



MARCEL·LÍ ANTÚNEZ ROCA

Riconosciuto internazionalmente come una delle figure più autorevoli in ambito di performatività digitale, arte elettronica, sperimentazione scenica e rapporto uomo-macchina, Marcel·lí ha creato, nell'arco di 30 anni di attività, un universo visuale assolutamente personale e iconoclasta, unendo vitalismo istintuale e protesicità tecnologica sulla base di una riflessione che ha portato alla messa in atto di un particolare sistema di produzione artistica che Marcel·lí definisce Sistemurgia, composto da un mondo iconografico e tecnologico personale.

I suoi lavori sono stati presentati in più di 35 Paesi, dall'Asia al Sudamerica, in teatri, musei, gallerie e in spazi non convenzionali tra cui l'Institute of Contemporary Arts di Londra, il DAF di Tokio, il MACBA di Barcellona, il Musée Européen de la Photographie de la Ville de Paris, ZDB di Lisbona.

Il suo lavoro include performances di meccatronica con l'utilizzo di robot piuttosto che installazioni interattive e si sviluppa anche grazie a collaborazioni con collettivi fortemente significativi, come la Fura dels Baus, di cui è stato fondatore e leader negli anni Ottanta.

I suoi spettacoli sono stati ampiamente recensiti. La sua metodologia di lavoro è stata oggetto di studio e analisi in molti libri curati da critici di tutto il mondo, Antúnez ha

ricevuto tra gli altri, i seguenti premi e riconoscimenti: Primo premio al Etrange Festival di Parigi del 1994, Best New Media Nouveaux Médias Cinéma di Montreal del 1999 Max Award 2001, la Spagna, Barcellona 2001 Premio FAD, Menzione d'Onore Prix Ars Electronica 2003, Premio Ciutat de Barcelona nel 2004.



Marcel·lí Antúnez Roca

CREDITS

"Cotrone Officine Sintetiche Production" è un progetto realizzato con il contributo di Regione Piemonte per il sostegno alla Produzione Teatrale in Piemonte, in collaborazione con Fondazione del Teatro Stabile di Torino/Sistema Teatro Torino, Fondazione Circuito Teatrale del Piemonte.

Il Mutamento Zona Castalia - IT

In coproduzione con:

- Panspermia S.L. - ES
- Virtual Reality & Multi Media Park/ASA Lab - IT
- CIRMA Centro Interdipartimentale di Ricerca su Multimedia e Audiovisivo - IT
- Servi di Scena opus rt - IT
- Festival Temporada Alta - ES

In collaborazione con:

- Politecnico di Torino (Corso di Laurea in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione) - IT
- Laboratorio Multimediale "Guido Quazza" - IT

OFFICINE SINTETICHE

Officine Sintetiche è una piattaforma nata in Piemonte (Italy) ideata da Tatiana Mazali, Antonio Pizzo, Vanessa Vozzo che sviluppa e promuove forme artistiche in ambito di arti performative e interattività digitale.

Officine Sintetiche propone una reciprocità tra nuove professionalità (dal teatro al video, dai performers ai programmatori informatici).

Al suo interno collaborano professionisti, artisti, ricercatori e studenti. Officine Sintetiche è una piattaforma che coniuga ricerca, formazione, produzione, live events all'interno di un quadro trasversale internazionale che coinvolge Imprese, Università e Istituti di Formazione, Enti e Istituzioni pubbliche e private, gruppi finanziari.

Officine Sintetiche opera con una metodologia transnazionale finalizzata alla promozione in ambito internazionale e all'abbattimento dei costi di realizzazione di specifici progetti attraverso apporti economici e in servizi.

Il progetto di Officine Sintetiche nasce nel 2006 dall'incontro tra Università di Torino - Facoltà di Scienze della Formazione (MultiDams e CIRMA) Politecnico di Torino - Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione, Servi di Scena opus rt/Malafestival e Marcel·lí Antúnez Roca/Panspermia S.L.. In seguito allarga i partner al Virtual Reality & Multi Media Park e a Il Mutamento Zona Castalia.

Regia: Marcel·lí Antúnez Roca

Assistenza alla regia: Vanessa Vozzo

Consulenza drammaturgia interattiva: Antonio Pizzo, Pere Vilà Barceló

Attori: Alessandro Lombardo e Ettore Scarpa

Direzione tecnica: Oriol Ibañez

Assistenza tecnica: David Giacomelli, Marco Scevola

Animazione: Liliana Fortuny

Colore: Wahab Zeghlache

Direzione grafica: Elisabete Anastácio

Grafica: Riccardo Muroni, Juliana Acevedo, Didad Campano, Pau Anglada

Sound | Music: Paolo Armao/ASA Lab, Andrea Valle

Programmazione: Javier Chavarri

Organizzazione: Il Mutamento Zona Castalia, Servi di Scena opus rt, Panspermia S.L.

Coordinamento Italia-Spagna: Officine Sintetiche

Documentazione: CIRMA

Première

14 Novembre 2010

Cavallerizza Reale - Maneggio - Via Verdi 9, Torino - Italy

Festival d'autunno - Prospettiva 2

Teatro Stabile di Torino

Première in Spagna

2 Dicembre 2010

Centre Cultural la Mercè - Pujada Mercè 12, Girona - Spain

Festival Temporada Alta



Spizzi Malato

Cotrone Officine Sintetiche Production, è una produzione italo-spagnola che coinvolge professionisti che operano in differenti ambiti, da quello culturale alla ricerca tecnologica. Lo spettacolo è diretto da Marcel·lí Antúnez Roca, riconosciuto internazionalmente come una delle figure più autorevoli in ambito di performatività digitale, arte elettronica, sperimentazione scenica e rapporto uomo-macchina.



Battaglia, Pasta Oca



Diamante, Tette Cantanti

STORY-LINE

COTRONE si ispira all'opera incompiuta e postuma di L. Pirandello I Giganti della Montagna.

L'ultimo atto, mai scritto, che l'autore ha solo raccontato, sul letto di morte, al figlio, diventa il suggestivo "mistero" da cui nasce lo spettacolo.

Il mondo carnale e nello stesso tempo fantastico di Marcel·lí trova una sorprendente affinità con gli enigmi che avvolgono la Villa della Scalogna ed in particolare l'Arsenale delle Apparizioni. Ed è proprio questo ultimo luogo, trasformato dalla natura visionaria, ironica e tecnologica del performer catalano, quello deputato ad accogliere un potenziale, incompiuto ultimo atto del Giganti della Montagna. A far da guida sono due sconosciuti, due folli personaggi che sostengono di essere portatori delle ultime parole di Pirandello e che, nel nuovo Arsenale delle Apparizioni, raccontano, attraverso i dispositivi tecnologici progettati da Marcel·lí, la loro versione di quel finale assente. Così, per magia, nell'Arsenale ritroviamo anche Ilse e Cotrone, Spizzi e Diamante, Cromo e Battaglia, il nano Qua queo e il Giovane Milordino che si rivolgono al pubblico raccontando la loro storia come "personaggi in cerca d'autore" deformati dai loro stessi desideri.



Battaglia Abbattuto

LINGUAGGI

COTRONE avviene in una scena essenziale, composta da un grande schermo, da tappeti sensibili, da una telecamera e da alcuni particolari dispositivi tecnologici come la "guncam". I due attori indossano "Dreskeleton", interfacce di natura esoscheletrica sviluppate da Marcel·lí a partire dal 1998 e trasformate ad hoc per questo spettacolo.

Una rete di dispositivi hardware e applicazioni software, tra cui la nuova versione aggiornata v4 POL, permettono di mostrare uno spettacolo che si avvale di una specifica metodologia di lavoro sviluppata da Marcel·lí e definita "Sistemurgia"

Cotrone trascende le consuetudini della tradizionale forma drammatica teatrale generando nuovi contesti in cui l'interazione digitale, la realtà aumentata e diverse interfacce consentono all'attore o al pubblico di espandere il proprio usuale ruolo.



Spizzi, Metamorfosi

LA SISTEMATURGIA

In Cotrone si utilizza, come metodologia di lavoro sulla drammaturgia e sulla narrazione, la già citata Sistemurgia. Questo neologismo, ideato da Marcel·lí, che fonde le parole sistema e drammaturgia, è un procedimento in cui la tecnologia ha un ruolo fondamentale.

Come il cinema si è appropriato delle tecniche teatrali e parateatrali del secolo XIX trasponendole in una nuova forma d'arte che si avvaleva di innovative tecnologie, così la Sistemurgia utilizza il teatro e le arti visive per generare un nuovi contesti artistici caratterizzati dall'utilizzo di sistemi informatici. La Sistemurgia è dunque relativamente giovane e forse per tale ragione occorre che si appoggi alla tecnica delle micro-narrazioni, ovvero nuclei narrativi di breve durata costruiti sulla base del testo drammaturgico, che permettono di organizzare in maniera efficiente i materiali da "comporre" attraverso la gestione interattiva.

Lo strumento principale per applicare la Sistemurgia è v4 POL software realizzato da Panspermia S.L. che consente di coordinare e sincronizzare le altre applicazioni che vengono utilizzate per la performance interattive, come Pure Data, Open Frameworks, GEM e altri ancora.



Diamante, Precipizio