

L'ARTISTA COM A INTERFÍCIE I MARCEL·LI ANTÚNEZ COM A MEMBRANA

Roberta Bosco y Stefano Caldana

Si hi ha quelcom que el públic de Marcel·lí Antúnez ha après durant la darrera dècada, i també abans pensem en els cubells de pintura i les destrals de les performances de la primera Fura dels Baus, és que si a l'escenari hi ha un sensor, algú l'ha de fer servir.

Mestre en la representació escènica i en la creació de la dramaturgia, Antúnez mai no ha perdut de vista l'element clau de tota narració: la metonímia o el Deus ex machina literari que tan bé va saber materialitzar Anton Txèkhov amb la pistola de l'obra L'oncle Vània. És a dir, un objecte que en un primer moment de la narració passa gairebé desapercebut, però que en el transcurs dels esdeveniments comença a cobrar més protagonisme fins al punt d'arribar a ser el més important dels actors en escena. Tal com afirmava el mateix Txèkhov, "ningú no posa a l'escenari una arma carregada si no preveu de disparar-la". La història i les emocions, que susciten en el públic un estat d'ànim d'expectativa, no es forgen per si mateixes, atès que en la dramaturgia, lògica, moral i significat no existeixen de manera autònoma i independent, sinó que més aviat neixen i creixen d'una relació de causa-efecte.

I és en aquest context que cal apropar-se a l'obra d'Antúnez, qui des del començament de la seva carrera en solitari mai no ha perdut de vista la importància dels elements clau que constitueixen el centre dinàmic i el motor de l'acció en escena. En el panorama de l'art plàstic contemporani, les seves obres defugen les etiquetes habituals: no es poden considerar només com a performances o com a instal·lacions, atès que són treballs híbrids que combinen la instal·lació, elements teatrals i audiovisuals amb un caràcter gens estàtic ni contemplatiu. Durant tota la seva carrera, el cos (gairebé sempre el seu cos) ha estat l'escenari i l'espai físic que acull les seves actuacions, mentre que el teatre o la sala d'exposicions han estat només pretextos per a reunir el públic al voltant de l'artista. D'altra banda, les seves performances no fan servir una escenografia tradicional. El context i la dramaturgia narrativa sorgeixen també de l'experiència directa que genera la interacció del públic amb l'artista mitjançant creacions que combinen elements autobiogràfics amb mites clàssics, faules morals, saviesa popular i un ampli rerefons conceptual i ideològic.

L'ús de la tecnologia apareix precoçment en el procés creatiu d'Antúnez, i ja en la dècada de 1990 obres com la performance Epizoo i la instal·lació Alfabet esdevenen elements clau d'una inèdita trajectòria artística oberta al diàleg amb el públic. El 1994 Antúnez es lliura a l'audiència i esdevé una estoica víctima en connectar electrònicament el seu rostre i terminacions diverses ?com orelles, nas, natges i mugrons? a una maquinària. L'acció d'Epizoo és totalment dirigida pel públic, qui controla per mitjà d'un comandament, no només l'exoesquelet pneumàtic que deforma les faccions de l'artista, sinó també el dispositiu escènic de llum, imatge i so. En aquesta obra convergeixen diferents factors, tant de caràcter social, moral i lúdic com tecnològic, amb l'ús innovador d'unes eines que, gràcies al desenvolupament de

la informàtica domèstica, ja comencen a ser comprensibles pel gran públic. Epizoo no és només un entreteniment, un experiment sàdic o un estèril exercici anatòmic on els participants donen regna solta a llurs fantasies, sinó que també és l'escenari on es generen reaccions emotives i estats d'ànim subliminars, induïts directament per les ganyotes de l'artista sotmeses a múltiples vexacions. D'aquesta manera, l'artista no només atorga un protagonisme inèdit a l'espectador, sinó que alhora li va descobrint un univers interior ocult, fet d'impulsos, emocions, atraccions i repulsions, que posen en discussió el caràcter i els límits del seu paper actiu. Epizoo és l'inici de la transformació de l'artista en una interfície, en una mena de membrana entre l'obra i el seu públic, un paper o un estat que Antúnez recollirà a gairebé totes les seves obres següents i que el convertirà en l'indiscutible demiürg del seu univers. Si Epizoo se'n pot considerar la gènesi, Alfabet ?una instal·lació interactiva sonora de 1999? en representa la Pedra de Rosetta, imprescindible per conèixer el món dels artefactes interactius amb què l'artista s'anirà armant durant els anys següents. Alfabet, com en suggereix el mateix nom, assenta les bases per a comprendre un univers d'eines interactives que allunyen el públic de la seva actitud passiva i li imposen les seves regles. La interacció ja no és un simple recurs sensorial, sinó més aviat una acció corporal i gestual que obliga l'usuari a desinhibir-se i interactuar amb l'obra que, sota la tosca forma d'una columna estàtica de fusta, oculta les emocions que s'expressen sonorament quan arriba l'abraçada del públic. I això és gràcies a la dotació de la seva superfície de sensors que en activar-se emeten gemecs associables a diferents estats d'ànim com l'angoixa, el plaer, l'alegria i el dolor.

