

**Systorgy GLOSARIO Español**  
<http://marceliantunez.com/>

**A**

**Afalud.** Videojuego, 2000. Interactivo para Internet resultante de la transcripción de las escenas Bassa, Travel, Batalla e Hipnosis de la acción Afàsia.

**Afàsia.** Acción interactiva, 1998. Narración interactiva escenificada sin palabras, inspirada en La Odisea de Homero con un dreskeleton, una gran pantalla y cuatro soundbots.

**Alfabeto.** Audioinstalación, 1999. Consiste en un tronco cilíndrico que cuenta con varios sensores al tacto que activan onomatopeyas de dolor, placer, llanto y risa. Mostrada por primera vez en la exposición «Epifania».

**Automàtics.** Automatas sonoros, 1985. Seis autómatas sonoros: Jazz, Folclórica, Jevi, Procionaria, Bombero y Marea. Creados y construidos con Jordi Arús para la acción Suz/o/ Suz de La Fura dels Baus. Han servido también para la exposición de la Carpa del Teatro Español de Madrid en 1988.

**B**

**Biobot.** Robot que incorpora características biológicas y seres vivos a los habituales elementos mecánicos.

**Bodybot.** Ver Muskeleton.

**Boxcam.** Interfaz en forma de caja con una abertura elíptica del tamaño de una cara utilizada para capturar los rostros de los usuarios y aplicarlos a los personajes de la pantalla. Usada por primera vez en 2004 para la instalación Tàntal y, más tarde, en Metamembrana.

**C**

**Capricho.** Instalación interactiva, 1999. Una gran pantalla y tres interfaces antropomórficas denominadas Unpeu, Dospeus y Trespeus, sensibles al tacto y a la voz. Cada interfaz activa diez animaciones de personajes teratológicos.

**«Concèntrica».** Exposición, 2000. Título de la exposición antológica que, entre otros, reunió a JoAn, las obras de «Epifania», las de «La vida sin amor no tiene sentido», una selección de libros Artcagarro y unos cincuenta dibujos, facsímiles de libros de trabajo y tres films documentales de Epizoo, Satèl·lits Obscens y Afàsia. Presentada a finales de 2000 en el Museo de la Universidad de Alicante y en febrero en los espacios expositivos de Girona.

**Contextual.** Protocolo que define una de las tres formas de organización interactiva utilizadas en la sistematurgia. Contempla la interacción con situaciones programadas previamente, cada una de las cuales desarrolla un comportamiento determinado del médium. Por ejemplo, la interacción con distintas variaciones de temas musicales de los vudubots.

**Cotrone.** Acción, 2010. Espectáculo interactivo basado en la obra póstuma de Luigi Pirandello Los gigantes de la montaña, interpretado por Alessandro Lombardo y Ettore Scarpa, y producido y estrenado en Turín (Italia).

## D

**Dèdal.** Microperformances en gravedad cero, 2003. Proyecto en el que Rèquiem, el dreskeleton de Pol y un softbot trabajaron en gravedad cero gracias a los vuelos parabólicos los días 10 y 11 de abril de 2003 en la Ciudad de las Estrellas, Federación Rusa.

**Dibuixant, El.** Film documental, 2005. Película documental sobre mi trayectoria artística desde 1979 hasta 2005, codirigida con Miguel Rubio.

**DMD Europa.** Instalación, 2007. Tres tapices sensores permiten al usuario controlar tres películas que muestran el proceso de transformación de un mural en blanco y negro dibujado a lo largo de una semana. Presentada en la muestra «Interattività furiosa».

**Dreskeleton.** Interfaz corporal de naturaleza exoesquelética. Existen tres prototipos de dreskeleton: Afàsia, dreskeleton Pol y el Joydreske.

## E

**Epidèrnia.** Instalación interactiva, 2008. Interactivo surgido de la escena homónima de Protomembrana y presentada por primera vez en la exposición «Outras peles».

