

## EL ARTISTA COMO INTERFAZ Y MARCEL.LI ANTÚNEZ COMO MEMBRANA

Roberta Bosco y Stefano Caldana

Si algo ha aprendido el público de Marcel.li Antúnez en la última década y también antes, si pensamos en los cubos de pintura y las hachas de las performances de la primera Fura del Baus, es que si en el escenario hay un sensor, alguien tiene que utilizarlo.

Maestro en la representación escénica y en la creación de la dramaturgia, Antúnez nunca ha perdido de vista el elemento clave de toda narración, la metonimia o el deus ex machina literario, que bien supo materializar Antón Chéjov en la pistola del cuento de *Tío Vánja*. Es decir, un objeto que en la construcción de la narración pasa en un primer momento casi desapercibido, pero que con el transcurso de los acontecimientos empieza a cobrar más protagonismo, hasta el punto de llegar a ser más importante de los actores en escena. Tal y como afirmaba el propio Chéjov: "Nadie pone en el escenario un arma cargada si no prevé dispararla". La historia y las emociones que suscita en el público un estado de ánimo de expectativa no se forjan por sí mismas, ya que en la dramaturgia lógica, moral y significado no existen de forma autónoma e independiente, sino más bien nacen y crecen de una relación de causa-efecto.

Y es en este contexto que hay que acercarse a la obra de Antúnez, que desde el comienzo de su carrera en solitario, no ha perdido nunca de vista la importancia de elementos clave, que constituyen el centro dinámico y el motor de la acción en la escena. En el panorama del arte plástico contemporáneo, sus obras rehúyen de las etiquetas habituales, no se pueden considerar sólo como performances o como instalaciones, ya que son trabajos híbridos, que combinan elementos teatrales, instalativos y audiovisuales, sin tener nunca un carácter estático y contemplativo. En toda su carrera, el cuerpo (casi siempre su cuerpo) ha sido el escenario y el espacio físico que acoge sus actuaciones, mientras que el teatro o la sala de exposiciones, han sido sólo pretextos para reunir el público alrededor del artista. Por otra parte sus performances no utilizan una escenografía tradicional. El contexto y la dramaturgia narrativa surgen también de la experiencia directa, que genera la interacción del público con el artista, a través de creaciones que combinan elementos autobiográficos con mitos clásicos, fábulas morales, sabiduría popular y un amplio background conceptual e ideológico.

El uso de la tecnología aparece precozmente en el proceso creativo de Antúnez y ya en la década de 1990, obras como la performance *Epizoo* y la instalación *Alfabeto* se constituyen como elementos clave de una inédita trayectoria artística abierta al diálogo con el público. En 1994 Antúnez se entrega a la audiencia y se convierte en la estoica víctima cuyo rostro y terminaciones varias -como orejas, nariz, nalgas y pezones- están conectadas electrónicamente a una maquinaria. La acción de *Epizoo* es totalmente dirigida por el público, que controla por medio de un mando no sólo el exoesqueleto neumático que deforma las facciones del artista, sino también el dispositivo escénico de luz, imágenes y sonidos. En esta obra convergen distintos factores, tanto de carácter social, moral y lúdico, como tecnológico, por el uso

novedoso que se hace de unas herramientas que, gracias al desarrollo de la informática doméstica, ya empiezan a ser comprensibles por el gran público. *Epizoo* no es sólo un entretenimiento, un experimento sádico o un estéril ejercicio anatómico, donde los participantes dan rienda suelta a sus fantasías, sino que también es el escenario donde se generan reacciones emotivas y estados de ánimo subliminal, inducido directamente por las muecas del artista sometido a múltiples vejaciones. De ese modo el artista no sólo otorga un inédito protagonismo al espectador, sino que a la vez le va descubriendo un universo interior oculto, hecho de impulsos, emociones, atracciones y repulsiones, que ponen en discusión el carácter y los límites de su papel activo.

*Epizoo* es el principio de la transformación del artista en una interfaz, en una especie de membrana entre la obra y su público, un papel o un estado que Antúnez irá desarrollando en casi todas sus obras siguientes y que le convertirá en el indiscutible demiurgo de su universo. Si *Epizoo* se puede considerar la génesis, *Alfabeto*, una instalación interactiva sonora de 1999, representa la Piedra de Roseta, imprescindible para comprender el mundo de los artefactos interactivos con los que el artista irá armándose en los años siguientes. *Alfabeto*, como su mismo nombre sugiere, pone las bases para comprender un universo de herramientas interactivas que alejan al público de su actitud pasiva y le imponen sus reglas. La interacción ya no es un simple recurso sensorial, sino más bien un acción corporal y gestual que obliga al usuario a desinhibirse e interactuar con la obra que, bajo la tosca forma de una estática columna de madera, oculta emociones que se expresan sonoramente cuando viene abrazada por el público. Esto gracias a que su superficie está dotada de sensores, que se activan emitiendo gemidos asociables a distintos estados de ánimo, como angustia, placer, alegría y dolor.

En nuestra opinión, obras como *Epizoo* y *Alfabeto* resultan imprescindibles para la interpretación de la evolución de la búsqueda artística de Antúnez. El exoesqueleto que en *Epizoo* jugaba con el morbo y la complicidad del público, cinco años después se convierte en la fría armadura de acero de *Réquiem*, una instalación robótica interactiva de 1999, controlada por medio de unos sensores distribuidos en la sala de exposiciones. La obra, que reflexiona sobre el tema de la muerte, consiste en un armazón exoesquelético que, si por un lado puede animar un cuerpo inerte, por el otro puede enjaular una persona, obligándola a representarse a sí misma repitiendo eternamente secuencias de gestos y movimientos simples como caminar y saludar o más complejos, como coreografías de danzas.

En 1998, con *Afasia*, una performance mecatrónica con dreskeleton, coinciden por primera vez en el escenario, conceptos presentes anteriormente en diversas obras y performances de Antúnez. El objetivo es poner en escena la peculiar interpretación del artista de la *Odisea* de Homero. Una pantalla de grandes dimensiones para las proyecciones y cuatro robots sonoros acompañan las gestas de un Ulises fantasmagórico e hipertecnológico, cuyos movimientos controlan todo lo que acontece a su alrededor. Toda la obra se genera al compás del dreskeleton, un elemento básico de la trayectoria de Antúnez, que encarna una componente escénica activa vinculada a un ordenador y a un software original, creado por el artista con este propósito, responsable de controlar las dinámicas e interacciones entre los diferentes elementos en escena.

A partir de *Afasia*, el dreskeleton se impone como un elemento clave inédito y totalmente original, surgido de la fantasía de Antúnez, cuyo objetivo es ampliar las posibilidades interactivas de la escena, convirtiendo el cuerpo del artista en un instrumento tecnológico extremadamente avanzado. En el escenario de *Afasia*, rodeado por sus criaturas, Antúnez escenifica un viaje, que al mismo tiempo se puede considerar una metáfora de su propia vida. Un viaje que, de ahora en adelante, le llevará hacia un formato de performance robótica muy característico y original que, en obras sucesivas como *Pol* de 2002 y *Hipermembrana* de 2007, evolucionará integrando por un lado recursos tecnológicos más complejos y sofisticados, y por el otro nuevas prácticas e interpretaciones de disciplinas tradicionales, en especial modo el dibujo, que irá cobrando un protagonismo cada vez mayor.

Múltiples y diversos son los contenidos de las obras de Antúnez: la muerte y la vida, la enfermedad, la sexualidad, las bacanales, la burocracia y la soledad. Sin embargo, más allá del tema tratado, todas sus piezas emanan una sensación de sorpresa e imprevisto, que las mantiene ajenas a la monotonía y la repetición. En sus obras, todo contexto juega con la dicotomía de causa y efecto, el devenir es lo básico y los opuestos se persiguen. Vida y muerte siempre están presentes simultáneamente. La carne y la representación del cuerpo desnudo, con sus defectos y limitaciones, revelando su vulnerabilidad, es uno de los temas más recurrentes. Aparece desde 1992, cuando creó *Joan, l'home de carn*, una figura de hombre desnudo a escala casi real, realizada con piel de cerdo y vaca, capaz de reaccionar a los sonidos que capta su alrededor moviendo diversas partes del cuerpo. En una trayectoria atípica, casi inversa, tras haber sido pionero en la hibridación de los recursos tecnológicos con *Joan*, Antúnez rinde pleitesía al poderío de los ritmos de la naturaleza en *Metzina* (2004). Doce años después de *Joan*, Antúnez realiza otro cuerpo con carne de cerdo y ternera, y lo encierra en un ataúd de cristal, para que vaya literalmente pudriéndose y descomponiéndose delante de los ojos incrédulos de los espectadores, revelando en su interior una armadura de hierro, formada por las letras de un poema de J. V. Foix. Es una forma de admitir lo inevitable, que ya había intentado vencer, o quizás tan sólo paliar, con el exoesqueleto de *Réquiem*. La crudeza casi repulsiva de sus esculturas de carne es la fachada tras la que esconde una reflexión sobre el significado de la vida y su impulso hacia adelante, en una visión amplia y articulada, que concibe la parábola vital del ser humano, en un conjunto de micro y macro acontecimientos pasados y futuros. La naturaleza no se detiene, el cuerpo es sólo una reorganización provisional de la materia. Las esculturas de carne de Antúnez evolucionan hacia otro estado, así como los gigantescos tubos de ensayo de la instalación biológica *Agar* de 1999, que permiten admirar el crecimiento de las bacterias. A primera vista éstas parecen un hermoso magma coloreado y estable, pero su incesante actividad interior, hace que se transformen constantemente, reaccionando a variaciones químicas y ambientales, que las convierten en un ecosistema a su manera interactivo.

En nuestra opinión, para Antúnez la creación de obras de carácter instalativo forma parte de un proceso de adaptación y metabolización de determinadas tecnologías antes de aplicarlas en una performance. Es el caso de *Tantal* de 2004, que permite al espectador/usuario participar en una película interactiva por medio de una

interfaz que una vez capturado su rostro lo utiliza como medio dramático, convirtiéndole en el protagonista del relato. Antúnez juega con su público y muy probablemente le observa, analizando tanto sus reacciones como la funcionalidad de la interfaz, antes de introducirla en futuras acciones. Así los protocolos de captura del rostro aparecen en forma de *guncam* en performances como *Protomembrana* de 2006 o evolucionan y amplían sus potencialidades, por ejemplo incluyendo funcionalidades no sólo visuales sino también sonoras, como en la máquina de gritos de *Hipermembrana* de 2007. Si *Epizoo* y *Alfabeto* pusieron las bases de la creación de *Afasia*, obras más recientes como *Tantal* y *Transpermia* constituyen el punto de partida para llegar al conjunto de las tres *Membranas*: *Protomembrana*, *Hipermembrana* y *Metamembrana*.

*Transpermia*, una performance mecatrónica de 2003, surge de las vivencias personales del artista y de sus experiencias en unos vuelos en ausencia de gravedad, llevados a cabo en la Ciudad de las Estrellas de la Federación Rusa. A partir de estos viajes, realizados con dreskeleton, Antúnez hilvana una nueva performance, que se escenifica en forma de conferencia didáctica sobre la Transpermia, tal y como indica su título. Al contrario de la Panspermia, teoría científica según la cual la vida se generó de manera exógena, por medio de choques en la superficie de la tierra de cometas que supuestamente introdujeron material orgánico como protobacterias, la Transpermia teoriza que la vida puede haber surgido de la tierra, esparciéndose en el cosmos a través de los modernos viajes espaciales. La acción del hombre y su desarrollo cultural y científico, proporcionan así una nueva génesis, una contaminación espacial donde la vida vuelve a regresar de donde ha venido, subrayando una vez más la visión en movimiento del universo del artista, donde nada es estático y todo se mantiene en continua evolución.

Es en este contexto a mitad entre la lección didáctica y la performance, donde se introduce una nueva faceta característica de Antúnez, la del artista narrador que se convertirá en el elemento portante del futuro proyecto *Membrana*.

*Transpermia* marca el comienzo de una nueva cosmogonía. El dreskeleton y los ordenadores empiezan a controlar un mundo, que el artista escenifica con sus movimientos y que se materializa cada vez más por medio de dibujos. Éstos cobran vida para representar los temas tradicionales de la poética de Antúnez, como la vida, la muerte, el cuerpo, el sexo y los deseos, y nuevos ámbitos de reflexión, como las relaciones sociales e interpersonales y el vínculo del creador con el sistema del arte, en la era de las tecnologías informáticas y del postcapitalismo salvaje y decadente. En la ficción de Antúnez, máquinas y nuevos dispositivos para intervenir y percibir la realidad, robots y drogas sensoriales para inducir estados transitorios de la personalidad, convierten la vida en la era de la utopía transpérmica, en una metáfora de la cotidianeidad contemporánea. Antúnez adopta así un inédito papel de Homero del siglo XXI, transformándose en un narrador que, valga la redundancia, explica el mundo desde su mundo.

Revalorando los conceptos de mito y cosmogénesis, temas que una época dominada por la ciencia parecen haber perdido de significado, las tres obras que integran el proyecto *Membrana*, se estructuran alrededor de un hilo narrativo basado

en la representación cosmogónica de Antúnez. *Protomembrana* es la evolución directa de *Transpermia* y afianza el formato de conferencia mecatrónica. *Hipermembrana* ilustra una especie de topografía iniciática y reconfirma su formato performativo más genuino. *Metamembrana* analiza el tema de las mutaciones del paisaje interior y exterior, mediante el inédito formato de cinco instalaciones iguales y simultáneas, situadas en cinco espacios de otras tantas ciudades (Lleida, Olot, Reus, Granollers y Barcelona), que comparten parte de sus contenidos a través de Internet.

*Protomembrana* se escenifica por medio de un dreskeleton, algunos sensores, un equipo informático y una pantalla. El público ya no controla, pero sus caras entran a formar parte del universo de Antúnez por medio de la *guncam*, una pistola que captura y integra su rostro en el escenario. La Fembrana un traje en látex con grotescas y exageradas formas femeninas sirve para que el público pueda convertirse en un personaje más de la representación. Los hiperdimensionados órganos sexuales del traje, transforman al espectador o espectadora que se preste a llevarlo, en un nuevo instrumento, una nueva interfaz sonora y visual al servicio del artista y de su economía narrativa. El relato de *Protomembrana*, que surge de la propia puesta en escena, se estructura en cuatro capítulos, donde -gracias también a una buena dosis de ironía- toma forma un universo paralelo, metáfora de la sociedad contemporánea, poblado por criaturas dotadas de herramientas tecnológicas inverosímiles, que les brindan un extraordinario abanico de recursos sensoriales y comunicativos, propios de un mundo aún inexistente. Estos seres, ejemplos de un hipotético futuro *Homo sapiens digitalis*, resultan más especializados pero al mismo tiempo más limitados y probablemente más aislados y solos, y cada vez más inciertos y confusos acerca de sus deseos y la manera de conseguirlos y disfrutarlos.

*Protomembrana* como primer episodio de la *Trilogía de las Membranas*, deja presagiar el universo que Antúnez desplegará en las siguientes *Hipermembrana* de 2007 y *Metamembrana* de 2009. El proceso metodológico que subyace al proceso narrativo de estas obras ha sido definido por el propio autor como sistematurgia, un neologismo surgido de la contracción de los términos sistema y dramaturgia, que literalmente significa dramaturgia de los sistemas computacionales.

Si en *Protomembrana* la animación gráfica era la principal protagonista, en *Hipermembrana* toman el relevo el vídeo y la imagen. *Hipermembrana* se desarrolla en un escenario dotado de distintos sensores e interfaces corporales parecidas a la Fembrana de *Protomembrana*, mientras que Antúnez dirige la performance mediante el dreskeleton, acompañado por dos actores cuyos rostros y sonidos están recogidos por la máquina de gritos. En esta performance Antúnez retoma el tema del mito y lo representa por medio de criaturas como el Minotauro, metáfora del conflicto entre racionalidad y animalidad. De pronto, el espectador se encuentra catapultado en una suerte de infierno perfilado por una iconografía "de fin del mundo", de medieval memoria y corte dantesco, en la que el artista se mueve como un Dédalo contemporáneo en un viaje iniciático de descubrimiento, entre impulso y razón, deseo y necesidad. Consciente de que lo políticamente correcto crea dañinas y perversas formas de autocensura, Antúnez juega con la sexualidad, el ritual, el exhibicionismo y la lujuria, en capítulos que mezclan orgiástico y bacanal. El tono suave y sosegado de *Protomembrana*, donde la narración se estructura casi siempre como un monólogo, en *Hipermembrana* deja paso al grito como hilo conductor y forma de expresión

privilegiada por los protagonistas. No se puede olvidar que el grito, elemento característico de un contexto orgiástico y desenfrenado, es un nombre que tiene su origen en el término latino *bacchius*, que en su acepción griega *bàkchos*, significa gritar o hacer ruido. Desde la perspectiva visual, el uso del vídeo en vez que la animación gráfica como en las obras anteriores, otorga un efecto mucho más impactante a la puesta en escena. El artista se convierte en un alquimista de la vida y la célula eucariota, el elemento básico de los organismos superiores, pieza funcional e imprescindible de la matriz de la vida, se impone como árbitro y punto de partida de otra forma de ver el desarrollo de la realidad, más allá del juego entre la vida y la muerte.

Las técnicas audiovisuales y los elementos gráficos presentes en los anteriores episodios de *Membrana* confluyen en la instalación múltiple *Metamembrana*. El paisaje mutante es el tema central de una obra, que combina en un sistema de proyecciones, elementos visuales, capturados en el mundo externo y unos panoramas inspirados en los retablos de los maestros flamencos, el Bosco y Pieter Bruegel. Como aquellas abigarradas pinturas, también los paisajes de Antúnez no se pueden abarcar con una mirada global; es el espectador quien debe decidir qué fragmento mira y cuándo lo mira, determinando así la narración con su propia mirada. También hay contribuciones de los usuarios, que pueden participar a través de interfaces interactivas y si bien el diálogo remoto sigue siendo una parte del discurso, ya no es la más importante.

En toda la *Trilogía de las Membranas*, el dibujo cobra un papel protagonista, solo o mezclado con imágenes reales y los propios rostros de los espectadores. Un dibujo básico -según las ocasiones prevalentemente en los tonos del blanco al negro o con colores chillones- que se reafirma en su papel histórico de medio de comunicación, desde las más antiguas formas de pinturas rupestres, primer indicio de la voluntad de comunicar de nuestros antepasados, hasta la comunicación electrónica e inalámbrica de hoy en día. El dibujo y la representación han estado siempre presentes en la historia del hombre, aún antes del lenguaje escrito y siempre han tenido un papel divulgativo y educativo básico, aunque se tratara de representaciones totémicas. En el universo de Antúnez, el dibujo tiene el mismo papel narrativo que en la antigüedad y se acerca las iconografías de las marcas rupestres, los paisajes de la tradición literaria de Ovidio y Dante y los mundo del Bosco, y como éstos está poblado de seres oníricos, representados con rasgos exagerados, que recuerdan las quiméricas criaturas reproducidas por los exploradores en la época de los viajes de descubrimientos. Finalmente el dibujo, como forma expresiva, ha ido cobrando importancia en la obra de un artista, al que desde siempre le gustó dibujar, pero que sólo desde cierto punto de su carrera supo revalorar esta disciplina y sacarla a la luz en una posición de creciente protagonismo. La impactante figura totémica del artista en el documental autobiográfico *El Dibuixant* de 2005, que recorre las etapas de su vida, es la prueba de cómo el dibujo ha ampliado las potencialidades de su obra y su capacidad narrativa. La historia, que se desarrolla a medida que lo hace su trayectoria, es relatada en primera persona por el artista, que desnudo, con mucha pericia y cierta indolencia, no deja de trazar sobre su cuerpo líneas de barniz negro, reafirmandose una vez más con su actitud, como la figura central de todo su universo.

En un momento histórico en que los cambios sociales, tecnológicos y económicos, ponen en discusión el sistema del arte y el propio papel del artista, es lógico que la obra se convierta en testigo y prueba de la situación y también de que sirva de impulso para la reflexión. El público occidental del siglo XXI, es un público 2.0, que vive rodeado de tecnología y está habituado a usarla. Así que ya no se trata de sorprender, sino de hablar a los destinatarios de las obras con el lenguaje que ya están ampliamente acostumbrados a utilizar. El reto del artista del siglo XXI es conectar con este público 2.0. Por ello, el artista tiene que ser una interfaz. Y por ello, Antúnez ha elegido como metáfora la membrana, símbolo biológico de la interfaz básica de la vida y del inicio del proceso evolutivo, que a partir de un mundo caótico ha dado origen a la célula más simple y a su imparable evolución. La clave está en el artista como membrana y como interfaz, un papel que Antúnez desempeña activamente manifestándose como una superficie de intercambio permeable entre sus obras y el público.

---

*El artista como interfaz y Marcel.li Antúnez como membrana* es un texto de Roberta Bosco y Stefano Caldana para el catálogo *Metamembrana* de Marcel.li Antúnez. Actar Editorial. ISBN: 978-84-96954-87-8.

© Roberta Bosco y Stefano Caldana  
<http://arteedadsilicio.com/>