Segons la nostra opinió, obres com Epizoo i Alfabet són imprescindibles per a la interpretació de l'evolució de la recerca artística d'Antúnez. L'exoesquelet que a Epizoo jugava amb la morbositat i la complicitat del públic, cinc anys després esdevé la freda armadura d'acer de Rèquiem, una instal·lació robòtica interactiva de 1999 controlada mitjançant uns sensors distribuïts a la sala d'exposicions. L'obra, que reflexiona sobre el tema de la mort, consisteix en una carcassa exoesquelètica que, si d'una banda pot animar un cos inert, de l'altra pot engabiar una persona, obligant-la a representar-se a si mateixa tot repetint eternament seqüències de gestos i moviments simples com caminar i saludar, o més complexos, com ara coreografies de danses.

En Afàsia (1998), una performance mecatrònica amb dresskeleton, coincideixen per primer cop a l'escenari conceptes presents en diverses obres anteriors d'Antúnez. L'objectiu és posar en escena la peculiar interpretació de l'artista de l'Odissea d'Homer. Una pantalla de grans mides per a les projeccions i quatre robots sonors acompanyen les gestes d'un Ulisses fantasmagòric i hipertecnològic els moviments del qual controlen tot allò que s'esdevé al seu voltant. Tota l'obra es genera al compàs del dresskeleton, un element bàsic en la trajectòria d'Antúnez. Es tracta d'un component escènic actiu connectat a un ordinador i a un software original creat per l'artista amb el propòsit de controlar les dinàmiques i les interaccions entre els diferents elements d'escena.

A partir d'Afàsia el dresskeleton s'imposa com a element clau. Inèdit i totalment original, sorgit de la fantasia d'Antúnez, té l'objectiu d'ampliar les possibilitats interactives de l'escena, convertint el cos de l'artista en un instrument tecnològic extremadament avançat. A l'escenari d'Afàsia, envoltat de les seves criatures, Antúnez

escenifica un viatge que alhora es pot considerar una metàfora de la seva pròpia vida. Un viatge que, d'ara endavant, el portarà cap un format de performance robòtica molt característic i original. Aquest format evolucionarà en obres successives com Pol (2002) i Hipermembrana (2007), tot integrant, d'una banda, recursos tecnològics més complexos i sofisticats; i de l'altra, noves pràctiques i interpretacions de disciplines tradicionals, en especial el dibuix, que anirà cobrant cada cop més protagonisme.

