

Membrana. Génesis y episodios.

Marcel.Í Antúnez

Texto incluido en el Catálogo Metamenbrana, Actar. 2009.

En abril de 2003 mi equipo y yo realizamos veinticinco parábolas en dos vuelos a bordo de un Ilyushin, el avión que utiliza como laboratorio volante el GCTC (Yuri Gagarin Russian State Scientific-Research Cosmonauts Training Center) de la Ciudad de las Estrellas, en la Federación Rusa. La técnica de los vuelos parabólicos permite, mediante el arco que describe el avión en su recorrido, poner a todos los viajeros a 2G (doble gravedad), durante medio minuto, en la subida; a gravedad cero en la punta del arco, durante medio minuto más, y otro medio minuto de 2G en la caída. Realizamos este experimento, que denominé *Dédalo*, acompañados de algunos de mis prototipos: el robot *Réquiem*, el *dresskeleton*, un sistema de proyección, un robot blando, etc., que instalamos en el avión. Pero al final todas las expectativas artísticas quedaron superadas por la radical experiencia corporal de la microgravedad.

Al volver de Rusia con el regusto agridulce de aquella experiencia inicié una intensa reflexión que me llevó a revisar conceptos y dispositivos en torno a la obra que había producido durante el período comprendido entre el robot *JoAn*, *l'home de Carn* (1992) y la performance *POL* (2002). Dicha reflexión me sirvió para profundizar y examinar conceptos con los que trabajo, y para dar nombre a métodos y prototipos que había imaginado y ya utilizaba. Así, mi vocabulario incorporó algunos neologismos, como el que utilizo para denominar mi metodología, la *Sistematurgia*, o los que me sirven para distinguir los diferentes usos de los exoesqueletos: los que controlan el cuerpo, que denomino *parazitebots*, y los *dresskeletons* —interfaces corporales que expanden las posibilidades del actuante. A raíz de aquellas cavilaciones también surgió la idea de producir una obra, un híbrido de conferencia y performance. La pieza, que me llevó desde la segunda mitad de 2003 hasta principios de 2004, presenta en su primera parte los vídeos de la experiencia *Dédalo*, y en la segunda los prototipos para una utopía que denominé *Transpermia*, y que finalmente dio nombre a la performance. Las animaciones que ilustran esta utopía tienen su raíz en unos dibujos a tinta china que yo mismo realicé.

Durante los seis primeros meses de 2005 me dediqué a la producción de *El Dibujant*, documental que recoge mi biografía artística. El film organiza mi repertorio en diferentes módulos temáticos vertebrados por una serie de propuestas gráficas. Estos grafismos, que incluyen un *auca* animada sobre mi infancia —al estilo de las tintas chinas de *Transpermia*—, unas pequeñas animaciones de dibujos monocromos que funcionan como nexos y una escena final que presenta una serie de grandes murales que pinto y borro, sirven para cuajar la película y explicitan mi faceta de dibujante. De ahí el título.

Entiendo la creación como una cadena de acontecimientos donde el uno lleva al otro. De manera que las reflexiones de *Transpermia*, el repensar y ordenar mi trayectoria para *El Dibujant*, y la emergencia del dibujo como médium representacional, abonaron el terreno para la creación de *Membrana*.

Hoy conforman *Membrana*, además de algunas obras satélite, tres episodios: *Protomembrana*, *Hipermembrana* y *Metamembrana*. Desde esta perspectiva, *Membrana* oculta el brillo de las escenificaciones que desde 1994 hasta 2002 situaban en primer término los robots y exoesqueletos, y propone factores que apuntan a una preocupación por la interacción, tanto en

lo que respecta a la relación interfaz/espectador como en lo referente a sus posibilidades narrativas. Formula una metodología creativa abierta y horizontal, y revela un tipo de contenidos que, articulados alrededor de una cosmovisión propia, se apoyan en el dibujo.

