

Servi di Scena opus rt
Presenta
EVENTO UNICO
PERFORMANCE MULTIMEDIALE
“HIPERMEBRANA A TORINO”

Di e con Marcel.lì Antúnez Roca con equipe italo-spagnola
ANTEPRIMA MALALAFESTIVAL – ARS IN MALA CAUSA VI° ED. 2007

Programmazione: Matteo Sisti Sette – Direttore della fotografia: Diego Dussuel - Capo Tecnico: Oriol Ibáñez - Assistente di produzione: Lucia Egaña Rojas - Hardware: Héctor López - Interfacce e Modelli: Ruth Aleu e Álvaro Sosa - Performers Barcellona: Nicolás Baixas Calafell, Lucía Egaña Rojas - Performers Torino: Carolina Gallai, Ettore Scarpa, Alessandro Tessitore - Partecipanti selezionati per il laboratorio/performance (team di performers, team di produzione audiovisiva e multimediale, team di documentazione): Francesca Saraullo, Federica Pellegrino, Serena Casale, Vanessa Michielon, Antonio Cristian Iosco, Silvia Haag, Olivier Bertholin, Sebastiano D'Aprile, Domenico Graziano, Lucio Gagliardi, Luca Restagno, Luca Schiatti, Alessandro d'Aries, Alberto Buzio, Xian Zhang, Davide D'Andrea, Chiara Cordero, Federica Pecoraro, Elena Pelizza, Alessandro Carlaccini, Valentina Tibaldi, Alessandro Marzani, Serena Perrone, Silvia Giachello, Marco Montano

Hipermembrana a Torino è una performance multimediale risultato di un laboratorio produttivo condotto da Marcel.lì Antúnez Roca con la sua equipe catalana presso il Virtual Reality & Multi Media Park e alle Ex Officine Grandi Riparazioni di Torino dal 2 al 13 luglio 2007 ed è anteprima al Malafestival 2007.

Per realizzare Hipermembrana **sono stati selezionati a Torino studenti del MultiDams e di Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione** coadiuvati da professionisti italiani e spagnoli (35 persone coinvolte). Un team di performers, uno di produzione audiovisiva/multimediale e uno di documentazione hanno, infatti, lavorato in maniera intensiva, interattiva e allo stesso tempo specialistica per due settimane.

Il risultato è una performance dai toni forti, dissacranti, dionisiaci che mette in contrasto il mondo del pensiero razionale controllato dalla macchina con quello emotivo, organico, animale in un'atmosfera che trae ispirazione **dall'Inferno di Dante e dal mito del Minotauro**.

Hipermembrana è multimediale, in quanto si articola in linguaggi espressivi diversi; mecatronica, perchè basata su un sistema integrato di protesi elettromeccaniche e unità di calcolo; polisemica, che non consiste, cioè, in una narrazione univoca e lineare, ma in una sovrapposizione simultanea di eventi reali e simulati; interattiva, in quanto consente agli attori, attraverso l'utilizzo di interfacce, di intervenire nel processo narrativo modificando il comportamento scenico in uno spazio performativo sensibile. E' una forma di produzione innovativa, complessa e aperta, a cavallo tra robotica, teatro e videogame.

Hipermembrana a Torino fa parte di un più ampio progetto transnazionale sperimentale e multidisciplinare in esclusiva a Torino dal titolo Membrana ideato da Marcel.lì a Barcellona. Membrana è stato rielaborato in conformità con le necessità del territorio da Servi di Scena opus rt in collaborazione con MultiDAMS e CIRMA (Università degli Studi di Torino) e Corso di Laurea in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione (Politecnico di Torino).

“La performance sviluppa tre tattiche sceniche diverse che coesistono e danno forma all'opera finale: quella musicale/letteraria, eseguita dal mio dreskeleton; quella attorale che attraverso diversi sensori attiva eventi interattivi; la videoproiezione che, sottoforma di film interattivo, completa il set e rende l'opera spettacolare. Inevitabilmente si impongono metodi distinti e un ordine specifico per ognuna di queste tattiche. La complessità della produzione delle immagini proiettate sullo schermo ha determinato gran parte dello sforzo del laboratorio. Con le immagini già riprese e montate per essere usate interattivamente, è possibile determinare sia il miglior modo di gestirle, e questo dipende da come le azionano gli attori, sia l'ordine in cui situarle per enfatizzare i loro aspetti narrativi e sonori. Il copione di Hipermembrana è ancora oggi un processo aperto. Sto sovrapponendo strati narrativi molto diversi come la topografia dantesca, il mito del Minotauro e alcuni elementi di biologia cellulare. Questa è la base dei contenuti della performance, ma non il tema finale. Questa è ancora una periferica narrativa aperta e sensibile, capace di nutrirsi dell'emozione e del grido nella nudità di tutti quelli che partecipano al processo.

Che questa creazione sia per tutti, come lo è per me, un'isola in libertà.

Benvenuti all'atto finale di questo primo ciclo, benvenuti a Hipermembrana Torino.”

Marcel.lì Antúnez Roca

Link al blog creato dagli studenti: www.membranatorino.splinder.com

Info Malafestival e approfondimenti progetto membrana a Torino: www.opusrt.it
servidiscena.to@fastwebnet.it – 011/19707362

MARCEL.LÌ ANTÚNEZ ROCA (www.marceliantunez.com) si distingue nel panorama artistico contemporaneo per le sue performance meccatroniche e le sue installazioni interattive, oggetto di rappresentazione, esposizione, discussione presso celebri istituzioni culturali di oltre 30 paesi, dall'Asia al Sudamerica, dalla Villette di Parigi all'Ars Electronica di Linz. Marcel.lì è solito confrontarsi, attraverso la tecnologia, con gli aspetti che sono alla base della vita e della cultura umana, come gli esperimenti a gravità zero di "Dédalo Project" o l'orchestrazione multimediale di "Afasia" ispirata al viaggio iniziatico di Ulisse. La sua celebre performance "Epizoo", in cui il pubblico attraverso un click del mouse agiva su un'armatura meccatronica che muoveva alcune parti del suo corpo sul palco ha fatto scalpore nella "body art" anni Novanta. Fin dagli anni Ottanta il lavoro di Marcel.lì si è basato sulla continua osservazione del modo in cui i desideri umani si esprimono e in quali specifiche situazioni si manifestano. Per tale ragione egli ha prodotto, negli anni Novanta, una nuova cosmogonia di temi tradizionali come affetto, identità e morte, espressi attraverso l'utilizzo di elementi scientifici e tecnologici. I suoi lavori raggiungono così una dimensione umana estrema che provoca una reazione spontanea del pubblico. Per tale ragione ha ricevuto premi e riconoscimenti in tutto il mondo e il suo lavoro è messo ampiamente in risalto all'interno di numerose pubblicazioni.

La ricerca di Marcel.lì Antúnez Roca inizia con l'investigazione dell'estensione dei confini corporei attraverso interfacce tecnologiche interattive per arrivare, attualmente, a codificare un tipo di narrativa contemporanea che consiste nel "lavorare in un unico spazio in cui tutto si mescola" e in cui la presenza di interfacce interattive pilotate da sistemi informatici permettono la coesistenza di diversi linguaggi nello spazio scenico, volti a definire una nuova condizione di spettacolarità e una nuova forma cerimoniale: uno spazio utopico luogo della ritualità interattiva. Una narrativa spesso caratterizzata dalla rilettura di miti fondativi dell'umanità o delle basi organiche della vita attraverso quelle protesi tecnologiche che segnano il loro massimo punto di evoluzione. Marcel.lì è dunque radici teatrali e referenzialità corporea, una delle voci più autorevoli ed ironiche della riflessione sui recenti sviluppi del rapporto uomo-macchina, a partire dalla sua esperienza di **fondatore della Fura dels Baus** lungo tutto il corso degli anni Ottanta, ma soprattutto per il suo portare il concetto dell'innovazione tecnologica alle estreme conseguenze di un futuro oramai non più post-organico ma post-digitale, dove si confonde con energie primordiali come i processi naturali e gli istinti umani. Il carattere dionisiaco delle rappresentazioni di Marcel.lì e la metodologia tecnico/informatica utilizzata per esprimerle sfociano in cosmogonie che, unendo i due estremi di vitalismo istintuale e protesicità tecnologica, costituiscono un potente strumento di interpretazione e configurazione del mondo, secondo una modalità squisitamente bizzarra, ludica e surreale.