«**Epifanía**». Exposición, 1999. Título de la exposición presentada en la Fundación Telefónica de Madrid en los meses de septiembre, octubre y noviembre de 1999. Incluyó y presentó las instalaciones Capricho, Alfabeto, Rèquiem y Agar, además del audiovisual Apéndices.

**Epizoo.** Acción interactiva, 1994. Híbrido de instalación y acción en que el espectador puede controlar a través de un ratón y una interfaz gráfica el cuerpo de Marcel·lí, que viste un muskeleton.

## F

**Fembrana.** Interfaz corporal, 2006. Construida con materiales blandos como látex, tela, cuero y silicona. Grotesca prótesis segmentada en cinco partes: pandero, delantera, máscara nariguda y dos manos butifarra. Adaptable a cualquier cuerpo. Utilizada en la acción Protomembrana. Existe una versión en forma de interfaz rígida usada en Metamembrana y otra más pequeña, Fembraneta, utilizada en Epidèrnia.

**Fleshbot.** Robot en el que se utiliza la carne para su construcción. Ejemplo: JoAn, l'home de carn.

## G

**Guncam.** Interfaz, 2006. Consta de una cámara, un soporte en forma de mango de pistola y un embudo de forma elíptica que permite grabar rostros y también otras imágenes. Utilizada en las acciones Protomembrana, Cotrone y Pseudo.

## H

**Hipermembrana.** Acción interactiva, 2007. Segundo episodio del proyecto Membrana inspirado en la topografía de *L'Inferno* de Dante, el mito del minotauro y la célula eucariótica. Acción con el Onomatopeyon, dos micams, siete tapices sensores y dos pantallas, ejecutada con distintas formaciones de dos, tres y cuatro actuantes. Estrenada en octubre de 2007 en el Mercat de les Flors de Barcelona.

**Hipnotoc.** Instalación, 2008. Un dispositivo táctil permite activar y jugar con distintas secuencias de video procedentes de la parte Hipnotoc de la acción *Afàsia*. Presentada por primera vez en la muestra «Outras peles».

**Human Machine.** Instalación interactiva, 2001. Una interfaz en forma de cilindro con un gran botón activa en pantalla unas animaciones que se comportan como una especie de máquina tragaperras. Adaptación del videojuego *Hipnosis* de Afalud al formato instalación.

## I

**Identidad efímera.** Identidad que adquirimos temporalmente a través, por ejemplo, de la boxcam. Gracias a la grabación y la transposición de nuestro rostro al personaje de la pantalla, adquirimos su identidad efímera.

**Instructor de canto.** Instalación interactiva, 2008. Una proyección y un micrófono activan la animación de un perro provisto de prótesis que le golpean. Presentada por primera vez en la exposición «Hibridum Bestiarium».

**Instrumental.** Protocolo que define una de las tres formas de organización interactiva utilizadas por la sistematurgia, con una relación directa entre la interfaz y el médium. Ejemplos: la interacción *dreskeleton* y el *Violibot*, uno de los *soundbots* de *Afàsia*.

**Insultador.** Instalación interactiva, 2002-2014. Transposición de los contenidos de la escena *Foc* de la acción *Pol* al formato instalación. Consiste en una proyección y dos interfaces antropomórficas sensibles a la voz. La interacción de dos usuarios genera insultos gráficos y una pelea tipo *kung-fu*. Presentada por primera vez en febrero de 2014 en la exposición «Sistematúrgia».

**«Interattività furiosa».** Exposición en la GAM de Gallarate (Italia), en febrero de 2007. Muestra de una selección de casi 300 dibujos preparatorios agrupados en paneles bajo los cuales se exponen distintas intervenciones murales monocromas, además de las instalaciones *Tàntal*, *Rèquiem* y *Alfabeto*, los libros *Artcagarro*, el film *El dibuixant* y una selección de vídeo de las acciones *Epizoo*, *Afàsia*, *Transpèrmia* y *Protomembrana*. Se presenta por primera vez la instalación *DMD Europa*.

