



## La caleidoscopica carriera di Marcel·lí Antúnez Roca

di Antonio Pizzo

Nel febbraio 2014, il museo Arts Santa Monica di Barcellona ha celebrato il percorso artistico di Marcel·lí Antúnez Roca con una grande mostra intitolata *Sistematurgia*. L'intero secondo piano del museo è stato organizzato in modo da contenere quasi tutti i video, le sculture, le interfacce fisiche e le installazioni interattive prodotte in oltre venti anni di ricerca nel campo dell'arte interattiva. Dovremmo chiederci perché un artista di teatro e *performer* si trova a suo agio in una galleria d'arte contemporanea, piuttosto che in un teatro? **Dobbiamo considerarlo un regista teatrale o un artista installativo? È uno scenografo?** Inutile dire che queste domande non sono pertinenti alla sua attività, e di seguito tenteremo di spiegare il perché.

Era il 1994 quando, con la performance *Epizoo*, Marcel·lí ha raggiunto una fama mondiale come un pioniere nel campo della techno performance. In quegli anni era già una figura di spicco nel teatro sperimentale, come l'ex componente e fondatore della compagnia catalana La Fura dels Baus. Ciononostante, negli anni Novanta, Marcel·lí ha audacemente deviato la propria carriera verso l'analisi della relazione tra il corpo e media interattivi, e ha eletto la performance come luogo di sperimentazione e ricerca. Sebbene questa deviazione non sia stata mai completamente riconosciuta dalla critica, essa rivela la vera complessità di Marcel·lí Antúnez Roca come artista.

L'artista aveva già raggiunto fama internazionale alla fine degli anni Ottanta con la famosa trilogia de La Fura dels Baus (*Accions* 1984, *Suz / o / Suz*, 1985 *Tier Mon*, 1988). Gli esordi della Fura erano avvenuti nelle Ramblas di Barcellona e nelle piccole città della loro terra d'origine, in Catalogna. L'attività di questo gruppo di giovani visionari provenienti da esperienze diverse era iniziata qualche anno prima, con le *pasacalles* ("Parate di strada"), una sorta di libero ed eccentrico evento pubblico. La fine degli anni Settanta è coincisa con un momento di liberazione (la Spagna è stata finalmente liberata dalla dittatura).

Per i componenti del gruppo - soprattutto per Marcel·lí, giovane studente all'Accademia di Belle Arti - questo significava rifiutare i modelli teatrali del passato, respingere il predominio del testo come prodotto letterario, scartare l'attore come strumento di mimesi, e sviluppare le proprie performance in ogni luogo tranne che il teatro tradizionale. Negli stessi anni in cui Almodovar stava producendo i suoi primi film, La Fura dels Baus cominciava a definire il proprio modo. Tuttavia, lo stile hippie delle *pasacalles*, ben presto, si trasformò in un'estetica post-industriale e anarchica, in cui la nuova relazione tra il corpo del performer e le reliquie della tecnologia era l'arena di un confronto fisico con il pubblico. Marcel·lí ricorda che il tipo

di azioni eseguite, e il nuovo contesto in cui si svolgevano provocò una sorta di “interattività negativa”, con la quale s’intende un evento fondato principalmente sulla reazione immediata del pubblico alle provocazioni degli attori<sup>1</sup>.

Quando, nel 1990, Marcel·lí Antúnez Roca ha deciso di proseguire la sua carriera individuale, è rimasto fedele ad alcuni temi profondi, quali la centralità del corpo, la creazione collettiva e anti-gerarchica, e una posizione politica anti-ideologica. In altre parole, si unì a un’idea riformata della mimesi: dalla rappresentazione della realtà all’investigazione del mondo umano.

Negli anni Novanta, in cui i contenuti multimediali digitali sono diventati disponibili nella comunicazione di massa, Marcel·lí ha compreso che l’interazione uomo-macchina era il dominio di un nuovo umanesimo, ed ha capito che il personal computer apriva una frontiera nuova per la performance. E non era il solo. Per un decennio, il Medialab di Boston aveva promosso la “rivoluzione digitale”, Stelarc aveva presentato la sua terza mano robotica, e, infine, musei e gallerie avevano gradualmente integrato arte interattiva nelle loro mostre<sup>2</sup>.

Nel 1992, Marcel·lí ha iniziato un nuovo progetto creando un robot, *JoAn, l’home de carn*: un’installazione interattiva per uno spazio pubblico in cui una figura antropomorfa, rivestita con pelle di maiale, era seduta all’interno di una teca di vetro. Grazie a un microfono, il robot reagiva con piccoli movimenti (testa, gomito, ecc.) al suono emesso dal pubblico intorno. L’idea di base sovvertiva, quasi paradossalmente, il modello alla base dei vividi eventi della Fura: gli attivissimi corpi degli attori della trilogia erano qui trasformati in una sorta di cadavere mummificato e il pubblico, una volta scioccato dalle provocazioni contenute nella performance, qui controllava l’azione. Come Marcel·lí ricorda, «le numerose presentazioni pubbliche di *Joan* hanno dimostrato che, contrariamente alla “interazione negativa” che proponevamo con *La Fura*, era possibile una partecipazione attiva, e che questa partecipazione è stata una parte essenziale del lavoro, perché senza l’interazione il robot sarebbe rimasto inattivo»<sup>3</sup>.

Allo stesso momento, però, ha anche capito che il nuovo paradigma interattivo poteva essere portato a un livello ancor più complesso, e che lo spettatore sarebbe potuto essere dotato di un’interfaccia grafica. Inoltre ha immaginato che la nuova relazione poteva avvenire tra l’attività dello spettatore e quella del performer. È in questo contesto che l’artista è tornato nel campo dello spettacolo dal vivo, con la creazione di *Epizoo*, nel 1994. In quest’occasione, Marcel·lí prese spunto dall’allora recente concetto d’interfaccia uomo-macchina per sovvertire la relazione tra il pubblico e performer, così com’era stata sviluppata con *La Fura*. Mentre in *Accions* l’azione del performer costringe a un’analoga reazione dello spettatore, in *Epizoo* quest’ultimo prende il comando mediante un mouse e un monitor, e ottiene il controllo sul corpo di Marcel·lí. Infatti, ogni spettatore poteva sedersi davanti a un computer, dove comandare liberamente i movimenti di un esoscheletro di metallo montato sul corpo nudo dell’artista che, a sua volta, era in piedi su una piccola piattaforma di fronte una proiezione grafica distorta del suo corpo, accompagnato da musica e suoni. Certo, lo spettacolo appartiene al campo della *performance art* come definito dalle opere di Marina Abramovich, ma si propone di affrontare le implicazioni teorico-metodologiche introdotte da interattività digitale.

Nell’ambito del **teatro cyborg**, la performance «solleva inevitabilmente questioni etiche e politiche che ricordano agli spettatori che, in ultima analisi, loro sono responsabili non solo per l’interpretazione, ma anche per la realizzazione dell’opera d’arte [...]»<sup>4</sup>. Inoltre, questa performance è anche un’installazione interattiva che espone le implicazioni politiche presenti nella nozione apparentemente giocosa d’interazione, laddove l’artista ha cessato di essere

l'agente dell'azione ma si è esposto come un'opera d'arte manovrata dal pubblico. L'artista ha rinunciato all'azione - la qualità essenziale del performer - in favore del pubblico.

Questo spettacolo ha consolidato la collaborazione con l'artista informatico Sergi Jordà, che ha anche svolto un ruolo importante nel successivo e ambizioso progetto. *Afasia* è nata nel 1998 come prima grande performance interattiva meccatronica, e ha, inoltre, stabilito quello stile personale che Marcel·lí Antúnez Roca ha poi conservato nel corso degli anni. Qui, l'esoscheletro utilizzato in *Epizoo*, prende una forma diversa e si trasforma in un'interfaccia fisica.

Il cambiamento non è accaduto all'improvviso. In primo luogo, in una serie di laboratori teatrali per il progetto *Satel.lits Obscens*, questo strumento era stato trasformato in un doppio meccanico dell'esecutore. In seguito, per la produzione di *Afasia*, è diventato il **dreskeleton**: la parola coniata dall'artista per indicare un esoscheletro che era anche un costume (abito). Infatti, l'originale struttura è stata tramutata in una nuova interfaccia meccanica indossabile ed ha permesso il pieno controllo degli oggetti, delle luci e delle proiezioni sul palco. Il corpo dell'artista, con questa sorta di corazza diventa l'immagine iconica di Marcel·lí<sup>5</sup>.

Una volta definito il fuoco sull'interazione tra il pubblico e l'opera d'arte, la ricerca di Marcel·lí s'impenna sulla relazione fra il nuovo linguaggio digitale e la narrazione interattiva. In *Afasia*, il corpo dell'artista si propaga in tutto il palco, e controlla una serie di robot musicali appositamente costruiti (i "**soundbots**"), così come l'audio, i video e le luci. In questo modo, l'installazione interattiva è diventata lo spazio per raccontare storie, un ambiente in cui il geniale esecutore può rivivere il mito di Ulisse, mettendo in sequenza, in tempo reale, un numero definito di piccole unità narrative. La marionetta umana e meccanica di *Epizoo* si è mutata in un clown tecnologico<sup>6</sup>, un narratore che utilizza media digitali e corpo umano. Eppure, quest'ambiente di gioco conserva qualcosa di inquietante. Come ha rilevato Giannachi, «*il narratore onnisciente di Afasia ha il completo controllo sul suo mondo. Eppure la sua narrazione è malata, afasica: le parole non possono essere articolate o pienamente comprese, il giudizio non può essere elaborato, la vera natura delle cose non può essere rappresentata*»<sup>7</sup>.

In poco tempo, Marcel·lí Antúnez Roca è stato internazionalmente riconosciuto come il "performer con l'esoscheletro", il personaggio iconico che combina i muscoli e la tecnologia e produce la vivida immagine del corpo aumentato indossando un apparato di metallo. Tuttavia l'artista era incuriosito proprio da questa immagine e, di conseguenza, ha sviluppato ulteriormente l'idea di corpo aumentato, rivelando il fardello nascosto (o anche la profezia distopica), dietro quell'equipaggiamento. Con l'installazione *Requiem*, nel 1999, ha costruito un esoscheletro pneumatico sospeso, i cui movimenti automatici erano innescati dai passanti<sup>8</sup>. In questo caso il corpo è sparisce per diventare un cadavere, null'altro che un ornamento inerte mentre la vera generatrice di vita è la macchina<sup>9</sup>. Si tratta di un'opera provocatoria e allo stesso tempo romantica, in cui lo spettatore interferisce casualmente con l'apparato tecnologico ed è indotto a fissare il vuoto di un corpo senza vita in movimento.

Come si vede, ancora una volta, Marcel·lí Antúnez Roca è tornato nel campo delle installazioni. Stava tornando a casa, laddove veramente apparteneva? O era forse una deviazione dalla sua carriera? Anche in questo caso, non possiamo impiegare una categoria logora, come il teatro o l'arte, per descrivere i suoi sforzi. Nel corso degli anni, l'attraversare i vari campi dell'arte è stato il suo marchio di fabbrica. Se guardiamo più da vicino il suo metodo di lavoro abbiamo l'impressione che emerga un flusso continuo di invenzioni: disegni, strumenti, software, racconti, personaggi, senza soluzione di continuità, che provengono dal mondo fantastico dell'artista. Una figura disegnata su un blocco da disegno può riapparire un anno dopo in una clip video, un dispositivo specifico realizzato per una performance può

trovare una forma più matura nella seguente creazione. Eppure questo flusso di elementi obbedisce a una qualche linea interiore e più profonda di creatività. La clip registrata per un workshop diventa il contenuto multimediale di una performance, anche se in quest'ultima non era prevista. Quasi tutti i pezzi che sono stati mostrati nell'esposizione di Art Santa Monica sono stati creati prima ed esternamente alla produzione di una specifica performance; tuttavia tutti sono diventati, in un modo o nell'altro, parte integrante di uno spettacolo teatrale dal vivo. Infatti, le performance forniscono le condizioni in cui verificare il potere narrativo delle installazioni interattive e le installazioni, a loro volta, sono il laboratorio per la creazione di un nuovo linguaggio della narrazione: le une non possono vivere senza le altre.

Nella sua influente opera, Zarilli sostiene che ogni volta che un attore o un'attrice recita, lui o lei "mette in scena una teoria della recitazione"<sup>10</sup>. Allo stesso modo, si può dire che, ogni volta Marcel·lí Antúnez Roca svolge una delle sue performance, egli stia attuando volontariamente una teoria sulla performance digitale. Nel corso del tempo, questa teoria è diventata più precisa ed è stata finalmente chiamata *Sistematurgia*<sup>11</sup>.

La parola unisce due nozioni (Sistema e Drammaturgia), e comprende pertanto i principi che governano la progettazione di una performance interattiva digitale. Ma è anche una tecnica che l'artista ha sviluppato e che utilizza e sviluppa in ogni spettacolo, grazie a un software dedicato che è stato originariamente scritto per la performance *Pol*, uno spettacolo del 2002.

Il software (che ha preso il nome dello spettacolo) ha permesso all'artista di controllare tutti i media e tutti i dispositivi attraverso una serie di interfacce MIDI. Questa innovazione ha avuto anche l'effetto di liberarlo dall'ingombrante apparato tecnologico che era utilizzato negli spettacoli precedenti. Il software era il mezzo in cui tutti gli input dal *dreskeleton* erano elaborati e diventavano istruzioni per le proiezioni, la luce, il suono, e anche per i robot sul palco. Da quel momento in poi, Marcel·lí era libero di sperimentare con la nozione d'interfaccia e di inventare una serie di dispositivi da utilizzare sul palco dal performer o dallo spettatore.

Dunque, accanto ai soundbots di *Afasia* e gli animatronic impagliati di *Pol*, ben presto apparvero altre invenzioni: abominevoli repliche sintetiche di parti del corpo umano che compongono una distorta replica tridimensionale dei fantasiosi disegni di Marcel·lí. Erano interfacce doppie perché produssero un duplice risultato: da un lato, erano i dispositivi tecnici che permettevano al performer o al pubblico di controllare i contenuti multimediali dello spettacolo, dall'altro funzionano come una scenografia e introducono lo spettatore nel mondo immaginario dell'artista. Una nuova consapevolezza era a portata di mano; la malleabilità caleidoscopica del nuovo palcoscenico interattivo era simile alla libertà dei taccuini che l'artista aveva riempito di disegni fin dai suoi primi anni di attività. **Sempre più spesso, il palcoscenico del teatro non era qualcosa da costruire: era qualcosa da disegnare.**

In precedenza noto come il fiero performer de La Fura, poi famoso come il cyber artista, più di recente Marcel·lí Antúnez Roca si è descritto come un disegnatore (*El Dibuxant*, 2005). Ancora una volta si è mosso oltre le etichette che gli venivano attribuite, e ha iniziato una nuova fase di attività con rinnovata fede nella sua missione artistica. Da Ulisse, si è trasformato in un abile Virgilio che guida il pubblico nel fantastico mondo della performance interattiva (*Protomembrana*, 2006)<sup>12</sup>. Il coinvolgimento del pubblico è inoltre aumentato tramite un dispositivo appena nato chiamato *Guncam*: una videocamera, allestita come una pistola, che registra il volto di uno tra gli spettatori per inserirlo in una lista di video comici preregistrati.

In questo contesto si inserisce la mostra *Interattività Furiosa* prodotta dalla Civica Galleria d'Arte Moderna di Gallarate (Lombardia, Italia) dove, tra tutte le altre opere, Marcel·lí ha creato il *DMD Europa* (2007), un murale dinamico e installazione interattiva. Si tratta di un video interattivo in scala 1/1 dell'esecuzione di una pittura murale svolta in una settimana.

Grazie ai sensori sul pavimento, lo spettatore può scegliere quale far apparire fra tre video che scorrono in sincrono<sup>13</sup>. *DMD Europa* potrebbe essere incluso nel campo di cinema interattivo, perché la narrazione (la creazione di un'opera) è controllata dall'utente. Tuttavia era anche la re-interpretazione della nuova relazione tra il pubblico e performer in *Epizoo*: l'utente è libero di controllare l'azione del performer che dipinge in un video.

Nel 2008, questo nuovo filone è stato inglobato nello spettacolo *Hipermembrana*. Qui, Marcel·lí Antúnez Roca ha applicato il paradigma della Sistematurgia ad uno spettacolo in cui tre attori narrano il mito del Minotauro da prospettive diverse, in scena e in video. La scenografia era costituita semplicemente da un grande schermo di retroproiezione; tuttavia la forma dell'installazione interattiva ha preso una strada più spiccatamente narrativa. I frammenti della storia sono distribuiti a turno sul palco e sullo schermo. Le azioni drammatiche spesso sono il risultato di una collaborazione tra le dramatis personae che si presentano di fronte al pubblico e il video in esecuzione sul fondale. Marcel·lí e i suoi colleghi non erano solo gli attivatori dei contenuti multimediali, ma anche i personaggi impegnati racconto. Pertanto, lo schermo era solo una parte della complessa scenografia che comprendeva una serie d'interfacce fisiche indossate dai performer, i costumi, alcune stuoie. E poi c'è la macchina per le urla, un ultimo arrivo che funziona come uno strumento musicale costituito da tre proiettori che mostrano i volti di diversi personaggi urlanti, a comando, su tre piccoli schermi.

*Hipermembrana*, ha chiarito che le (provoc)azioni artistiche esibite nella *La Fura dels Baus*, o che le situazioni cariche di riferimenti sessuali in *Satel.lits Obscens*, stavano per perdere la loro centralità per diventare una parte del più ampio mondo immaginario dell'artista. I corpi dipinti le grida degli attori, e le loro azioni violente, sono preferibilmente confinati nel video e spesso incorniciati dalle illustrazioni colorate di Marcel·lí. Quelle azioni sono state incorporate nella tavolozza dell'artista, insieme con i ricordi della sua infanzia, accanto ai personaggi generati dalla sua immaginazione.

Infatti, il disegno è diventato sempre più centrale nella sua produzione. Una figura in bianco e nero disegnato su un blocco note potrebbe essere facilmente trasformata in un cartone animato a colori per mezzo di software di elaborazione delle immagini digitali. Il disegno è diventato la prova della sua fertile immaginazione, come nella mostra *Hibridum Bestiarium* nel 2008, in cui il tema sono gli animali antropomorfi presentati come errori genetici o esseri mostruosi<sup>14</sup>.

La performance digitale è un campo ampio e complesso in cui numerosi e diversi approcci sono spesso collocati uno accanto all'altro. Ad esempio, nella sua importante opera, Steve Dixon ha incluso artisti molto differenti, come Orlan, Lepage, e Builders Association, nella stessa prospettiva. E ha iscritto il lavoro di Marcel·lí all'interno della tendenza cyborg, insieme a Eduardo Kac e Stelarc<sup>15</sup>.

Riguardando il lavoro di Marcel·lí Antúnez Roca, saremmo meno ansiosi di associarlo al coniglio fluorescente di Kac o al terzo orecchio di Stelarc. L'artista catalano è principalmente un narratore che ha deciso di raccontare le sue storie con lessico e una sintassi personale. Il desiderio di raccontare una storia lo lega al palcoscenico, dove può trasformare un racconto in un evento drammatico dal vivo. Anche se utilizza i codici che appartengono alla performance art, egli mette in scena un mondo immaginario personale e coinvolge il pubblico in una narrazione interattiva<sup>16</sup>. Invece di parole, usa suoni, video, disegni, sculture, robot; sostituisce il linguaggio naturale con il paradigma dei media interattivi; l'ambiente performativo diventa la sua caratteristica pagina bianca. Lui è un artista visivo con una visione da comunicare in uno spazio dinamico.

I visitatori della sua mostra nel museo Art Santa Monica, erano accolti da un dipinto murale chiamato *Saddi* (sistematurgia, azioni, dispositivi, disegni in corso). Il grande murale raffigura un **Uroboros** (un serpente che si morde la coda). Il disegno è distribuito lungo le sei rampe di

scafe che portano al secondo piano, e funziona come introduzione all'universo dell'artista. Nel complesso, il quadro, composto da una serie di scene collegate come in un affresco medievale, rappresenta ed organizza i materiali e l'universo creativo che circondano l'artista<sup>17</sup>. Si parte da un elenco di tutti i dispositivi di interfaccia (stuoie, dreskeleton, Guncam, ecc.), per poi illustrare tutte le fasi coinvolte: il comportamento dell'interfaccia, la creazione dei contenuti, che i canali che offrono l'input, l'attività relativa al software di gestione, il mezzo di rappresentazione che verrà utilizzato nella performance. Fino ad oggi, questo dipinto potrebbe probabilmente essere visto come la descrizione più completa dell'approccio di Marcel·lí all'arte e ai media digitali interattivi. Rappresenta il suo più importante tentativo di lasciare un'eredità per gli artisti a venire, ed è realizzato con lo stesso linguaggio a stazioni che l'artista usa quando crea le sue opere: i disegni.

Marcelli Antúnez Roca sta ancora portando avanti la sua indagine personale tra arti visive, performance e interazione digitale. Ogni tentativo di limitare la sua attività in uno specifico ramo della performance sperimentale sarebbe come sminuire la sua carriera artistica. Progetti recenti come *Fargabudell* (2014) o *Ultraorbism* (2015) da un lato, hanno confermato la sua attenzione ai disegni, ma, d'altra parte, fanno intravedere nuove e promettenti direzioni: la reinvenzione di una spettacolare parata di strada o lo sfruttamento di Internet per creare più palcoscenici connessi in un'unica performance.

Marcel·lí è un pioniere nell'uso della tecnologia interattiva e della realtà aumentata sul palco; tuttavia è indiscutibile che la tecnologia non è il focus della sua ricerca. Al centro della sua ricerca ci sono nozioni fondamentali come la co-presenza fisica di attori e spettatori, la generazione di materialità per mezzo di una performance digitale; l'emergere di un significato nel mondo caleidoscopico di multimedialità. Questi non sono questioni derivanti dall'uso del computer, ma sono i concetti fondamentali della performance<sup>18</sup>. Così, la sua ricerca lo mira ai limiti del teatro come un luogo in cui possiamo rappresentare il mondo utilizzando i protocolli della comunicazione contemporanea. Egli non concepisce l'interazione digitale e la multimedialità come trucco o come effetto scenico atto a 'vivacizzare' il palco; nelle sue mani, questi elementi diventano una potente metafora della complessità della realtà. Egli ci invita a sfidare le categorie che utilizziamo per interpretare il nostro ambiente sociale e politico e, di conseguenza, ci sfida ad andare oltre i confini della nostra esperienza.

Per Marcel·lí Antúnez Roca, lo spettacolo non è la produzione di una specifica forma di intrattenimento, ma è una strategia per raggiungere questi obiettivi: in tal modo la sua arte è intrinsecamente interdisciplinare. Infatti, insieme con i grandi artisti del teatro contemporaneo, lui ha contribuito alla riforma della scenografia, portandolo a un nuovo livello in cui quest'ultima non partecipa alla performance ma ne è il linguaggio. Quindi, non c'è da meravigliarsi se la sua carriera è stata celebrata in una galleria d'arte contemporanea. Così Marcel·lí si associa a una lunga serie di artisti (da Svoboda a Bob Wilson), che hanno avuto una intensa visione del mondo e, quindi, hanno riformato l'idea del teatro grazie alla loro potente immaginazione.

© The Scenographer 2015

---

<sup>1</sup> Marcelli Antúnez Roca, *Materia sistematurgica*, a Tatiana Mazali, Federica Mazzocchi, Antonio Pizzo (eds.), *Marcelli Antúnez Roca e la performatività digitale*. Bonanno, Roma, 2011, p. 18. Le traduzioni sono dell'autore, se non diversamente specificato.

<sup>2</sup> Cfr. Marquard Smith, Julie Clarke, *Stelarc: The Monograph*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005; Christiane Paul, *Digital Art*. New York: Thames & Hudson, 2003. Per una storia specifica della performance digitale cfr. l'importante lavoro di Steve Dixon, *Digital Performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

<sup>3</sup> Marcelli Antúnez Roca, *Materia sistematurgica*, cit., P. 21.

---

<sup>4</sup> Gabriella Giannachi, *Virtual theatres: an introduction*. London: Routledge, 2004, p. 43.

<sup>5</sup> Federica Mazzocchi, *Gli Attori: 'Recitare' per Marcelli*, a Tatiana Mazali, Federica Mazzocchi, e Antonio Pizzo (a cura di) *Marcelli Antúnez Roca e la performatività digitale*, cit., p. 59.

<sup>6</sup> Antonio Pizzo, *Attori e personaggi artificiali*, in «Acting Archives Review», Acting Archives, n. 1, 2011, p. 113-114.

<sup>7</sup> Gabriella Giannachi, *Virtual theatres...*, cit., P. 67.

<sup>8</sup> Di recente, Marcel-lí Antúnez Roca ha definito il tipo di esoscheletro utilizzato in *Epizoo* e *Requiem* come muskeleton (muscolo + esoscheletro), a sottolineare che il dispositivo sostituisca l'attività del corpo, agendo così come protesi muscolare.

<sup>9</sup> Giannetti, Claudia, Marcel-lí Antúnez, *Epifania Marcel.lí Antúnez Roca* [Exposición, Madrid, Fundación Telefónica, 16 de septiembre - 6 de noviembre 1999]. Madrid: Fundación Telefónica, 1999, pag. 97.

<sup>10</sup> Cfr. Phillip B. Zarrilli, *Acting (re)considered: a Theoretical and Practical Guide*, London: Routledge, 2002.

<sup>11</sup> Cfr. Marcel-lí Antúnez Roca, *Sistematurgia 2005* 04, <<http://www.marceliAntúnez.com/texts/sistematurgia/sistematurgia.pdf>> (ultimo accesso Gennaio 20, 2015).

<sup>12</sup> Una panoramica di questo processo è fornita da Marcelli Antúnez Roca, *Protomembrana, de lo Colectivo a la Sistematurgia*, <<http://marceliAntúnez.com/texts/protomembrana-de-lo-colectivo-la-sistematurgia/>> (ultimo accesso 23 febbraio 2015).

<sup>13</sup> Cfr. la descrizione in <<http://marceliAntúnez.com/texts/dmd-europa-ita>> (ultimo accesso, 25 Febbraio 2015).

<sup>14</sup> *Hibridum Bestiarium*, esposizione, Galería Rojo Artspace, Barcellona, dal 4 giugno al 4 luglio 2008.

<sup>15</sup> Cfr. . Steve Dixon, *Digital Performance*, cit, in particolare pp. 303 -332.

<sup>16</sup> Cfr. l'intervista a Marcelli Antúnez Roca, *Sistematurgia: La Quarta parete e lo Schermo*, «Mimesis Journal», vol. 1, n. 2, 2012.

<sup>17</sup> Cfr. <[Http://marceliAntúnez.com/work/expo-sistematurgia](http://marceliAntúnez.com/work/expo-sistematurgia)> (ultimo accesso, 25 febbraio 2015).

<sup>18</sup> Qui ho volutamente usato i concetti elencati da Erika Fischer-Lichte nel suo lavoro seminale *The transformative power of performance: a new aesthetics*. New York: Routledge, 2008.