

## Los personajes y escenarios inmersivos de Julian Bonequi<sup>1</sup>

*Irma Iliana Vargas Flores*

Investigadora independiente, México  
ilianavargascorrectora@gmail.com

Original recibido: 11/01/2022

Dictamen enviado: 26/01/2022

Aprobado: 26/03/2022

### I. Búsquedas y lenguajes

Julian Bonequi nació en la Ciudad de México en 1974. Él mismo se define de la siguiente manera:

Artista híbrido y curador especializado en producción 3D, narrativas transmedia y procesos de composición electroacústica. Realizó estudios como Especialista en Arte y Diseño en el Master de Videojuegos (2008-2009) y de Animación de la Universidad Pompeu Fabra (2006-2007); de Animación Avanzada de Personajes Digitales, Síntesis y Modelado 3D en la Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido de Madrid (2004-2006); Fotografía en la Escuela Activa de Fotografía (2002- 2004), y de Filosofía en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México (1995-1997).

Como artista-investigador 3D fue becario de 2008 a 2011 por la Universidad Pompeu Fabra, colaborando con el grupo de Neurociencia *The Synthetic Perceptive, Emotive and Cognitive Systems*, y en el Grupo de Tecnologías Interactivas (GTI) de Barcelona. En 2016 resultó acreedor del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios del Centro Multimedia, y en 2017 fue ganador del CTM Radio Lab de Berlín.

---

<sup>1</sup> Durante la escritura de este texto me surgieron algunas dudas sobre la perspectiva de Julian en torno a determinados aspectos de su obra, por lo que le hice llegar esas preguntas y las contestó amablemente. Los entrecorchetos y las citas a lo largo de este trabajo pertenecen a sus respuestas.

En 2018 fue artista residente del Laboratorio de Inmersión y Realidades Mixtas, comisionado por el Centro de Cultura Digital y Fundación BBVA Bancomer.

Como músico multi-instrumentista, cantante y compositor, se ha presentado en diversos foros de México y Europa desde 1990. En 2015, una pieza sonora suya fue enviada al espacio por el proyecto australiano *Forever Now*. Actualmente dirige el Laboratorio Artes Híbridas y es miembro del Sistema Nacional de Creadores de Arte de México. (Bonequi, 2020)

Al seguir la línea de su formación artística y de sus procesos creativos, podemos notar que Julian Bonequi trabaja con una visión complementaria entre su propuesta visual y sonora para plantear líneas de diálogo entre ambos lenguajes, lo cual ha dado como resultado el concepto de “Artes Híbridas” con el que define sus piezas.

La exploración de Bonequi en torno a la ciencia ficción y lo fantástico en el arte transmedia inició en 2016, junto con su interés constante por especular sobre el futuro de nuestra sociedad, la evolución de las especies y la vida en otros planetas, así como sus investigaciones en torno a la exploración onírica y los estados alterados de consciencia.

Si bien, Julian no tiene una formación académica enfocada en la literatura ni se dedica de lleno a la escritura, sí ejerce la investigación autodidacta continua, por lo que uno de los detonantes para llegar a los proyectos en los que trabaja hoy en día fue la reapropiación del radiodrama *La guerra de los mundos* de Orson Welles, adaptándolo mediante un guión denominado *The death of the Anthropocene o La muerte del antropoceno* (ver Figura 1). Esta adaptación trata sobre la llegada de un visitante del futuro a la Tierra, en apariencia alienígena, pero más adelante se descubre que es un terrícola que sufrió las consecuencias del apocalipsis y que ha perdido el cabello, las orejas y todas las partes blandas del cuerpo, y que ha viajado en el tiempo para avisar, con mucho humor, que el mundo como lo conocemos se acabará en treinta minutos.



Figura 1. Teatro Holofrénico. "Cartel de *The Death of the Anthropocene*", 2017.  
Recuperado de [teatroholofrenico.bandcamp.com](http://teatroholofrenico.bandcamp.com)

Con este guión, previamente producido en inglés y después traducido al alemán, Bonequi obtuvo el premio CTM Radiolab de Berlín en 2017, y para presentarlo en vivo realizó una animación 3D, así como la música, la ambientación sonora, la grabación de la mayoría de las voces y contó con la colaboración de algunos invitados para interpretar otros personajes.

A partir de esta pieza, Bonequi concibió el proyecto en el que trabajó de 2016 a 2018, hoy en día conocido como la *Trilogía Holofrénica*, cuya primera parte consta justamente de *La muerte del antropoceno*, enfocada en el fin del mundo. Las otras dos partes son *Tulpa. El libro de los sueños*, una serie de escenarios y personajes oníricos para realidad aumentada, y *Antagonía. Ópera para cámara y realidad virtual*, que trata sobre un genetista en Marte que se entera de que la vida en la Tierra llegó a su fin y decide experimentar consigo mismo para salvar a la humanidad. Estos trabajos forman parte de un *work in progress (WIP)* que se va complementando

con las piezas del *Teatro Holofrónico*<sup>2</sup> (ver Figura 2), las cuales constan hasta este momento de intervenciones a espacios cotidianos mediante la realidad aumentada, donde prevalece la idea de la hibridación de formas humanas y animales, naturalezas vegetales y cibernéticas, así como de arquitecturas mutantes entre lo urbano, lo extraterrestre y lo corporal.

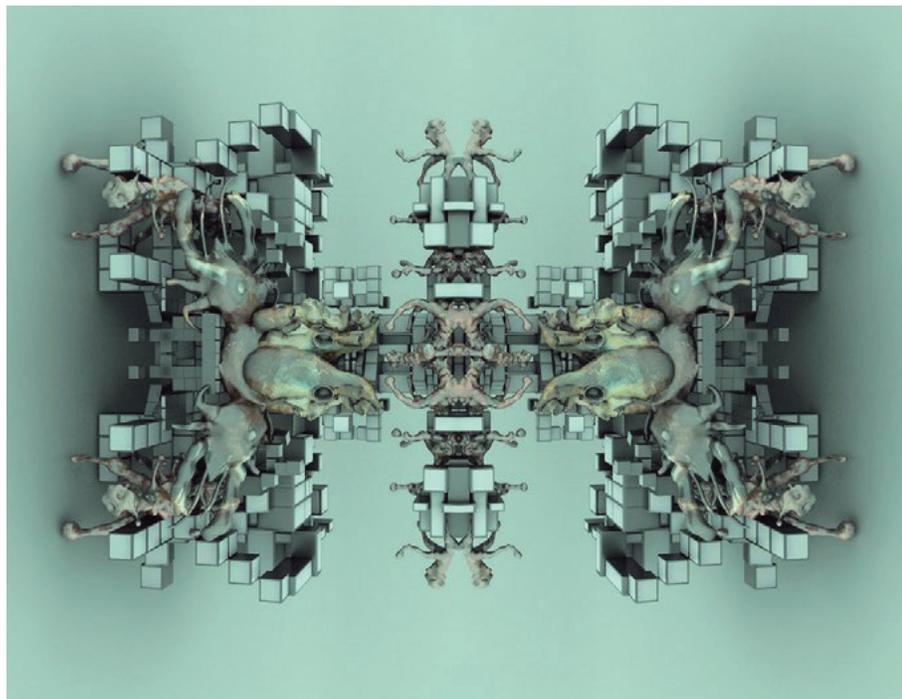


Figura 2. Julian Bonequi. *WIP de Teatro Holofrónico*, 2017.

Recuperado de <https://www.facebook.com/holofrenia/>

Cabe mencionar que los conceptos de Holofrenia y Teatro Holofrónico fueron creados por Julian Bonequi, quien los define de la siguiente manera:

Holofrenia es un lugar en el tiempo. El tiempo moviéndose hacia atrás y hacia adelante en un *scroll* con el dedo índice apuntándote a los ojos sin presente, futuro ni pasado y parafraseándote al oído con voz profunda el sentido de las palabras que se escuchan en sueños y al despertar, como si fueran tuyas. [...] Teatro Holofrónico

<sup>2</sup> En la entrevista "Julian Bonequi (y II): 'La división entre música y ruido no existe en términos sonoros'", se proporciona más información sobre el proyecto de Teatro Holofrónico. El enlace a la revista *Nexos* donde se encuentra dicha entrevista es el siguiente: <https://musica.nexos.com.mx/2020/06/29/julian-bonequi-y-ii-la-division-entre-musica-y-ruido-no-existe-en-terminos-sonoros/>

es un término inventado en honor a aquellos tiempos de visitantes extraños que no se agotan –un juego derivado entre las palabras Holograma (*holos* = todo; y *grama* = mensaje escrito o trazado), y de Esquizofrenia (‘dividir, escindir, hendir, o romper’ el ‘entendimiento, la razón, y la mente’)–.

Parte esencial del proceso creativo de Bonequi consiste en retomar algunas transcripciones de sus experiencias oníricas y escritura automática de hace 30 años. De esta manera realiza guiones acompañados de diversas notas en torno al esbozo de los personajes y las secuencias que conforman cada uno de sus escenarios, lo cual traslada después al lenguaje visual y sonoro para contar o proponer pequeñas historias, momentos o actos. En este caso, lo visual es lo que lleva la carga concreta, es decir, lo evidente de la narración, por su parte, lo sonoro es lo que determina la atmósfera y los matices emotivos, los detonantes imaginarios y abstractos en el espectador (ver Figura 3).



Figura 3. Julian Bonequi. *WIP de Teatro Holofrénico*, 2018.  
Recuperado de <https://www.facebook.com/holofrenia/>

Mi interés en el trabajo de Julian Bonequi radica en su capacidad de conjuntar la potencia de la imaginación con los conocimientos y las herramientas artísticas que tiene a la mano, lo que le permite experimentar y proponer una narrativa en torno a la ciencia ficción y el futuro que va más allá del lenguaje escrito y que se sitúa en un espacio transmedial, de ahí el término de narrativa transmedia. Sin embargo, además de la riqueza estética en la conjugación de su lenguaje visual y sonoro, me parece que en su obra siempre hay un fondo reflexivo y crítico ante la sociedad y la relación del ser humano con su entorno y consigo mismo. Lo anterior se sustenta gracias a su interés en los ambientes distópicos o apocalípticos en *La muerte del antropoceno* y *Antagonía*, y lo espiritual, lo mágico y chamánico acompañado del sueño lúcido en *Tulpa*, donde, además, considero que retoma elementos de lo fantástico en tanto que propone una superposición de realidades que transmiten o provocan sensaciones ominosas e inquietantes (ver Figura 4).



Figura 4. Julian Bonequi. *WIP de Teatro Holofrénico*, 2017.

Recuperado de <https://www.facebook.com/holofrenia/>

## II. Las múltiples realidades como medio y fin

El juego con la realidad siempre ha sido uno de los elementos más atractivos dentro de la ciencia ficción y lo fantástico, cada uno mediante sus propios mecanismos y paradigmas.

En la trayectoria de Bonequi enfocada a las artes visuales, resulta interesante observar cómo ha experimentado con todo tipo de soportes, desde los más básicos como la tinta y el papel, hasta los más complejos como la realidad virtual y la realidad aumentada. Esta complejidad subyace no sólo en los procesos tanto humanos como tecnológicos que intervienen

en ellas, sino también en los cuestionamientos que derivan de su propia conceptualización: ¿cuántas capas de realidad existen?, ¿cuántas podemos descubrir a simple vista?, ¿cuántas imaginamos? y ¿cuántas podemos hacer coincidir mediante la creación artística? Aunque estas preguntas se han hecho desde hace siglos y han sido contestadas en diferentes momentos y contextos, es importante replantearlas ahora tomando en cuenta, por ejemplo, que la realidad virtual y la realidad aumentada no son lo mismo, pero en este caso ambas sirven para plantarnos ante un espacio que linda entre lo tangible e intangible y que podemos compartir al mismo tiempo gracias a los dispositivos especiales que nos permiten visualizarlo y escucharlo.

Ahora bien, me gustaría acotar brevemente la diferencia entre ambos soportes. Por una parte, la realidad virtual ofrece una experiencia totalmente inmersiva en un mundo ajeno y desconocido gracias al visor y a los audífonos que crean un ambiente de burbuja en el que es imposible ver lo que se queda *afuera*, por llamar de alguna manera a la realidad inmediata. Además, el visor tiene unos sensores que reconocen el movimiento de la cabeza y eso posibilita que uno pueda percibir todos los elementos que van apareciendo en el escenario, lo cual provoca la sensación de haber traspasado un umbral para integrarse a otra dimensión. Por otro lado, la realidad aumentada permite intervenir el espacio cotidiano con imágenes fijas o animadas previamente programadas, a través de la cámara de algunos teléfonos móviles. Esto, más que transmitir la noción de estar en otro lugar, juega con la intervención o la aparición súbita de lo que no pertenece a determinado espacio, por lo tanto, se convierte en una superposición sobrenatural de realidades que asombran e inquietan aunque sepamos cuál es el origen del elemento extraño.

Al respecto, Julian señala:

[...] de niño jugaba con seres imaginarios, ya fuesen entidades sombrías o luminosas en los mismos términos en que la tecnología de la realidad aumentada o la virtual funcionan. Así que dichas tecnologías me vinieron como anillo al dedo. En términos sonoros pasa igual, las posibilidades de interacción son infinitas. La imaginación de un niño jugando en el aire es básicamente la esencia de la virtualidad, y la virtualidad, en este caso, es lo que proporciona la representación física de la imaginación, ya no como una metáfora, sino como acción. El acto de la imaginación más potente, así como el de la lectura, consiste en irse de este mundo. Así que la conexión entre sueños, amigos imaginarios, tecnologías de lo virtual, representación de otros mundos y lectura de lenguajes aún no articulados son evidentes para mí.

Mediante la realidad aumentada, Julian estructuró y dio vida a *Antagonía. Ópera de cámara y realidad virtual*, y a *Tulpa. El libro de los sueños* (ver Figura 5).



Figura 5. Julian Bonequi. *Still de registro de 'Tulpa', 2019.*

Recuperado de <https://vimeo.com/channels/bonequi/284556970>

*Antagonía* (ver Figura 6) se sitúa en un espacio cósmico y sus personajes aluden a una mezcla de seres míticos, totémicos y mutantes. Aunque se nos proporciona la sinopsis de la pieza de manera previa, al momento de ser ejecutada no hay líneas ni texto ni una representación estricta de la narrativa para comprender la historia. Sabemos que la vida en la Tierra se ha acabado y que hay un genetista en Marte decidido a producir micosis en su propio cuerpo con minerales, vegetales y ADN animal. Atestiguamos las visiones de este personaje en su camino de transformación hacia la muerte, pero desconocemos el resto de la narración, y poco a poco descubrimos que ésta se va desarrollando mediante actos (puesto que fue concebida como una ópera) en los que se nos van presentando los personajes y su intervención en distintos escenarios o su encuentro con otros seres. Nuestro ejercicio como espectadores consiste en ir intuyendo, descubriendo e hilando la historia con estos elementos que, al conjugarse, logran hacernos entrar en una especie de trance dada la naturaleza inmersiva tanto de las atmósferas visuales, donde predomina lo etéreo, como de las sonoras, en las que el factor principal es la voz, misma que funge como guía a través de cantos y glosolalias que nos dan la pauta para dotar de cierta identidad a los seres que van apareciendo en las escenas (ver Figura 7). Sobre el proceso de realización de esta pieza, Julian señala:

Aquí decidí contar la historia sólo con música y personajes animados. El texto de sala de la instalación y de la presentación previa al concierto me fue suficiente como explicación, ya que el guion original me sirvió para la creación de los personajes, el ambiente de los escenarios y la composición de la música, así como para transmitir el espíritu de la interpretación en vivo en un tono elegíaco, como una lamentación: imaginen estar solos en Marte, cantándole a sus alucinaciones [...]



Figura 6. Julian Bonequi. *Still de 'Antagonía'*, 2018.  
Recuperado de <https://vimeo.com/288223791>



Figura 7. Julian Bonequi. *Still de la presentación de 'Antagonía' en el CCD*, 2018.  
Recuperado de <https://vimeo.com/292877625>

Cabe especificar que la experiencia sensorial es muy distinta en cada espectador y que hay quienes no toleran el vértigo de perder la ubicación espacial a la que estamos acostumbrados. Al *entrar* a la dimensión de *Antagonía* de inmediato se difuminan los límites concretos y todo es como flotar en el cosmos o perderse bajo el agua, dependiendo del avance de las secuencias y del espectador al interactuar con ellas. Al estar dentro, al sentirse inmerso en esta otra realidad, la noción del yo es absorbida por la posibilidad de convertirse en un personaje más, de formar parte de algo que está fuera de nuestro control y de compenetrarse por completo en esta mezcla de belleza y horror apocalíptico. Se trata de un proceso muy parecido al que experimentamos cuando leemos un libro, pero en este caso, con la consciencia alterada y la sensación de vivir lo que se lee. Esta pieza, además, se considera la primera ópera de cámara y realidad virtual, dejando un importante precedente del género performático de inmersión transmedia en México, que más tarde evolucionó a otro proyecto de composición interactiva denominado *Umwelten*, diseñado y montado por Bonequi en colaboración con Mark Barden (Konzerthausorchester Berlin) y la HTW - Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, entre 2019 y 2021. *Tulpa. El libro de los sueños* conlleva un proceso creativo y perceptivo muy distinto. Aquí convendría detenerse un poco y atar cabos pensando en el significado del concepto de *tulpa* y de la manera en que Bonequi exploró las posibilidades tecnológicas de la realidad aumentada para darle vida a una serie de entidades relacionadas con el mundo del sueño y de la magia, a través de la corporeidad digital, produciendo así el extrañamiento que solemos relacionar con lo fantástico. *Tulpa* (Joffe, 2016) es una palabra tibetana que se utiliza en el ámbito místico para hacer alusión a las emanaciones, apariciones o ilusiones mágicas producidas a través de una fuerte concentración meditativa. A dichas emanaciones también se les refiere como entidades que pueden llegar a ser semiautónomas y que se les puede conocer durante el sueño, ya sea que uno propicie el entorno para llegar a ellas, o que ellas lleguen a uno.

En esta serie, que es la tercera parte de la trilogía, Bonequi nos sitúa mucho tiempo antes del fin del mundo, en una época en donde “[...] la puerta de los sueños está abierta y los tulpa empiezan a inundarlo todo [...]”. Aquí no se incluyen sonidos, pero hay un peso visual muy fuerte dado que los personajes son más abyectos, descarnados e híbridos, donde también confluye la naturaleza animal, humana y vegetal, pero de una manera más evidente y salvaje, además, sus aspectos recuerdan la tradición ritual y primitiva del ser humano. Como su nombre lo indica, el onirismo y las variantes de las experiencias durante el sueño son lo que prevalece en este proyecto cuyo soporte inicial fue una caja-libro con las imágenes de es-

tos personajes. De forma paralela, se trasladaron las imágenes al mundo digital para después integrarse a los escenarios reales elegidos por Julian. El efecto constante ante estas superposiciones, que para mí semejan minificciones si estuvieran escritas, es el de la sorpresa, la inquietud y la confrontación con uno mismo al preguntarse: qué está pasando ahí; cómo llegó a este mundo ese ser, que a primera vista es monstruoso por su naturaleza desconocida; qué hace rompiendo los límites y las reglas entre distintas realidades; cómo reaccionaría uno si de pronto se encontrara con estos tulpas afuera de la casa, o mejor aún, si se pudiera conversar con las propias entidades oníricas en un ambiente ajeno al del sueño (ver Figura 8). Sobre esta etapa de la trilogía, Julian comenta:

En la tercera parte llamada *Tulpa, el libro de los sueños*, regresamos al mundo mucho antes de su fin [...]. La puerta de los sueños está abierta y los tulpas empiezan a inundarlo todo. La idea de esta caja-libro de realidad aumentada, es que los personajes auténticamente se desbordan de las páginas y se encuentran danzando por el mundo, libres [...] incluso en las nubes [...]. Amo la idea de un libro que no termina, así como de la obra infinita.



Figura 8. Julian Bonequi. *WIP de 'Tulpa. El libro de los sueños'*, 2019.

Recuperado de <https://laboratorioarteshibridas.com/tulpa/>

Así pues, considero que el lenguaje visual y sonoro de Julian Bonequi ha logrado configurar una narrativa cuyo potencial para contar y transmitir historias constituye una aportación que hacía falta en el ámbito de la ciencia ficción y lo fantástico mexicano (ver Figura 9). Me gustaría finalizar con esta afirmación suya:

Si comparamos las experiencias de realidad virtual con las experiencias de desprendimiento del cuerpo o agenciamiento del mismo, interpretando el otro tú de los sueños mientras dormimos, los sueños son la tecnología inmersiva más antigua de la humanidad, incluso aún más antigua que la escritura.



Figura 9. Julian Bonequi. *WIP de Holofrenia*, 2019.  
Recuperado de <https://www.facebook.com/holofrenia/>

### Referencias web

- Bonequi, J. (2017). *The Death of the Anthropocene* [video]. Consultado el 5 de abril de 2019. Recuperado de <https://vimeo.com/208523198>
- \_\_\_\_\_. (2018). *Antagonía teaser* [video]. Consultado el 8 de abril de 2019. Recuperado de <https://vimeo.com/288223791>
- \_\_\_\_\_. (2018). *Antagonía. Ópera de cámara y realidad virtual* [video]. Consultado el 8 de abril de 2019. Recuperado de <https://vimeo.com/292877625>
- \_\_\_\_\_. (2018). *Teatro holofrénico*. Consultado el 15 de abril de 2019. Recuperado de <https://www.facebook.com/holofrenia/>
- \_\_\_\_\_. *Tulpa. El libro de los sueños*. Consultado el 13 de abril de 2019. Recuperado de <https://vimeo.com/channels/bonequi/284556970>

- \_\_\_\_\_. (2019). *The Death of the Anthropocene* [audio]. Consultado el 5 de abril de 2019. Recuperado de [https://teatroholofrenico.bandcamp.com/album/th01-the-death-of-the-anthropocene?fbclid=IwAR3Q0Rob4KLzpjHhSNhsLZ21sPd3x8RAHEm8GCv1JyX0ZjnzbfWfYgFfz\\_xc\\_](https://teatroholofrenico.bandcamp.com/album/th01-the-death-of-the-anthropocene?fbclid=IwAR3Q0Rob4KLzpjHhSNhsLZ21sPd3x8RAHEm8GCv1JyX0ZjnzbfWfYgFfz_xc_)
- \_\_\_\_\_. (2020). *Holophrenic Teather*. Consultado el 5 de enero de 2022. Recuperado de <https://www.julianbonequi.com/>
- Cortés, D. (2020). "Julian Bonequi (y II): 'La división entre música y ruido no existe en términos sonoros'". *Nexos*. Consultado el 5 de enero de 2022. Recuperado de <https://musica.nexos.com.mx/2020/06/29/julian-bonequi-y-ii-la-division-entre-musica-y-ruido-no-existe-en-terminos-sonoros/>
- Joffe, B. (2016). "Paranormalizing the Popular through the Tibetan Tulpa: Or what the next Dalai Lama, the X Files and Affect Theory (might) have in common". *Savage Minds*. Consultado el 19 de abril de 2019. Recuperado de <https://savageminds.org/2016/02/13/paranormalizing-the-popular-through-the-tibetan-tulpa-or-what-the-next-dalai-lama-the-x-files-and-affect-theory-might-have-in-common/>