Tenía claro que el primer episodio, *Protomembrana*, siguiendo un poco la estela de *Transpermia*, tenía que ser un híbrido de performance y lección que tratase sobre la *Sistemurgia*. Que hablara de interfaces, de sus categorías gestuales, de la gestión computacional y del médium representacional. Pero no sabía muy bien cómo hacerlo. Pensé que un buen sistema podía ser una producción escalonada que mediante presentaciones públicas retroalimentase mis ideas con las impresiones del espectador. Pero en seguida me di cuenta de que los aspectos técnicos de la *Sistemurgia* interesaban muy poco, y que por el contrario la estructura de microrrelatos y su formalización gráfica hechizaba al público. De modo que durante más de cinco meses *Protomembrana* se convirtió en un texto abierto que corregía lo que no funcionaba y se nutría de nuevos elementos. En setiembre de 2006 aquel procedimiento concluía su periplo y el texto abierto quedaba cerrado. No obstante, estaba inquieto. Aunque la obra incorporaba la participación del espectador en aspectos tales como la elección del transcurso del relato o la captura fotográfica de algunos de sus rostros, convirtiéndolos así en personajes de la obra, sentía que algo faltaba. En octubre decidí construir *Fembrana*. Se trata de un vestido con sensores de rango, posición y tacto que, a diferencia del *dresskeleton* —cuyos sensores están montados en un exoesqueleto de metal—, están embutidos en unas prótesis grotescas de látex. Así, durante el último tercio de la obra el público queda representado en el escenario por un espectador voluntario que visto con la *Fembrana*. Interfaz humana y guiñol monstruoso, este dispositivo cerraba, en diciembre de 2006, un año después de su inicio, *Protomembrana*.

Aunque los contenidos audiovisuales de *Protomembrana* incorporan ciertos elementos extremos, su lectura queda tamizada por la estrategia gráfica de la obra. Ésta está basada en diferentes técnicas de animación que tienen como raíz mis dibujos. Aunque me gusta el resultado formal de dichas animaciones y me parecen útiles para esta performance, tengo claro que el espectador percibe de un modo muy diferente las imágenes producidas gráficamente y las fotográficas. Mientras que la animación gráfica siempre está tamizada por una cierta irrealidad, la fotografía y sus estrategias cinéticas, como el cine o el video, son garantía de realidad.

A finales de 2006 me invitaron a mostrar mis dibujos, algunas de mis instalaciones y los vídeos de mis performances en la GAM (Galleria d'Arte Moderna) de Gallarate, Italia. Durante la concepción de la exposición creí necesario producir una pieza que hiciera de puente entre los dibujos y las instalaciones interactivas. Así surgió uno de los satélites de *Membrana*, la videoinstalación interactiva *DMD* (Dibujo Mural Dinámico) *Europa*. Este trabajo muestra el proceso de construcción por 5 retablos dibujados y algunas acciones pictóricas sobre un muro de 2,25 m. de altura por 3 de ancho. Para conseguir el efecto según el cual el dibujo se desencadena solo, entro y salgo de plano a cada raya que dibujo, haciendo desaparecer mi presencia mediante la edición del video. Tras días de rodaje y harto de hacer rayas, sentí la necesidad de imbuirme literalmente en el muro. Las acciones cuerpo/pintura del último corte del video recuperan estrategias que ya había desarrollado en mi primera época de *La Fura dels Baus* y que *El Dibuixant* me había devuelto a la memoria. El *DMD* intenta manifestar lo que, en mi opinión, es hoy día la vida cultural de nuestro continente: individualismo, burocracia, conservadurismo, censura..., y es por eso que añadí al título la palabra Europa. A principios de marzo presentaba *DMD Europa* como parte de la exposición *Interattività Furiosa* de la GAM.

El año de producción de *Protomembrana* me sirvió para consolidar un equipo técnico formado por especialistas muy competentes. Gracias a ellos dispongo de nuevas herramientas, que entre otras cosas me permiten un control interactivo muy eficaz del video. Este mismo equipo

me permite también trabajar de manera rápida y con una gran maniobrabilidad. Por tanto, contaba con una base sólida para producir una performance de gran formato mediante una estrategia de intercambio basada en laboratorios abiertos a artistas y técnicos, y gracias a la utilización del video interactivo como técnica. A partir de ahí inicié el segundo episodio de *Membrana: Hipermembrana*.

El primer laboratorio de *Hipermembrana* tuvo lugar en mayo, con un grupo reducido de artistas y técnicos, en *Arte Ladines*, unas instalaciones del parque nacional de Redes, Asturias, que dirige el artista Cuco Suárez. Propuse a los participantes el mito del Minotauro como premisa de trabajo. Este relato tiene algunos elementos, como la bestia mecánica, la zoofilia, el monstruo o el canibalismo, que me parecen bastante estimulantes. Pensé que estos elementos podían ser el incentivo para contestar a la sociedad atemorizada y conservadora que denunció en el *DMD Europa*. Los resultados fueron contundentes.

