

Systorgy GLOSARY Català
<http://marceliantunez.com/>

A

Afalud. Videojoc, 2000. Interactiu per a Internet resultant de la transcripció de les escenes Bassa, Travel, Batalla i Hipnosis de l'acció *Afàsia*.

Afàsia. Acció interactiva, 1998. Narració interactiva escenificada sense paraules, inspirada en *L'Odissea* d'Homer amb un *dreskeleton*, una gran pantalla i quatre *soundbots*.

Alfabeto. Audioinstal·lació, 1999. Consisteix en un tronc cilíndric que disposa de diversos sensors al tacte que activen onomatopeies de dolor, plaer, plor i riure. Mostrada per primera vegada a l'exposició «Epifania».

Automàtics. Autòmats sonors, 1985. Sis automats sonors: Jazz, Folclòrica, Jevi, Procecionaria, Bombero i Marea. Creats i construïts amb Jordi Arús per a l'acció *Suz/o/Suz* de La Fura dels Baus. Han servit també per a l'exposició de la Carpa del Teatro Español de Madrid el 1988.

B

Biobot. Tipus de robot que incorpora característiques biològiques dels éssers vius i elements mecànics estàndard.

Bodybot. Vegeu *muskeleton*.

Boxcam. Interfície en forma de caixa amb una obertura el·líptica de la mida d'una cara utilitzada per capturar els rostres dels usuaris i aplicar-los als personatges de la pantalla. Usada per primera vegada el 2004 per a la instal·lació *Tàntal i*, més tard, a *Metamembrana*.

C

Capricho. Instal·lació interactiva, 1999. Una gran pantalla i tres interfícies antropomòrfiques anomenades *Unpeu*, *Dospeus* i *Trespeus*, sensibles al tacte i a la veu. Cada interfície activa deu animacions de personatges teratològics.

"Concèntrica". Exposició de 2000. Títol de la retrospectiva, que entre altres obres, incloïa *JoAn*, les obres de "Epifania", els de "La vida sense amor no sentit té", una selecció de llibres *Artcagarro* dibuixos i facsímils de treball llibres i tres pel·lícules documentals de *Epizoo*, *Satel·lits Obscens* i *Afàsia*. Presentat a finals de 2000 al Museu de la Universitat d'Alacant i al febrer de 2001 en els espais expositius de Girona.

Contextual. Protocol que defineix una de les tres formes d'organització interactiva que s'utilitzen a la *Sistematúrgia*. Preveu la interacció amb situacions programades prèviament, cadascuna de les quals desenvolupa un comportament determinat del mitjà. Per exemple, la interacció amb diferents variacions de temes musicals dels *vudubots*.

Cotrone. Acció, 2010. Espectacle interactiu basat en l'obra pòstuma de Luigi Pirandello *Els gegants de la muntanya*, interpretat per Alessandro Lombardo i Ettore Scarpa, i produït i estrenat a Torí (Itàlia).

D

Dèdal. *Microperformances* en gravetat zero, 2003. Projecte en el qual *Rèquiem*, el *dreskeleton* de Pol i un *softbot* van treballar en gravetat zero gràcies als vols parabòlics els dies 10 i 11 d'abril de 2003 a la Ciutat de les Estrelles, Federació Russa.

dibuixant, El. Film documental, 2005. Pel·lícula documental sobre la meua trajectòria artística des del 1979 fins al 2005, codirigida amb Miguel Rubio.

DMD Europa. Instal·lació, 2007. Tres tapissos sensors permeten a l'usuari controlar tres pel·lícules que mostren el procés de transformació d'un mural en blanc i negre dibuixat al llarg d'una setmana. Presentada a la mostra «Interactività furiosa».

Dreskeleton. Interfície corporal de naturalesa exosquelètica. Hi ha tres prototips de *dreskeleton*: *Afàsia*, *dreskeleton Pol* i el *Joydreske*.

E

Epidèrma. Instal·lació interactiva, 2008. Interactiu sorgit de l'escena homònima de *Protomembrana* i presentada per primera vegada a l'exposició «Outras peles».