Els continguts de les obres d'Antúnez són múltiples i diversos: la mort i la vida, la malaltia, la sexualitat, les bacanals, la burocràcia i la sexualitat. Tanmateix, més enllà del tema tractat, totes les seves peces emanen una sensació de sorpresa i imprevist que les manté alienes a la monotonia i la repetició. En les seves obres tot context juga amb la dicotomia de causa i efecte, l'esdevenir és el més bàsic i els oposats es persegueixen. Vida i mort sempre hi són presents simultàniament. La carn i la representació del cos nu, amb els seus defectes i limitacions, tot revelant la seva vulnerabilitat, són alguns dels temes més recurrents. Apareixen des de 1992, quan va crear JoAn?, l'home de carn, una figura humana nua a escala gairebé real, realitzada amb pell de porc i vaca, capaç de reaccionar als sons que capta al seu voltant tot movent diverses parts del cos. En una trajectòria atípica, gairebé inversa, després d'haver estat pioner en la hibridació dels recursos tecnològics amb JoAn?, Antúnez ret homenatge al poder dels ritmes de la naturalesa a Metzina (2004). Dotze anys després de JoAn?, Antúnez realitza un altre cos amb carn de porc i vedella i el tanca dins un taüt de metacrilat perquè es podreixi i descompongui literalment davant dels ulls incrèduls dels espectadors, revelant finalment al seu interior una armadura de ferro formada per les lletres d'un poema de J. V. Foix. És una manera d'admetre allò que és inevitable, quelcom que ja havia intentat vèncer ?o potser només pal•liar? amb l'exoesquelet de Rèquiem. La cruesa gairebé repulsiva de les seves escultures de carn és la façana darrera la qual s'amaga una reflexió sobre el significat de la vida i el seu impuls endavant, tot oferint una visió àmplia i articulada que concep la paràbola vital de l'ésser humà com a conjunt de micro i macro esdeveniments passats i futurs. La naturalesa no s'atura, el cos és només una reorganització provisional de la matèria. Les escultures de carn d'Antúnez evolucionen cap a un altre estat, com els gegantins tubs d'assaig de la instal•lació Agar (1999), que permeten admirar el creixement de les bacteries. A primera vista aquestes bacteries semblen un bell magma acolorit i estable, però la seva incessant activitat interior fa que es transformin constantment, tot reaccionant a variacions químiques i ambientals que les converteixen en un ecosistema a la seva manera interactiu.

Segons la nostra opinió, per a Antúnez la instal•lació forma part d'un procés d'adaptació i metabolització de determinades tecnologies abans d'aplicar-les a una performance. Aquest és el cas de Tàntal (2004), que permet l'espectador/usuari participar en una pel•lícula interactiva per mitjà d'una interfície que utilitza el seu rostre, un cop capturat, com a mitjà dramàtic, convertint-lo en el protagonista del relat. Antúnez juga amb el seu públic i molt probablement l'observa, analitzant tant les seves reaccions com la funcionalitat de la interfície abans d'introduir-la en futures accions. Així, els protocols de captura del rostre apareixen en forma de guncam en performances com Protomembrana (2006), o evolucionen i amplien llurs potencialitats incloent-hi, per exemple, funcions visuals i sonores com la màquina de crits

d'Hipermembrana (2007). Si Epizoo i Alfabet assentaren les bases de la creació d'Àfàsia, obres més recents com Tàntal i Transpèrmia constitueixen el punt de partida per a arribar al conjunt de les tres Membranes: Protomembrana, Hipermembrana i Metamembrana.

Transpèrmia, una performance mecatrònica de 2003, sorgeix de les vivències personals de l'artista i de les seves experiències en uns vols en absència de gravetat duts a terme a la Ciutat de les Estrelles de la Federació Russa. A partir d'aquests viatges, fets amb dresskeleton, Antúnez embasta una nova performance que s'escenifica en forma de conferència didàctica sobre la transpèrmia, tal com indica el seu títol. Al contrari de la panspèrmia, teoria científica segons la qual la vida es va generar de manera exògena per mitjà de xocs de cometes a la superfície de la Terra, introduint-hi material orgànic com ara protobactèries, la transpèrmia formula la hipòtesi segons la qual la vida pot haver sorgit de la Terra, escampant-se en el cosmos a través dels moderns viatges espacials. L'acció de l'home i el seu desenvolupament cultural i científic proporcionen així una nova gènesi, una contaminació espacial on la vida retorna allà d'on ha vingut, subratllant un cop més el moviment en la visió de l'univers de l'artista, on res no és estàtic i tot es manté en continua evolució. És en aquest context, a mig camí entre la lliçó didàctica i la performance, on s'introdueix una nova faceta característica d'Antúnez, la de l'artista narrador que esdevindrà l'element portant del futur projecte Membrana.

Transpèrmia marca l'inici d'una nova cosmogonia. El dresskeleton i els ordinadors comencen a controlar un món que l'artista escenifica amb els seus moviments i que es materialitza cada cop més per mitjà de dibuixos. Els dibuixos cobren vida per a representar els temes tradicionals de la poètica d'Antúnez com la vida, la mort, el cos, el sexe i els desigs, i també nous àmbits de reflexió com les relacions socials i interpersonal i el vincle del creador amb el sistema de l'art a l'era de les tecnologies informàtiques i del postcapitalisme salvatge i decadent. En la ficció d'Antúnez, màquines i nous dispositius per a percebre la realitat i intervenir-hi, robots i drogues sensorials per a induir estats transitoris de la personalitat, traslladen la vida a l'era de la utopia transpèrmica, una metàfora de la quotidianitat contemporània. Antúnez adopta així un paper inèdit d'Homer del segle XXI, tot esdevenint un narrador que, valgui la redundància, explica el món des del seu món.

