio Max a las artes escénicas teatro alternativo de España 2001. Y hasta la fecha se ha representado en distintas ciudades de España, Noruega, Italia, Suecia, Francia, Canadá, Portugal, Holanda, Alemania, Grecia, Dinamarca, Rusia, Suiza y Corea.

## **créditos**

Dirección y ejecución: Marcel·lí Antúnez Roca

Composición musical: Alain Wergifosse con Sergi Jordá y Ian Briton.

Creación de robots y escenografía: Roland Olbeter

Exoesqueleto: Roland Olbeter, Noemí Ramos, Ramón Rey, Christian Konn

Infografía e imágenes electrónicas: Marcel·lí Antúnez Roca, Paco Corachán

Interactividad y programación: Toni Aguilar, Sergi Jordá

Dirección técnica e iluminación: Ramón Rey

Diseño de sonido: Alain Wergifosse

Director de fotografía: Toni Anglada

## Vídeo

Edición de vídeo: Andy Davies

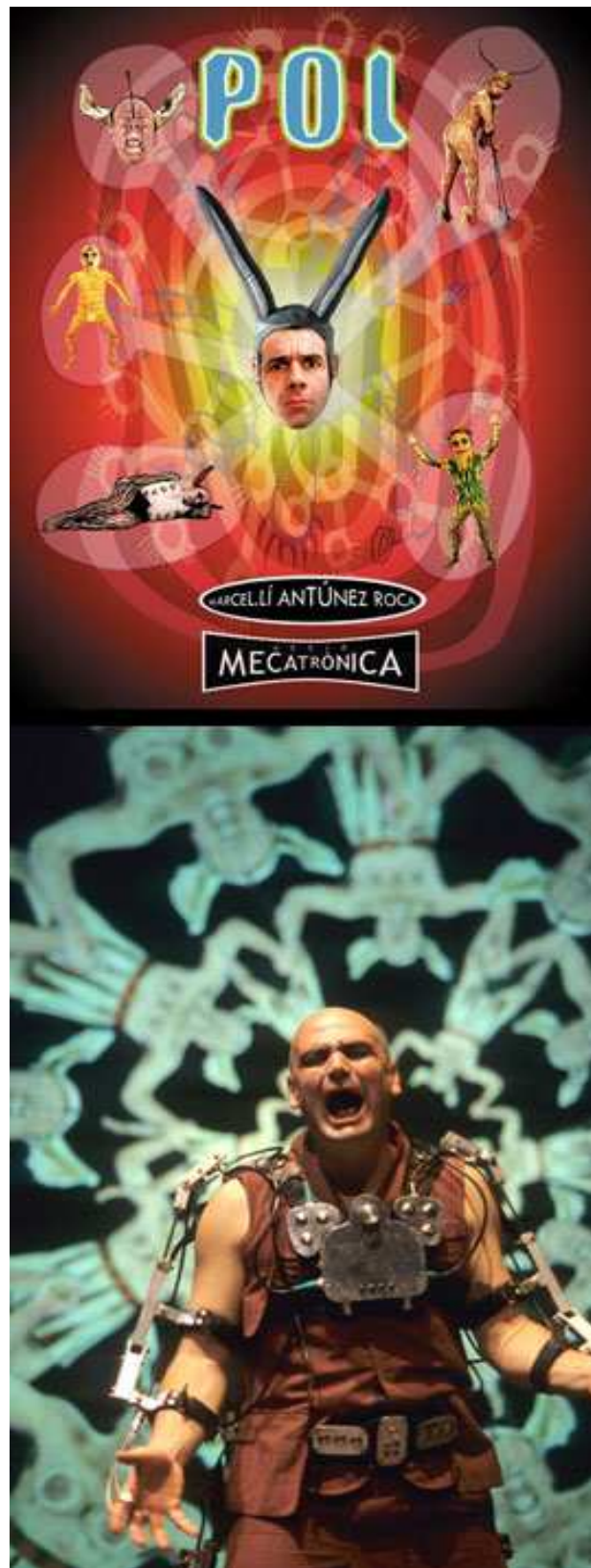
Escenografía de vídeo: Nico Nubiola

Operadora de cámara: Laura Sigon

Actores: Albert Anguera, Eva Antas, Marcel·lí Antúnez Roca, Susana Barranco,  
Laura Hernández, Compañía Skrot, Marga Socias, Toni Tomàs, Magí Valls

Producido por el Teatre Nacional de Catalunya (Barcelona), MECAD\Media Centre d'Art i Disseny (Sabadell-Barcelona), el Festival de Teatre Visual i de Titelles (Barcelona) y el Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona. Proyecto incluido en el Programa de Desarrollo de Nuevas Tecnologías de la Sociedad General de Autores y Editores y la Fundación Autor, así como en el Proyecto Arte y Tecnología para la Fundación Telefónica (Madrid).

## POL. 2002. Espectáculo mecatrónico



**Cuento mecatrónico para cinco robots, una pantalla panorámica y dos actantes vestidos con dreskeletons (interfaz corporal de naturaleza exoesquelética).**

POL es un cuento en forma de espectáculo mecatrónico. Una fábula, irónica y poética para todos los públicos. Una mutación escénica producto del diálogo entre máquinas, imágenes, sonidos y actantes.

En su origen POL se inspira en la fábula popular europea. Elegimos este género por sus características narrativas, no por la fidelidad a una tradición ni por la nostalgia de las lecturas infantiles. La estructura de los cuentos suele tener una economía, un ritmo, y una sucesión de acontecimientos -mágicos, inesperados, desconcertantes- muy adecuados para la construcción del universo gráfico particular y para establecer súbitas claves en los resultados de la interacción de este espectáculo.

POL no se basa en ningún cuento popular concreto. Esta historia traza un abrupto periplo de un conejo en busca del amor. La pérdida de los dientes, suceso biológico de la infancia y cambio fisiológico semejante al que el cuerpo experimenta en otros estadios de la vida, se establece como uno de los motivos del viaje. La pesquisa de su amada es el otro. Las aventuras que tendrán como recompensa la nueva dentadura y al final el amor, plantean pasiones y temores arquetípicos: la repulsión a lo sucio, la euforia violenta, los temores a la infección o la pesadilla narcótica.

POL sucede en un espacio rectangular, delimitado al fondo por un telón panorámico formado por tres pantallas verticales, y sobre el que deambulan cinco robots y dos actantes. La gramática interactiva e interdisciplinar de POL es posible gracias a un software propio, escrito específicamente para esta obra. Este software permite vincular los sensores con las variables de la imagen, el sonido y los robots. La exuberancia visual que se proyecta en pantalla la configuran imágenes interactivas en dos y tres dimensiones. Como ocurría en Afasia la interacción en POL esta al servicio de la narración.

**créditos**

Director y Performer : Marcel·lí Antúnez Roca

Actor: Piero Steiner

Actriz virtual: Silvia García  
Música: Alain Wergifosse  
Robots: Roland Olbeter  
Responsable gráficos: Alvaro Uña  
Programación: Jesús de la Calle  
Fotografía: Darius Koehli  
Diseño vestuario: Josep Abril  
Iluminación: Ramón Rey  
Exosqueletos y técnica robots: EBA-Studio (Christian Konn, Carlos Jovellar)  
Equipo-3D: SU-Studio (Marko Brajovic, Richard Porcher, Stefanie Alice Vandendriessche y Luka Brajovic)  
Coordinación técnica: Paco Beltrán  
Management: Marta Oliveres-MOM  
Producción: Dietrich Grosse-MONDIGROMAX

Infografía: David Aja, Marcel·lí Antúnez; Animación Flash: Nacho Vilaro, Eva Vázquez; Editores Flash: Angelika Orf, Gaetano Mangano; Video composición y animación 3D: Nicolás García; Asistentes gráficos: Marcelo Dematei, Gerard Bosch, Silvia Adell, Lluís Alba y Cristina Torron; Programación MIDI: Eugenio Tisselli; Sonorización películas: Mitos Colom; Argumento: Marcel·lí Antúnez Roca, Luís Miguel Rubio; Colaboración puesta en escena: Joan Baixas; Ayudante programación: Joan Coll; Asistente producción técnica: Ziggy Durand; Hard communications: Jordi Montoya; Midi File robots: Sebastian Harms; Plástica animales: Esterina Zarrillo; Atrezzo y marioneta: Nico Nubiola; Comunicación: Neus Purí Administración: Toñi Santos

VÍDEO créditos; Maquillaje: Gema Planchadell, Samanta Crescente.; Técnico luces: Ramón Rey, Carlos Lucena.; Cámara: Antoni Anglada, Laura Sigon.; Atrezzo: Nico Nubiola.; Asistente video: Nicolás García Fernández; Técnico sonido: José Ignacio Ortuzar; Ayudante de dirección: Maria Torrent; Figuración: David Zehnter; Silvia Adell; Marta Canals; Judith Hombravella; Ignacio Villaro; José Espinosa; Paul Rose; Naira Bajo González; Raquel Deville; Noemi Ramos; Paul Rose; Alvaro Uña; Nacho Vilaró; Eva Vázquez.

Agradecimientos: Begoña Egurbide, Adelaida, Alvar, José Espiau y Gori Casas.

POL es una producció de PANSPERMIA S.L. con: Festival d'Estiu de Barcelona Grec 2002, Mercat de les Flors, MEDIA-EUROPA i Fira de Teatre de Tàrraga. Con el apoyo de: Institut Català de les Indústries Culturals ICIC de la Generalitat de Catalunya i SGAE. Sponsors: FESTO, Josep Abril, Sanyo, Native Instruments, Vegap, New Balance, Fundició Ubach, Mecanitzats EBLAN.

## TRANSPERMIA 2003. Conferencia Mecatrónica



**Conferencia mecatrónica que expone el proyecto Dedal y sus microperformances en gravedad cero y la teoría Transpermia.**

Utilizando la Estación Espacial como metáfora, Marcel-lí Antúnez Roca desarrolla una acción híbrida que alterna la performance, el concierto y la conferencia, y que se estructura en diferentes módulos. Durante la presentación Antúnez viste su Dreskeleton (interfaz corporal de naturaleza exoesquelética) y con él samplea su voz, activa y modula los sonidos, y controla las películas que se proyectan en dos pantallas. En el primer módulo presenta algunos aspectos formales que caracterizan su obra como los Fleshbots, los Dreskeletons, las Biometrías o la Sistemáturgia. El segundo módulo repasa los temas recurrentes de su obra. El modulo tres enseña la preparación del proyecto Dedal en la Ciudad de las Estrellas de la Federación Rusa así

como las micro-performances realizadas durante períodos de microgravedad, por ejemplo, el experimento del bodybot Réquiem y las interacciones entre el dreskeleton, el softbot y las imágenes interactivas. El último módulo presenta la teoría de la Transpermia, la acción adquiere tono de conferencia. Antúnez describe esta Utopía desde algunos de sus prototipos organizados de la siguiente manera:

- 1- Interfaz, nuevos dispositivos para intervenir y percibir el mundo
- 2- Robots, las máquinas como metáforas de la vida,
- 3- Identidades Efímeras, estados transitorios de personalidad como marco de nuevas experiencias y conocimientos
- 4- Nuevas formas de Creación, modelos de actividad en la Utopía Transpermica

### **créditos**

Concepción, dirección, dibujos y performer: Marcel·lí Antúnez Roca

Música: Alain Wergifosse

Programación: Jesús de la Calle

Animación Flash y Técnico vuelo: Álvaro Uña

Animación Flash: Gaetano Mangano.

Tipografía: Carlos Romera

Edición vídeo: Sergi Díez.

Jefe técnico, Técnico vuelo: Paco Beltrán.

Asistentes gráficos: Júlia Rubio, Marc Trafak; Mireia Barberà

Programación Flash: Sergi Porter

Cámara vuelo: Begoña Egurbide, Saso Podgorsek

Coordinación Dédalo, Management: Marta Oliveres.

Dreskeleton (Interfaz Humana): EBA.

Programación robot Réquiem: Joan Carles Bonet

Asistentes vuelo: CGTC (Yuri Gagarin Training Center).

Producido por: Panspermia S.L., Ars Catalyst (proyecto Mir), Ministerio de Cultura INAEM, Instituto Nacional de las Artes Escénicas y de la Música, ICUB- Ajuntament de Barcelona, Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.



## **PROTOMEMBRANA 2006. Conferencia Mecatrónica**



**Protomembrana es una lección mecatrónica, en formato performance, para un dreskeleton, un entorno audiovisual interactivo y distintas interfaces dinámicas.**

El argumento de Protomembrana es una lección teórica sobre la Sistemátúrgia, literalmente dramatúrgia de los sistemas computacionales, que sirve para tejer, a modo de novela latina, una narración llena de fábulas. La performance utiliza, además de la narración verbal, la animación gráfica, la música y la iluminación. Todos estos elementos escénicos son tratados como elementos interactivos controlados a través de distintas interfaces. Formalmente, la acción se desarrolla en una gran pantalla, delante de la cual se sitúa Marcel·lí vestido con un dreskeleton, al lado de una mesa de controles con varios ordenadores. La narración se estructura en 4 capítulos:

1-Introducción o Historia de Martín

- 2- Las Interfaces o Historia del gesto
- 3-La Computación o Lucía y el gato
- 4- El Médium o las cinco membranas

Además de la imagen y el sonido, esta historia interactiva utiliza otros dispositivos como una cámara/pistola que permite capturar el rostro de distintos voluntarios del público e introducirlos en la performance como caras protagonistas en posteriores animaciones. O bien, unas prótesis sensibles en forma de vestido que permiten convertir a un voluntario en interfaz visual y sonora. Estos dispositivos trasladan, en determinados momentos, la performance *Protomembrana* a los subgéneros de la hipnosis o la magia.

Esta lección continúa una línea de narración interactiva iniciada por Marcel·lí en su anterior trabajo performático *Transpermia*. La palabra, prácticamente inexistente en trabajos anteriores, tiene un papel importante en el último módulo de aquella performance. En *Protomembrana* la palabra es la protagonista continua ya que la polisemia escénica interactiva está al servicio de la narración verbal.

## **créditos**

PROTOMEMBRANA 2006

Formato: Conferencia Interactiva; duración aproximada 60 minutos

Autor, Performer y Dibujos: Marcel·lí Antúnez Roca

Animación: Liliana Fortuny

Programación: Matteo Sisti Sette

Música: Alain Wergifosse

Fotografía: Carles Rodríguez

Vídeo: Lucia Egaña Rojas, Francis Gómez de la Cruz

Diseño de iluminación: Oriol Ibáñez

Asistentes Gráficos: Wahab Zeghlache, Emi Martín, Ana Fernández de Sevilla

Fontanet, Oriol Corbella, Merlí Borrell, Dídac Valldosera

Atrezzo: Ruth Aleu, Álvaro Sosa

Modelos: Lucia Egaña Rojas, Emi Martín, Perla Mesa, Giulia Mattioli, Adelaida Antúnez, Àlvar Antúnez, Marcel·lí Antúnez Roca

Joy-dreskeleton: Héctor López

Producción técnica: Oriol Ibáñez

Asistente de producción técnica: Lucia Egaña Rojas

Producción ejecutiva: Eva Vilaró Mora

Producción: Panspermia SL

En colaboración con: ICIC Institut Català de les Indústries Culturals, INAEM, Ministerio de Cultura de España, ICUB Institut de Cultura de Barcelona, d-lab (Dedale/París), Arcadi (París).

**HIPERMEMBRANA 2007 - Performance Mecatrónica**



Nueva performance de Marcel·lí prevista para 2007. Con sistema multipantalla, imagen y sonido interactivos, interfaces expandidas, dreskeletons y parazitebots. El desarrollo de la creación se produce en las poblaciones de Ladines, Celrà, Turín y Barcelona.

*Hipermembrana* es una performance mecatrónica para varios actantes, un grupo de voluntarios, algunos parazitebots, un sistema audiovisual interactivo, varias interfaces intuitivas y dreskeletons, que se desarrolla en un espacio con un sistema de multiproyección y luz interactiva.

*Hipermembrana* insiste en transitar por territorios híbridos que por su naturaleza cuestionan o quizás fusionan lo visual y lo escénico. Huye de géneros preestablecidos, agrupa elementos dispares como el concierto, la fábula, el specific site y el arte de acción.

*Hipermembrana* es la segunda parte del proyecto *Membrana*.

*Membrana* es una indagación creativa que contiene entre otros: *Protomembrana* -lección mecatrónica- y *Metamembrana* -instalación dinámica-.

En el último capítulo de *Protomembrana* se propone una visión alquímica del mundo a partir de cinco membranas. Su dibujo, un conjunto de anillos concéntricos, evocan otras formas: una célula eucariótica y los anillos del Infierno dantesco. Este es el punto de partida de la localización de *Hipermembrana* y la construcción de un ser antropomórfico su excusa.

El tratamiento gráfico no persigue la construcción de un mundo animado como en anteriores trabajos, sino el uso de imágenes reales: acciones matéricas que se entretajan y fluyen entre las pantallas y la escena. De este modo se apela a la esfera de las emociones como elemento crítico y subversivo, como elemento revelador.

La creación de *Hipermembrana* tiene dos vías de desarrollo: laboratorio y producción en estudio. La primera concluye en el Teatro *Cavallerizza* Maneggio Reale de Turín en julio. La segunda finaliza con su estreno en octubre de 2007 en el Festival Temporada Alta (Girona) y con la presentación en el Festival Art Futura en el Mercat de les Flors (Barcelona).

## créditos

Guión, dirección y dibujos: Marcel·lí Antúnez Roca

Música: Pau Guillamet (Guillamino)

Programación: Matteo Sisti Sette

Jefe Técnico: Oriol Ibáñez

Hardware: Héctor López

Interfaces y moldes: Ruth Aleu y Álvaro Sosa

Cámara: Robert Roig, Diego Dusuel

Foto fija: Carles Rodríguez

Edición de vídeo: Guergana Tzatchkov, Aymar del Amo, Sergi Dies

Asistente de producción: Lucia Egaña Rojas, Isabel Lucia

Management y producción: Eva Vilaró Mora

Actuantes virtuales: Lucia Egaña Rojas, Nico Baixas, Mónica Cofiño, Alba Ghilardi, Begoña Grande, Ignació Galilea, Gilmari Gerena, Elisenda Renom, Ana Celada, Pau Nubiola, Joan Simo, Adelaida Antúnez, Àlvar Antúnez, Begoña Egurbide, Cuco Suárez, Álvaro Sosa, Javier Palma, German de Diego.

Producción: Panspermia SL

En coproducción con: Mercat de les Flors, Festival Temporada Alta

En colaboración con: Generalitat de Catalunya, Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació, ICIC Institut Català de les Indústries Culturals, ICUB, Institut de Cultura de Barcelona, INAEM, Ministerio de Cultura.

Agradecimientos: Art Futura

Proyecto Hipermembrana Ladines:

Coordinación: Centro de Investigación Artístico Ladines

Participantes Laboratorio Ladines: Cuco Suárez, Mónica Cofiño, Alba Ghilardi, Begoña Grande, Ignacio Galilea

Proyecto Hipermembrana Celrà:

Coordinación: L' Animal a L' Esquena

Participantes Laboratorio Celrà: Lucía Egaña Rojas, Nico Baixas, Mónica Cofiño Arena, Alba Ghilardi, Begoña Grande, Ignacio Galilea Carrascal, Gilmari Gerena Riquelme, Elisenda Renom Bernaus, Ana Celada

Proyecto Hipermembrana Torino:

Coordinación: Servi di Scena opus rt

Participantes Laboratorio Torino:

Performers: Lucía Egaña Rojas, Nico Baixas, Carolina Gallai, Ettore Scarpa, Alessandro Tessitore, Francesca Saraullo, Federica Pellegrino, Serena Casale, Vanessa Michelion, Antonio Cristian Iosco, Silvia Haag. Grabación Video: Olivier Bertholin. Montaje de Video: Sebastiano D'Aprile, Flavio Nilo Quercia Animación: Domenico Graziano, Lucio Gagliardi. Programación: Luca Restagno, Luca Schiatti, Alessandro D' Arias Asistentes técnicos. Audio y luces: Alberto Buzio, Xian Zhang. Equipo documentación: Davide D' Andrea, Chiara Cordero, Federica Pecoraro, Elena Pellizza, Alessandro Carlaccini, Valentina Tibaldi

Comité científico en el proyecto de Torino (Piemonte): Tatiana Mazali (docente Politecnico di Torino); Antonio Pizzo (docente Università di Torino)

Colaboradores: MULTIDAMS (Facoltà di Scienze della Formazione, Università di Torino); CIRMA (Centro interdipartimentale per la ricerca sul multimediale e l'audiovisivo, Università di Torino); Politecnico di Torino, Corso di Laurea in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione.

