

Marcel-lí Antúnez Roca : le monstre à trois têtes du Mois Multi

Protomembrana

Hipermembrana

Josianne Desloges

Numéro 132 (3), 2009

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/65236ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Desloges, J. (2009). Compte rendu de [Marcel-lí Antúnez Roca : le monstre à trois têtes du Mois Multi / *Protomembrana* / *Hipermembrana*]. *Jeu*, (132), 43–47.

Protomembrana

TEXTE, PERFORMANCE, MISE EN SCÈNE ET DESSINS **MARCEL-LÍ ANTÚNEZ ROCA** / ANIMATION **LILIANA FORTUNY**
PROGRAMMATION **MATTEO SISTI SETTE** / MUSIQUE **ALAIN WERGIFOSSE** / PHOTOGRAPHIE **CARLES RODRÍGUEZ**
VIDÉO **LUCÍA EGAÑA ROJAS** ET **FRANCIS GÓMEZ DE LA CRUZ** / ÉCLAIRAGES **ORIO IBÁÑEZ**
ACCESSOIRES **RUTH ALEU** ET **ÁLVARO SOSA**.
PRODUCTION DE **PANSPERMIA SL**, PRÉSENTÉE LE 21 FÉVRIER 2009 À LA SALLE MULTI DU COMPLEXE MÉDUSE.

Hipermembrana

TEXTE, MISE EN SCÈNE ET DESSINS **MARCEL-LÍ ANTÚNEZ ROCA** / MUSIQUE **PAU GUILLAMET**
PROGRAMMATION **MATTEO SISTI SETTE** / ANIMATION **LILIANA FORTUNY** / DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE **DIEGO DUSSUEL**
CONCEPTION DES ÉCLAIRAGES **MEMÉ BOYA** / CAMÉRA **ROBERT ROIG** ET **ORIO IBÁÑEZ**
INTERFACES ET MOULES **ÁLVARO SOSA**, **RUTH ALEU** ET **MAX DALMAU** / COSTUMES ET PROTHÈSES **TALLER MARAVILLAS**
PHOTOGRAPHIE **CARLES RODRÍGUEZ**
AVEC **MARCEL-LÍ ANTÚNEZ ROCA**, **NICO BAIXAS** ET **IGNACIO GALILEA**.
PRODUCTION DE **PANSPERMIA SL**, PRÉSENTÉE LES 18, 19 ET 20 FÉVRIER 2009 À LA SALLE MULTI DU COMPLEXE MÉDUSE.

JOSIANNE
DESLOGES

MARCEL-LÍ ANTÚNEZ ROCA : LE MONSTRE À TROIS TÊTES DU MOIS MULTI

Février 2009 marquait la dixième édition du Mois Multi (MM10), pendant lequel une multitude d'installations et d'expérimentations d'art électronique étaient regroupées sous le thème « Prothèses et autres prolongements ». L'équipe des Productions Recto Verso a invité des artistes de partout à créer des zones de « réalité augmentée », à l'aide de stratagèmes technologiques et d'art médiatique. Différentes extensions artistiques du corps humain, de véritables prothèses mécaniques ou des trucages audiovisuels, devaient leur permettre de détourner les champs perceptifs des spectateurs.

L'unique performeur présent dont le travail verse aussi bien du côté du théâtre que des arts visuels était le Barcelonais Marcel-lí Antúnez Roca, connu pour être l'un des membres fondateurs de la Fura del Baus¹. Il présentait les deux premiers volets de la trilogie *Membrana*² : *Protomembrana* (2006), un spectacle

entre la conférence et la fable qui expose sa méthode de travail, ainsi que *Hipermembrana* (2007), un objet artistique hybride explorant les pulsions originelles et les mythes. Pour célébrer le dixième anniversaire du Mois Multi, il a également accepté de donner à nouveau *Épizoo*, une performance datant de 1994 où il livre son corps en pâture aux spectateurs.