«**Epifania**». Exposició, 1999. Títol de l'exposició presentada a la Fundació Telefónica de Madrid als mesos de setembre, octubre i novembre del 1999. Va incloure i presentar les instal·lacions *Capricho*, *Alfabeto*, *Rèquiem* i *Agar*, a més de l'audiovisual *Apéndices*.

Epizoo. Acció interactiva, 1994. Híbrid d'instal·lació i acció en què l'espectador pot controlar a través d'un ratolí i una interfície gràfica el cos del Marcel·lí, que vesteix un *muskeleton*.

F

Fembrana. Interfície corporal, 2006. Construïda amb materials tous com ara làtex, tela, cuir i silicona. Grotesca pròtesi segmentada en cinc parts: pandero, pitrera, màscara nassuda i dues mans botifarra. Adaptable a qualsevol cos. Utilitzada a l'acció *Protomembrana*. N'hi ha una versió en format d'interfície rígida usada a *Metamembrana* una altra de més xica, *Fembraneta*, utilitzada a *Epidèrma*.

Fleshbot. Robot en el qual s'utilitza la carn per construir-lo. Exemple: *JoAn, l'home de carn*.

G

Guncam. Interfície, 2006. Consta d'una càmera, un suport en forma de mànec de pistola i un embut de forma el·líptica que permet gravar rostres i també altres imatges. Utilitzada a les accions *Protomembrana*, *Cotrone* i *Pseudo*.

H

Hipermembrana. Acció interactiva, 2007. Segon episodi del projecte *Membrana* inspirat en la topografia de *L'inferno* de Dant, el mite del minotaure i la cèl·lula eucariòtica. Acció amb l'Onomatopeyon, dues *micams*, set tapissos sensors i dues pantalles, executada amb diferents formacions de dos, tres i quatre actuants. Estrenada a l'octubre del 2007 al Mercat de les Flors de Barcelona.

Hipnotoc. Instal·lació, 2008. Un dispositiu tàctil permet activar i jugar amb diferents seqüències de vídeo procedents de la part Hipnotoc de l'acció *Afàsia*. Presentada per primera vegada a la mostra «Outras peles».

Human Machine. Instal·lació interactiva, 2001. Una interfície en forma de cilindre amb un gran botó activa a la pantalla unes animacions que es comporten com una mena de màquina escurabutxaques. Adaptació del videojoc *Hipnosis d'Afalud* al format instal·lació.

I

Identitat efímera. Identitat que adquirim temporalment a través, per exemple, de la *boxcam*. Gràcies a la gravació i la transposició del nostre rostre al personatge de la pantalla, adquirim la seva identitat efímera.

Instructor de cant. Instal·lació interactiva, 2008. Una projecció i un micròfon activen l'animació d'un gos guarnit amb pròtesis punidores que li donen cops. Presentada per primera vegada a l'exposició «Hibridum Bestiarium».

Instrumental. Protocol que defineix una de les tres formes d'organització interactiva que s'utilitzen a la Sistemàtúrgia, amb una relació directa entre la interfície i el mitjà. Exemples: la interacció *dreskeleton* i el *Violibot*, un dels *soundbots* d'*Afàsia*.

Insultador. Instal·lació interactiva, 2002-2014. Transposició dels continguts de l'escena *Foc* de l'acció *Pol* al format instal·lació. Consisteix en una projecció i dues interfícies antropomòrfiques sensibles a la veu. La interacció de dos usuaris genera insults gràfics i una baralla tipus kungfu. Presentada per primera vegada al febrer del 2014 a l'exposició «Sistemàtúrgia».

«**Interactivitat furiosa**». Exposició a la GAM de Gallarate, Itàlia, al febrer del 2007. Mostra d'una selecció de quasi 300 dibuixos preparatoris agrupats en panells sota els quals s'exposen diferents intervencions murals monocromes, a més de les instal·lacions *Tàntal*, *Rèquiem* i *Alfabeto*, els llibres *Artcagarro*, el film *El dibuixant* i una selecció de vídeo de les accions *Epizoo*, *Afàsia*, *Transpèrmia* i *Protomembrana*. Es presenta per primera vegada la instal·lació *DMD Europa*.

