

trágicos, para conectar a los excluidos, utilizaremos una frase de Foucault, de su *Historia de la locura*, «El sufrimiento del hambre sigue siendo insondable dolor».

## Notas

1. Óscar Cornago, ed., *Políticas de la palabra: Esteve Graset, Carlos Marquerie, Sara Molina, Angélica Liddell*, Madrid, Fundamentos, 2005.

2. *Ibidem*.

3. DIDEROT, Denis, *El sobrino de Rameau*, edición de Carmen Roig; traducción de Dolores Grimau, Madrid: Cátedra, D. L., 1985.

4. ROUSSEAU, Jean-Jacques, *Julia, o la nueva Eloisa*, Madrid, Akal, 2007.

5. IGLESIAS, Carmen, *Razón, sentimiento y utopía*, Barcelona, Galaxia Gutenberg / Círculo de Lectores, 2006.

6. FOUCAULT, Michel, *Historia de la locura en la época clásica*, México, D. F., Fondo de Cultura Económica, 1976.

Madrid, febrero de 2007



## Hipermembrana. Procesos

Marcellí Antúnez

RESUMEN: Algunas de las reflexiones de Marcellí Antúnez Roca en torno a su performance interactiva *Hipermembrana*, prevista para otoño de 2007. Marcellí Antúnez, cuyo trabajo está dedicado formalmente desde hace más de quince años a la utilización sistemática y exhaustiva de nuevos recursos tecnológicos y científicos, cierra un ciclo con la realización del documental *El dibujante* (2005). El film resume el trabajo del artista desde los inicios con *La Fura dels Baus* (1979), hasta la conferencia mecatrónica *Transpermia* (2004). Desde entonces, Marcellí Antúnez trabaja en el proyecto *Membrana* y sus diferentes capítulos.

1

La performance titulada *Hipermembrana* es el segundo capítulo del proyecto *Membrana*, que incluye además la conferencia mecatrónica *Protomembrana*,<sup>1</sup> estrenada en 2006, y la instalación interactiva *Meta-membrana*, todavía sin producir.

El proyecto *Membrana* nace tras la realización del documental *El dibujante* (2005), un film de una hora de duración que repasa mi biografía artística desde los inicios con *La Fura dels Baus* hasta la actualidad, haciendo especial énfasis en mi trayectoria individual. La película está organizada en varias partes que intentan ordenar y dar a conocer la transversalidad de mi trayectoria. Tras los dos primeros capítulos, que repasan mi infancia y mis primeros trabajos, entre otros con *La Fura dels Baus* (1979-1989) y *Los Rinos* (1985-1992), y los libros de artista *Artcagarro* (1985-1993), el film continúa con las siguientes secciones: los *parazitebotes*, la corporalidad, la sistematurgia, el *bioarte*, la fábula, *Transpermia* y el dibujo.

La sección de *parazitebotes* trata de exoesqueletos que, gracias a unos mecanismos, controlan el cuerpo del que los viste. Encontramos ejemplos de estas ortopedias parásitas en la performance *Epizoo* (1994) y en el robot *Réquiem* (1999). Prosigue con los laboratorios, *Satélites obscenos* (1996-1997), una visión de la corporalidad performativa donde el cuerpo se manifiesta en sus excesos. La performance mecatrónica *Afasia* (1998) sirve para describir dos elementos, creo que importantes, en mi investigación, los *dreskeletons* y la sistematurgia. El *dreskeleton*, literalmente un interfaz corporal de naturaleza exoesquelética, es la inversión del concepto de *parazitebote*: los exoesqueletos ya no controlan el cuerpo sino que sirven para expandir sus posibilidades gestuales. La inversión de este concepto se ajusta muy bien con la posibilidad de intervenir en un nuevo medio que contiene lenguajes como la robótica, la imagen y el sonido interactivos. El *dreskeleton*<sup>2</sup> es

el interfaz de *Afasia*, el dispositivo que controla la gestión computacional que acabará manifestándose en la performance a través del nuevo medio descrito. El diagrama Interfaz/Computación/Medio es la base de la *sistematurgia*,<sup>3</sup> literalmente dramaturgia de sistemas computacionales.

El documental continúa con un apartado dedicado a la obra visual producida con materias biológicas. En estos trabajos, *Joan El hombre de Carne* (1992),<sup>4</sup> *La vida sin amor no tiene sentido* (1993), *Agar* (1999) o *Veneno* (2004), se hace evidente mi interés por lo efímero, los procesos de la vida y en general la ciencia biológica. El capítulo de la performance mecatrónica *POL* (2002) trata de las innovadoras posibilidades narrativas que permite la *sistematurgia*,<sup>5</sup> un tema ya iniciado en *Afasia*. La penúltima sección recopila diferentes experiencias interactivas, como la audioinstalación *Alfabeto* (1999) o la instalación interactiva *Tántalo* (2004), conjugadas a través de la conferencia mecatrónica *Transperimia* (2004), resultado de mis microperformances en gravedad cero producidas en abril de 2003, durante dos vuelos parabólicos en la Ciudad de las Estrellas de la Federación Rusa. El film acaba con una escena donde se muestra la evolución de un gran dibujo mural. El dibujo es una de las semillas germinativas de mi obra.

## 2

Tras encargarme del guión y la realización de *El dibujante*,<sup>6</sup> sentí la necesidad de iniciar un proyecto nuevo. Quería trabajar con contenidos originales y desarrollarlos de forma extensa. Sin preverlo, *El dibujante* cerraba un periodo. Es por eso que inicié el proyecto *Membrana*.

Escogí el título durante la lectura de un manual de microbiología. Las membranas y el ADN son esenciales para configurar un organismo: sin uno de estos elementos no hay vida. Siempre he pensado que el arte y los organismos poseen algo similar. Por ejemplo, la multiplicidad de elementos que

constituyen una obra escénica me sugieren la prodigiosa complejidad de la vida. Fue algo que me fascinó, así como la palabra «membrana» y las metáforas que surgen de esta, y entendí rápidamente que podía ser un buen título para el proyecto.

Muy pronto imaginé *Membrana* como un proyecto de gran alcance. Como el *Cancerbero*, el proyecto tendría tres cabezas. Aunque las cabezas todavía no tenían nombre (de hecho los nombres —*Protomembrana*, *Hipermembrana*, *Metamembrana*— han aparecido gradualmente desde 2006 hasta principios de 2007), quería que en conjunto el proyecto presentara las variantes formales con las que suelo trabajar. Así, *Protomembrana* sería una conferencia mecatrónica de pequeño formato adaptable a cualquier sitio, *Hipermembrana* una *performance* interactiva diseñada para escenarios teatrales y *Metamembrana* una instalación interactiva pensada para galerías y museos.

La membrana es el contenedor de todos los elementos que constituyen un organismo, es la barrera, aquello que define el interior y el exterior, es la piel que inspira lo que hay fuera y excreta lo que hay dentro. La metáfora del contenedor transpirable se ajusta a una de las intenciones del proyecto: representar una cosmogonía propia, particular, diferente, una cosmogonía que, además de realizar un recorrido formal por las técnicas que utilizo, sea el contenedor de mis intuiciones y delirios. Un artificio para explicar el mundo. Será por eso que cuando le puse el título pensaba ya en dos cosmogonías que habían despertado mi interés desde hacía tiempo: *Las metamorfosis*, de Ovidio, y *El origen de las especies*, de Charles Darwin.

## 3

En la conferencia *Protomembrana*, primera parte de *Membrana*, he intentado narrar mi metodología, la *sistematurgia*. Pensada como una conferencia mecatrónica, explica cómo produzco formalmente las obras in-

teractivas, destacando la diferencia entre mis trabajos y otras dramaturgias visuales o textuales. Pero durante el proceso de su creación, me di cuenta de que muchos de los aspectos técnicos para explicar la *sistematurgia* carecían de interés para el espectador no especialista. Así pues, manteniendo como trasfondo las ideas que soportan la *sistematurgia*, superpuse otra estrategia narrativa. Ésta, la propia de una novela latina clásica como *Las metamorfosis*, consiste en pequeñas historias independientes que se entrelazan gracias a los detalles del argumento compartidos entre ellos.

Sobrepongo y entrelazo la narración técnica con una serie de fábulas.

La creación de *Protomembrana* fue un proceso abierto construido progresivamente según los resultados parciales de la obra y la reacción del público. Así, la conferencia se fue transformando desde principios del mes de marzo de 2006, en su primera presentación en Tarragona, hasta llegar a su forma definitiva en La Caldera, en Barcelona, en diciembre de aquel mismo año.

He decidido que el proyecto *Membrana*, en todas sus facetas, profundice en el sistema de creación abierta. Se trata de trabajar de manera fragmentaria, intuitiva, produciendo pequeñas ideas o escenas que se organizan a medida que el proyecto crece. Es como si se articularan pequeñas células que una vez creadas permitieran construir un organismo mayor y complejo. Creo que trabajar así predispone a plantearse nuevos retos, a cuestionarse lo que ya has hecho y a abrirse a nuevos territorios creativos.

En *Protomembrana* esta forma de trabajar abierta y variable me llevó a terrenos inesperados como la deriva narrativa: el cuento *Club Semaler*. Necesitaba una historia que explicara metafóricamente el tercer elemento del diagrama técnico de la *sistematurgia*, el medio, e inventé esta historia de animales.