Revalorant els conceptes de mite i cosmogènesi ?temes que en una època dominada per la ciència semblen haver-ne perdut el significat?, les tres obres que integren el projecte Membrana s'estructuren al voltant d'un fil narratiu basat en la representació cosmogònica d'Antúnez. Protomembrana és l'evolució directa de Transpèrmia i consolida el format de conferència mecatrònica. Hipermembrana il·lustra una mena de topografia iniciàtica i reconfirma el seu format performatiu més genuí. Metamembrana analitza el tema de les mutacions del paisatge interior i exterior mitjançant el format inèdit de cinc instal·lacions iguals i simultànies situades en cinc espais d'altres tantes ciutats (Lleida, Olot, Reus, Granollers i Barcelona) que en comparteixen part dels continguts mitjançant Internet.

Protomembrana s'escenifica per mitjà d'un dresskeleton, alguns sensors, un equip informàtic i una pantalla. El públic ja no en té el control, però les seves cares passen a

formar part de l'univers d'Antúnez mitjançant la guncam, una pistola que les captura i les integra a l'escenari. La Fembrana, un vestit de làtex amb grotesques i exagerades formes femenines, permet que el públic esdevingui un personatge més de la representació. Els hiperdimensionats òrgans sexuals del vestit transformen l'espectador que es presti a dur-lo en un nou instrument, una nova interfície sonora i visual al servei de l'artista i de la seva economia narrativa. El relat de Protomembrana, que sorgeix de la pròpia posta en escena, s'estructura en quatre capítols on ?gràcies també a una bona dosi d'ironia? pren forma un univers paral•lel, metàfora de la societat contemporània, poblat de criatures dotades d'eines tecnològiques inversemblants que els ofereixen un extraordinari ventall de recursos sensorials i comunicatius, propis d'un món encara inexistent. Aquests éssers, exemples d'un hipotètic futur Homo sapiens digitalis, resulten més especialitzats però alhora més limitats i probablement més aïllats i soltats, i cada cop més incerts i confusos pel que fa a llurs desigs i la manera d'aconseguir-los i gaudir-ne.

Protomembrana, com a primer episodi de la Trilogia de les Membranes, deixa presagiar l'univers que Antúnez desplegarà a les següents Hipermembrana (2007) i Metamembrana (2009). El procés metodològic que subjau en el procés narratiu d'aquestes obres ha estat definit pel mateix autor com la sistematúrgia, un neologisme sorgit de la contracció dels termes sistema i dramaturgia, que literalment significa dramaturgia dels sistemes computacionals. Si a Protomembrana l'animació gràfica era la principal protagonista, a Hipermembrana el vídeo i la imatge n'agafen el relleu. Hipermembrana es desenvolupa en un escenari dotat de diferents sensors i interfícies corporals semblants a la Fembrana de Protomembrana. Antúnez dirigeix la performance mitjançant el dresskeleton i acompanyat de dos actants, els rostres i sons dels quals són recollits per la màquina de crits. En aquesta performance Antúnez reprèn el tema del mite i el representa mitjançant criatures com el Minotaure, metàfora del conflicte entre racionalitat i animalitat. De sobte, l'espectador es troba catapultat en una mena d'infern perfilat per una iconografia de "la fi del món", de memòria medieval i tall dantesc en què l'artista es mou com un Dèdal contemporani en un viatge iniciàtic de descobriment entre l'impuls i la raó, el desig i la necessitat. Conscient que allò políticament correcte crea danyoses i perverses formes d'autocensura, Antúnez juga amb la sexualitat, el ritual, l'exhibicionisme i la luxúria en capítols que barregen allò orgiàstic i bacanal. El to suau i assossegat de Protomembrana, on la narració s'estructura gairebé sempre com a monòleg, dona pas a Hipermembrana al crit com a fil conductor i forma d'expressió privilegiada dels protagonistes. No es pot oblidar que el crit, element característic d'un context orgiàstic i desenfrenat, és un nom que té el seu origen al terme llatí bacchius, que en la seva accepció grega, bàkchos, significa cridar o fer soroll. Des de la perspectiva visual, l'ús del vídeo en lloc de l'animació gràfica ?a diferència de les obres anteriors? atorga un efecte molt més impactant a la posta en escena. L'artista esdevé un alquimista de la vida i la cèl•lula eucariota ?element bàsic dels organismes superiors, peça fonamental i imprescindible de la matriu de la vida? s'imposa com a àrbitre i punt de partença d'una manera diferent de veure el desenvolupament de la realitat, més enllà del joc entre la vida i la mort.