J

JoAn, l'home de carn. Instal·lació interactiva, 1992. Amb Sergi Jordà. Una figura humana a escala 1:1 folrada de pell de porc, articulada i mecanitzada per dins, assegurada a l'interior d'una vitrina de fusta i vidre. Un sistema informàtic permet que la veu dels espectadors activi el robot.

L

Llanterna Mental. Dispositiu, 2012. Casc amb un sistema de projecció i un telèfon intel·ligent connectat sense cables a *Pol*. Les imatges es poden controlar interactivament i sembla que surtin del cap. Utilitzat a la *performance Pseudo*.

M

Maties. Cap robotitzat, 2012. Còpia policromada del meu cap a escala 1:1, articulada i mecanitzada per dins. Mou ulls, orelles, parpelles, boca i llengua. Controlada per un sistema informàtic que li atorga un comportament propi, sincronia amb els llavis i interacció amb el *dreskeleton*. Utilitzada per primera vegada a l'acció *Pseudo*.

Membrana. Projecte, 2005-2009. Es desenvolupa en tres episodis, *Protomembrana*, *Hipermembrana* i *Metamembrana*, i al llibre de treball *Duramàter*. El projecte investiga les formes de la narrativa interactiva, el dibuix com a element primigeni i la creació oberta i participativa de relats.

Metamembrana. Instal·lació interactiva, 2009. Tercer episodi de *Membrana*. Una projecció d'una única imatge de 12 per 2,75 metres i quatre interfícies: una *boxcam*, una catifa que oculta quatre tapissos sensors, un micròfon i una Fembrana. La instal·lació inclou set relats interactius –Blancs i Blaus, Faula de Porcoboc, Músics del Raval, Triomf de la Mort, Arbre Paradís, Guinyol i instrument Fembrana–, a més del paisatge interactiu Pantopos.

Metzina. Bioinstal·lació, 2004. Una vitrina estanca transparent conté un llit de farina i la figura tendra i esgarrifosa d'un nen feta amb carn de porc i de vedella en descomposició. L'esquelet que sustenta la figura és de filferro i porta soldades les lletres del poema de J. V. Foix *És quan dormo que hi veig clar*. Presentada per primera vegada al juny del 2004 a la Sala Metrònom de Barcelona.

Micam. Interfície, 2007. Un micròfon porta annexada una càmera amb una corona de LED al mànec. Gràcies al *software*, el volum del micròfon permet un rang que activa la càmera i que ens deixa veure l'expressió de qui crida a la pantalla. Utilitzada a l'acció *Hipermembrana*.

Mondo Antúnez. Retrospectiva d'accions, 2003-2004. La versió de Barcelona, al febrero del 2003 al Mercat de les Flors, va incloure *Epizoo*, *Afàsia* i *Pol*. La versió de París, al setembre del 2004 a la Maison de la Villette, va incloure *Pol*, *Transpèrmia*, *Rèquiem*, *Human Machine* i *Alfabeto*.

Muskeleton. Robot que controla el cos de qui el vesteix. Exemples: els exosquelets d'*Epizoo* i el de *Rèquiem*. El mot *muskeleton* és el resultat de la contracció dels mots *muscle* i *exoskeleton*. És sinònim de *parazitebot* i *bodybot*.

O

Onomatopeyon. Dispositiu i instal·lació, 2007. Conegut també com a *màquina decrits*. Tres petites pantalles mostren vídeos de diferents caps que criden. Disposa de diversos sistemes d'interacció, ja sigui per Joydreske o per tapissos sensors. Mostrat per primera vegada com a instal·lació al febrero del 2014 a la mostra «Sistematúrgia». Utilitzat per primera vegada a l'acció *Hipermembrana*.

