

## Ideias e críticas

---

*La sistematurgia* de  
Marcel.lí Antúnez  
o el arte del exilio

*A sistematurgy of*  
*Marcel.lí Antúnez*  
*or the art of exile*

**Jolanta Rękawek**

Professora plena da Universidade Estadual de Feira de Santana,  
coordenadora do Núcleo de Estudos da Espetacularidade,  
ex-bolsista da CAPES para pós-doutorado na Universitat de  
Barcelona.

E-mail: [jolantaion@gmail.com](mailto:jolantaion@gmail.com)

## Resumo

Al indagar desde hace cuatro décadas sobre las potencialidades del vínculo entre el arte y la ciencia, Marcel.lí Antúnez se reafirma como uno de los más relevantes artistas que actúan en el campo de la *performance* en la actualidad. Tras su experiencia como co-fundador del emblemático grupo *la Fura dels Baus* en los años 70 en España, Antúnez empezó una carrera en solitario que le llevó a formular la original propuesta de una nueva dramaturgia creada con sistemas computacionales, llamada *Sistematurgia*. Destemido y curioso, el artista continua sus investigaciones y experimentos siendo un “mago tecnológico” que no teme abandonar su propio éxito y formular nuevas preguntas. Lo que le importa es seguir adelante.

Palavras-chave: Arte de acción, Sistematurgia, Marcel.lí Antúnez.

## Abstract

*Inquiring for four decades about the potential of the link between art and science, Marcel.lí Antúnez reaffirms himself as one of the most relevant artists doing performance today. After the experience as co-founder of the emblematic group la Fura dels Baus in the 70s in Spain, Antúnez started a solo career that led him to formulate the original proposal for a new dramaturgy created with computer systems, called Sistematurgy. Fearless and curious, the artist continues his research and experiments being “the technological magician” who is not afraid to abandon his own success and ask new questions. What matters to him is moving on.*

Keywords: Performance, Sistematurgy, Marcel.lí Antúnez.

**M**arcel·lí Antúnez suele decir que es “un autodidacta que ha aprendido a poner sus ideas en escena (2014a)”, cosa que tiene su valor, pero que tal vez no sea su característica más significativa. Formado en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona, hoy se destaca como uno de los más originales representantes del arte de acción que actúa dentro y fuera de España, y también como inventor de una nueva dramaturgia producida con sistemas computacionales llamada *Sistematurgia*. Pero ante todo Marcel·lí Antúnez es un exiliado.

Se exilió primero del destino común en su familia que era ser un carnicero como su padre Matías. El chaval de 17 años se negó a asumir el futuro previsible en su pueblo natal y se fue a Barcelona donde fundó a finales de los 70 uno de los grupos más emblemáticos del teatro catalán – *La Fura dels Baus*. El colectivo que reconocía abiertamente tener el carácter “delictivo” dentro del contexto del arte (MORTE In: Ollé 2004: 30) ponía en escena un teatro no verbal en una especie de atentado contra la pasividad del espectador. La FdB se inspiraba en el grupo catalán *Els Comediants* (que relacionaba el arte y la vida) y la compañía estadounidense *Braed and Puppet* de Peter Schumann. Incorporó también el anticonvencionalismo de los pintores como Jean Tynguely e Ives Klein y no temió recurrir al legado de los accionistas vieneses como Günter Brus, Otto Muehl, Hermann Nitsch que emanaban el radicalismo y la violencia en los años 60. Carlos Padrissa, uno de los miembros de la *FdB*, definía así el objetivo principal de su proceder artístico:

Utilizar espacios donde el espectador pudiera sentirse secuestrado. Crear aquel efecto de agresión consistía en tomar el ámbito del público, imponer unas instrucciones de seguimiento del espectáculo y provocar en el público los temores más cotidianos y primarios (PADRISSA In: Ollé 2004: 38).

Durante 10 años Antúnez se entregó por completo al proceso creativo y también a la producción del grupo que de un modo vertiginoso alcanzó la fama internacional con su trilogía: *Accions* (1984), *Suz/o/suz* (1985) y *Tier Mon* (1988). En aquellos tres espectáculos se plasmaron las claves del arte de la *FdB* que consistían en la creación colectiva que imponía una estructura del espectáculo precisa, controlada con marcas temporarias, y en la teoría de los ámbitos referente a la creación de la escena y la organización de las escenas en un conjunto. Los ámbitos material, espacial, musical, el del movimiento y de los gestos iban enlazados a través de los nexos y este método de creación en escena Antúnez iba a llevar consigo para continuar su carrera fuera del grupo que le invitó a salir en 1989.

## El exilio

Desplazado hacia un camino alternativo al trazado ya y bajo el peso de la expectativa de que hiciera la *Fura 2*, el artista de acción emprendió su trayectoria en solitario que le iba a llevar a una secuencia de exilios. Exilios creativos a los que el artista se dirigía sin temor al ver como sus obras llegaban a su límite. Nunca se ha acomodado en la receta del éxito, siempre prefirió externarse de lo que ya había hecho tomando como base para su próxima obra las cuestiones que parecían de difícil solución en el momento. En una entrevista, que realizamos con él en Barcelona en 2014, Antúnez ha reconocido que por una necesidad vital se refugia en un territorio propio en el arte:

Siempre hay una parte de mí que estaría preocupada con mi propia intimidad creativa, no personal. Un territorio que yo pueda sentir. Un espacio de intimidad, de libertad y de trabajo. El exilio me hace bien. Siempre me han interesado las posiciones más radicales, fuera de lo establecido (ANTÚNEZ 2014c).

Aunque no se puede comparar el exilio de Antúnez con el de la filósofa María Zambrano, que como muchas figuras claves de la cultura, se fue de España huyendo de la dictadura franquista, sí se puede aprovechar algunos aspectos de su profunda reflexión sobre la condición del exiliado. Y una de las ideas más interesantes a este respecto es la idea de “extrañamiento” que consiste en distanciarse de sí mismo, ir verificando aspectos insospechados de su identidad arrancada del contexto que le proveía de sentido (LAURENZI 1998: 69).



**Figura 1:** Marcel·lí Antúnez en *Pseudo*. Foto: Carles Rodríguez. Link: [http://marceliantunez.com/media/img/work/CotronecCarles\\_R\\_L5U7131.jpg](http://marceliantunez.com/media/img/work/CotronecCarles_R_L5U7131.jpg)

Cabe decir que esta natural condición de “extrañamiento” trasluce en la trayectoria artística de Marcel·lí Antúnez que parece asumir una condición de liminaridad del exiliado que “permanece al borde del camino por donde todos pasan (ZAMBRANO In: Laurenzi 1998: 69)”. El hecho de situarse en “los bordes” provoca el desplazamiento de la mirada que logra así vislumbrar el centro y discernir el origen de lo que los demás consideran apenas como evidente (LAURENZI: 70). De modo que la visión del exiliado penetra en un *más allá* que: no se da nunca en la plena iluminación de un origen puro, absoluto, en el que todo estaría ya escrito, ni en la de una meta definida, sino en la penumbra que deja entrever el inmenso territorio de las posibilidades no actualizadas, de los ‘seres no nacidos’ y de una plenitud que se da solo en la consumación de no presencia (ídem.: 70).

En el contexto de esta constatación vale la pena citar un fragmento de la entrevista mencionada antes en la que Antúnez confirmaba su interés por ir más allá de las evidencias en busca de lo que no está presente ni es tocable y que tan solo se puede intuir.

Hay una posición platónica que supone que hay un mundo ideal que es el mundo real y el bueno y después hay un mundo de sombras. Al contrario de lo que podría parecer, yo creo que el único mundo que hay es el mundo de las sombras. Y que la cultura hace esta cueva cada vez más grande. A esta cueva biológica, física con los dominios de la ciencia que está pensada para que el mundo funcione de alguna manera, se añade toda la capa de cultura. Esto me parece fascinante. Y es una cosa interesante que tiene mi trabajo al margen del aspecto narrativo o de los aspectos específicos en referencia al mundo de la escena o del arte. Hay un aspecto en el sentido cultural que es la posibilidad de extenderlo de tantas maneras hacia territorios que no existen o que no son propios de la naturaleza o puede ser que no saben todavía si lo son o no y que tan solo imaginamos como posibles. Esto es lo que me preocupa y me interesa ahora (2014c).

Esta fascinación por el mundo de las sombras, asumida por Antúnez, correspondería a la idea de la penumbra, que, según Zambrano, absorbe al exiliado. Ir de obra en obra como de destierro en destierro sería para el artista un acto fundamental para su creación que apuesta por la potencia de las posibilidades “no habidas”. Su arte de acción parece adoptar el mismo rumbo del exiliado que “(...) va vislumbrando, la ciudad que busca y que le mantiene fuera, fuera de la suya, la ciudad no habida, la historia que desde el principio quedó borrada (ZAMBRANO In: Laurenzi: 35)”.

De modo que la carrera del *performer* catalán se construye al borde de lo habido, dentro de la penumbra que desvela utopías como la de llegar a la luna presagiada en los libros de Luciano de Samósata (*Historias verídicas*) o *Estados*

*e imperios de la luna* de Cyrano de Bergerac, que el artista ha leído con mucho interés y de los que ha tomado nota. La tecnología es la que ilumina el mundo de las sombras donde penetra Antúnez y la que alumbra posibilidades siempre nuevas para su arte. “El arte de acción es un arte para construir utopías. Como reúne todos los elementos que configuran la vida, al menos potencialmente, lo que hace es una réplica de la vida en un espacio utópico y distópico, un espacio diferente (ANTÚNEZ 2014c)”.

## La frustración como fuerza motora

Los años 80-90 fueron especialmente propicios para avistar utopías ya que significaron el impacto del arte computacional que irrumpía con una fuerza salvaje en el panorama cultural de aquella época. Nuevos conceptos como el ciberespacio, la realidad virtual, la inteligencia artificial saltaban de la penumbra de las posibilidades no habidas y empezaban a habitar el pensamiento común sofisticando los más variados campos como por ejemplo el de la interactividad.

Estas aportaciones de la tecnología no podían pasar desapercibidas por Antúnez que acopló el carácter de sus investigaciones a los signos de los tiempos y empezó a buscar formas originales de narratividad en escena, nuevas relaciones entre el creador y el público y sobre todo nuevas posibilidades del actor profesional que sería capaz de dominar nuevos dispositivos.

Su primera obra en este sentido era *Joan l'home de carn* (1992) que el artista realizó en la Boquería – el popular mercado de víveres en Barcelona – exponiendo una figura masculina confeccionada con la piel de cerdo cocida. Situado dentro de una cámara de vidrio Joan escondía dentro de su estructura un micrófono que funcionaba como un interfaz captando la voz del público que al ser transmitido al robot le hacía moverse. Impulsado por las voces del público Joan levantaba la cabeza, las manos o el pene. Lo que interesaba más en aquella *performance* no era la acción en sí sino lo que ocurría a su alrededor.

Cabe señalar que *Joan l'home de carn* no era el primer paso que el artista catalán daba para explorar nuevas formas de la interactividad ya que se puede buscar sus antecedentes en algunas acciones de la *FdB* y también en *Rinolaxia*, propuesta artística que Antúnez presentó al final de los 80 con su nuevo grupo – *Los Rinos*. En aquella pieza un cerdo se ponía a bailar accionado por un dispositivo que tenía incorporado en el cuerpo (cosa que hoy en día sería considerada políticamente incorrecta).

La idea de poder mover un cuerpo en el escenario a través de un aporte tecnológico fue la idea clave en *Joan l'home de carn*. No obstante, el *performer* se sintió frustrado con los resultados de aquella acción que reducían la interactividad a la simple fórmula de acción – interacción en cuanto el artista quería mucho más, quería ser “un clown tecnológico, un mago (ANTÚNEZ 2014a)”. Por eso desarrolló la idea del espectador como usuario provisto de la tecnología

que controla el cuerpo del artista en el escenario. En 1994 Antúnez creó la *performance Epizoo* en la que se mostraba vistiendo una especie de prótesis corporal – un exoesqueleto conectado a un sistema informático que cualquier espectador podía controlar con un *mouse*. Clicando en las imágenes en la pantalla del ordenador el usuario podía dominar varios ámbitos: el exoesqueleto mecánico que vestía el *performer*, las infografías para producir animaciones en el interfaz gráfico proyectadas en el escenario, la iluminación y una línea musical; todo esto en un juego estructurado en partes.

Aquel ritual en el que el cuerpo vulnerable del performer estaba a la espera de una caricia telemática, partía de la idea del cuerpo humano obsoleto que se expande, ya explorada por los artistas como Sterlac u Orlan. Remitía también a la figura del ciborg y auguraba el bio-art practicado por el artista brasileño Eduardo Kac, entre otros.

Más eficaz desde el punto de vista de la interactividad que delegaba una considerable parcela de la responsabilidad por la obra al usuario, *Epizoo* fue exhibido en varios lugares del mundo y se convirtió a veces en una auténtica tortura debido al mal uso que le daban algunos espectadores abusando del poder que descubrían tener en sus manos. Antúnez nunca interrumpió una función aunque a veces sintió que su cuerpo había llegado al límite.

Su afán de indagar sobre la nueva situación en el arte hablaba más alto: el artista quería explorar una interactividad innovadora en la que él como creador compartía con los espectadores nuevos ámbitos de una manera inusual e indiscriminada. Cualquiera podía participar y tener un impacto en la acción en el escenario. Le interesaban también nuevos acuerdos que hacía el artista con un *software* para poder expandir su cuerpo. No obstante, el público infrutilizó su *performance* y *Epizoo* acabó siendo una otra “frustración” que le iba a proyectar hacia su próxima obra.

Cabe aclarar que Antúnez se queda frustrado al explorar la potencialidad de cada una de sus obras hasta el extremo y esta frustración le sirve como un punto de partida para poder superar las limitaciones de la obra con la que viene a continuación. Él mismo explica así esta secuencia de superaciones en su trayectoria: “Es como si fuera el hilo continuo. (...) una cosa lleva a la otra. Hay un intento de mejorar, de solucionar cosas que crees que no han funcionado. Después ves con el tiempo que estas obras tienen su gracia porque están hechas así (ANTÚNEZ 2014c)”.

La curiosidad del artista siempre ha sido insaciable hasta el punto de llevarlo al espacio convertido en astronauta. En 2003 el accionista catalán realizó el *Proyecto*



**Figura 2:** Marcel·lí Antúnez en *Epizoo*. Foto: Carles Rodriguez. Link: [http://www.marceliantunez.com/work/epizoo/images/#!gal\[mg\]/8/](http://www.marceliantunez.com/work/epizoo/images/#!gal[mg]/8/)

*Dedal – Gravedad Zero* que consistía en experimentar algunas de sus *microperformances* en vuelos parabólicos que alcanzaban la gravedad cero en Rusia.

La *performance Epizoo* constituyó un hito en sus investigaciones que han abordado desde entonces dispositivos corporales actuadores y receptores, interfaces, los medios representacionales y varias formas de la participación del público. En la mayoría de ellas Antúnez pudo contar con su cómplice – Roland Olbeter, escenógrafo e ingeniero que fue de una gran ayuda a la hora de intuir nuevas aplicaciones de la tecnología en el arte.

## El artista como mediador

Desafiado por las limitaciones de *Epizoo* donde el cuerpo del *performer* estaba controlado por la máquina, Antúnez centró su interés en ampliar las competencias del artista en el escenario que a su vez pudiera dominar el ordenador. Su siguiente *performance* – *Afasia* (1998) que conjugaba elementos de mecánica, electrónica e informática creaba amplias posibilidades de intervención escénica para el actuante.

Acompañado de cuatro robots en forma de instrumentos musicales: guitarra, tambor, gaitas y un violín, el artista se situaba en el escenario vestido de un *dreskeleton* – un interfaz corporal exoesquelético provisto de unos interruptores. Los movimientos de su cuerpo junto con el manejo de los interruptores y su voz se traducían en órdenes para el ordenador durante la *performance*. De modo que conectado a un *software* el *performer* podía controlar en tiempo real las imágenes, robots, música y todos los ámbitos formales del espectáculo. Como el ámbito representacional Antúnez tenía a su disposición un vídeo interactivo que podía manipular desde el escenario editando los *loops* que incorporaban el sonido de los robots y también su voz.



**Figura 3:** Marcel.lí Antúnez en *Afasia*. Foto: Carles Rodríguez. Link: [http://www.marceliantunez.com/work/afasia/images/#!gal\[mg\]/13/](http://www.marceliantunez.com/work/afasia/images/#!gal[mg]/13/)

Aquella meta-edición significaba una nueva función del artista que gracias a la tecnología asumía competencias nunca vistas oscilando entre la acción real y la virtual. Antúnez se transformaba de este modo en un narrador que tenía su cuerpo expandido por la tecnología y que accionaba todo el potencial de la obra moviéndose libremente en una narración discontinua.

La *performance* mecatrónica *Afasia*, cuyo nombre significa la atrofia de la capacidad de hablar o de hacerse entender en general y en la que Antúnez no decía ni una sola palabra, fue un avance en su búsqueda por nuevas maneras de la creación artística. A partir de ella se iba consolidando el papel del artista de acción como mediador que sería tan patente en *Sistematurgia*.



## La mística tecnológica

*Afasia* que retomaba las aventuras de Ulises contadas en la *Odisea* como el principal núcleo narrativo, fue un paso adelante en su búsqueda por nuevos medios de contar historias en escena que pudieran transferir las funciones clásicas del actuante hacia los campos aportados por la tecnología. Estas investigaciones iban a llevarlo a crear una nueva dramaturgia producida con sistemas computacionales llamada *Sistematurgia*.

Este método de trabajo aplicado tanto en el proceso creativo como en la actuación en el escenario consiste en manipular de una manera interactiva elementos audiovisuales, interfaces corporales y elementos robóticos. El *performer* es el principal conocedor de estos dispositivos y su papel en el escenario es ir revelando sus potencialidades que amplían el ámbito de la narratividad y abren nuevas formas de participación del público. Antúnez lo explica de la manera siguiente:

Hay dos módulos: el módulo narrativo basado en la palabra o en la explicación de cosas simbólicas que son muy claras y que construyen todo un tejido narrativo. Y después el módulo de carácter más estructurado, en el cual entra la jugabilidad, la coreografía, la música, etc. Son dos grandes módulos que voy combinando. (...) en *Afasia* hay pequeños módulos narrativos que son secuencias y que explican el personaje, relanzan la narratividad de la historia y después yo entro con la jugabilidad pura y la interacción. La idea de la interactividad que es intrínseca al teatro, en el caso de la gestión computacional permite que entren otros elementos que hasta ahora eran considerados como secundarios y la mayoría de los directores jóvenes continúa utilizando como secundarios como p. ej. la imagen de fondo que sustituye de cierta forma la escenografía. La robótica, el control de la música al vivo, todos aquellos elementos que utilizo entran en un proceso de diálogo y pueden ser controlados (ANTÚNEZ 2014c).

La idea del artista como mediador es una de las ideas claves que consolida la *Sistematurgia* apuntando formas originales de la representación en escena y también formas inéditas de la interactividad que proyectan el espectador hacia la condición del usuario cada vez más efectiva.

Esta reformulación del vínculo entre el artista y el espectador quedó muy patente en la *performance Pseudo* (2012), inspirada en *Los gigantes de la montaña* (1937), la obra inacabada de Luigi Pirandello, configurada con un ritmo vertiginoso en una especie del “caleidoscopio teatral”:

No van a encontrar aquí unas poltronas donde puedan instalarse cómodamente en cuanto vean el otro lado de la “cuarta pared”. Serán parte de un espectáculo que los mantendrá en un movimiento constante y en el cual serán rodeados de sonidos, proyecciones, senso-

res y mecanismos autónomos (ANTÚNEZ, link: <http://www.marceliantunez.com/work/pseudo/marceliantunez.com>, acceso 06/05/2020).

Situado muy a gusto en el Arsenal de las Apariciones, en la casa del mago Cotrone, donde aterriza una compañía de teatro decadente, Antúnez dispara su imaginación en un afán de proyectar las sombras en la cueva de Platón y juega con la potencialidad de la linterna mágica, el cine, los *smarthphones*, los logros mecatrónicos. Interpela al espectador, le sorprende, le inquieta, le cautiva para intervenir en la narración y en el juego aquí y ahora.

Siendo un usuario experto, el artista instruye al público como aprovechar nuevos dispositivos como p. ej. la realidad aumentada a través de la interacción con unas postales repartidos entre el público. En ellas constan algunos datos de la vida de los personajes. El espectador puede acercar la postal hacia la cámara que la lee como si fuera un código de barras y que a través de un conmutador de sistemas proyecta imágenes con diferentes animaciones asociadas mientras el *performer* lee el texto. Al girar la postal el espectador descubre las imágenes con aspectos nuevos que no constan en el texto. La realidad aumentada revela de una manera interactiva los lados ocultos de los personajes de *Pseudo* que son vulnerables, marginalizados y se sitúan fuera de los cánones del comportamiento oficialmente deseable.



## La exposición no retrospectiva

Además de la *realidad aumentada* el *performer* suele crear también un espacio interactivo típico de los videojuegos cuando registra con una cámara fotográfica los rostros de los espectadores y los insiere en la acción proyectada en la pantalla. O crea un *alfabeto emocional*: una especie de tronco que reacciona con varios sonidos a los toques efectuados por alguien del público.

Todos estos dispositivos fueron exhibidos durante la exposición *Sistematurgia: Accions, Dispositius i Dibuixos* celebrada en el Centre Santa Mònica de Barcelona en 2014 que Antúnez prefiere no llamar de “retrospectiva” de su obra.

Yo matizaría aquella idea de retrospectiva porque la mirada que permitía aquel trabajo no era tanto ver cosas que ya se habían visto sino ver lo que ya se había visto de una forma nueva. Cuando entrabas en la sala de los Dispositivos, por ejemplo, veías todo un trabajo de unos años pero entendías que aquello formaba parte de una idea y funcionaba como una instalación que no se habría podido hacer

**Figura 4:** Marcel·lí Antúnez en *Pseudo*. Foto: Carles Rodríguez. Link: [http://www.marceliantunez.com/work/pseudo/images/#!gal\[mg\]/22/](http://www.marceliantunez.com/work/pseudo/images/#!gal[mg]/22/)

nunca antes. En realidad se podía leer como una obra nueva. El hecho de haber mostrado p. ej. el exoesqueleto del *Epizoo* o el dreskeleton de *Afasia* catorce años antes no significaba todo lo que había allí (2014c).

El artista se portó de una manera muy generosa al actuar durante la exposición como un verdadero anfitrión que recibía al público en visitas guiadas explicando su trayectoria artística e instruyendo como utilizar los dispositivos o respondía a las interrogaciones de varios espectadores no familiarizados con las nuevas potencialidades del arte unida a la tecnología.

En aquella tarea traslució su total entrega al acto creativo consolidado por su irrefutable fe en las investigaciones tecnológico-artísticas. La creencia de Antúnez en un juego teatral como un espacio de diálogo enriquecido por nuevos soportes, se formula como una especie de mística tecnología que el artista profesa a diario. No es actor, sino mediador, que se ha dedicado en los últimos veinte años a construir un lenguaje propio constituido por los nuevos medios que son capaces de interactuar con el público y se modularizan en vivo:

Ellos se modularizan como si fueran un instrumento musical, están gestionados en un tiempo real, no son una película, hay días que van bien y días que van mal, continúan siendo algo vivo. Hay una reciprocidad en el diálogo como usuario y estos medios. Todo esto me está preocupando y me está fascinando ahora (ídem.).

Empeñado en explorar un nuevo género en las artes escénicas que sería híbrido entre la acción y la instalación, Antúnez tiene una facilidad innata de teorizar sobre su arte. En 2006 presentó *Protomembrana* – un aula en el formato de *performance* que giraba sobre los fundamentos de su método de trabajo artístico y en 2015 publicó un libro llamado *Sistematurgia* que expone ideas claves de su arte de acción y que explica como su actual método de trabajo ha transportado los antiguos logros de la *Fura dels Baus* hacia un nuevo paradigma de gestión computacional. Antúnez comenta nuevas aportaciones de la *Sistematurgia* de la siguiente manera:

(...) hay todo un tema de la narración interactiva a través de la música y las animaciones. Hay también control de todas las capas que se construyen: la acción, el espectáculo con la luz, el sonido a través del usuario y además se acentúa la figura del espectador realmente como un operador (ídem.)

## Nuevos desafíos

¿Cómo narrar con nuevos recursos? ¿Cómo familiarizar al público con los dispositivos aportados por la tecnología? ¿Cómo incentivar la proximidad entre

el creador de una obra de arte y el público? ¿Cómo lidiar con un multiusuario? Estas son las principales interrogaciones que se plantea Antúnez en su actual labor artística que vincula el arte al conocimiento.

A pesar de reconocer la potencia del mundo audiovisual el artista no niega una cierta nostalgia por el mundo “con cosas reales, tangibles” (ibídem.), ocasionadas por la fuerza creativa como p.ej. la fuerza salvaje de la *Fura dels Baus*. Los recursos nuevos perfeccionan las habilidades del actuante como mediador y al espectador como el usuario, pero no siempre llevan a la emoción... Emoción colectiva que nos podría remitir a los orígenes del teatro con su función más patente: la catarsis.

El colectivo de los espectadores que asiste a las acciones de Antúnez le proporciona una problemática compleja en torno a sus relaciones con el cuerpo gregario. En este sentido el artista observa que: “Cuando estamos en un colectivo nos comportamos de una manera gregaria. El cuerpo gregario no tiene consciencia. La idea del multiusuario tiene que ser muy bien definida para que aquellas conciencias puedan afluir” (ídem.).

De hecho la conciencia del multiusuario se manifiesta naturalmente en su performance *Pseudo* cuando nosotros como espectadores estamos removidos constantemente del espacio, invitados o forzados a intervenir en la acción sin que podamos calcular el comportamiento de nuestro cuerpo expuesto en público. Estamos sorprendidos y también intimidados por la amplitud de los dispositivos que están en nuestras manos y nos incorporan en el espectáculo de una manera inusitada. De hecho *Pseudo* culmina con un texto muy significativo en este sentido: “La luz entra en el ojo y es re-direccionada por la retina al cerebro donde está hirviendo la razón, la imaginación y que a través de la palabra, del cuerpo, de la música se manifiestan en este espacio donde todo es posible” (ANTÚNEZ 2014d).

Trabajando con el soporte de la tecnología, por un lado, Marcel.lí Antúnez vuelve, por otro, a los orígenes del teatro que entiende como una especie del ritual tecnológico a través del cual puede aproximarse a lo que aún no tiene forma, lo no habido. Avanza hacia esta área sombría que venera a través de un método de trabajo guiado por la razón y el conocimiento que se fusionan con el arte. En una especie de la mística tecnológica el artista se pone al servicio de sus propias ideas que le llevan hacia la penumbra en la que yace el origen del arte que Antúnez nunca va a poder alcanzar. Pero no puede evitar de ir hacia él sin descanso.

## Referencias bibliográficas

ANTÚNEZ, Marcel.lí. “Les formes del meu accionisme”, In: Tania Alba, Enric Ciurans, Marta Polo (Org.). **L'accionisme: en el límits de l'art contemporani**. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2013, pp. 81-100.

\_\_\_\_\_ (2014a). “Conversació entre Marcel.lí Antúnez y Antonio Pizzo sobre

llenguatges digitals i nous models de l'actor". Jornadas de Investigación "Scanner. Els nous perfils professionals de la performativitat". Barcelona: Institut del Teatre, 6-7/02/2014.

\_\_\_\_\_ (2014b). "Sistematurgia. Accions, Dispositius, Dibuixos". Exposició. Barcelona: Centre d'Art Santa Mónica, 04/02-06/04/2014.

\_\_\_\_\_ (2014c). "L'art d'acció: un lloc utòpic". Entrevista con Marcel·lí Antúnez realizada por Jolanta Rękawek y Enric Ciurans, Barcelona, 15/05/2014, depositada en el archivo de la Universitat de Barcelona en el Departamento de la Historia del Arte y en los archivos de los autores.

\_\_\_\_\_. (2014 d). **Pseudo**. Centre d'Art Santa Mónica, Barcelona, 2014.

\_\_\_\_\_. Blog: [marceliantunez.com](http://marceliantunez.com)

LAURENZI, Elena. "La cuesta de la memoria" In: Carmen Revilla (ed.). Claves de la razón poética. **María Zambrano: un pensamiento en el orden del tiempo**. Madrid: Editorial Trotta, 1998.

MORTE, Andreu. "Manifest canalla" In: Alex Ollé (Org.). **La Fura dels Baus 1979-2004**. Barcelona: Electa, 2004, p. 30

OLLÉ, Alex (Org). **La Fura dels Baus 1979-2004**. Barcelona: Electa, 2014.