Patrocinadores: Regione Piemonte; Città di Torino (Assessorato alla Cultura e Assessorato alle Politiche Giovanili); Servi di Scena opus rt/Malafestival (Entidad patrocinadora del Malafestival).



## INSTALACIONES

### **JoAn, L'HOMME DE CARN. 1992. Robot Interactivo**



Figura masculina sentada, construida a escala 1:1 con piel de cerdo cosida y cuero de vaca, se mueve en secuencias aleatorias según el sonido que emiten los espectadores. La instalación está compuesta por un equipo informático capaz de detectar y analizar las características del sonido y de enviar la señal eléctrica correspondiente a unos motores. Éstos, a su vez, activan las articulaciones de la figura: cuello, hombro, codo y pene. El robot está colocado dentro de una vitrina transparente de madera y cristal. Los espectadores tienen un papel especialmente activo, ya que son sus propios



sonidos -voz, canto, silbido o aplauso- los que activan el movimiento de la escultura. Esta relación con el robot ha propiciado múltiples historias, hemos comprobado como los perros le ladran al moverse, o como cierto público ríe cuando descubren la oscilación del pene. De modo que puede resultar tan interesante observar al robot como las reacciones que provoca.

JoAn es el preludio tecnológico de la obra de Marcel·lí y significa un decisivo manifiesto en la integración de la mecánica, la informática y los materiales orgánicos. Es una extraña paradoja entre lo biológico y lo mecánico.

Presentada por primera vez en Diciembre de 1992 en L'H Art de la ciudad de L'Hospitalet (Barcelona) y posteriormente en Junio de 1993 en el espacio público del Mercat de la Boqueria de Barcelona. La instalación ha sido presentada en diversas ciudades de España así como en Portugal, Francia, Italia y Finlandia.

### **créditos**

Concepto: Marcel·lí Antúnez Roca y Sergi Jordá

Programa: Sergi Jordá

Diseño del robot: Marcel·lí Antúnez Roca

Realización mecánica: Roland Olbeter

Técnicos quirúrgicos: Pau Nubiola, Nico Nubiola y Ramón Sánchez

Producido por L'H.Art 93 de l'Hospitalet de Llobregat, Marcel·lí Antúnez Roca y Sergi Jordá

Equipo técnico instalación: micro, Pitchrider (tarjeta digitalizadora y analizadora de audio), Apple Macintosh Classic II, prototipo de decodificador MIDI; software MAX, programa de composición aleatoria MIDI; caja de relees, motores limpia-parabrisas de automóvil de 12 vols. Maniquí de poliéster y piel de cerdo; Vitrina de madera y cristal, cables diversos.

**LA VIDA SIN AMOR NO TIENE SENTIDO 1993.**  
**Instalación de esculturas de Carne.**



**La muestra reúne tres instalaciones: “Caps Arrancats, Poemes d’Amor, Màquines de Plaer”. Las piezas tienen, como materia preferente, la carne de puerco.**

La instalación Caps arrancats (cabezas arrancadas) consiste en cinco rostros reconstruidos a partir de las órbitas, las comisuras de la boca, morro y otras partes de la cabeza de cerdo. Estos “caps” son los retratos de algunos de mis enemigos. Las piezas se muestran dentro de un tarro de cristal sumergidas en una solución de agua y formaldehído, y están iluminadas cenitalmente.

La instalación Poemes d’amor (poemas de amor) es una secuencia de siete corazones

de cerdo a los que se les ha añadido algunos objetos. Unas peanas sostienen los tarros que sumergidos en una solución de agua y formol, contienen por este orden: La Fascinación (corazón con un ojo), La Obsesión (corazón con oreja); La Espera (corazón con pelo); La Euforia (corazón con cascabeles); La Dependencia (dos corazones unidos por unas esposas); La Pérdida (corazón con un puñal atravesado); y La Búsqueda (corazón con alas de pollo).

Las Màquines de Plaer (máquinas de placer) reúnen dos piezas los Amantes y la Estrella. Los Amantes son dos mecanismos enfrentados, uno mueve lentamente dos ojos con largas pestañas que sugiere la mujer y el otro mueve obsesivamente una lengua cruda de gocho y que representa al hombre. La Estrella, consiste en mecanismo con una rueda con seis lenguas que el espectador hace girar gracias a una manivela.

La exposición se presentó por primera vez en la Sala Moncada de la Fundació La Caixa en Barcelona durante los meses de junio y julio de 1993. Hasta la fecha la exposición ha visitado galerías y museos de España, Suiza, Francia, Portugal, Eslovenia, Montenegro, Italia, Alemania y Brasil.

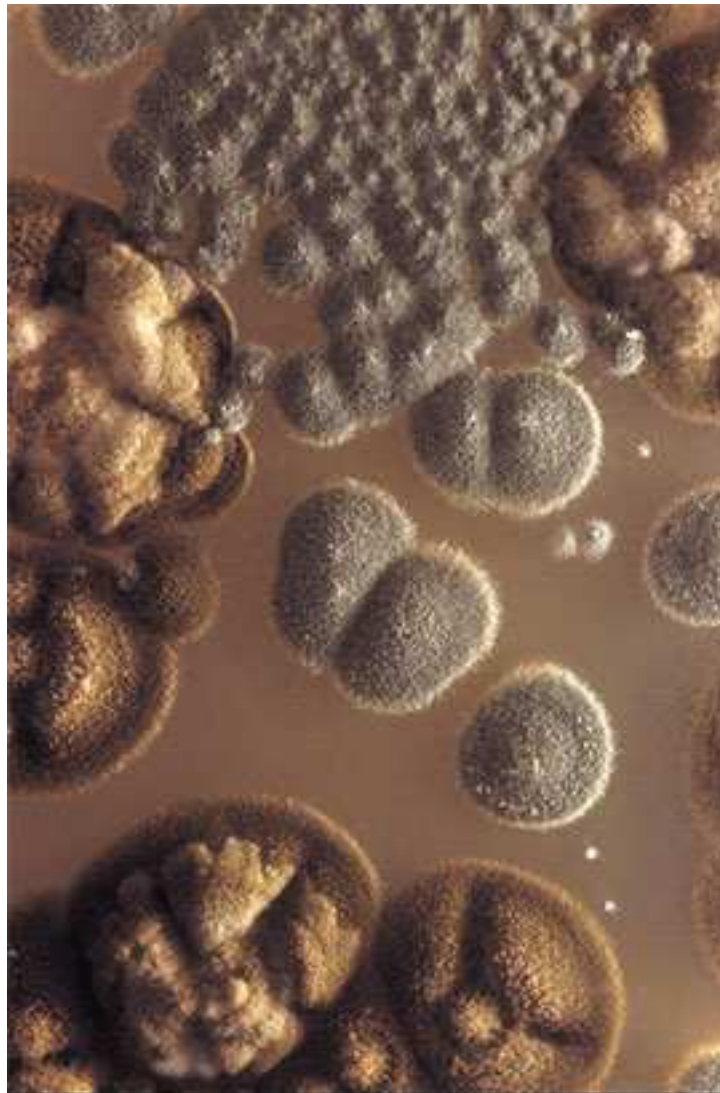
### **créditos**

Artista: Marcel·lí Antúnez Roca

Maquinas: Pascual Royo y Atelier El Prat Petit.

Fotografías: Jordi Soler

## **AGAR 1999. Instalación biológica**



**Tres sistemas biológicos que muestran distintos procesos de transformación de microorganismos.**

La instalación *Agar* muestra en la misma sala dos cultivos y un ecosistema que muestran el cambio que experimentan ciertos microbios. El cultivo de cianobacterias se presenta sobre una mesa dentro de cuatro acuarios con tapa que contienen además de las bacterias una solución salina y papel secante blanco. El cultivo de los hongos está dentro de seis placas de Petri con agar que están sujetas a marcos de metacrilato soportados por dos mesas de madera. El ecosistema lo constituyen dos cilindros de

cristal llenos de barro orgánico y agua. Conocidas como columnas Winogradsky están iluminadas doce horas al día por luz incandescente y se encuentran situadas sobre una mesa. Se trata de bacterias procarióticas y arqueas que muestran un increíble sistema metabólico cuya diversidad excede a animales, plantas, hongos o cualquier otro organismo. Los procariotas conservan y reciclan en su mundo todos los elementos minerales necesarios para la vida. Este tipo de columnas reciben el nombre de su descubridor Sergius Winogradsky (1856-1953). La instalación se completa con un vídeo que muestra la secuencia de transformación de estos microbios.

Los microorganismos de *Agar* están sometidos a una estrategia propia de los laboratorios de microbiología, unas condiciones de nutrición y luz artificiales que permiten la transformación y el desarrollo de los microbios durante el tiempo que dura la exposición. A diferencia de obras artísticas que llegan al espectador como objetos cerrados, estas instalaciones muestran una dimensión abierta, y constituyen sistemas que permiten observar procesos fugaces. El sentido final de la instalación *Agar* se manifiesta no en los objetos sólidos que la componen, sino en las efímeras comunidades de microorganismos que crecen, se reproducen y mueren. *Agar* propone, en una de sus lecturas, lo que podríamos llamar una pintura viva.

## **créditos**

AGAR de Marcel·lí Antúnez Roca

Director técnico: Ramón Rey

Microbiólogo: Dr. Jordi Urmaneta

Muebles: Julia Clusella

Vídeo: Andy Davies

Asistente: Zuriñe Coronado

Producción: Begoña Egurbide, Marcel·lí Antúnez Roca

Ayudante producción: Patricia Bofill, Sandra Port

*Agar* es una producción de Marcel·lí Antúnez y la Fundación Telefónica

Elementos de la instalación:

Una mesa auto iluminada con 4 acuarios de cristal de 25 ancho x 40 largo x 4 alto, cm. El sistema de iluminación. Cianobacterias. Mesa-peana para dos columnas de Winogradsky (Bacterias fototrópicas rojas del azufre) con lámparas de iluminación incandescente. Dos mesas-peanas con seis soportes para placas de Petri en total. Las placas de Petri contienen distintas comunidades de hongos sobre un cultivo de agar nutriente.