## J

**JoAn, l'home de carn.** Instalación interactiva, 1992. Con Sergi Jordà. Una figura humana a escala 1:1 forrada de piel de cerdo, articulada y mecanizada por dentro, sentada en el interior de una vitrina de madera y cristal. Un sistema informático permite que la voz de los espectadores active el robot.

## L

**Linterna Mental.** Dispositivo, 2012. Casco con un sistema de proyección y un teléfono inteligente conectado sin cables a Pol. Las imágenes pueden ser controladas interactivamente y parecen salir de la cabeza. Utilizado en la performance Pseudo.

## M

**Maties.** Cabeza robotizada, 2012. Copia policromada de mi cabeza a escala 1:1, articulada y mecanizada por dentro. Mueve ojos, orejas, párpados, boca y lengua. Controlada por un sistema informático que le otorga un comportamiento propio, sincronía con los labios e interacción con el dreskeleton. Utilizada por primera vez en la acción Pseudo.

**Membrana.** Proyecto, 2005-2009. Se desarrolla en tres episodios, Protomembrana, Hipermembrana y Metamembrana, y en el libro de trabajo Duramàter. El proyecto investiga las formas de la narrativa interactiva, el dibujo como elemento primigenio y la creación abierta y participativa de relatos. Metamembrana. Instalación interactiva, 2009. Tercer episodio de Membrana. Una proyección de una única imagen de 12 por 2,75 metros y cuatro interfaces: una boxcam, una alfombra que oculta cuatro tapices sensores, un micrófono y una Fembrana. La instalación incluye siete relatos interactivos –Blancs y Blaus, Faula de Porcoboc, Músics del Raval, Triunfo de la Muerte, Árbol Paraíso, Guiñol e instrumento Fembrana–, además del paisaje interactivo Pantopos.

**Metzina.** Bioinstalación, 2004. Una vitrina estanca transparente contiene una cama de harina y la figura tierna y escalofriante de un niño hecha con carne de cerdo y de ternera en descomposición. El esqueleto que sustenta la figura es de alambre y lleva soldadas las letras del poema de J. V. Foix *És quan dormo que hi veig clar* (Cuando duermo veo claro). Presentada por primera vez en junio de 2004 en la Sala Metrònom de Barcelona.

**Micam.** Interfaz, 2007. Un micrófono lleva anexada una cámara con una corona de LED en el mango. Gracias al software, el volumen del micrófono permite un rango que activa la cámara y que nos deja ver la expresión de quien grita en pantalla. Usada en la acción Hipermembrana.

**Mundo Antúnez.** Retrospectiva de acciones, 2003-2004. La versión de Barcelona, en febrero de 2003 en el Mercat de les Flors, incluyó Epizoo, Afàsia y Pol. La versión de París, en septiembre de 2004 en la Maison de la Villette, incluyó Pol, Transpèrmia, Rèquiem, Human Machine y Alfabeto.

**Muskeleton.** Robot que controla el cuerpo de quien lo viste. Ejemplos: los exoesqueletos de Epizoo y el de Rèquiem. La palabra muskeleton es el resultado de la contracción de los vocablos muscle (hombro) y exoskeleton. Es sinónimo de parazitebot y bodybot.

## O

**Onomatopeyon.** Dispositivo e instalación, 2007. Conocido también como máquina de gritos. Tres pequeñas pantallas muestran vídeos de distintas cabezas gritando. Cuenta con varios sistemas de interacción, ya sea mediante Joydreske o tapices sensores. Expuesto por primera vez como instalación en febrero de 2014 en la muestra «Sistematúrgia». Utilizado por primera vez en la acción *Hipermembrana*.

«**Otras peles**». Exposición, ZDB, Lisboa, mayo de 2008. Muestra de una selección de las instalaciones Alfabeto, Agar, DMD Europa, Rèquiem y Metzina, el film El dibuixant y dos salas intervenidas con murales monocromos que contienen paneles de dibujos preparatorios de Transpèrmia y Membrana. Por primera vez, también las instalaciones Hipnotoc y Epidèrmia.

## P

**Parazitebot.** Dispositivo de control corporal. Ver muskeleton.

**PIXMAPS.** Librería de control de vídeo basada en Open Frameworks desarrollada por Sergi lario y en sus inicios por Javier Chavarri. PIXMAPS permite controlar videos, organizarlos en mosaicos, en templates de hasta 30x16 vídeos, crear mirrors del propio vídeo, utilizar hasta 3 capes simultaneas, video alfa, y reproducción de PNG, captura de vídeos en tiempo real, control de diversas cámaras, etc.

**Pol.** Acción, 2002. La fábula del conejo Pol enamorado de Princepollu, la hija del terrible Cervosatan. Relato interactivo con dos dreskeletons, un panorama con tres pantallas, dos tótems y seis vudubots: Jaba, Lopa, Cervosatan, Serpe, Sap y Princepollu. Estrenado en el Mercat de les Flors, dentro del festival Grec de Barcelona 2002.

**POL.** Software, 2002-2010. Aplicación que gestiona el sistema sobre el cual se sustenta la sistematurgia. Suele ser una red de ordenadores con sus dispositivos virtuales o programas, conectados, entre otros, a interfaces, proyectores y robots, denominados también dispositivos físicos. POL tiene tres módulos: el de escritura, POL Setup, que sirve para configurar los dispositivos tanto físicos como virtuales y donde se escriben las interacciones de las partes; POL Control, aplicación que gestiona la reproducción de la obra interactiva, y POL Display Manager, que se encarga de la comunicación y de algunos aspectos de la gestión de las aplicaciones gráficas. Iniciado en 2001 por el programador Jesús de la Calle y actualizado en 2010 por Javier Chávarri.

**Princepollu.** Vudubot, 2002. Escultura de madera mecanizada creada por Carlos Jovellar y esculpida por Nico Nubiola para la acción Pol.

**Proteic Gun.** Pistola que lanza enzimas capaces de transformar ciertas características de los tejidos corporales, como la transparencia. Descrita en la acción Transpèrmia.

**Prótesis emotiva.** Dispositivo físico que actúa sobre el cuerpo provocándole determinados estados emotivos. Ejemplo: el muskeleton de Epizoo.

**Protocolo interactivo.** Forma de interactividad dentro de la sistematurgia. Existen tres principales: instrumental, contextual y secuencial modular.

**Protomembrana.** Acción, 2006. Primer episodio del proyecto Membrana, un híbrido interactivo entre conferencia y performance en el que se desarrolla, a través de varios cuentos, la sistematurgia. Utiliza un Joydreske, una guncam, dos tapices sensores, la Fembrana y una pantalla. Estrenada en el Festival Emergences de La Villette de París en septiembre de 2006 y, ya con Fembrana, en el espacio La Caldera Barcelona, en diciembre del mismo año.

**Pseudo.** Acción, 2012. Narración interactiva entre el público y con el público en la que se encadenan los cuentos de Duccio Doccia, Cromo, Conde y Diamante. Utiliza el Joydreske,

Maties, la Linterna Mental, seis tapices sensores y tres pantallas. Estrenada en el festival Grec de Barcelona en 2012.

## R

**Rèquiem.** Muskeleton interactivo, 1999. Exoesqueleto de aluminio y acero con 19 puntos de movimiento que se ajustan a las articulaciones de codos, rodillas, ingles, axilas, manos, mandíbulas y caderas. En formato instalación, cuenta con varios sensores que ponen en marcha distintas secuencias de baile. Mostrado por primera vez en la exposición «Epifania», en Madrid, en septiembre de 1999.

**Retrats.** Film, 1993. Formato: 35 mm. Duración: 20 minutos. De Aixalà y Marcel·lí Antúnez. Retrato encadenado de siete personajes rodado en verano de 1992.