«**Outras peles**». Exposició, ZDB, Lisboa, maig del 2008. Mostra d'una selecció de les instal·lacions *Alfabeto*, *Agar*, *DMD Europa*, *Rèquiem* i *Metzina*, el film *El dibuixant* i dues sales intervingudes amb murals monocroms que contenen panells de dibuixos preparatoris de *Transpèrmia* i *Membrana*. Per primera vegada són mostrades també les instal·lacions *Hipnotoc* i *Epidèrmia*.

P

Parazitebot. Dispositiu de control corporal. Vegeu *muskeleton*.

PIXMAPS. Llibreria de control de vídeo basada en Open Frameworks desenvolupada per Sergi Iario i en els seus inicis per Javier Chavarri. PIXMAPS permet controlar vídeos, organitzar-los en mosaics fins a templates de 30x16 vídeos, crear mirrors del propi vídeo, utilitzar fins a 3 capes simultàniament, video alpha, reproduir seqüències de PNG, captura de vídeos en temps real, camera, etc.

Pol. Acció, 2002. La faula del conill Pol enamorat de Princepollu, la filla del terrible Cervosatan. Relat interactiu amb dos *dreskeletons*, un panorama amb tres pantalles, dos tòtems i sis *vudubots*: Jaba, Lopa, Cervosatan, Serpe, Sap i Princepollu. Estrenat al Mercat de les Flors, dins el festival Grec de Barcelona 2002.

POL. *Software*, 2002-2010. Aplicació que gestiona el sistema sobre el qual se sustenta la Sistematúrgia. Sol ser una xarxa d'ordinadors amb els seus dispositius virtuals o programes, connectats, entre altres, a interfícies, projectors i robots, anomenats també *dispositius físics*. POL té tres mòduls: el d'escriptura, POL Setup, que serveix per configurar els dispositius tant físics com virtuals i on s'escriuen les interaccions de les parts; POL Control, aplicació que gestiona la reproducció de l'obra interactiva, i POL Display Manager, que s'encarrega de la comunicació i d'alguns aspectes de la gestió de les aplicacions gràfiques. Iniciat el 2001 pel programador Jesús de la Calle i actualitzat el 2010 per Javier Chavarri.

Princepollu. *Vudubot*, 2002. Escultura de fusta mecanitzada creada per Carlos Jovellar i esculpida per Nico Nubiola per a l'acció *Pol*.

Pròtesi emotiva. Dispositiu físic que actua sobre el cos i li provoca determinats estats emotius. Exemple: el *muskeleton d'Epizoo*.

Protocol interactiu. Forma d'interactivitat dins la Sistematúrgia. N'hi ha tres de principals: instrumental, contextual i seqüencial modular.

Protomembrana. Acció, 2006. Primer episodi del projecte *Membrana*, un híbrid interactiu entre conferència i *performance* en el qual es desenvolupa, a través de diverses rondalles, la Sistematúrgia. Utilitza un Joydreske, una *guncam*, dos tapissos sensors, la Fembrana i una pantalla. Estrenada al Festival Emergences de La Villette de París al setembre del 2006 i, ja amb Fembrana, a l'espai La Caldera Barcelona, al desembre del mateix any.

Pseudo. Acció, 2012. Narració interactiva entre el públic i amb el públic en la qual s'encadenen les rondalles de Duccio Doccia, Cromo, Conde i Diamante. Utilitza el Joydreske, Maties, la Llanterna Mental, sis tapissos sensors i tres pantalles. Estrenada al festival Grec de Barcelona el 2012.

R

Rèquiem. *Muskeleton* interactiu, 1999. Exosquelet d'alumini i acer amb 19 punts de moviment que s'ajusten a les articulacions de colzes, genolls, engonals, aixelles, mans, mandíbules i malucs. En format instal·lació, disposa de diversos sensors que posen en marxa diferents seqüències de ball. Mostrat per primera vegada a l'exposició «Epifania», a Madrid, al setembre del 1999.

S

Seqüencial modular. Protocol que defineix una de les tres formes d'organització interactiva que s'utilitzen a la Sistemàtúrgia. Sense trencar l'ordre narratiu, aquest protocol organitza el relat en *loops*, cosa que permet gestionar-lo segons les conveniències de l'usuari.