Protomembrana : manifeste interactif à l'humour bariolé

Heureux ajout de dernière minute à la programmation, *Protomembrana* montre Marcel-lí Antúnez Roca dans ce qu'il fait de mieux : jongler avec plusieurs médias pour inclure le spectateur dans une expérience plurielle et animée, sur scène et sur écran.

Cette conférence mécatronique³ est une analogie loufoque entre sa démarche artistique, la systématurgie⁴, qui lie mouvement,

1. Ce collectif artistique catalan a fortement marqué le domaine du spectacle vivant et de la performance. Il a acquis une renommée internationale grâce à *la Trilogia*, regroupant *Accions* (1984), *Suz/O/Suz* (1985) et *Tier Mon* (1988), qui est devenue leur plus radical manifeste. Marcel-lí Antúnez Roca y participa comme musicien et coordinateur artistique de 1979 à 1989, avant de se consacrer à des projets solos (performances, installations, expositions et films).

2. Le dernier volet, *Metamembrana*, a été présenté en Espagne à l'hiver 2009 et à New York en première nord-américaine le 12 mai 2009.

3. « Mécatronique » est un néologisme qui caractérise l'utilisation simultanée et en étroite symbiose des techniques du génie mécanique, de l'électronique, de l'automatisme et de la micro-informatique pour envisager des façons de concevoir des produits plus performants et de nouvelles machines. Source : <www.marceliantunez.com>.

4. La systématurgie, ou « dramaturgie du système », est une dramaturgie qui intègre l'informatique et qui transforme les méthodes scéniques traditionnelles en un processus complexe fait d'interfaces, de programmes informatiques et d'outils de représentations contrôlés numériquement. Source : <www.marceliantunez.com>.



Protomembrana, performance de Marcel·lí Antúñez Roca présentée à la salle Multi du Complexe Méduse, à Québec, à l'occasion du Mois Multi 2009.
© Nicolas Tondreau.

capteurs et programmes informatiques, et les différentes couches (ou membranes) qui enveloppent l'individu : son corps, ses vêtements, sa maison, l'atmosphère terrestre, etc. Roca présente d'abord les éléments qui composent son système scénique (littéralement « les organes du spectacle ») : l'ordinateur, la surface de projection qui recouvre l'arrière-scène et le dreskeleton, sorte d'exosquelette de fils et de capteurs qui lui parcourt les épaules, les bras et la poitrine à la manière d'une armure de gladiateur. Cette dernière lui permet d'activer les sons, les images et les animations en pressant des boutons ou en faisant des mouvements de bras.

Pour « habiller » la démonstration (toujours en suivant le concept des membranes), un bestiaire futuriste et une panoplie de personnages typés, dessinés par Roca, s'activent sur l'écran au gré de la narration du performeur, qui livre, avec son formidable accent catalan, une fresque rocambolique, lubrique et scatologique, librement inspirée des *Métamorphoses* d'Ovide et de *l'Origine des espèces* de Charles Darwin. Le spectateur suit l'évolution et la complexification du petit monde animé, de l'animal à l'humain et de la série d'actions mécaniques au système informatisé complexe. De courtes histoires et des jeux interactifs permettent de représenter comment s'opère la mutation des

espèces confrontées aux innovations technologiques, par exemple, comment l'émergence des systèmes informatiques a modifié certains comportements sociaux.

La démonstration ne serait pas complète sans que, justement, l'artiste ne laisse une place de choix aux spectateurs, avides de participer au jeu vidéo plus grand que nature qui leur est proposé. Huit spectateurs volontaires sont invités à monter sur scène pour la deuxième partie. Comme Roca, qui n'hésite jamais à se servir de son image corporelle pour construire ses animations, ils doivent grimacer dans une caméra-lampe (un système de capture d'images) pour donner des visages aux personnages animés. Leurs figures rougies par l'éclairage vif et tordues par des mimiques appuyées apparaissent automatiquement sur l'écran, ce qui provoque un effet comique. Les rires redoublent lorsque Roca fait interagir ses créatures hybrides, dessinées, animées, filmées et assemblées grâce à la technologie.

Le jeu se poursuit lorsque les cobayes sont invités à choisir deux objets sur l'interface, qui en compte une dizaine. En posant le pied sur un capteur, le spectateur lance ensuite l'animation prévue par l'équipe de concepteurs pour chaque paire d'objets qui vise

à bousculer les schèmes établis et, encore une fois, à provoquer les rires. Le bébé, par exemple, mangera la bouilloire, alors que logiquement chacun appréhende qu'il soit ébouillanté. Petites frayeurs et petits rires pour ce segment plus convenu.

Plus tard, un spectateur équipé de prothèses-capteurs (entre autres d'énormes seins tombants, des fesses et un nez digne du plus gros mensonge de Pinocchio) sert de panneau de contrôle. Le hasard (?) a voulu que ce soit Anne-Marie Olivier, dramaturge et comédienne bien connue à Québec, qui soit choisie pour cette tâche. Ces prothèses loufoques, molles et blanches font un contraste intéressant avec le dreskeleton de fils et de métal du performeur. Marcel-lí Antúnez Roca manipule aisément les deux types d'« extensions artistiques du corps humain », qui lui permettent de contrôler les paramètres multimédias du spectacle. Celle qu'il porte le fait paraître tout puissant, en contrôle de son système, et celle portée par Anne-Marie Olivier appuie le côté facétieux de l'œuvre.

Au bout du compte, même si le spectateur est intégré au spectacle, il demeure impuissant à en modifier profondément le

contenu. Il ne fait qu'activer des segments narratifs (animations, collage d'images, sons) composés par l'artiste et entre ses mains, il devient un matériau comme un autre, une machine complexe qu'il est possible de manipuler et d'intégrer à l'ensemble.

L'exposé est comique, inventif et étoffé, même s'il est présenté sur un ton léger. Le spectateur plonge aisément dans l'univers truculent de Roca, charismatique maître d'œuvre qui démystifie les nouvelles technologies tout en intriguant l'assistance avec son fameux dreskeleton, qui compose son personnage de chaman tout puissant, mi-humain, mi-machine.

Hipermembrana : **la rencontre de l'orgiasque et du technologique**

Pour *Hipermembrana*, Roca est encore vêtu d'un dreskeleton. Les dessins colorés et burlesques sont toujours présents, mais ils n'ont plus prépondérance sur les images filmées. Par ailleurs, il y a trois ajouts notables : au sol, plusieurs senseurs constituent un échiquier interactif, deux autres interprètes « assistent » Roca et une « machine à cris » est située à jardin.



Hipermembrana, performance de Marcel-lí Antúnez Roca présentée à l'occasion du Mois Multi 2009. © Nicolas Tondreau.



Cette dernière montre en série des visages grandeur réelle sur trois petits écrans, juchés sur des trépieds d'environ 1 m 50. Onomatopées, gémissements, claquements de langue et autres sons primaires produisent une musique étrange qui dote le spectacle d'une aura troublante et fait presque oublier qu'ils sont d'origine humaine. Le visuel et le sonore sont coordonnés (on voit bien une femme faire « O » en entendant le son « O »), mais en variant les répétitions, les agencements et la vitesse, Roca crée une symphonie visuelle et sonore qui déjoue les habitudes perceptives du spectateur.

En s'inspirant de la légende du Minotaure et de la topographie de *l'Enfer* de Dante, Marcel-lí Antúnez Roca s'est constitué une banque d'images vidéo troublantes, crues, à connotation sexuelle et organique, qui défilent sur deux grands écrans. Les premières images de femmes et d'hommes nus vomissant sur une arche, qui sert de porte d'entrée à ce qui ressemble à un vieux temple, donnent le ton. Suivront les tribulations des femmes en tenue d'Ève, ingénues, qui courent dans les bois en pleine nuit pour échapper à quelque bête mythologique.

On les voit ensuite se faire maculer de peinture et d'autres fluides visqueux devant des toiles blanches (ce qui crée des fresques de *dripping* géantes). Ce traitement-choc les éveille à la sexualité et mène à une joyeuse orgie sur des échafaudages où, arborant des prothèses blanches comme celle portée par Anne-Marie Olivier dans *Protomembrana*, elles s'aspergent de liquide blanchâtre. Les dernières scènes les montrent en train de forniquer avec une tête de taureau (une vraie, de l'aveu de Roca, qui a eu maille à partir avec les autorités espagnoles pour disposer de cette pièce de boucherie), apothéose de la sexualité débridée associée au mythe du Minotaure. Le choix du mythe grec, comme figure centrale de cette performance, permet des métaphores intéressantes, telles que celle du conflit entre la rationalité et l'animalité de l'être humain.

Le cosmique et l'organique sont intimement liés dans l'univers de l'artiste catalan : les strates terrestres d'*Hipermembrana* rappellent les membranes de *Protomembrana* : le voyage mythique jusqu'aux sources de l'humanité est carrément l'envers de la théorie de l'évolution jouxtant le développement des technologies. Mais alors que, pour *Protomembrana*, le propos cadrerait parfaitement avec le dispositif technique, pour *Hipermembrana*, le monde parallèle obscène et terrifiant qui est présenté en vidéo ne parvient pas à happer le spectateur pour de bon. Les images sont présentées si longuement et franchement qu'on voit les procédés et qu'on s'y habitue. Elles perdent de leur impact et de leur pouvoir d'évocation.

À intervalles réguliers, ces séquences accompagnées de musique et d'un récital de « machine à cris » sont interrompues par les interventions de Roca, qui revient à ses méthodes narratives déjà éprouvées. Il raconte de vive voix avec des dessins animés le conte du fameux Taureau blanc, mi-satyre, mi-taureau, et dévoile les créatures qui grouillent dans les différentes couches de la terre, jusqu'en enfer. À la toute fin de l'expérience, la topographie infernale dantesque se superpose à l'image de la cellule eucaryote. La technique narrative agence les arguments graphiques et littéraires, ce qui permet des rebondissements inattendus et une certaine richesse expressive, même si la performance sur scène est plutôt inégale.

Deux hommes interviennent à plusieurs reprises aux côtés du maître d'œuvre. L'un endosse en direct le corps du Taureau blanc, puis d'une femme, puis du Minotaure, le second agit davantage comme un assistant technique. Lorsque les « acteurs » se mettent à bondir et à danser sur le plancher de capteurs, la performance devient un véritable ballet mécanique ; Roca porte toujours son dreskeleton et chaque saut active un élément multimédia. Ces instants de fusion entre la scène et l'écran nous font véritablement comprendre la machine théâtrale et technologique complexe que Roca veut mettre au monde par la systématurgie et la mécatronique.

Par contre, les apparitions costumées du premier comédien produisent des ruptures de ton avec l'univers du conte amené par la narration de Roca et la matière brute des images filmées. Les costumes de fortune, grotesques, et les gesticulations caricaturales du Minotaure personnifié créent un effet carnavalesque, cabotin, voire ridicule. Agencé uniquement aux dessins burlesques de Roca, ce type de jeu aurait eu sa place, mais, intégré à l'ensemble, il ne fait que désamorcer et démythifier les images filmées. Les allers-retours entre le symbolisme fort des performances filmées et le grotesque des performances en direct sont brutaux et rendent le spectacle, déjà complexe, trop éclectique. Comme le Minotaure à l'écran et sur scène est interprété par le même acteur, mais suivant deux dialectiques divergentes, il y a un effet de distanciation qui cadre mal dans la cérémonie presque sacrée opérée par les concepteurs.

Ces deux incursions dans l'univers particulier du Catalan Marcel-lí Antúnez Roca ont tout de même constitué l'épine dorsale du 10^e Mois Multi, et la richesse de l'univers et des procédés présentés ont suscité maintes acclamations et provoqué plusieurs questionnements sur la nature même du théâtre et sur la mince frontière qui le sépare, parfois, de la performance. À travers plusieurs « prothèses artistiques », on peut dire que l'œuvre s'est réellement prolongée dans l'esprit des spectateurs. ■