Les tècniques audiovisuals i els elements gràfics presents en els episodis anteriors de Membrana conflueixen en la instal·lació múltiple Metamembrana. El paisatge mutant és el tema central d'una obra que combina, en un sistema de projeccions, elements visuals capturats al món exterior i uns panorames inspirats en els retaules dels mestres flamencs El Bosco i Pieter Brueghel. Com aquelles bigarrades pintures, també els paisatges d'Antúnez són inabastables amb una mirada global; és l'espectador qui ha de decidir quin fragment mira i quan el mira, tot determinant-ne així la narració amb la pròpia mirada. També hi ha contribucions dels usuaris, que poden participar-hi mitjançant interfícies interactives, i si bé el diàleg remot encara és una part del discurs, ja no n'és la més important.

A tota la Trilogia de les Membranes el dibuix pren un paper protagonista, sol o barrejat amb imatges reals i els rostres dels espectadors. Un dibuix gràfic ¿segons l'ocasió hi prevalen les gammes del blanc al negre o els colors llampants? que es reafirma en el seu paper històric de mitjà de comunicació, des de les més antigues formes de pintures rupestres (primer indicatiu de la voluntat de comunicar dels nostres avantpassats) fins a la comunicació electrònica i sense fils d'avui dia. El dibuix i la representació sempre han estat presents en la història de l'home, encara abans del llenguatge escrit, i sempre han tingut un paper divulgatiu i educatiu bàsic, tot i que es tractés de representacions totèmiques. En l'univers d'Antúnez el dibuix té el mateix paper narratiu que en l'antiguitat i s'apropa a les iconografies de les marques rupestres, els paisatges de la tradició literària d'Ovidi i Dante i els móns del Bosco. I de la mateixa manera que les obres d'aquests artistes, el dibuix d'Antúnez està poblat d'éssers onírics, representats amb trets exagerats que recorden les quimèriques criatures reproduïdes pels exploradors de l'època dels viatges dels grans descobriments.

Finalment, el dibuix com a forma expressiva ha cobrat importància en l'obra d'un artista a qui sempre li ha agradat de practicar-lo, però que només a partir d'un cert punt de la seva carrera l'ha sabut revalorar i treure a la llum en una posició de creixent protagonisme. La impactant figura totèmica de l'artista al documental autobiogràfic El Dibuxant (2005), que recorre les etapes de la seva vida, prova com el dibuix ha ampliat les potencialitats de la seva obra i la seva capacitat narrativa. La història, que es desenvolupa a mesura que ho fa la seva trajectòria, és relatada en primera persona per l'artista que, nu, amb molta perícia i certa indolència, no deixa de traçar sobre el seu cos línies de vernís negre, tot reafirmant-se un cop més en l'actitud d'esdevenir la figura central de tot el seu univers.

En un moment històric en què els canvis socials, tecnològics i econòmics posen en discussió el sistema de l'art i el paper de l'artista, és lògic que l'obra esdevingui testimoni i prova de la situació i que també serveixi d'impuls per a la reflexió. El públic occidental del segle XXI és un "públic 2.0", que viu envoltat de tecnologia i està habituat a fer-la servir. Així doncs, ja no es tracta de sorprendre, sinó de parlar als destinataris de les obres amb el llenguatge que ja estan molt acostumats a emprar. El repte de l'artista del segle XXI és connectar amb aquest "públic 2.0". Per això l'artista ha de ser una interfície. I per això Antúnez ha triat com a metàfora la membrana, símbol biològic de la interfície bàsica de la vida i de l'inici del procés evolutiu, que a partir d'un món caòtic ha donat origen a la cèl·lula més simple i a la seva imparabile

evolució. La clau rau en l'artista com a membrana i com a interfície, un paper que Antúnez exerceix activament tot manifestant-se com una superfície d'intercanvi permeable entre les seves obres i el públic.

L'artista com a interfície i Marcel.li Antúnez com a 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/>