Sistemàtúrgia. Dramatúrgia dels sistemes computacionals. Aquesta metodologia es divideix en tres àmbits: les interfícies, la gestió computacional i el mitjà responsable de la representació. La narració sistemàtúrgica s'estructura en parts, divisions de caràcter tècnic que faciliten la càrrega de nous continguts i organitzen els diferents protocols interactius. Procediment utilitzat a les meves instal·lacions i accions des d'*Epizoo* fins avui.

Softbot. Robot tou que adquireix tot el seu sentit en estats com la gravetat zero o fluids com l'aigua. El prototip robòtic es va utilitzar en gravetat zero en algunes de les paràboles del projecte *Dèdal*.

Soundbot. Robots musicals d'*Afàsia*: Guitarbot, Drumbot, Grallabot i Violibot. Concebut per Marcel·lí Antúnez Roca i Roland Olbeter, i dissenyats i construïts per Olbeter. Per extensió, robots musicals.

Stigmabot. Robot de funcionalitat simbòlica, per a tasques narratives i artístiques. Exemple: els *vudubots*. Descrit a l'acció *Transpèrnia*.

Systorgy. Projecte que allibera algunes de les eines tecnològiques utilitzades per Marcel·lí Antúnez Roca en les seves performances i instal·lacions: Inclou en la primera fase a partir de febrer de 2017 l'aplicació POL, la llibreria PIXMAPS, una baia basada en Joystick i el un dispositiu IN OUT Raspberry pi. El projecte el porten a terme Oriol Ibañez, Sergi Lario i Marcel·lí Antúnez. Esta produït per Hangar.org. Site de Systorgy: <https://systorgy.hangar.org/>

T

Tàntal. Instal·lació interactiva, 2004. Obra participativa en la qual gràcies a una *boxcam* l'espectador pot implantar la seva cara al personatge de la pantalla. Obra produïda pel Festival @rt Outsiders de la Maison Européenne de la Photographie de París, al setembre del 2004.

Tapís sensor. Interfície que funciona com a interruptor *on/off* en pitjar-lo amb el peu. Utilitzada, sota catifes dibuixades, a les instal·lacions *DMD Europa* i *Metamembrana*, i sense ocultar-la, a les accions *Hipermembrana* i *Pseudo*.

Tòtem. Interfície, 2002. Dispositiu tàctil en forma de *joystick* gegant que l'espectador activa i belluga. Utilitzada a la penúltima versió de l'acció *Pol*, durant el 2003.

Transpèrmia. Acció, 2004. Híbrid de conferència i concert interactiu per a dues pantalles i el *dreskeleton* de Pol. L'acció desplega diversos mòduls, el darrer dels quals és una conferència en què presento, a través d'animacions, un seguit de prototips utòpics, alguns dels quals es descriuen en aquest glossari. El mot també s'utilitza per descriure una nova generació d'espores de bacteris dissenyades per ser llançades per un canó que les envia a l'espai, prototip de l'acció homònima.

V

Ventricol. Cap robotitzat, 2012. Nom amb què es coneix també Maties. «Vida sin amor no tiene sentido, La». Exposició, 1993. Comissariada per Rosa Martínez a la Sala Montcada de Barcelona. La sala d'exposició estava dividida en dos. Al fons es podia veure l'audiovisual *La balada de la dependència sexual*, de la fotògrafa Nan Goldin, i a l'espai d'entrada, les meves instal·lacions *Caps arrencats*, *Màquines de plaer* i *Poemes d'amor*, totes fetes amb carn de porc.

Vudubot. Robot amb forma zoomòrfica o antropomòrfica amb valor de personatge. Mot amb el qual es coneixen els autòmats de l'acció Pol. Inclou a Java, Lopa, Serpe, Sap, Cervosatan i Princepollu.

Z

Zig. Concert de *soundbots*, 1998. Acció-concert amb el *dreskeleton* i els quatre *soundbots*, fet per primera vegada al novembre del 1998 al Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA).