

SISTEMATURGIA DE LA INTERFAZ CORPORAL A LA CREACIÓN COLECTIVA

este ensayo gráfico trata de como descubri La Sistematurgia...

de como sus areas fueron creciendo hasta el Dreskeleton

... y más allá

...y de como con el tiempo. Las Bases de Datos que dan vida al Médium, se abrieron hacia la creación colectiva



Macel-Li
Antúnez Roca

SYTEMATURGY

FROM KODY INTERFACE
TO COLLECTIVE
CREATION

BEEEEEEE

1968

Una vez destetados Los cabritos
se pone el faldón al cabrón



El faldón es interfaz
que impide a La copula
y en consecuencia
a preñar a La cabra

toc
toc

se manifiesta después
de La elaboración
correspondiente
en el medium: queso

Esto permite
mantener
PROGRAMA
Leche

Sin
cabritos
tenemos
más Leche

mmm !

1992 23 AÑOS DESPUÉS...

Pelando el tocino para separar
La grasa de La piel del
cerdo...

Piel que coso en La
pierna del robot Joán



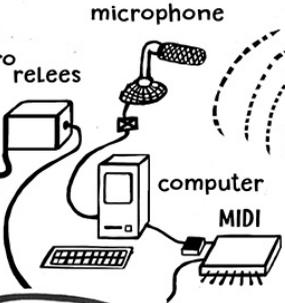


1992

JoAn es un robot interactivo creado por Sergi Jordà y Marcel·li Antúnez. Funciona tal y como muestra el diagrama:



mueve
cabeza
hombro
codo
y pene
relees



microphone

computer
MIDI

voice



usuaria

JoAn me sirve para descubrir el potencial digital e identificar las áreas de como actúa la interactividad y con ellas La SISTEMATURGIA

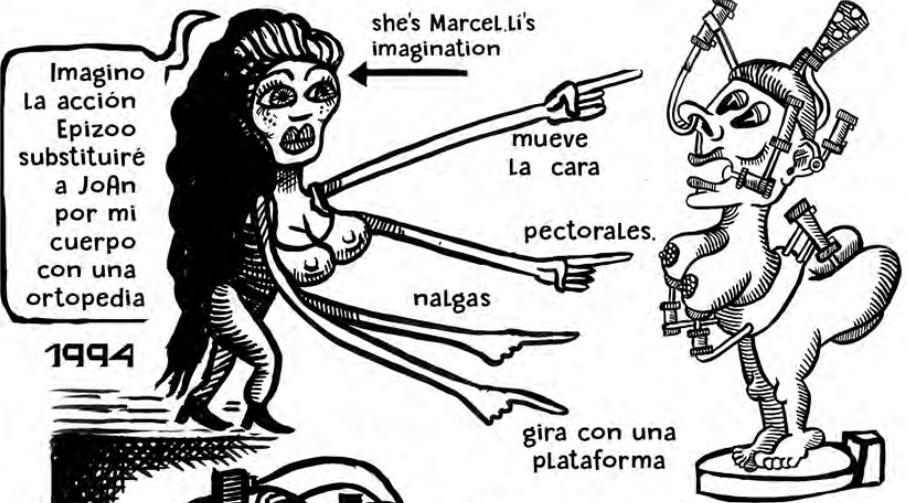
Pronto imaginaré situaciones nuevas y más complejas

MEDIUM muestra el resultado de la digestión de la computación

INTERFACE recoge el gesto del usuario

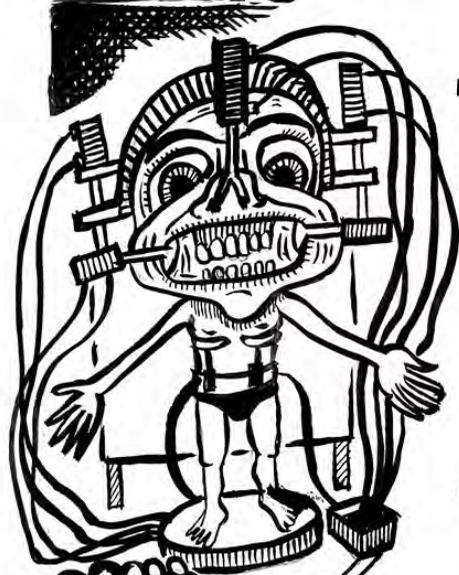


COMPUTACIÓN es el programa. un estomago. que se traga La información de la interfaz. controla el Medium i gestiona el Data Bank



Imagino
La acción
Epizoo
substituiré
a JoAn
por mi
cuerpo
con una
ortopedia

1994



Marcel-Li inventa el Muskeleton,
el Músculo-exoesqueleto. Máquina
que actúa sobre las partes erógenas
del cuerpo. Me recuerda al faldón



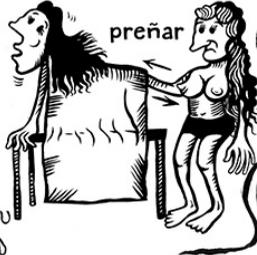
Toco en la distancia
al Marcel-Li a través del
ratón y videojuego.



Además mis giras de Epizoo realizo un conjunto de workshops



Chupar



preñar

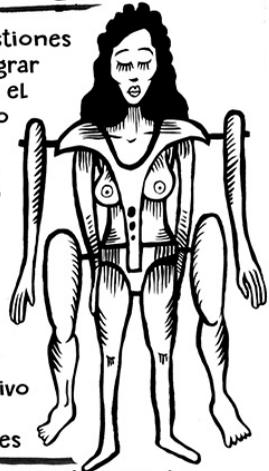


Después de 10 días de trabajo hacemos presentación pública de los resultados.



Imposible por cuestiones de tiempo integrar tecnología en el workshop solo el registro de video y el exoesqueleto títere

Falso sacrificio.



Los participantes del workshop son parte del acto creativo y el documento vídeo sugiere su uso como Data Bank de futuras performances

Mientras tanto en Epizoo

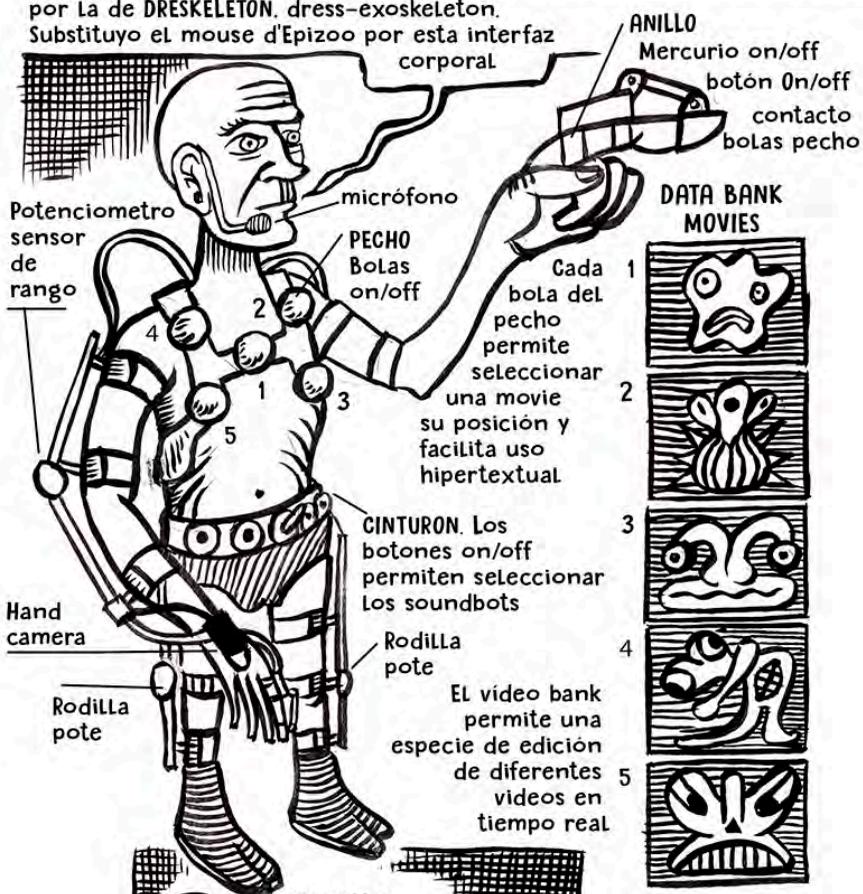
el medium crece con Epizoo.



pero todo el potencial del sistematurgia queda reducido al mouse en esta performance



Invierto La idea del musekeleton por La de DRESKELETON. dress-exoskeleton. Substituyo el mouse d'Epizoo por esta interfaz corporal



DATA BANK MOVIES

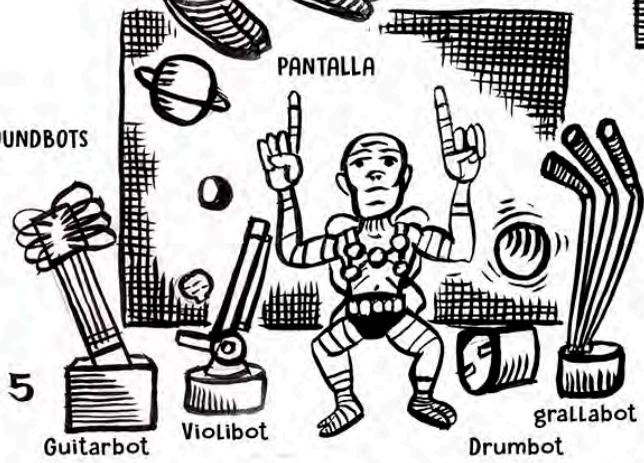


Cada 1 bola del pecho permite seleccionar una movie su posición y facilita uso hipertextual

CINTURON. Los botones on/off permiten seleccionar los soundbots

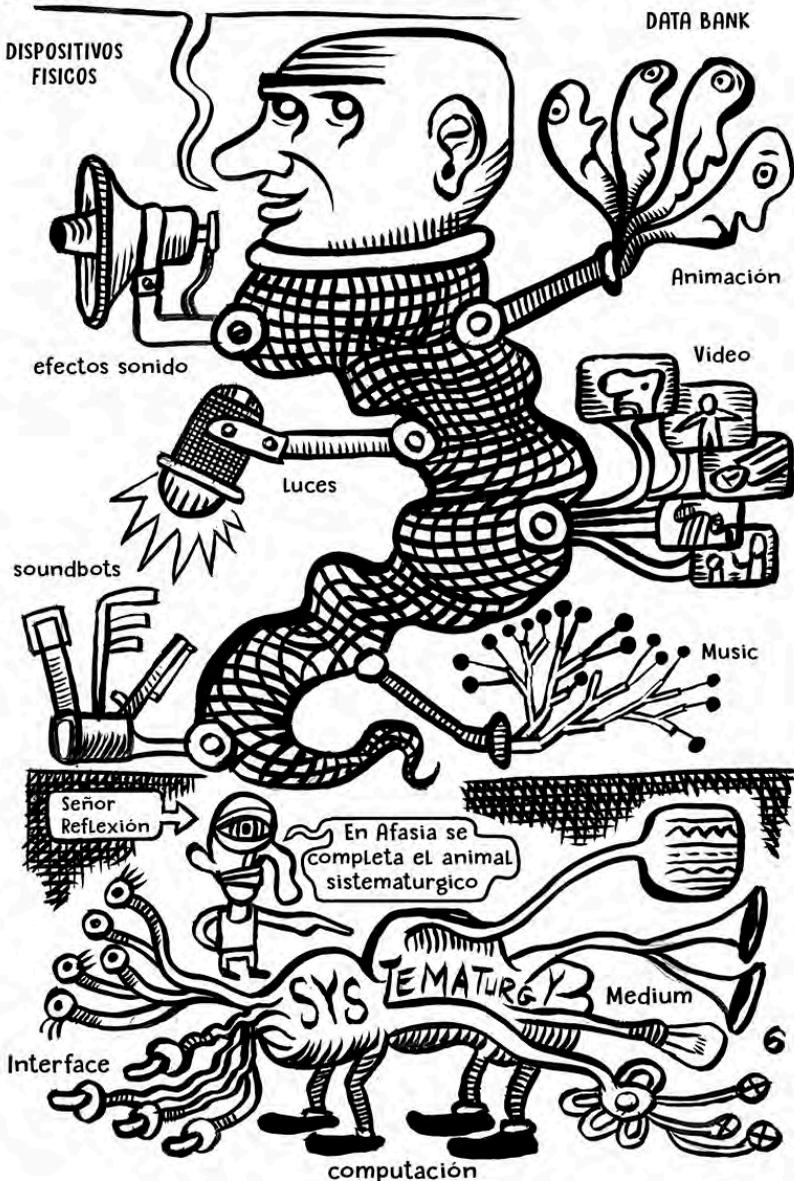
El video bank permite una especie de edición de diferentes videos en tiempo real

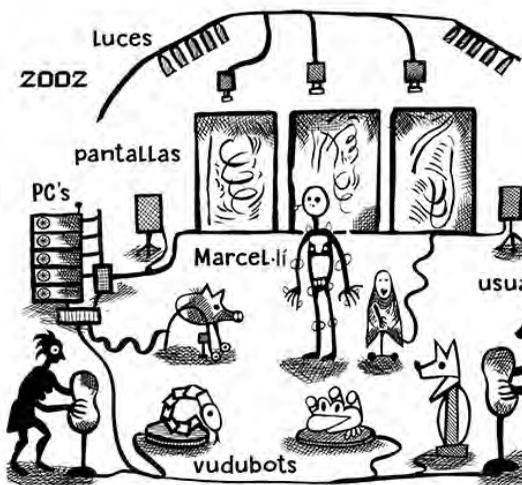
SOUNDBOTS



El animación Bank permite acciones más sofisticadas en el ejemplo de la izquierda Los mercurios de los dedos determinan la dirección y los potses de la codo la velocidad de la animación.

AFASIA MEDIUM Mi cuerpo se expande por el medium gracias al Dreskeleton y con el modulo La narración





Pol performance repite el set de Afasia aumentándolo con más dispositivos como 2 dreskeletons el del Marcel-li y el mio

Piero Steiner protagonista de Pol



Como en otras performances Pol se organiza en diferentes momentos narrativos que se estructuran en partes técnicas

Jesús de La Calle programador de Pol, escribe una aplicación que facilita la organización técnica de las partes.



Esta aplicación es generica y ha sido utilizada por Marcel-li hasta el día de hoy (2016)

Cada parte permite cargar nuevos datos del Data Bank, cambiar el protocolo interactivo y usar el Medium como convenga.



Después del dreskeleton Marcel-Í continúa inventando dispositivos que hacen táctil la interacción y física su presencia





Mientras Las interfaces táctiles adoptan Las más inverosímiles formas, aparecen Las interfaces que permiten La creación de imágenes dinámicas que condicionan el data Bank y crean identidades efímeras

MICAM 2007 cámara micrófono. El volumen de La voz controla La imagen



TANTAL 2004 al meter La cabeza dentro de La interfaz y chillar me convierto en personaje de La pantalla



pantalla



PSEUDO/COTRONE 2010 mostrando un dibujo a cámara controla diferentes animaciones que se sobrepresionan en La pantalla



2007 ONOMATOPEYON controla 3 videos con gritos y organizo en tiempo real nuevas secuencias



LINTERNA MENTAL 2012 casco proyección interactivo



Los dispositivos actuadores y Los interfaces
adquieren todo su sentido en la
reproducción interactiva
de la obra



Si pero el corazón de la narración
lo configura las bases de datos



Si claro, por eso tus bases de datos se amplian
en torno al dibujo utilizando estrategias
como stop motion, decorados, animación...



El Data Bank se amplía también abriéndose a La participación
En Hipermembrana (2007) ocurre en
Los tres workshops con sus acciones
como esta La de Cabeza de Toro



En Metamembrana
(2009) con Los
Blancs y Blaus
en Granollers

La acción Mujer Buti-
farra en Lleida

...o con Porcoboc a Olot

Invito en La creación
del banco de video

a diferentes participantes. En forma de
workshops o a través de grupos externos.
La SISTEMATURGIA se
extiende desde La
INTERFAZ CORPORAL
hasta a La
CREACION COLECTIVA