El medio es la manifestación objetiva de la representación, consecuencia del gesto de los interfaces y del procedimiento computacional. El medio se puede manifestar a

través de diferentes ámbitos o lenguajes, como por ejemplo la imagen, el sonido o la robótica, pero en la sistematurgia, y creo que en cualquier otra forma de dramaturgia, éstos adquieren todo su sentido desde su interacción polisémica. Es decir, cuando los lenguajes que configuran la obra emergen juntos como un único objeto.

### *La historia del Club Semaler*

Se presentan, por este orden, el Conejo Pinchadiscos, encargado de la música; el Gallo Fotógrafo, responsable de la imagen digital; el Cerdo Mecánico, especialista en robótica; el Conejo Biotecnólogo, encargado del ámbito biológico, y por fin el Toro Arquitecto, delegado del espacio y la luz: son los cinco animales. Los cinco se reúnen una vez por semana en el Club Semaler. Un club de carretera regentado por Miss Salou 89, famoso por sus espectáculos eróticos. El encuentro animalesco acaba convirtiéndose en una orgía escandalosa.

La porno coreografía intenta demostrar que los ámbitos formales, que representan cada uno de los animales, tienen sentido cuando actúan todos a la vez, en una bañal sincrónica. Esta depravación llega a oídos de las autoridades locales, que manda a la policía al lugar de los hechos. Durante el cacheo esposan a todos los animales que rápidamente son conducidos al correccional. Como son animales, la prisión se convierte en un matadero y, por lo tanto, son sacrificados uno tras otro. Mi trabajo de narrador/matancero me provoca hambre, y decido preparar virtualmente un plato que consiste en poner los cadáveres de los animales uno dentro del otro. La matrioshka funciona de esta manera: se coge un huevo y se coloca dentro del conejo, éste dentro del gallo, el ave en la panza de la cabra, ésta escondida en el vientre del cerdo y todos juntos dentro del buey. El plato se asa. Me doy cuenta de que cada uno de los animales es una piel que transpira: de hecho el plato está listo cuando el huevo está cocido. Y observo que el plato vuelve a ser otra vez una metáfora de la emergencia. Igual que en la escena, un pla-

to de cocina funciona cuando su manufactura trasciende los elementos que lo componen y fabrica un nuevo producto. Mientras voy explicándolo, dibujo unos círculos concéntricos para representar el plato. Y observo que, cambiando de escala, la forma que hace el dibujo de esta vianda podría ser el esquema de la cosmogonía del mundo. Una membrana que contiene otra piel inmediatamente inferior y ésta otra... Así, en la nueva aplicación del diagrama, el buey, la piel exterior, se convierte en la membrana biosférica; el cerdo es la membrana social; la cabra son las pieles que configuran la ropa y las prótesis; el gallo, la propia epidermis y por fin el conejo, la membrana neurológica.<sup>7</sup>

Esta historia estrafalaria me permite relatar algunos aspectos de las cuestiones técnicas del medio, pero también dar un giro radical en el curso de la propia conferencia. El esquema bidimensional de los cinco anillos, uno dentro del otro, sirve para describir tanto el plato gastronómico como la cosmogonía. Una metamorfosis conceptual donde el mismo diagrama puede ser cosas diferentes.

#### 4

He puesto el ejemplo de la fábula *Club Semaler* no para continuar describiendo *Protomembrana*, sino para advertir que esta estrategia conceptual es de hecho una de las tácticas que utilizo en *Hipermembrana*.

Desde escalas y ópticas diferentes, un mismo diagrama puede servir para representar cosas diversas. Así el esquema del plato de los cinco animales, cinco anillos uno dentro del otro, sirve, imaginándolo a una escala mayor, como el esquema de una cosmogonía del mundo. Ahora bien, si a este diagrama le añadiéramos cuatro círculos más, tendríamos un esquema con nueve círculos que, contemplado desde una perspectiva literaria, serviría para describir la topografía de *El Infierno* de Dante.

La organización topográfica del infierno, sin embargo, tiene que permitir una inter-

pretación más sofisticada, ya que los círculos siete, ocho y nueve forman rinconadas, cámaras y bolsas, que no corresponden necesariamente a la forma regular del círculo. Estas irregularidades podrían acercarse, siguiendo la misma estrategia de mutación conceptual, a la forma de ciertos orgánulos de una célula eucariótica, como las mitocondrias o los órganos de Golgi. De esta manera, el esquema del plato de los animales, de las membranas cosmogónicas, ahora convertido en la incorporación de más anillos en la topografía dantesca, puede parecerse al dibujo de una célula eucariótica, un organismo unicelular con núcleo.