A mediados de junio inicié el segundo laboratorio, esta vez con un grupo más numeroso que contaba con parte de los participantes de *Ladines* e incorporaba algunos nuevos. El lugar fue *L'Animal a l'Esquena*, un centro de producción del municipio de Celrà, Girona, también de carácter rural. Incorporé un nuevo elemento al relato del Minotauro: la topografía dantesca del *Inferno*. Fueron unos días intensísimos. A los videos asturianos se añadían las consecuencias de Celrà: acciones crudas, brutales y pictóricas que excedían los resultados finales del *DMD Europa*.

El tercer laboratorio tuvo lugar en Turín, Italia, durante los primeros quince días de julio. Esta vez trabajé con un equipo de más de cuarenta personas bajo el auspicio de Mala festival, en el Politecnico di Torino, y del MULTIDAMS. Los laboratorios precedentes habían servido para desarrollar la parte más cruda del relato, y ahora tocaba cocinar con otras técnicas. Así, la pintura salvaje dio paso al dibujo. Las animaciones a partir de las tintas chinas sobre papel de *Protomembrana*, que habían cambiado de formato en el muro del *DMD Europa*, ahora se expandían sobre objetos, paneles y los cuerpos de los participantes. La suma de los resultados de los tres laboratorios sirvió para realizar la primera presentación pública de *Hipermembrana* en Turín. Era el momento de hilar microrrelatos en el espacio y el tiempo, utilizando los resultados de *Protomembrana* en esta interpretación de la topografía dantesca y del mito del Minotauro. La presentación pública incorporó una nueva estrategia en lo que respecta a las interfaces de control en escena: dispusimos tapices sensores en el suelo, prótesis al estilo de *Fembrana* y micrófonos que permitían la participación activa de más actantes —hasta once— en aquellas presentaciones. Aquel nuevo orden sensible amplía la gestualidad corporal, que desde hace tiempo propone el *dresskeleton*, a un nuevo marco que incluye todo el espacio escénico.

La versión 1.0 de *Hipermembrana* fue revisada, aumentada y completada, durante el último período de producción, en mi estudio de Barcelona. En octubre se estrenaba, primero en Girona y más tarde en Barcelona, la versión 2.0. Una versión para tres actantes, dos pantallas de proyección, una máquina de gritos u *onomatopeyon*, el *dresskeleton*, una prótesis corporal, varios tapices sensibles y tres micros-cámara.

En diciembre de 2007 inicié el dibujo de un mural en la nueva sede de la facultad de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona, una obra que conllevaría prácticamente un mes de trabajo. Al recibir el encargo del mural *43 Somni de la raó* comprendí que la estrategia del monocromo (*DMD Europa* e *Hipermembrana*) no tenía sentido en esta obra. De modo que este dibujo gigantesco abrió la paleta policroma. El mural, otro de los satélites de *Membrana*, tuvo continuidad durante el mes de marzo de 2008 en la gran exposición *Outras Peles* que la galería ZDB de Lisboa dedicó a mi obra. Mis exploraciones gráficas tomaron forma en nuevos y

efímeros murales dibujados en las paredes de la galería, algunos de ellos policromos, como el *Arbore Sistematurgia*.

Desde los inicios de *Membrana* tenía claro que uno de los episodios debía ser una instalación interactiva. La plataforma tecnológica que utilizo para construir mis obras interactivas tanto me sirve para producir performances como instalaciones. La narración en forma de microrrelatos es versátil y se ajusta tanto al contexto secuencial de la performance como al hiperrelato instalativo. Trasladar la experiencia de las interfaces al ámbito del espectador, con cuyo uso deviene interactor de la obra, no difiere demasiado de la gestión que el actuante experto realiza en una performance interactiva. Creo que este desplazamiento es interesante para el espectador. A mi entender, uno de los aspectos que otorga el uso interactivo de una obra es el incremento de su potencial identificador. Los videojuegos son buena prueba de ello: si el espectador participa en la gestión de la obra, fácilmente puede identificarse con sus contenidos y vivirla de otro modo.