Sistema de reproducción en vídeo.

## ALFABETO 1999



### **Audio instalación. Prótesis emotiva interactiva que gime al tacto.**

La instalación *Alfabeto* está formada por una columna de madera con sensores táctiles, una tarima, un sistema de audio y un sistema informático.

Un radar reconoce la presencia del espectador en la sala, y cuando entra en ella, la columna emite un gemido. Por fin cuando el usuario toca o abraza al cilindro, este emite voces. Son onomatopeyas organizadas en cuatro estados emotivos: la angustia, el placer, la alegría, y el dolor. Un sensor situado en la base superior de la columna identifica y permite elegir el «estado emotivo». *Alfabeto* insiste en la idea de interfaz

corporal, la proporción del tronco, su reacción acústica y la necesidad de la intervención gestual estimulan al espectador hasta implicarle en el juego.

Es habitual, emocionarse escuchando una composición musical, o llorar frente una película. Estos dispositivos son buenos sustitutos de las emociones humanas. Sin embargo, nuestra relación frente a estos artefactos artísticos es casi siempre pasiva. Por el contrario *Alfabeto* es una prótesis emotiva que nos invita con su respuesta, a cambiar nuestro rol de receptor pasivo para convertimos en instrumentistas emocionales.

## **créditos**

ALFABETO 1999 Marcel·lí Antúnez Roca

Director Técnico: Ramón Rey

Software: Romà Ferré Añaños

Sonido: Alain Wergifosse

Voz: Marcel·lí Antúnez Roca

Asistente Técnico: Guille Sánchez

Productores: Begoña Egurbide, Marcel·lí Antúnez Roca

Ayudante producción: Patricia Bofill, Sandra Port

*Alfabeto* producido por Marcel·lí Antúnez & Fundación Telefónica

Elementos:

Columna de madera: 140 alto, 40 cm. de diámetro

La columna contiene 4 altavoces y 19 sensores ópticos.

Un PC

Cables



## RÉQUIEM 1999. Robot de control Corporal



Instalación Interactiva. Robot exoesquelético capaz de controlar el cuerpo de quien lo viste.

El robot *Réquiem* es un exoesqueleto neumático interactivo, fabricado con planchas de aluminio, acero inoxidable y diecinueve pistones neumáticos, que permiten el movimiento de las rodillas, los muslos, las ingles, las caderas, los hombros, los codos, la mandíbula y las manos. El robot está suspendido por la cabeza con un soporte de hierro y queda cerca del suelo. En su formato de instalación *Réquiem* dispone de ocho sensores situados a lo largo del espacio de exposición y que pueden activar los

espectadores.

Cada uno de estos sensores lanza una secuencia de movimientos. Estas aumentan en complejidad a medida que nos acercamos al robot. Por la forma de estas coreografías hemos llamado las secuencias como: Saludo, Caminar, Contracción, Caída, Gimnasia Sueca, Tai Chi, Flamenco y Danza Contemporánea.

*Réquiem*, que toma el nombre del género sinfónico *Missa pro defunctis*, extiende la idea de las prótesis hasta sus últimas consecuencias, manteniendo la apariencia de vida y sus movimientos mecánicos después de la muerte. La inmovilidad que impone la muerte podría ser burlada sarcásticamente por este sarcófago mecánico moviendo la momia que contiene.

No obstante este robot representa también, en otra de sus lecturas, un dispositivo para escribir gestos, un aparato para coreografiar. Quizá *Réquiem*, o un aparato parecido sirva como soporte textual gestual del coreógrafo.

## **créditos**

Réquiem 1999 de Marcel·lí Antúnez Roca

Diseño técnico y construcción Robot: Roland Olbeter

Dirección Técnica: Ramón Rey

Programación: Joan Carles Bonet

Cascos y manos: Christian Kohn

Asistente: James Saully

Productor: Begoña Egurbide, Marcel·lí Antúnez

Ayudante producción: Patricia Bofill, Sandra Port

*Réquiem* es una producción de Marcel·lí Antúnez y la Fundación Telefónica

Medidas.

Robot Neumático de 190 alto x 90 ancho x 90 fondo cm.

Soporte de hierro de 270 alto x 175 ancho x 175 fondo cm.

Caja sistema control: PLC, relees, electro válvulas.

Cables y tubos diversos.

## HUMAN MACHINE 2001



**Instalación interactiva. Jackpot de cuatro danzantes, premio: mordiscos y chupetones.**

Human Machine recuerda a las máquinas de tragaperras o Jackpot. Trata de un juego de azar compuesto de un gran pulsador en forma de cilindro de metal, de un ordenador y de un sistema de proyección.

Las imágenes de esta instalación surgen de bucles videográficos de la escena Hipno de la performance mecatrónica *Afasia* estrenada en Barcelona en 1998. Los materiales que sirvieron para grabar los bucles de Hipno, a su vez, son originados en los laboratorios *Satel·lits Obscens* que Marcel·lí realizó entre 1996 y 1997, y que finalmente se convirtieron en un film documental de título homónimo. La escena en cuestión, consistía en abrazos, besos y lametones que Marcel·lí propiciaba a los participantes, sin que ellos supieran de antemano cual sería exactamente su comportamiento. Vulnerar el espacio físico afectivo, produce una fuerte sensación

intimidadora y en consecuencia la reacción de los participantes es muy verídica. Esta instalación es producto de una elaboración de conceptos y bancos de imágenes que se realojan en un nuevo soporte que adquiere para esta ocasión una lectura diferente, quizás más irónico, sin perder esperamos, su intención inicial.

La Human Machine recuerda las máquinas tragaperras pero sustituye los tradicionales frutos y monedas, por los danzantes. El premio consiste en lograr el virtual besuqueo con uno de los danzantes. Como en las máquinas de la suerte el premio está reservado al capricho matemático de la máquina. Y como sucede en el amor, el premio no es producto de la destreza ni de la voluntad, sino del azar.

### **créditos**

HUMAN MACHINE de Marcel·lí Antúnez Roca

Producción Flash: Dani Fernández

Flash Movies: Miguel Rubio, Álvaro Uña

Programación Flash: Pere Bonet Godó

Sonorización: Miguel Rubio, Alain Wergifosse

Asistente Producción: Oriol Ibáñez & David Zehener

Programa gestor de contenidos POL: Jesús de la Calle

Realización Pulsador: Cube

Electrónica: Héctor López

Asistente técnico: Oriol Ibáñez

Administración: Antonia Santos

Banco de Imágenes de la performance *Afasia*:

Operador de cámara: Laura Sigon

Director de fotografía: Toni Anglada

Actores virtuales: Compañía Skrot (Lleida), Toni Tomás, Laura Hernández, Marga Socías, Eva Antas, Susana Barranco y Marcel·lí Antúnez.

### Elementos

Dispositivo cónico de metal de 110 cm. de altura que dispone de un pulsador iluminado desde el que se activa el juego y sistema de auto amplificación de sonidos.

Ordenador. Sistema de proyección adaptable a espacio de exposición.

## **METZINA 2004. Instalación Biológica**



**Proceso de descomposición de una estatua de carne hasta mostrar su esqueleto en el que esta escrito un poema.**

Esta instalación se compone en su primera versión, de dos sistemas: biológico y tecnológico.

El sistema biológico muestra el proceso de descomposición de una escultura que representa un cuerpo humano fabricado con carne de ternera y de puerco. El proceso de descomposición en el que intervienen los habituales agentes microbianos esta

forzado por una tropa de insectos, larvas de zofoba. La figura se encuentra dentro de una vitrina de metacrilato estanca que evita los olores en la sala. No obstante este cubículo esta aireado gracias a un sistema de ventiladores que introduce y extraen el aire fuera del recinto. El armazón que sostienen la chicha es un esqueleto de metal en el que están soldadas las letras de un poema. El poema de J.V. Foix dice «Es quan dormo que hi veig clar / Foll d'una dolça metzina»(1)

El sistema tecnológico permite que gracias a una cámara y un ordenador la captura secuencial de fotos se convierta en un film que muestra, gracias a su proyección en la sala, el proceso histórico de la putrefacción.

Metzina se presento en Mapa Poètic del 8 al 23 de Junio en la sala Metrònom de Barcelona.

(1) “Cuando duermo veo claro / Loco de un dulce veneno”

### **créditos**

Realización: Marcel·lí Antúnez Roca

Programa captura: Jesús de la Calle

Software Internet: Sergi Porter

Construcción esqueleto de metal: Nico Nubiola

## TANTAL 2004



**Instalación / película interactiva. El espectador es el protagonista de la escena gracias a un sistema de captación del rostro.**

La instalación *Tantal* dispone de una interfaz capaz de capturar el rostro del espectador y de un sistema informático que lo adhiere al cuerpo de un actor de una película que se proyecta en una pantalla panorámica. Convencido de que los protocolos de interacción que reclaman la participación del público deben de ser muy intuitivos, Tantal propone una formula simple y eficaz. El usuario sólo tiene que colocar su cara en la obertura de la interfaz, activar el registro con su voz y esperar dos segundos para que la captura de la imagen finalice. Acto seguido empieza una nueva escena con el nuevo rostro. La película es un bucle de ocho escenas.



Tantal fue producida por el Festival @rt Outsiders y presentada en su primera versión en una de las salas de la Maison Européenne de la Photographie de París en Septiembre de 2004. Fue escogida, también por la MEP, para representarla en la Nuit Blanche de Paris, por lo que la instalación fue montada en la calle.

El tema de la cuarta edición @rt Outsiders fue la Censura y este es el punto de partida de los contenidos de Tantal. El dispositivo actúa como un espejo que coloca a sus usuarios frente a un cuerpo imprevisto, convirtiéndose en un mecanismo de identidad efímera. El film muestra unos retablos con cuerpos sucios, deformados, violentos, sexuales que formulan sus intenciones narrativas. El espectador acepta su nueva identidad pero a medida que avanza la acción se ve envuelto en situaciones junto a los demás usuarios. En este punto la instalación se revela como un artilugio relacional que produce las reacciones más dispares.

### **créditos**

Dirección, grafica y cuerpo virtual: Marcel-lí Antúnez

Asistente dirección, animación y sonido: Miguel Rubio

Dirección técnica: Oriol Ibáñez

Software POL v 24: Jesús de la Calle

Electrónica: Héctor López

Interfaz: Alex Reig y Masters, Gommer

Programación Flash: Sergi Porter

Asistentes gráficos: Marcos Álvarez, Anna Paretas, Roger la Puerta, Amalia Ortells, Markus, Salvador Cuellar, Pamela Martínez.

### **Elementos**

Interfaz de captura rostros: cámara, sistema de iluminación, sensor de presencia, sensor de voz, estructura metálica. Sistema de audio. Sistema de proyección. Cables.

## DMD Europa 2007. Instalación audiovisual interactiva



**Dibujo Mural Dinámico.** Instalación interactiva que muestra la producción de un dibujo mural ejecutado en el plazo de una semana, en un film de pocos minutos. La interacción del espectador permite cambiar el punto de vista y el ritmo de la proyección.

El Dibujo Mural Dinámico consiste en una proyección a escala 1/1 de la secuencia de construcción de un dibujo en blanco y negro integrado por cinco estampas que, de forma continuada, representan algunos de los tópicos creativos del artista. Esta proyección, síntesis de una semana continua de trabajo, hilvana lo biológico, la enfermedad, la burocracia, la soledad y lo orgiástico, elementos que desembocan en un conjunto de acciones donde el cuerpo del artista, el muro y la pintura se funden en

uno. Un sistema interactivo, con sensores en el suelo, permite que el espectador elija uno de los tres videos que avanzan en paralelo. Estas tres películas muestran puntos de vista y ritmos de montaje diferentes. El sistema de interacción, muy simple, permite que el espectador edite el desarrollo del dibujo a su gusto. Saltar de forma continuada sobre los sensores ofrece recompensa.

El *DMD* ha sido producido por la Galleria Arte Moderna de Gallarate, Lombardía, Italia y creado especialmente para la muestra *Interattività Furiosa, pre-interattività y Sistematurgia*. La exposición presenta algunas de las instalaciones mas celebradas de Marcel·lí, como Réquiem (1999) o Tantal (2004) así como el video-catálogo completo de sus performances mecatrónicas. No obstante, el verdadero hilo conductor de la exposición es el dibujo. Esta es una práctica muy prolífica de este autor y sin embargo, poco conocida. Se han seleccionado unos trescientos dibujos organizados en cinco paneles murales: *Transpermia*, *Protomebrana*, *Afasia*, *El Dibuixant* y *Sistematurgia*. Marcel·lí utiliza esta técnica como prototipo interactivo de sus performances, como materia original de sus animaciones o como forma de visualizar sus reflexiones. El dibujo se convierte así en materia pre-interactiva y en especulación de su metodología creativa: la Sistematurgia.

## **créditos**

DMD Europa Instalación Audiovisual Interactiva de Marcel·lí Antúnez Roca

Software DMD: Matteo Sisti Sette

Música DMD: Alain

Edición DMD: Sergi Dies

Rodaje DMD: Robert Roig

Hardware DMD: Héctor López

Foto Fija: Carles Rodríguez

Contabilidad: Enric Toro

Jefa de Producción: Lucía Egaña Rojas

Jefe técnico: Oriol Ibáñez

Producción Ejecutiva: Eva Vilaró Mora

Producido por Panspermia S.L. y Civica Galleria d'Arte Moderna di Gallarate.

Asistentes gráficos: José Manuel Funes, Wahab Zeglache, Oriol Corbella, Guergana Tzatchkov, Manuel Bozzo, Charity Blansit.

OTROS

## LA FURA DELS BAUS



**Marcel·lí Antúnez Roca. Figura clave del colectivo la Fura dels Baus durante la década de los ochenta.**

Marcel·lí participó en el colectivo La Fura del Baus desde sus inicios en 1979 hasta 1989 como performer, músico y coordinador artístico en las tres performances Accions 1984, Suz /o /Suz 1985 y Tier Mon 1988, que catapultaron al colectivo al circuito internacional, convirtiéndose en referencia obligada en las artes escénicas y la performance. Conocidas como la Trilogía, estas obras significan el verdadero libro de estilo del grupo y su más radical manifiesto.

Estas performances se caracterizan por la carencia de la palabra, por la fusión de acción y música, y por una contundencia visual donde los materiales efímeros, los artilugios y el cuerpo de los actantes se funden en una poética cruda, bella y violenta.

Pero quizás el gesto mas identificativo de esos espectáculos sea que el desarrollo de la acción sucede en el mismo espacio que ocupan los espectadores. El público se ve obligado a moverse y a participar del evento.

El paso de Marcel·lí por La Fura es importante ya que los espectáculos de esa época se pueden reconocer como parte de su obra. Fundador junto a Pera Tantiña y a Carlos Padrisa, La Fura realiza su primer acontecimiento destacable: una gira con carro y mula durante los meses de Agosto, septiembre y octubre de 1979 por distintos pueblos de Cataluña. A este evento se unirán los distintos trabajos del grupo durante diez años. En octubre de 1989 abandona La Fura para iniciar su carrera en solitario.

## ACCIONS 1984



### **Performance espectacular. La Fura dels Baus, 1984.**

Siete acciones encadenadas de carácter performático y musical. A excepción de la banda de músicos y las cuerdas, las intervenciones suceden a ras de suelo, entre los espectadores. Aprovechamiento escénico de la arquitectura del espacio de presentación.

**1 MIRA** Un concierto de saxo, voz y sintetizadores arranca la performance.

**2 HOMES DE FANG** Tres hombres desnudos y cubiertos de barro avanzan entre el público, comen huevos crudos y desaparecen en un bidón.

**3 FAKIRS** Dos hombres de traje rompen una pared de obra y destrozan un coche con mazos y hachas; en el local estallan efectos pirotécnicos.

**4 HOME BLANC** Un hombre con coturnos y cubierto de pasta blanca avanza hasta una gran lona blanca, situada en una de las paredes del local.

**5 BIPS** Los hombres del coche cubren a dos hombres de barro con pintura azul y negra, y los persiguen entre la audiencia lanzándole pasta de sopa.

**6 CORDES** Dos hombres se descuelgan de dos cables hasta la gran lona, donde estallan en rojo sus cuerpos, cubiertos de plástico transparente.

**7 LONA** Los hombres de plástico y el hombre blanco realizan una acción cuerpo / pintura frente a la gran lona, que se tiñe de rojo.

### **créditos**

Creadores y Performers: Marcel·lí Antúnez Roca, Jordi Arús, «Hansel» Cereza, Miki «Espuma», Pep Gatell, Jürgen Müller, Alex Ollè, Carles Padrisa, Pere Tantinyà

Producción y management: Andreu Morte y Mercè Illa

Redactor Creativo: Andreu Morte

Diseño de luces: Ramón Rey

Diseño de Sonido: Pablo J. Loyzaga

Producido por el Centre Dramàtic de la Generalitat de Catalunya (Barcelona) y La Fura dels Baus.



## SUZ/O/SUZ 1985



### **Performance espectacular. La Fura dels Baus, 1985.**

Acción escénica multidisciplinar, realizada a ras de suelo, entre el público, y sobre módulos escenográficos fijos, con elementos mecánicos móviles (carros, bañeras y otros). Incorpora máquinas sonoras electromecánicas (Automàtics).

**1 AUTOMATICS** Concierto de Automàtics, seis máquinas electromecánicas situadas en el perímetro del espacio de acción.

**2 IRRUPCIO** Ocho actores se descuelgan desde varias cuerdas hacia el suelo y inician un baile entre el público con carros de supermercado, motores en marcha, bidones y una bombona de butano.

**3 AJOE** Concierto musical.

**4 COMBAT** Aparecen entre el público dos hombres sobre sus carros, empujados por dos actantes, que comen vísceras crudas y beben vino; después, se pelean con bombas de harina y se bañan en sangre.

**5 PISCINES** Dos acólitos, sumergidos en piscinas transparentes de agua, son manipulados y extraídos de su recipiente fetal por sus maestros.

**6 ULELE** Celebración de líquidos entre el público por parte de todos los actantes, con cubos, carros y bañeras rodantes.

**7 PENCAS** Ritual iniciático sobre los cuerpos de los acólitos, suspendidos en dos torres o «pencas», con líquidos, pigmentos, harina, paja y comida. Coda de los Automàtics.

## TIER MON



### **Performance espectacular. La Fura dels Baus, 1988.**

Acción escénica multidisciplinar realizada a ras de suelo, entre el público y sobre módulos escenográficos fijos y móviles. Los músicos tocan desde las cuatro torres situadas en los extremos del local.

**1 ROBOTS** El público accede al espacio en un concierto de electrorobots controlados vía MIDI.

**2 INICI** Un personaje vestido de blanco aparece desde el centro de una flor mecánica, cuyos pétalos son cajas de madera que giran sobre un recipiente de forma circular que

contiene agua. Presentación de los personajes en las distintas tarimas y desde el interior de las cajas de madera.

**3 BATALLA** Combate a ras de suelo entre los dos frentes, dirigidos por los jefes Inútil y Enano, utilizando neumáticos, artilugios mecánicos, pirotecnia y harina.

**4 EXODO** Éxodo en claroscuro de las víctimas con los elementos escénicos hasta el recipiente del agua.

**5 PERTIGAS** Muerte en pértigas de los supervivientes.

**6 MENJADORA** un tren, recoge a los renacidos y les da de comer en la comedera, como si fueran animales.

**7 GRUAS** Dos grandes grúas inician un baile entre el público, elevando a los actuates hasta cinco metros de altura.

**8 RITUAL** El personaje de blanco manda matar en un baño de sangre al Enano y al Inútil.

## **créditos**

Creadores y performers: Marcel·lí Antúnez Roca, Jordi Arús, « Hansel » Cereza, Miki «Espuma», Pep Gatell, Jürgen Müller, Alex Ollé, Carles Padrisa, Pere Tantinyà.  
Creadores y performers invitados: Sergi Caballero, Sixto Peláez, Michael Summers y John Wagland

Producción: Grego Navarro

Management: Mercè Illa

Diseño de Iluminación: Ramón Rey

Diseño de sonido: Pablo J. Loyazga

Tramoyas: Daniel Nicolai y Andreu Polo

Producido por el Centro Nacional Tendencias Escénicas (Madrid), el Zurich Theater Spectacle, el Festival Internacional de Teatro de Valladolid y La Fura dels Baus, con la ayuda del Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya (Barcelona) y el Ministerio de Cultura (Madrid)

## LOS RINOS 1985/1992



**El colectivo Art Total Grup Los Rinos formado por Sergi Caballero, Pau Nubiola y Marcel·lí tuvo una variada trayectoria que abarco distintos campos.**

Sus primeros objetivos como colectivo giran en torno al graffiti. El grupo pinta los espacios públicos con un signo gráfico que hace suyo, la diana. Este emblema derivara hacia otros soportes como pintar los cuerpos de los animales -dianización de ovejas y cabras-, un casquete con una diana en su cabeza -que los Rinos pasean por las calles- y finalmente el diseño y confección de los trajes rino. Este trabajo queda documentado en una publicación que recoge las fotografías de los graffiti y las acciones en torno a la diana así como las opiniones de los Rinos sobre el arte.

A partir de 1987 la actividad de los Rinos se expande a otros soportes, en mayo realiza junto al colectivo Gegant una acción pictórica en gran formato, titulada *Atlas* que consiste en pintar un gran mural en una pared medianera de Barcelona, descolgándose desde una terraza. Esta acción se repetirá en 1990 en Yokohama, Japón. En la primavera de ese año realizan un vídeo performance titulado *Rinosacrifici* la cruda y domestica visión de los Rinos del sacrificio.

En verano de ese mismo año los Rinos presentan en L'Hart de la ciudad de L'Hospitalet (Barcelona) su instalación mural *Rinodigestió*, un sistema de varias cajas de madera y cristal interconectadas entre sí que contienen materia orgánica y que muestran los procesos de descomposición y putrefacción.

En primavera de 1988 el grupo realiza el concierto *Rinonovacançorap* presentado en la sala KGB de Barcelona, y otoño presenta su performance *Stomac Communication* en el festival Permutant de Copenhague.

A principios de 1990 el grupo inicia los trabajos de la performance *Conferencia en RINOLACXIA 1991* que se presenta en mayo de 1991 en el Mercat de les Flors de Barcelona. Sinopsis: Los Rinos quedan sometidos a una maldición de Los Caparlans y para liberarse de ella tienen que bañarse en el semen virgen de Sermarpau, una reencarnación de sí mismos en forma de cerdo. Margarina, madre y amante de Sermarpau dificulta la empresa. Al final los Rinos se libran de su maldición y los Caparlans matan a la muerte. *Rinolacxia* reúne una buena parte de los elementos que caracterizaron al grupo y los pone al servicio de un drama crítico, irónico y amargo. *Rinolacxia* que se presentó en España, Suiza, Francia, Gran Bretaña y Italia es el último trabajo de los Rinos.

## ARTCAGARRO 1985/1993. Libros de artista



### **Libros de artista realizados a partir de materiales diversos.**

Libretas, libros y códigos que de forma continuada Marcel·lí realizó desde 1985 hasta 1992. Estos originales reúnen en sus páginas textos, dibujos, pinturas, fotografías y collages de insólitos materiales tales como comida, animales muertos, líquidos corporales o basura.

Artcagarro es una forma de continuar en solitario el flujo creativo de Marcel·lí y es exactamente lo contrario que exigía La Fura dels Baus: elaboración, trabajo en colectivo y repetición de la obra a través múltiples presentaciones públicas. Artcagarro es pues inmediatez, experimentación constante, conceptualización directa, y práctica privada. Estos libros se acaban convirtiendo en una especie de diario matérico y textual de esos años, entre los más de cincuenta ejemplares que se realizaron podemos ver libretas de dibujos y aforismos, libros matéricos de viajes -realizados con elementos de los lugares visitados- y ejemplares secuenciales en forma de códigos que proponen una lectura unitaria, literaria.

Algunos de los volúmenes de Artcagarro han sido mostrados en exposiciones individuales como Lotolà (1998) L'Angelot, Barcelona y en varias colectivas como Músicos Pintores o Bibliofilia Transformista.

## **RETRATS short film 1993. Aixalà / Antúnez.**



**Film realizado por Aixalà y Marcel·lí Antúnez en 1993.**

*Retrats* es un cortometraje que se apropia de uno de los viejos temas de la pintura y la fotografía: el Retrato.

La película es una sucesión de retratos cinéticos sin continuidad argumental aparente. Se trata de un texto fílmico basado en el encadenamiento de ocho bloques que interpretan otros tantos personajes.

El rapsoda, el bailarín, la mamporrera, la posesa, el anacoreta, el sarcástico, el paridor y la cantante se encuentran en unas situaciones extremas en las que la soledad es protagonista. El resultado es un film que destila una rara poesía cargada de ironía.



*Retrats* de 20 minutos de duración y rodado en 35 mm. es el primer film realizado conjuntamente por Aixalà y Marcel·lí. Aunque la relación entre ambos se remonta a los primeros trabajos de la Fura dels Baus (*Accions*, *Suz/o/Suz* y *Tiermon*) en la que Aixalà es el realizador de los video clips de esas obras y se prolonga hasta el film en 16mm que se incluye en la performance *Rinolacxia* de los Rinos.

*Retrats* se estrenó en el cine Texas de Barcelona en 1993.

### **créditos**

RETRATS 1993

Film 35 mm. duración 20 minutos

Dirección y guión: Marcel·lí Antúnez Roca y J.M. Aixalà

Actores: José Grajera, Bartomeus, Sol Picó, M. Roselló, Caterina Solivellas, Pau Nubiola, Joan Simó, Katy Vives, Marcel·lí Antúnez.

Dirección de fotografía: Miquel Roselló

Música. Audio Peste (Anton Ignorant)

Producido por M. Antúnez, J.M. Aixalà, Pepo Sol y Ovideo.

FRONTÓN El hombre Navarro va a la Luna. 1993



**Cortometraje de Aixalà y Marcel·lí que narra las aventuras de un pastor navarro que pretende ir a la Luna.**

Sinopsis. Frontón, un pastor navarro, intenta llegar a la Luna realizando un viaje por extraños y oníricos lugares. Durante el periplo conoce una mujer Lax, que le domina psíquica y sexualmente. Plo una ingenua pastorcilla cierra el triangulo amoroso. Al final, Frontón llega a la Luna renaciendo del cuerpo de su nueva madre, Lax.

Frontón de 20 minutos de duración rodada en 35 mm. se filmó en Navarra en diciembre de 1992 después de un exhaustivo trabajo de campo en esa región. El origen del proyecto parte de una ayuda que Cultura de Navarra concedió al equipo formado por Ana Zabalegui, Dani Nicolay y Marcel·lí para un proyecto documental. El desarrollo artístico transformó por completo los contenidos del proyecto derivando en una ficción que propone un conjunto de situaciones antagónicas que enfrentan la tradición Navarra con el hedonismo de la femme fatale Lax. El film levantó ampollas en Cultura de Navarra, razón por la cual su logotipo no figura en el capítulo de productores. La película exhibida en múltiples festivales ganó el palmares de Festival Etrange de París 1993. La película esta publicada en un recopilatorio divulgado en Francia por L'Etrange Festival & Malta con el título de «10 ans d'étranges courts métrages».

## **créditos**

FRONTÓN 1993

Film 35 mm. duración 20 minutos

Dirección y guión: Marcel·lí Antúnez Roca y J.M. Aixalà

Actores: Caterina Solivellas, Pau Nubiola, Carol Veranos y Iñaki Perurena.

Dirección de fotografía: Miquel Roselló

Dirección de Arte: Daniel Nicolay

Música. Jumo (Sergi Caballero y Enric Lespau)

Producido por M. Antúnez, J.M. Aixalà, Pepo Sol, AZ Producciones y Ovideo.

## **FILMS - SATÈL·LITS OBSCENS, Comedia de los Excesos. 2000**



**Film documental de los laboratorios realizados por Marcel·lí durante 1996 y 1997 en Reggio Emilia (Italia), Lleida (España), Lisboa (Portugal) y Polverigi (Italia).**

Durante los años 1996 y 1997 Marcel·lí realizó cuatro laboratorios en las ciudades del sur de Europa, por este orden: Reggio Emilia, Lleida, Lisboa y Polverigi. A este trabajo le llamó *Satel·lits Obscens*. El taller tipo duraba quince días y se realizaba con un grupo heterogéneo de entre ocho y veinte personas entre las que había actores, artistas visuales y músicos. El desarrollo del workshop se dividía en tres apartados:

- 1.- introducción a las ideas y la obra de Marcel·lí
- 2.- desarrollo de improvisaciones y ejercicios con materiales
- 3- preparación y presentación pública de una performance colectiva a partir de ideas y aportaciones físicas de los participantes

Las performances fueron transmitidas sobre un telón de fondo durante la performance en tiempo real y a su vez registradas por un equipo de realización de vídeo. Gracias a estos registros en el año 2000 se produce *SATEL·LITS OBSCENS, Comedia de los Excesos*, film documental de esta experiencia.

Las performances fueron creciendo y transformándose en cada uno de los laboratorios

pero el armazón y sus intenciones permanecieron constantes. Y esta estructura fue la que se eligió como guión del documental.

*Satel·lits Obscens* nos remite por el tratamiento formal y la metodología colectiva a las experiencias del Marcel·lí de los años ochenta -La Fura y Los Rinos-, pero las traspasa por su dimensión grotesca.

Por su naturaleza esta comedia de los excesos queda como un documento particular en la trayectoria de Marcel·lí que permite entender los materiales que posteriormente se desarrollaron en la performance mecatrónica *Afasia*.

### Estructura de la narración

La Quimera: Después de un trance hipnótico Marcel·lí cae en un estado de catalepsia. En este estado de pesadillas se le aparece el espectro del mal, un ser de tres cabezas que adquirirá formas diversas. Marcel·lí despierta en un extraño mundo y se descubre en él, como sacerdote de una extraordinaria ceremonia.

El Parto: El augur Marcel·lí alecciona a los oficiantes con tocamientos, lametones y escupitajos, y estos quedan posesos. Ya poseídos deciden formar una secta y eligen a uno de ellos como emblema. El hombre insignia es disfrazado de mujer y posteriormente fecundado y obligado a parir. El travesti alumbra sobre una mesa y entre abundante ketchup, diversos alimentos, un fetiche de tres cabezas y un ramo de flores.

El Golem: A través de un rito orgiástico que se realiza alrededor de la mesa, el grupo intenta construir un golem, parecido al ídolo tritestá. Para ello se emplea a fondo en una ceremonia de cuerpos rebozados, falsos coitos, baños de leche y gritos orgásmicos. Finalmente se escoge a la víctima.

La Inmolación: El mártir es limpiado y vestido con una súper marioneta que nos recuerda al fetiche Cerbero. En un sacrificio de sangre y fuego, se destruye al ente del mal. Felices como perdices el grupo recibe el aplauso y lo celebra con un gran ágape alrededor de la mesa.

### **créditos**

SATEL·LITS OBSCENS Comedia de los Excesos.

Film Documental duración 16 minutos. Formato: Dvcamp.

Dirección: Marcel·lí Antúnez Roca

Edición video: Miguel Rubio

Escenografía: Roland Olbeter y Esterina Zarrillo

Música: Alain Wergifosse, M. Antúnez

Registro Video: Andrea, Klauss y Doc de Pergola Milano, Escola de Video de Lleida y Toti Rovira

Participantes: Marcel·lí Antúnez y REGGIO EMILIA: Stefania Carnevali, Mirco Feiri, Patricia Furtado, Madalena Grechi, Roberto Mastrapasagna, Sabino Tambona, Atta Zarrillo. LLEIDA: Joan Simó, Companyia Skrot, Toni Tomàs, Laura Hernández, Eva Antas, Albert Anguera, Rosa Rovira, Vanessa Almenta, Cristina Uñan, Enric Blasi, Mónica Capell, Ernest López, Ferran Farré, Carles Pijuan, Emiliano Pardo, Carles Benseny. LISBOA: Pedro Górgia, Paulo Calçada, Pedro Blanc, Hugo Candillas, Hugo Gerreiro, Paula Canaa, Rui Lúcio de Carvalha, Adriana Sá, Catarina Campino, Carlos Benavides, Sérgio Miguel Nabais. POELVERIGI: Margherita Caciorna, Davide d'Antonio, Oscar de Summa, Sandra Enel, Silvia Ferreri, Simona Lisi, Paola Maccario, Lucia Mascino, Veronica Melis, Pietro Micci, Anna Romano, Mario Ruggeri, Giuseppe Sollecito, Antonio Tagliarini, Ilaria Zedda.

REGGIO EMILIA Junio de 1995, Festival La corte ospedale de Rubiera, realizado en Reggio Emilia. Fecha de presentación Pública 14 de Junio de 1995

LLEIDA Festival Mostra de Teatre de Lleida. Aula de Teatre. Fecha de presentación Pública 11 de octubre de 1996

LISBOA, Lisboa, Festival Atlántico 97. Espacio del Festival. Presentación publica 30 de Mayo de 1997

POELVERIGI, Festival de Polverigi 97. Espacio del Festival. Presentación Pública 9 del Julio de 1997

## EL DIBUIXANT (El Dibujante). Documental



**Film Documental sobre la biografía artística de Marcel·lí Antúnez Roca.**

*El Dibuixant* es una inmersión en la obra, la vida y las obsesiones artísticas de Marcel·lí. La realización de un gran mural y una serie de dibujos animados crean el tejido del film que narrado en primera persona, nos muestra el particular universo de este autor.

**El Dibuixant** supone una mirada al arte contemporáneo desde principios de los años ochenta hasta hoy a través de las performances y las instalaciones de Marcel·lí.

## **créditos**

EL DIBUIXANT 2005

Formato Original DVcamp; duración 60 minutos

Dirección: Marcel·lí Antúnez Roca, Miguel Rubio

Producción delegada BNC: Nuria Botellé

Producción delegada TVC: Jordi Ambrós

Producción ejecutiva: Xavier Atance, M.

Participantes: Maria Roca, M. Antúnez, Rolan Olbeter, Toni Aguilar, Alain Wergifosse, Sergi Jordà, Christian Konn, Ramón Rey, Piero Steiner, J.M. Aixalà, Alvar Antúnez, Adelaida Antúnez

Director de Fotografía: Alex Gaultier

Música: Alain Wergifosse

Animación: Liliana Fortuny

Guión y argumento: M. Antúnez con la colaboración de Luis Ángel Abad

Registro video *MONDO ANTUNEZ*: Jordi Call

Registro video Making of *Afasia*: Isaac Pierre Racine

Jefe de Producción: Cecilia Miguel

Operador de Camera: Robert Roig

VTR: Nacho Saladrigas, Ferran Figols

Técnico de sonido: Marc Soldevila, Albert Royo, Aleix Cuaresma

Grabación Locuciones: Flight Studio, Josep Gimenez

Editor de Flash: Volker Scarpatetti

Asientes Gráficos: Merlí Borrell, Yaiza Nicolás

Maquinistas: Oriol Ibañez, Guille Sánchez Blanco, Martí Jessaneda

Maquillaje: Esmeralda Molero

Titulación: José Manuel Urós « Aibó »

Montaje online: David Sagarra

Supervisor Montaje online: Olga Vilanova

Contabilidad: Milos de Lacalle, Antonia Santos



Postproducción Imagen: Panspermia, Mons SL

Mezcla de Sonido: Redback

Foto Fija: Carles Rodríguez

Figuración: Tomic Fajdetic, Pamela Martínez, Josepa Olivart, Nuria Legarda, Enric Celaya, Sergio Arrospide, Gloria Bueno, Isabel Elorriaga, Raül Sàez, Sonia Estévez, Raquel Jiménez, Jordi Creus, Pedro Gutiérrez, Jon Elorza, Amets Etxebeste

Producción por Panspermia, BNC produccions

En coproducción TVC

Colaboración de ICIC -Institut Català d'Indústries Culturals- y Programa Media

## BIBLIOGRAFÍA

(SELECCIÓN)

### A propósito de: MARCEL·LÍ ANTÚNEZ ROCA

ANTÚNEZ ROCA, Marcel·lí. *Por qué Dibujo*. Catálogo de la exposición “Marcel·lí Antúnez Roca, Interattività Furiosa. Pre-Interattività e Sistematurgia”, Civica Galleria d’Arte Moderna di Gallarate, Italia 2007.

FANTINI, Veronica. *Marcel·lí Antunez Roca dalla Fura dels Baus alla Performance Post Organica*. Tesi de Laurea in Storia dello Spettacolo. Università degli Studi di Bologna, Italia 1998.

GIANNETTI, Claudia. *Marcel·lí Antúnez Roca. Performances, objetos y dibujos*. Mecad (Media Centre d’Art i Disseny), Barcelona 1998.

GIANNETTI, Claudia (ed.). *Epifanía. Arte, Facto y Ciencia*. Fundación Telefónica, España 1999.

PEZA, Andrea. *Marcel·lí Antúnez Roca*. Tesi di diploma accademico di secondo livello in Fenomenologia delle Arti Contemporanee. L’Aquila, Italia 2005.

SALABERT, Pere. *Marcel·lí Antúnez, o il disegnatore-inventore*. Catálogo de la exposición “Marcel·lí Antúnez Roca, Interattività Furiosa. Pre-Interattività e Sistematurgia”, Civica Galleria d’Arte Moderna di Gallarate, Italia 2007.

### Vídeos:

Epizoo 2004\*

Epizoo 2005\*

Afasia \*

POL \*

Transpermia\*

Protomembrana, (La caldera)\*

Retrats\*

Frontón el hombre navarro va a la luna\*

Sat-telits obscens\*

DVD. *El Dibuixant*. Direcció Marcel·lí Antúnez Roca, Benece Producciones S.L, Barcelona 2007.

(\*Vídeos cedidos por Marcel·lí Antúnez)

**En Red, donde se encuentra la mayor parte de sus entrevistas, y textos sobre sus propios espectáculos, incluyendo un blog que mantiene activo y en el que recoge los avatares en el proceso de creación:**

<http://www.marceliantunez.com/>

<http://www.membranatorino.splinder.com/>

<http://artesescenicas.uclm.es/>

<http://www.youtube.com/ferasatana>

### **A propósito de: LA FURA DELS BAUS**

DE LA TORRE, Albert. *La Fura dels Baus*. Ed. Alter Pirene, Barcelona 1992.

KORVER, Mariët de. *¡Truenos y relámpagos!: mito y ritual en la trilogía de La Fura dels Baus*. Tesina para la licenciatura de Filología Hispánica [manuscrito depositado en la Biblioteca del IT, Barcelona] Universidad de Utrech, 1991.

OLLÉ, Alex (ed.). *La Fura dels Baus 1979- 2004*. Electa, Barcelona 2004.

SAUMELL, Mercé. *Tres decades, tres grups. Treball de teorització sobre Els Joglars, Comediants i La Fura dels Baus*. [mecanuscrito depositado en la Biblioteca del IT, Barcelona], 1992.

SASTRE, Alfonso. *Las cintas magnéticas; Teoría de las catástrofes*. Hiru, Hondarribia 1995.

### **Vídeos:**

Fura Historic.\*

DVD *La Fura 1979-2004*. DVD contenido en el libro “La Fura dels Baus 1979-2004”. Ed. Electa, Barcelona 2004.

(\*Vídeo cedido por Marcel·lí Antúnez Roca)

**En la Red:**

<http://www.lafura.com/>

<http://artesesescenicas.uclm.es/>

**A propósito de: STELARC**

GRZINIC, Marina (ed.). *Stelarc: Political Prosthesis And Knowledge Of The Body*. Maska, Lubiana 2002.

PAFFRATH, J.D; STELARC (ed.) *Obsolete Body/ Suspensions*. JP Publications Davis, United Estates of America 1984.

SMITH, Marquard (ed.). *Stelarc: The Monograph (Electronic Culture: History, Theory, and Practice)*. The MIT Press, United Sates of America 2005.

STELARC. *Stelarc*. Maska, Lubiana 2002.

STOW-SMITH, Mark; MEASDAY, Stephen (ed.). *Stelarc*. Ganesh Publishing, Adelaida 1976.

**En Red:**

<http://www.stelarc.va.com.au/stelarc1.html>

**A propósito de: ORLAN**

AA.VV. *Orlan. Carnal Art*. Flammarion, Paris 2004.

AA.VV. *Orlan*. Flammarion, Paris 2004.

AA.VV. *Orlan 1964-2001*. Atrium, Universidad de Salamanca, España 2003.

ALFANO MIGLIETTI, Francesca. *Orlan*. Catálogo de Exhibición, Virus Productions, Italia 1996.

