

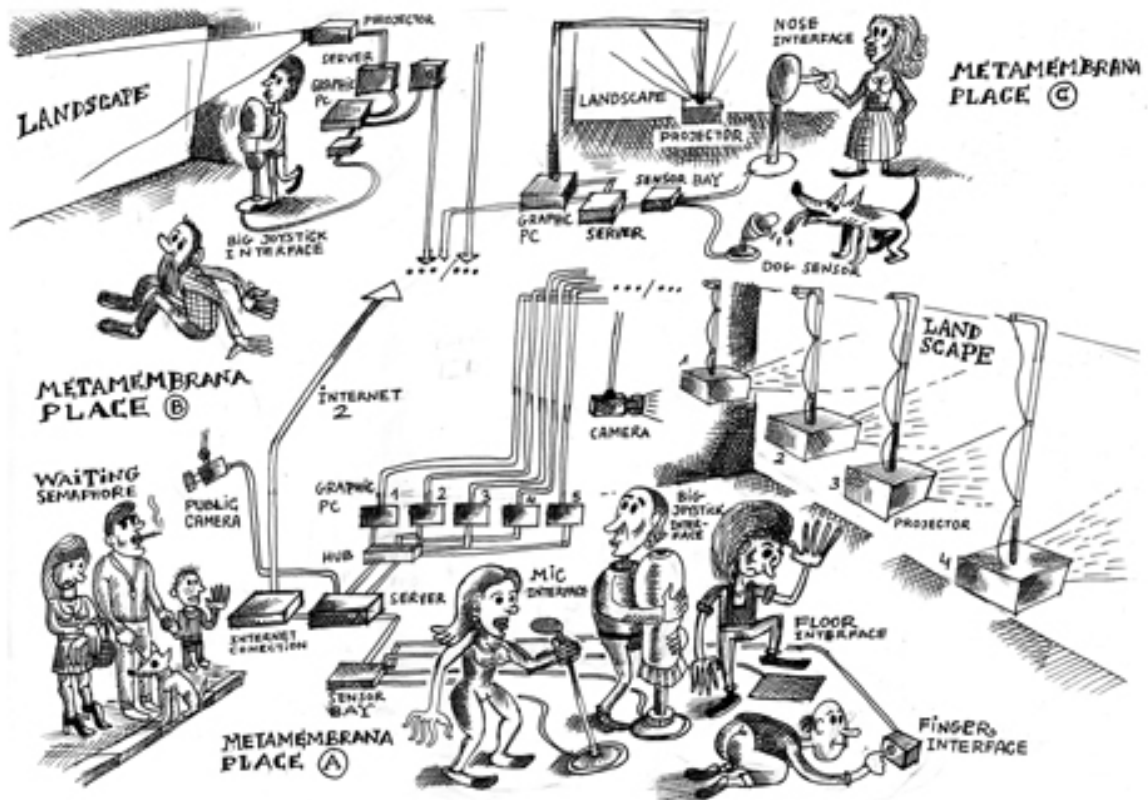
Opinió personal

Trobo divertides les seves obres, i molt rebuscades, també originals, ningú ho ha fet (que jo sàpiga) fins ara. Però les seves obres per a mi són, molt temporals, és a dir, la primera vegada que vam anar a veure les obres, em van semblar gracioses i divertides; però si em tornessin a dir d'anar a veure-les una altra vegada, no hi aniria, perquè lo que havia de veure ja ho havia vist, i ja no tindria la mateixa gràcia o "sorpresa". Que vol dir això, que jo mai tindria una obra o quadre seu dins de casa meva, m'acabaria casant.

En fi, conclusió que trec, les seves obres si que són d'admirar, però jo només ho faria una vegada.

Jasar Gharbi

Dibuix esquemàtic des de alguns punts de vista



Biografia

Marcel·lí Antúnez Roca (Moià,1959) és internacionalment conegut per les seves performances mecatròniques i per les seves instal·lacions robòtiques. Va ser fundador de La Fura dels Baus, col·lectiu del que formà part com a coordinador artístic, músic i actuant des de 1979 fins 1989, amb aquest grup va presentar les macro-performances ACCIONS (1984), SUZ/O/SUZ (1985) i TIER MON (1988). Als noranta combina conceptes amb Parazitebots (Robots de control corporal), Sistematurgy (narració interactiva amb ordinadors) i Dreskeleton (interfície corporal en forma de vestit exoesquelètic). El seu treball tracta diferents temes com la utilització de materials biològics a la robòtica en Joan l'Home de Carn (1992), el control telemàtic per part de l'espectador d'un cos aliè a la performance EPIZOO (1994); l'expansió del moviment corporal amb dreskeletons utilitzades a les performances AFASIA (1998) i POL (2002); la coreografia involuntària amb el parazitebot RÉQUIEM (1999) i les transformacions microbiològiques a RINODIGESTIÓ (1987) i AGAR (1999). En l'actualitat està treballant en l'obra d'art espacial TRANSPERMIA.

Fitxa tècnica

METAMEMBRANA 2008 de Marcel·lí Antúnez Roca

Format: Instal·lació interactiva, simultània en 5 ciutats

Direcció, guió i dibuixos: Marcel·lí Antúnez Roca

Productor executiva - ajudant de direcció: Abel Garcia Roure

Producció - assistenta: Idoia Villanueva

Música: Pau Guillaumet

Director de fotografia: Alberto Rodríguez / Diego Dussuel

Direcció tècnica: Oriol Ibáñez Fauquer

Programació: Matteo Sisti Sette

Animació: Liliana Fortuny / Roger Petra

Assistent Gràfic: Wahab Zeghlache

Edició sonora: Jordi Casadevall

Edició Vídeo: Valentina Mottura / Edgar Gallart

Fotografia: Carles Rodríguez

Producció interfícies: Klaus Speis /Fernando Molina

Escenografia: Coral Senderos, Wahab Zeghlache, Victor San Segundo Mari, Álvaro Sosa, Roger Belles, Montse Arroni.

Elèctrics: Daniel Urrútia, Nino Costa

Maquinista: Carles Joan Torres

Ajudant de producció: Antonella Lamparelli, Celia Costa, Adriana Conde, Mercè Domènech

Assistència tècnica: Guergana Velitchkova Tzatchkov, Jonathan Bernabeu, Xavi Arbonés

Maquillatge: Carme Jariod, M^a del Mar Heredia

Ajudants escenografia: Chus Martínez, Iris Navarro, Nadia Hafid, Max Dalmau, Laia i Ruben

Interpretes: Nico Baixas, Judith Saula, Pau Nubiola, Juan Navarro, Enric Ases, Piero Steiner, Sarina Rohr, Mireia Font, Cuco Suárez, Guergana Velitchkova Tzatchkov, Begoña Grande, Antonella Lamparelli, Mercè Ros, Joan Simó, Verónica Aparicio, Marcel·lí Antúnez, Merçè Domènech, Matteo Sisti Sette, Oriol Ibáñez Fauquer, Clara Pérez Bieto, Sara Montroig Cruset i Enric Fernández

Coordinadores del proyecto: Anella Cultural: Josep Quintana; Lleida: Núria Marsal; Reus: Pilar Llaurador; Barcelona: Angela Martinez; Granollers: Glòria Gimenez; Olot: David Santeularia & Rosa Rebugent.

Finances: Ricard Tello

Una producció de: Anella Cultural & Panspermia S.L

Con suport de: Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya; Xarxa Transversal

Amb col·laboració de ICIC Institut Català de les Indústries Culturals, ICUB Institut de Cultura de Barcelona, Dédale París, i2Cat i Alphi

Amb la participació de : Escola d'arts d'Olot, Colles de blanc i blaus, batxillerat artístic del institut Celestí Beller.

Descripció dels elements

La projecció representa un paisatge que en un únic panorama suma quatre projeccions en horitzontal en una proporció 16/3.

Inspirat en les taules dels mestres flamencs Hieronymus Bosch i Pieter Bruegel, el paisatge reproduïx a més de tossals, ciutats, cels i mar en una gran quantitat de situacions protagonitzades per diferents personatges. No extracta de una situació estàtica com aquella de les pintures, sinó d'un col·lage animat, variable i lligat al comportament interactiu de les interfícies. La projecció disposa de diferents estats o capes, fins a set, que li atorguen una gran diversitat interactiva. Les interfícies o dispositius sensibles són activats pels espectadors, que esdevenen usuaris de la instal·lació tant en l'àmbit local com en la resta de les ciutats. La interacció també es produeix per altres paràmetres com el clima o els de certs comportaments socials.

Metamembrana és el tercer capítol del desenvolupament creatiu Membrana. Els capítols precedents són la lliçó interactiva Protomembrana (2006) i la performance Mecatrònica Hipermembrana (2007). Les tècniques àudio visuals utilitzades en aquest projecte són el resum d'una elaborada evolució de solucions gràfiques que s'han creat i utilitzat en aquests capítols precedents.

La producció de continguts de Metamembrana està organitzada en set capes que es descriuen de manera independent en annexos específics. Aquests annexos inclouen també les interfícies i els diagrames.

Que es anella cultural i com es que es pot veure desde 5 poblacions ahora?

Metamembrana té una clara voluntat d'establir elements d'identificació amb els espectadors per fer-los participants de l'obra. Estan previstes tres estratègies per aconseguir-ho, la primera, prèvia, produint continguts in situ, en cada una de les ciutats, amb entitats i elements propis del lloc. Segona, durant la mostra, inserint imatges dinàmiques, com ara càmeres connectades a diversos punts de la ciutat o captures del rostre d'alguns espectadors. I tercera, de manera puntual, produint esdeveniments en viu, tants com ciutats, que es retransmitiran en xarxa, durant el període d'exhibició de la peça.