El tercer episodio de *Metamembrana* empieza a caminar a principios de 2008, después de que el proyecto sea aceptado por la red de la Anella Cultural. La intervención de esta institución y de las cinco ciudades catalanas participantes —Olot, Reus, Granollers, Lleida y Barcelona— comporta que la instalación se replique en cada una de las sedes. Así, el proyecto inicial, pensado para un solo espacio, se hace más voluminoso y adquiere nuevos matices: la red, por ejemplo. En junio empezamos a establecer contacto con los representantes de cada sede y pautamos las estrategias que seguiremos para la producción de contenidos.

En setiembre *Metamembrana* continúa con los métodos de creación planteados en los episodios precedentes, pero los hace extensibles a personas, entidades y asociaciones de cada una de las ciudades que participan en la producción del proyecto. *Metamembrana* amplía la idea de los laboratorios de *Hipermembrana* trasladándola a las escuelas de arte de Granollers y Olot, al aula de teatro de Lleida o a los Diables de Reus, por citar algunas de las entidades participantes. En total somos más de ciento veinte personas las que hemos compartido la experiencia de la creación. El intercambio ha determinado profundamente los contenidos de este episodio, cumpliendo las expectativas apuntadas al inicio del proyecto. Esto es, construir, como en las pinturas del Bosco y de Brueghel, un paisaje lleno de situaciones que permitan al espectador decidir el recorrido a seguir y construir su propio relato. El hecho de que los temas que desarrolla la instalación hayan sido, en muchos casos, sugeridos por los participantes, dota a *Metamembrana* de una extraña riqueza y de un sentido ancestral. Los títulos de estos microrrelatos —el triunfo de la muerte, la fábula de *Porcoboc*, el árbol paraíso o la batalla de Blancs vs Blaus— ponen de manifiesto esta idea.

Pero las complicidades de *Metamembrana* no acaban en el ámbito de la producción de los inmensos videos panorámicos generados en las sedes, sino que se extienden a su carácter interactivo. La instalación sintetiza los hallazgos de los anteriores episodios en el ámbito de las interfaces y se los ofrece al espectador, que deviene interactor de la obra. Pisar los tapices o gritar al micrófono que conduce a las panorámicas, activar la capturadora de rostros para personalizar el Guiñol, o magrear la nariz joystick —una especie de *Fembrana* objetual que hace sonar un instrumento compartido por todas las sedes—, son interacciones que descubren la obra al espectador y lo hacen partícipe de ella.

La gráfica de *Metamembrana* surge de una cadena evolutiva que empieza con las animaciones de *Protomembrana*, se extiende a los videos monocromos del *DMD Europa* e *Hipermembrana* y continúa en los murales policromos *43 Somni de la raó* y *Arbore Sistematurgia*. *Metamembrana* instala el dibujo policromo en el centro de una escena real y se apodera de ella. Las grabaciones de estos escenarios dan lugar a las imágenes interactivas que funden la irrealidad estética de las animaciones gráficas con la contundente realidad del video. Es muy

probable que estos videos panorámicos sean actualmente la expresión más elaborada de la cosmovisión de *Membrana*.

Metamembrana se inaugura simultáneamente, en enero de 2009, en todas las sedes participantes. Y aunque probablemente no sea el último episodio, culmina —de momento— el proyecto *Membrana*.

La tecnología puede cambiar el estatus corporal hasta el extremo en que lo hace el experimento de la microgravedad, pero hoy día la tecnología ya no es algo ajeno a nuestra vida.

Constituyen mi relato formal las tradiciones de la modernidad vinculadas a las artes visuales —individualismo, objetualidad y uniformidad discursiva— y escénicas —colectividad, polisemia y temporalidad. Ambas son para mí compatibles, y de hecho son una misma cosa. Los procedimientos tecnológicos que utilizo diluyen las fronteras entre las artes y justifican esta posición. Pero aquella tecnología poderosa y brillante con la que trabajé en los años noventa hoy ha quedado “oculta” en los episodios de *Membrana*. Sobre una superficie que esconde una gran complejidad se desarrollan recursos tan sencillos como el dibujo. El proyecto *Membrana* es un producto del s. XXI que no renuncia a la reinterpretación de formas míticas y ancestrales, actualizándolas con unos relatos a veces críticos, a veces emotivos, casi siempre irónicos. Mi actitud ha sido siempre la misma: el arte es para mí una manera de entender el mundo, y en consecuencia un espacio de libertad.