BAQUÉ, Dominique; MAREK Bartelik, ORLAN. *Orlan, Refigurations Self-hybridations. Pre-Columbian series*. Al Dante, Venice 2001.

BUCI-GLUCKSMANN, Christine; ENRICI, Michel. *Orlan, Triomphe du Baroque*. Images en Manoeuvres, Paris 2000.

O'BRIAN, C. Jill. *Carnal Art. Orlan's Refacing*. University of Minnesota Press, Minnesota 2005.

YUN, Jin-Sup; BAQUÉ, Dominique. *Orlan. Refiguration Self-hybridations*. Catalogo de la Galería de Seul, Korea 2001.

**En red:**

<http://www.orlan.net/>

#### A propósito de: **ARTE, TEATRO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS**

GARBAGNATI, Lucile; MORELLI, Pierre (ed.). [\*Thé@tre et nouvelles technologies\*](#). Editions Universitaires de Dijon, France 2006.

GIANNETTI, Claudia. *Estética Digital: Sintopía del Arte, La Ciencia y la Tecnología*. L'Angelot, Barcelona 2002.

PIZZO, Antonio. *Teatro e mondo digitale. Atori, scena e pubblico*. Marsilio, Italia 2003.

POPPER, Frank. *From Technological to Virtual Art*. MIT Press, Massachusetts 2007.

RAMÍREZ, Juan Antonio y CARRILLO, Jesús (eds.). *Tendencias del arte, arte de tendencias a principios del siglo XXI*. Cátedra, Madrid 2004.

ROMERA CASTILLO, José (ed.). *Teatro, Prensa y nuevas tecnologías (1990-2003)*. Visor Libros, Madrid 2003.

TRIBE, Mark; REENA Jana. *New Media Art*. Taschen, U.K. 2006.

WANDS, Bruce. *Art of the Digital Age*. Thames & Hudson, U.K. 2007.

#### A propósito de: **EL CUERPO Y LA CARNE**

MAZALI, Tatiana. *Ex-peau-sition. Il corpo ri-scritto nelle performance tecnocorpore*. Guerini e Associati, Italia 2007.

MIGLIETTI ALFANO, Francesca. *Extreme Bodies: The Use And Abuse Of The Body In Art*. Skira Editore, Milano 2003.

MIGLIETTI ALFANO, Francesca. *Identità mutante, Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*. Bruno Mondadori, Milano 2004.

RAMÍREZ, Juan Antonio. *Corpus Solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Ediciones Siruela, España 2003.

SALABERT, Pere. *La redención de la carne. Hastío del alma y elogio de la pudrición*. CendeaC, Murcia 2004.

SALABERT, Pere. *Pintura anémica, cuerpo succulento*. Laertes, España 2003.

#### A propósito de: **EL ESPACIO**

BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica, México 2000.

RAMON Graells, Antoni (ed.). *El lloc del teatre*. Edicions UPC. Barcelona 1997.

TODD, Andrew; LECAT, Jean-Guy. *El Círculo abierto: los entornos teatrales de Peter Brook*. Alba, Barcelona 2003.

YATES, Steve. *Poéticas del Espacio*. Ed. Gustavo Gili Barcelona 2002.

#### A propósito de: **TRANSHUMANO Y POSTHUMANO**

BARCELLONA, Pietro. *L'epoca del postumano. Lezione magistrale per il compleanno di Pietro Ingrao*. Città Aperta, Italia 2007.

FM-2030. *Are You a Transhuman?: Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World*. Warner Books, Australia 1989.

HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University Of Chicago Press, Chicago 1999.

PEDRAZA, Pilar. *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*. Valdemar,

España 1998.

SMITH, Marquard; MORRA Joanne (ed.). *The Prosthetic Impulse: From a Posthuman Present to a Biocultural Future*. MIT Press, Massachusetts 2005.

YOUNG, Simon. *Designer Evolution: A Transhumanist Manifesto*. Prometheus Books, New York, 2005.

#### A proposito de: **ROBOTS, CYBORGS Y ANDROIDES**

YEHYA, Naief. *El cuerpo transformado*. Paidós, México 2001.

HARAWAY, Donna J. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge, USA 1991

ASIMOV, Isaac. *I, Robot*. Spectra; Bantam Har edition 2004.

K. DICK, Philip. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Gollancz 1999

#### A proposito de: **CIENCIA FICCION, CYBERPUNK, BYOPUNK POSTCYBERPUNK**

BALLARD, J. G. *Crash: A Novel*. Picador, U.K 2001.

DI FILIPPO, Paul. *Ribofunk*. Avon Books, New York 1998.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Ace, New York 1986.

HANEY, William, S., 2<sup>nd</sup>. *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Posthuman*. Rodopi, Amsterdam 2006

STEPHENSON, Neal. *Snow Crash*. Spectra, New York 2000.

#### A propósito de: **CULTURA CONTEMPORÁNEA**

GIANNETTI, Claudia, (ed.). *Media Culture*. L'Angelot. Barcelona 1995.

KROKER, Arthur; Weinstein, Michael A. *Data Trash: The Theory Of The Virtual Class*. St. Martin's Press, New York 1994.

STEPHENSON, Neal. *In the Beginning...was the Command Line*. Harper Perennial, U.K. 1999.

A propósito de: **PERFORMANCE Y TEATRO**

GOLDBERG, Rose Lee. *Performance, Live Art since the 60's*. Thames and Hudson, Singapur 1998.

JOHANNES, Birringer. *Media & Performance. Along the Border*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1998.

KNOEDGEN, Werner. *El teatre impossible. Per a una fenomenologia del teatre de figures*. Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona, Barcelona 2003.

MARRANCA, Bonnie & DASGUPTA, Gautam. *Conversations on Art and Performance*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1999.

MOLINA, Víctor. "Allò radical en el teatre (notes)", *en DDT, Documents de Dansa i Teatre*, nº 10, ed. Teatre Lliure, Barcelona, 2007.

PICON-VALLIN, Beatrice (ed.), *Les écranes sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*. L'Age d'Homme, Suiza 1998.

SANCHEZ, José A. *Dramaturgias de la imagen*. Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha, Cuenca, 2002.

VALENTINI, Valentina. *Després del Teatre Modern*. Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona, Barcelona 1991.

WHITMORE, Jon. *Directing postmodern theater. Shaping signification in performance*. The University of Michigan Press, USA 1994.

A propoósito de: **FILOSOFÍA Y PENSAMIENTO**

BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y Simulacro*. Editorial Kairós, Barcelona 1978.



BAUDRILLARD, Jean . *El otro por sí mismo*. Anagrama, Barcelona 1988.

BENJAMÍN, Walter. *Discursos Ininterrumpidos I*. Taurus, Madrid 1973.

DEBRAY, Regis. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Piados, Barcelona 1994.

ELIADE, Mircea. *Imágenes y Símbolos*. Taurus, Madrid 1999.

HUXLEY, Aldous. *Las puertas de la percepción. Cielo e infierno*. Edshasa, Barcelona 1977.

NANCY, Jean-Luc. *El Intruso*. Amorrortu editores, Buenos Aires 2006.

---

<sup>i</sup> Protomembrana es una conferencia mecatrònica que tracta de la *Sistematurgia*. Marcel·lí a través d'un *dreskeleton*, una *pistolcam* -una càmera en forma de pistola que permet afegir el rostre d'alguns espectadors voluntaris a les animacions de la pantalla-, i diferents interfícies entre les que es troba *Fembrana* -una pròtesis de làtex dotada de diferents sensors que vesteix a un espectador voluntari. La performance es desenvolupa entres nivells la parla, el so interactiu i les imatges interactives que es mostren a través d'una gran projecció.

<sup>ii</sup> Dreskeleton, literalment interfície corporal de forma exoesquelètica. D'aquest tipus de pròtesis l'estudi de Marcel·lí n'ha realitzat tres prototips. El primer per la performance Afàsia al 1998, es tracta de un dreskeleton amb 19 sensors 4 d'ells de rang. Els segon prototip produït per la performance POL al 2002, que se'n feren dos models, te fins a 36 sensors, 6 dels quals poden ser de rang i es fins a la data el mes complert, aquest dreskeleton ha estat utilitzat també per la performance Transpermia. El tercer prototip construït al 2005, el mes senzill de tots, utilitzat a Protomembrana, i ara també a Hipermembrana disposa de 11 sensors 2 d'ells de rang. Tots els dreskeletons utilitzen el micròfon, que s'afegeix com a sensor de rang, als sensors ja descrits.

<sup>iii</sup> Mes informació sobre la *Sistematurgia* a:  
[http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=142](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=142)

<sup>iv</sup> Joan L'home de Carn. Realitzat conjuntament amb music i físic Sergi Jordà.

<sup>v</sup> La Sistematurgia es la metodologia de sistemes computacionals que jo practico i que introdueix en primer pla el us de noves interfícies com el dreskeleton, la *pistolcam* o la Fembrana, la gestió computacional i nou mitjà que inclou entre altres robòtica, la imatge interactiva i el so interactiu

<sup>vi</sup> El Dibuixant, documental de 60 minuts realitzat conjuntament amb Miguel Rubio, produït per PANSPERMIA S.L., Benecé produccions i TVC. Des de fa poc està disponible una versió en format DVD que es pot adquirir en comerços especialitzats o be a través la web del artista: [www.marceliantunez.com](http://www.marceliantunez.com)

<sup>vii</sup> Aquesta narració es el quart capítol de Protomembrana. El primer funciona com introducció, el segon fa referència a les interfícies, el tercer a la computació i el quint i últim a les cinc membranes del mon.

---

<sup>viii</sup> La Maquina de Crits consta de tres dispositius formats cada un d'ells per una petita pantalla de retroprojectió, un mini projector i un suport en forma de tríode. Connectats a computadores aquets dispositius de projectió reproduïxen el rostre de fins a vint personatges. Els rostres estan editats amb petits loops sonors, crits, gemecs, onomatopeïes ... i que poden ser controlats a través del dreskeleton, o altres sensors.

<sup>ix</sup> El protocol MIDI al mercat des de 1982 es una llengua que permet comunicar-se entre si diferents dispositius digitals. Inicialment concebut per comunicar instruments musicals digitals la seva funció s'ha anat diversificant en altres camps com la il·luminació, el control de l'imatge i la robòtica.