Esta última mutación tiene una consecuencia curiosa: el último anillo dantesco, donde habita Lucifer, coincide con el núcleo de la célula, el contenedor del ADN. Así, en esta especulación, la máxima expresión del mal en el *Infierno* de Dante correspondería con el material genético que permite la replicación de la vida.

Este juego forma la geografía de *Hipermembrana*, pero la narración de la performance no es una interpretación del viaje de Virgilio y el poeta florentino por el infierno. Me interesa la topografía dantesca porque me sirve de escenario fantástico, pero el motor narrativo de *Hipermembrana* es mi particular visión del mito del Minotauro.

He escogido la leyenda de este monstruo porque creo que puede funcionar como elemento reactivo de lo que ocurre en mi ciudad, en mi país y por extensión en Europa. Observo que vivimos una realidad llena de temores, cada vez más cerrada a todo aquello que viene del exterior, y preocupada por preservar unos privilegios insostenibles y un pasado rancio y caduco. Vivimos en una corriente basada en un código deontológico invisible que lo invade todo, y que se expresa en lo «políticamente correcto». Creo que esta nueva forma de censura invisible tiende a configurar una sociedad acomodada, servil, pudorosa y sobre todo muy aburrida. Las manifestaciones extremas del deseo, el instinto o la emoción quedan soterradas, ocultas. El mito del Minotauro contiene

muchos elementos extraños y poderosos, como la zoofilia, la cópula con una máquina, la parte de un ser monstruoso, el canibalismo, etc. Quién sabe si la reinención de esta historia, un viaje por un universo inferior y primitivo, puede hacer tambalearse al espectador y conducirlo hacia una renovada emoción. O producir cuando menos una cierta catarsis escénica, en el sentido médico que otorga Aristóteles a esta palabra, es decir, de purga o vómito.

## 5

En marzo y abril de 2007 presenté en la Galleria d'Arte Moderna de Gallarate, en Lombardía, Italia, la exposición «Interattività furiosa». La muestra reunía algunas de mis instalaciones más célebres —*Réquiem*, *Alfabeto* y *Tántalo*—, un catálogo videográfico de diversas performances —*Epizoo*, *Afasia*, *Pol* y *Transpermia*—, y otros materiales como algunos de los libros de artista *Artcagarro* o el documental *El dibujante*. Pero el objeto principal de aquella muestra era el dibujo. La muestra reunía una colección de casi trescientos dibujos que provenían de los *story boards* y de las tintas chinas de mis animaciones. Era la primera vez que presentaba de una manera articulada y consciente tantos dibujos. Por eso, durante la preparación del proyecto me di cuenta de la necesidad de disponer de una pieza que sirviera de puente entre el dibujo y el resto de las instalaciones. Propuse a la dirección de la GAM que me produjera un dibujo mural dinámico, que titularía con el acrónimo DMD, y lo aceptaron. El *Dibujo Mural Dinámico*, al que añadí más tarde la palabra *Europa*, es una instalación audiovisual interactiva que permite al usuario cambiar la perspectiva y el ritmo narrativo de una secuencia videográfica. La proyección del vídeo muestra, condensado en un espacio de tiempo breve, el dibujo mural a escala 1/1 (330 x 250 cm) que realicé en una semana en mi estudio. En el DMD se ve la progresión animada de un dibujo que contiene algunos de mis temas recurrentes: el

mundo biológico, la enfermedad, la burocracia, la soledad y lo orgiástico. Tras cinco días dibujando y borrando miles de rayas, sentí la necesidad de introducirme en el propio dibujo. Sin preverlo, me zambullí físicamente dentro del muro monocromático. Y, dibujando con el propio cuerpo, introduje estas acciones plásticas en el vídeo final. En cierta manera estas escenas reinterpretaban mis descubrimientos plásticos de los años ochenta con *La Fura dels Baus*. Y con estas acciones cerraba el DMD *Europa*.

Los días 14 y 15 de julio pasados presenté el resultado del primer ciclo de la performance *Hipermembrana* en el Teatro della Cavallerizza Reale de Turín, en el Piemonte, en Italia. Aunque la temática es diferente a la del DMD, ciertos aspectos de su estrategia creativa se reproducen y se multiplican en *Hipermembrana*. Los vídeos interactivos que se han grabado y que se utilizan durante la performance retoman las estrategias formales del DMD. Parece que esta instalación se propague a través de los cuerpos de los actores en los vídeos de *Hipermebrana*. Las acciones plásticas del DMD se convierten en múltiples maniobras de cuerpos cubiertos de pintura en *Hipermembrana*, y los dibujos animados iniciales de la instalación en volúmenes tridimensionales pintados con formas de máquinas y edificios. La transversalidad de mi trabajo se manifiesta en la transferencia del DMD *Europa* en *Hipermembrana*. Una obra originalmente concebida como una instalación puede influir y contribuir a la creación de una performance. Sin pretenderlo, esta instalación se convierte en una de las semillas de *Hipermembrana*.

## 6

El trabajo presentado en Turín y organizado por el Mala Festival, el Multidams y el Politécnico de esta ciudad italiana, es el tercer laboratorio de la producción de *Hipermembrana*, y el final de este ciclo de creación. Los anteriores laboratorios fueron

realizados en el Centro de Arte del artista Cuco Suárez, situado en el pueblecito de Ladines, en el parque natural de Redes, en Asturias, y en el centro de producción *L'Animal a l'Esquena*, situado en el término municipal de Celrà, en Girona.

Sin embargo, la producción de *Hipermembrana* no sólo se ha desarrollado en formato de laboratorio, ya que desde inicios de 2007 ha evolucionado en cuanto a programación, composición musical y edición de vídeo en mi estudio de Barcelona. Continuaré trabajando aquí en el segundo ciclo hasta su estreno en octubre de 2007 en el Festival Temporada Alta de Girona y en el Mercat de les Flors de Barcelona.

*Hipermembrana* se desarrolla a través de tres estrategias escénicas complementarias: la musical/literaria, ejecutada a través de mi voz, el *dreskeleton* y la Máquina de Gritos;<sup>8</sup> la acción de los ejecutantes que activan acontecimientos interactivos gracias a sensores situados en el espacio o en el cuerpo, y finalmente las proyecciones que, como una especie de película interactiva, confieren una espectacularidad y completan la narración de la obra.

Esta estrategia se ve reflejada en la disposición escénica. *Hipermembrana* transcurre en un espacio rectangular limitado al fondo por un gran telón, la pantalla principal donde se proyectan imágenes interactivas. En los laterales, en primer término, se encuentran los dispositivos de la Máquina de Gritos y una pequeña pantalla, que facilitan la labor músico-narrativa. El espacio central, entre los dispositivos citados y la pantalla/telón, dotado de múltiples sensores y micrófonos, es donde se desarrolla gran parte de la acción escénica. Así, la performance evoluciona como una ola; en primer término introduzco pequeñas narraciones así como la música desde la pantalla lateral y la Máquina de Gritos. En el espacio central las narraciones y la música son continuas gracias a las acciones de los ejecutantes que, activando los sensores, disparan las imágenes que se proyectan en la gran pantalla del fondo. Es, simplificando, como si alguien

explicara una historia, otros la interpretarían corporalmente y finalmente se hiciera realidad en la pantalla.

Los micrófonos, el *dreskeleton* y los diferentes sensores utilizados son los interfaces de *Hipermembrana*. Los gestos y la voz actuantes que intervienen en la performance son recogidos por estos interfaces. Los interfaces propulsan la gestión computacional que finalmente activa el medio. Como ocurre en otros trabajos, este diagrama sistematúrgico es la base técnica de la narración de la performance.

## 7 Interfaces

En *Hipermembrana* se produce la ampliación del concepto *dreskeleton*. Este dispositivo, interfaz principal de trabajos anteriores como *Afasia*, *POL* o *Transpermia*, se expande en esta performance. Si observamos detalladamente el *dreskeleton* podremos constatar que el gesto del actuante ya no cumple la habitual función mimética sino que se convierte en el instrumento de interacción de la obra. El *dreskeleton* es la herramienta que permite al actuante intervenir directamente sobre los diferentes ámbitos que constituyen la obra. Sus gestos controlan la luz, la música, las imágenes, los robots y el sonido. Creo que la función que otorga este interfaz corporal es una novedad importante en las artes escénicas, ya que introduce una nueva categoría de actuante, muy diferente al actor de texto, el actor gestual o el bailarín. El *dreskeleton* induce un tipo de funcionalidad más próxima al instrumentista musical que al actor mimético. Los gestos del actuante *deskeletizado* son coreografías corporales que tienen una función específica, el control de la polisemia narrativa. Una vez observado este fenómeno, parecería que los sensores organizados anatómicamente sobre el cuerpo del actuante/instrumentista también pueden tener una nueva disposición. Ésta es una de las novedades de *Hipermembrana*; menos yo, los actuantes ya no disponen de *dreskeletons*, sino que activan sensores dis-

puestos en el espacio. La escena es un *dreskeleton* expandido. Si el control instrumental del *dreskeleton* predispone a una cierta coreografía corporal, la disposición de los sensores en la escena tendrá que determinar la coreografía espacial y por lo tanto la puesta en escena.

## 8 Computación

Nada de lo que he escrito hasta ahora tendría sentido si no existieran las posibilidades que proporciona la gestión computacional. Desde principios de los noventa la computación traspasó el ámbito especializado de las universidades y los laboratorios, proporcionando a todo tipo de público unas herramientas que permitieron una amplia gestión de la complejidad. Consciente de este fenómeno, apliqué desde entonces algunas de las posibilidades de estas herramientas. Mi obra de los años noventa es un ejemplo de la aplicación de gran parte de las novedades computacionales que aparecieron en esa década.

Como consecuencia de aquellas prácticas, a principios de esta década desarrollamos en mi estudio un programa informático, POL, que permite, a través de los diversos interfaces, el control sincrónico de los diferentes ámbitos de representación, es decir del medio. Este software, que tiene el mismo nombre que la performance *POL* para la cual fue hecho, es la herramienta principal de la *sistematurgia*, y lo que la hace posible.

A diferencia de las anteriores aplicaciones, desarrolladas, escritas y utilizadas únicamente para cada performance, como en *Epizoo* y *Afasia*, el programa POL es una plataforma abierta que puede ser utilizada para otras obras, como ha sido en el caso en *Transpermia*, *Tántalo*, *Protomembrana* o ahora con *Hipermembrana*.

La plataforma POL puede configurarse con los interfaces y también con los diferentes ámbitos del medio. Además de los *dreskeletons*, POL puede leer múltiples sensores y algunos parámetros, como el volumen de

la voz. Puede captar imágenes en tiempo real e incorporarlas dinámicamente en la narración de la obra. Desde el punto de vista del medio, POL puede controlar imágenes interactivas, sonido y música a través del protocolo MIDI,<sup>9</sup> la iluminación, también gracias al MIDI, y diferentes formas mecánicas y robóticas.

La aplicación POL dispone de un conjunto de menús que permiten decidir de forma fácil los sensores, y por lo tanto configurar la forma del interfaz por escenas. Otros menús permiten enlazar estos interfaces con los ámbitos del medio. Un ejemplo ilustrará esta posibilidad:

Hemos colocado una alfombra sensora en el suelo del escenario que se activa con la presión del pie del actuante. Desde POL podemos decidir que, pulsando el sensor, se activa un sonido, como por ejemplo: cada vez que alguien lo pise sonará: «¡boing!»; podemos añadir si nos interesa un *loop* de vídeo, alguien que se estrella en la pared: «¡plash!»; así, cada vez que se pise el sensor, sonará «¡boing!» y se verá «¡plash!»; podemos sumarle la Máquina de Gritos, y hacer que, al pulsar el sensor, las cabezas que vemos proyectadas griten «¡ahhh!»; la acción de pisar dará como resultado «¡boing!, ¡plash!, ¡ahhh!»; podemos decidir también que, al pisarlo, un foco ilumine el sensor, de manera que mientras el actuante y la alfombra se iluminan, oímos «¡boing!», vemos «¡plash!» y oímos «¡ahhh!».

La aplicación POL permite también configurar por escenas la sincronía entre los interfaces y los diferentes ámbitos del medio. Con ello, durante la obra un mismo sensor puede realizar diferentes tareas. Es muy normal que durante la performance se utilicen diferentes protocolos de uso. A diferencia de los instrumentos tradicionales —un saxo se toca y suena siempre como un saxo— en la *sistematurgia*, un *dreskeleton*, o cualquier otro interfaz, puede sonar como una trompeta, más tarde activar un vídeo y después controlar un robot o hacerlo todo al mismo tiempo. Reconozco que esto puede despistar al espectador. De hecho, uno

de los escollos con los que topa mi obra está relacionado con el analfabetismo digital de gran parte de críticos y público.

El programa POL ya se encuentra en la versión 3.1 y ha mejorado e incorporado nuevas funciones.

## 9 Medio

El medio está determinado por diferentes ámbitos o lenguajes que configuran la representación. Ésta variará si decide utilizarse o no música, robots, imágenes proyectadas, o cualquier ámbito imaginable, y según se disponga el medio tomará una forma u otra.

El medio sistematúrgico comparte con otras dramaturgias muchas cosas, pero tiene algunas especificidades. La posibilidad de control sobre algunos de los ámbitos que le otorgan los interfaces y la computación permite que elementos tradicionalmente utilizados como decoración, ornamento o escenografía, es decir, valores secundarios de la representación, adquieran un valor de primer orden en la narración de la obra. Es lo que ocurre en mis performances gracias a mi manera de usar la imagen interactiva.

Pero conseguir una sincronía eficaz entre la imagen y el actuante no es sencillo porque se necesita una técnica de producción de imágenes que permita la interacción. Ciertas técnicas de animación digital de la imagen permiten un control muy exacto, porque no sólo se controla el plano —*on/off*, velocidad de reproducción— si no que se pueden controlar también los objetos que contiene el plano.

Hay otras formas de control digital de la imagen que no son animación, pero la mayoría producen imágenes abstractas, difíciles por lo tanto de utilizar en un contexto narrativo. La voluntad de construir un mundo simbólico propio, claramente narrativo, me ha llevado a inclinarme por imágenes producidas desde la técnica de la animación digital, y es por eso que ésta ha adquirido un papel cada vez más relevante en mi lenguaje.

De hecho, ya desde los inicios, con *Epi-zoo*, la animación digital es uno de los lenguajes primordiales en mi universo gráfico.

Sin embargo, utilizo técnicas de animación muy diversas, como la animación a partir del retoque fotográfico de imágenes reales, la combinación de elementos fotográficos y de imágenes dibujadas digitalmente o de vídeos, y la utilización de imágenes producidas manualmente y posteriormente digitalizadas. En cualquier caso, se trata de imágenes que recrean un mundo inventado, una realidad inexistente.

A pesar de todo, la animación digital tiene limitaciones. La percepción de una imagen animada nunca se entiende como algo real, y la conexión que hace el espectador con este tipo de imágenes es más distante que la que establece con una imagen producida de manera cinematográfica o videográfica. Será por esta distancia por lo que las imágenes de los libros de cirugía médica acostumbran a ser ilustraciones en lugar de fotografías. La fotografía cinética del mundo se entiende como una cosa real y por lo tanto su percepción produce sensación de veracidad.

Como ya he dicho antes, querría que *Hipermembrana* se convirtiera en un reactivo, y por eso utilizar imágenes producidas sólo con animación, como en *Protomembrana*, no me parece conveniente. Si quiero crear una sensación de veracidad y sacudir emotivamente, tengo que utilizar imágenes reales. Por este motivo he empezado a utilizar vídeos que muestran imágenes reales, sonidos y situaciones que se han producido en un sitio concreto con materiales y personas.

Pero, ¿cómo compensar la incapacidad de las imágenes videográficas para interactuar a voluntad con los objetos que hay en el plano, moviéndolos como en la animación digital, y no perder verosimilitud? Para solucionarlo, he intentado desarrollar estrategias de rodaje, sistemas de edición y formas de gestionar interactivamente los vídeos a través de la programación que com-



pensen esta traba. Finalmente, incorporaré también en *Hipermembrana* imágenes producidas con técnicas de animación digital. Tal y como pasaba en *Afasia*, la combinación de vídeo y animación digital puede ampliar la eficacia narrativa.

Además de la imagen interactiva, el vídeo y la animación digital, los ámbitos interactivos que constituyen el medio de *Hipermembrana* son el sonido —módulos musicales, sámpplers, voz sampleada, efectos sonoros, Máquina de Gritos (un híbrido de imagen y sonido) — y la iluminación. Otros elementos, como el vestuario y la acción y la voz de los actores, aunque no son totalmente interactivos, determinan el uso de los interfaces. En *Hipermembrana* he decidido no incluir robots por cuestiones de producción.

Y hasta ahora, éstas son algunas de las reflexiones que me acompañan durante la realización del proyecto *Hipermembrana*.

## Notas

1. *Protomembrana* es una conferencia mecatrónica que trata sobre la *sistematurgia*. Trabajo en ella con un *dreskeleton*, una *pistolcam* —una cámara en forma de pistola que permite añadir el rostro de algunos espectadores voluntarios a las animaciones de la pantalla— y diferentes interfaces, entre ellos la *fembrana* —una prótesis de látex dotada de diferentes sensores que viste un espectador voluntario. La performance se desarrolla en tres niveles: el habla, el sonido interactivo y las imágenes interactivas mostradas a través de una gran proyección.

2. Literalmente interfaz corporal de forma exoesquelética. Mi estudio ha realizado tres prototipos de este tipo de prótesis. El primero para la performance *Afasia* en 1998. Se trata de un *dreskeleton* con 19 sensores, cuatro de rango. El segundo prototipo, producido para la performance *POL* en 2002, y del que se hicieron dos modelos, tiene hasta 36 sensores, seis de los cuales pueden ser de rango. Hasta ahora es el más completo. Este *dreskeleton* ha sido utilizado también para la performance *Transpermia*. El tercer prototipo, construido en 2005, el más sencillo de todos ellos, utilizado en *Protomembrana*, y ahora también en *Hipermembrana*,

dispone de 11 sensores, dos de rango. Todos los *dreskeletons* utilizan micrófono, que se añade como sensor de rango a los sensores ya descritos.

3. Más información sobre la *sistematurgia* en [http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read\\_article.php?articleId=142](http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=142).

4. Realizado conjuntamente con el músico y físico Sergi Jordà.

5. Metodología de sistemas computacionales que práctico y que introduce en primer plano el uso de nuevos interfaces, como el *dreskeleton*, la *pistolcam* o la *fembrana*, la gestión computacional y un nuevo medio, que incluye entre otros la robótica, la imagen interactiva y el sonido interactivo.

6. Documental de 60 minutos realizado conjuntamente con Miguel Rubio, producido por PANSPERMIA S.L., Benecé producciones y TVC. Desde hace poco está disponible una versión en formato DVD que puede adquirirse en comercios especializados o bien en mi web [www.marceliantunez.com](http://www.marceliantunez.com).

7. Esta narración es el cuarto capítulo de *Protomembrana*. El primero es la introducción, el segundo hace referencia a los interfaces, el tercero a la computación y el quinto y último a las cinco membranas del mundo.

8. Consta de tres dispositivos formados respectivamente por una pequeña pantalla de retroproyección, un miniproyector y un soporte en forma de trípode. Estos dispositivos de proyección están conectados a computadoras y producen hasta veinte rostros de personajes. Los rostros están editados con pequeños *loops* sonoros, gritos, gemidos, onomatopeyas... que pueden ser controlados a través del *dreskeleton* u otros sensores.

9. En el mercado desde 1982, es un lenguaje que permite comunicar entre sí diferentes dispositivos digitales. Inicialmente concebido para comunicar instrumentos musicales digitales, su función se ha ido diversificando en otros campos como la iluminación, el control de la imagen y la robótica.

Barcelona-Moià, Julio de 2007

## El lenguaje postdramático de la Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz de Berlín. Conclusiones de un seminario de investigación

Brigitte Luik y José Antonio Jato

El impacto de las creaciones teatrales de los directores de la Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz de Berlín se ve actualmente reflejado en innumerables espectáculos de teatro de Alemania. La energía creadora surgida de ese laboratorio de ideas durante casi dos décadas, no solamente ha depositado su impronta en buena parte de los escenarios alemanes y europeos, sino que ha contribuido también a revolucionar y a entender de otra forma el teatro.

Nos podríamos preguntar cuál es la razón de este impacto. Una de las posibles respuestas habría que buscarla en que, a partir de los años noventa, la dirección artística de la Volksbühne ha reunido a un inquieto equipo de directores de escena, dramaturgos y escenógrafos de marcada personalidad, que han optado explícitamente por asumir una peculiar filosofía teatral, poliédrica, conformada por esquivas, o ideas postdramáticas, por entonces no habituales en un centro de la red de teatros públicos de la República Federal Alemana.

Ese amor por el riesgo implicaba también —pese al carácter específico de la institución— asumir una nueva filosofía empresarial, que estaba en discrepancia con la línea imperante en los teatros públicos alemanes de entonces.

Las distintas personalidades del equipo de la Volksbühne —con un trasfondo de escuela brechtiana— se han distinguido por su capacidad para absorber diversas experiencias artísticas y populares: el performance art, la música pop, la instalación o el Fluxus, puestas en escena visuales o espectáculos de investigación estética, desje-

rarquizados, en los que el drama o los textos literarios no eran ya los dueños de la puesta en escena. Precisamente este instrumental es característico del *modus operandi* de lo que el catedrático Hans-Thies Lehmann define como «teatro postdramático».

Lehmann acuñó este término en un libro del mismo título, publicado en 1999, en el que analiza y describe la aparición de un nuevo fenómeno que responde a un cambio de paradigma que constata en la estética teatral contemporánea. El catedrático de la Universidad de Francfort del Meno percibe que esta metamorfosis del arte dramático, con raíces en el pasado, está en pleno desarrollo, y que no sólo aflora en los textos de autores teatrales destacados, sino que se adueña cada vez más de la parafernalia de una nueva forma de escenificar.

En el lenguaje postdramático todos los elementos de una puesta en escena se encuentran —en principio— en un mismo plano de igualdad. La subordinación de una parte sobre la otra desaparece, para adaptarse en la práctica únicamente al estilo y al tipo de propuesta del artista en particular. Para llegar a esta conclusión, Lehmann evoca la labor de diversos artífices consagrados a nivel internacional en los últimos treinta años. Entre ellos, considera postdramático el teatro de imágenes de Robert Wilson o el teatro danza de Jan Fabre. En su libro, Lehmann incluye una relación de eclécticos artistas del performance art, como Helena Waldmann y The Wooster Group; destaca el teatro de la acción de La Fura dels Baus; o valores en alza de la talla de Theatergroep Hollandia, Forced Entertainment y Gob Squad. En la lista de dramaturgos postdramáticos más conocidos cita, entre otros, a Heiner Müller, Werner Schwab o a Elfriede Jelinek.

La Volksbühne, desde su plataforma institucional y desde que Frank Castorf se hiciera cargo de su dirección artística en el año 1992, es también un buen exponente de ese nuevo teatro. Castorf ha revitalizado a los clásicos con adaptaciones de novelas