

# Marcel·lí Antúnez Roca - Texts

## PROTOMEMBRANA, ITA

**Author:** Marcel·lí Antúnez Roca  
**Written:** Barcelona  
**Date:** January 2006  
**Topic:** Protomembrana Performance, italian translation  
**Category:** PERFORMANCE  
**Work:** Protomembrana

**Protomembrana è una lezione meccatronica, in forma di performance, per un dreskeleton, un ambiente audiovisivo interattivo e varie interfacce dinamiche.**

L'argomento di Protomembrana è una lezione teorica sulla Sistematurgia, letteralmente drammaturgia dei sistemi informatici, che serve a tessere, in stile novella latina, una narrazione piena di favole. La performance, oltre alla narrazione verbale, utilizza l'animazione grafica, la musica e l'illuminazione. Tutti questi elementi scenici sono trattati come elementi interattivi controllati per mezzo di diverse interfacce. Formalmente, l'azione si svolge in un grande schermo, davanti al quale si posiziona Marcel·lí che indossa un dreskeleton, di fianco a un tavolo di controllo con diversi computer. La narrazione è strutturata in 4 capitoli: 1- Introduzione o Storia di Martín, 2- Le Interfacce o Storia del gesto, 3- Il calcolo o Lucia e il gatto e 4- Il Medium o le cinque membrane.

Oltre all'immagine e al suono, questa storia interattiva utilizza anche altri dispositivi, come una camera/pistola que permette di catturare la faccia di alcuni volontari del pubblico e introdurli nella performance come protagonisti di animazioni successive. Oppure, delle protesi sensibili in forma di vestito che permettono di trasformare un volontario in interfaccia visuale e sonora. Questi dispositivi, in determinati momenti, trasportano la performance Protomembrana nei sottogeneri dell'ipnosi o della magia.

Questa lezione continua la linea narrativa interattiva cui Marcel·lí ha dato via in una sua performance precedente dal titolo Transpermia. La parola, praticamente inesistente in opere precedenti, gioca un ruolo importante nell'ultimo modulo di quella performance. In Protomembrana la parola è continuamente la protagonista, dato che la polisemia scenica interattiva è al servizio de la narrazione verbale.

### **créditi** PROTOMEMBRANA 2006

Formato: Conferenza Interattiva; durata approssimativa 60 minuti

Autore, Performer e Disegni: Marcel·lí Antunez Roca

Animazione: Liliana Fortuny

Programmazione: Matteo Sisti Sette Musica: Alain Wergifosse

Fotografia: Carles Rodríguez Video: Lucia Egaña Rojas, Francis Gomez de la Cruz Light design: Oriol Ibañez

Assistenti Grafici: Wahab Zeghlache, Emi Martín, Ana Fernandez de Sevilla Fontanet, Oriol Corbella, Merlí Borrell, Dídac Valldosera Attrezzo: Ruth Aleu, Alvaro Sosa

Modelli: Lucia Egaña Rojas, Emi Martín, Perla Mesa, Giulia Mattioli, Adelaida Antunez, Àlvar Antunez, Marcel·lí Antunez Roca

Joy-dreskeleton: Héctor Lopez

Produzione tecnica: Oriol Ibañez

Assistente di produzione tecnica: Lucia Egaña Rojas

Produzione esecutiva: Eva Vilaro Mora

Prodotto da: Panspermia S.L. e Galleria Arte Moderna de Gallarate.

In collaborazione con: ICIC -Institut Català de les Indústries Culturals-, INAEM, Ministerio de Cultura - España, ICUB Institut de Cultura de Barcelona, d-lab ([Dedale](#)/París), Arcadi (París)