**Rinos, Los.** Grupo de arte total, 1985-1992. Formado por Sergi Caballero, Pau Nubiola y Marcel·lí Antúnez. Pioneros del grafito en Barcelona, actividad que deriva hacia la instalación, la acción y la videoperformance. El último trabajo del colectivo fue la acción Rinolàxia.

## S

**Secuencial modular.** Protocolo que define una de las tres formas de organización interactiva utilizadas por la sistematurgia. Sin romper el orden narrativo, este protocolo organiza el relato en loops, lo que permite gestionarlo según las conveniencias del usuario.

**Sistematurgia.** Dramaturgia de los sistemas computacionales. Esta metodología se divide en tres ámbitos: las interfaces, la gestión computacional y el médium responsable de la representación. La narración sistematurgica se estructura en partes, divisiones de carácter técnico que facilitan la carga de nuevos contenidos y organizan los distintos protocolos interactivos. Procedimiento utilizado en mis instalaciones y acciones desde Epizoo hasta la actualidad.

**Softbot.** Robot blando que adquiere todo su sentido en estados como la gravedad cero o fluidos como el agua. El prototipo robótico fue usado en gravedad cero en algunas de las parábolas del proyecto Dèdal.

**Soundbot.** Robots musicales de Afàsia: Guitarbot, Drumbot, Grallabot y Violibot. Concebidos por Marcel·lí Antúnez Roca y Roland Olbeter, y diseñados y construidos por Olbeter. Por extensión, robots musicales.

**Stigmabot.** Robot de funcionalidad simbólica, para tareas narrativas y artísticas. Ejemplo: los vudubots. Descrito en la acción Transpèrmia.

**Systorgy.** Proyecto que libera algunas de las herramientas tecnologicas utilizadas por Marcel·lí Antúnez Roca en sus performances e instalaciones: Incluye en la 1ª fase a partir de febrero de 2017 la aplicación POL, la librería PIXMAPS, una bahía basada en Joystick y un dispositivo IN OUT Raspberry pi. El proyecto lo llevan a cabo Oriol Ibañez, Sergi Lario y Marcel·lí Antunez, esta producido per Hangar.org. Site de Systorgy: <https://systorgy.hangar.org/>

## T

**Tàntal.** Instalación interactiva, 2004. Obra participativa en la que gracias a una boxcam el espectador puede implantar su cara al personaje de la pantalla. Obra producida por el Festival @rt Outsiders de la Maison Européenne de la Photographie de París, en septiembre de 2004.

**Tapiz sensor.** Interfaz que funciona como interruptor on/off al apretarla con el pie. Utilizada, bajo alfombras dibujadas, en las instalaciones DMD Europa y Metamembrana, y sin ocultarla, en las acciones Hipermembrana y Pseudo.

**Tòtem.** Interfaz, 2002. Dispositivo táctil en forma de joystick gigante que el espectador activa y mueve. Utilizada en la penúltima versión de la acción Pol, durante 2003.

**Transpermia.** Acción, 2004. Híbrido de conferencia y concierto interactivo para dos pantallas y el dreskeleton de Pol. La acción despliega varios módulos, el último de los cuales es una conferencia en la que presento, a través de animaciones, una serie de prototipos utópicos, algunos de ellos descritos en este glosario. La palabra también se usa para describir a una nueva generación de esporas de bacterias diseñadas para ser lanzadas por un cañón que las envía al espacio, prototipo de la acción homónima.

## V

**Ventricol.** Cabeza robotizada, 2012. Nombre con que se conoce también a Maties.

**Vudubot.** Robot con forma zoomórfica o antropomórfica con valor de personaje. Palabra con la que se conoce a los autómatas de la acción Pol. Incluye a Java, Lopa, Serpe, Sap, Cervosatan y Princepollu.

## Z

**Zig.** Concierto de soundbots, 1998. Acción concierto con el dreskeleton y los cuatro soundbots, realizado por primera vez en noviembre de 1998 en el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA).