

I
78

POL

Mecatronic show
MARCEL.LÍ ANTÚNEZ ROCA



EXOSKELETON POL.



POL is tale told in the form of a mecatronic show: an ironic and poetic fable for all audiences. An interactive story, product of the dialogue between machines, performers and spectators. A new form of technology, a mutation on stage production.

In its origins, POL draws on the popular European fable. We have chosen this genre not out of any nostalgia for children's stories or desire to follow an ethnic tradition, but for its narrative characteristics. Fables are structured with a simplicity, pace and sequence of events – magical, unexpected, disconcerting – that makes them very apt for the construction of a particular graphic universe and for fostering key moments through interaction.

Although inspired in the genre, POL isn't a reworking of any particular popular tale. The story of POL traces the perilous journey of a rabbit in search of love. The loss of his teeth, a biological accident of his infancy and physiological change akin to that which the body undergoes in other stages of life, emerges as one of the leitmotifs of the odyssey. His quest for love is another. Pol's adventures, with the reward of new teeth and, in the end, a substitute for love, bring out archetypical passions and fears: violent euphoria, fear of infection and the narcotic nightmare.

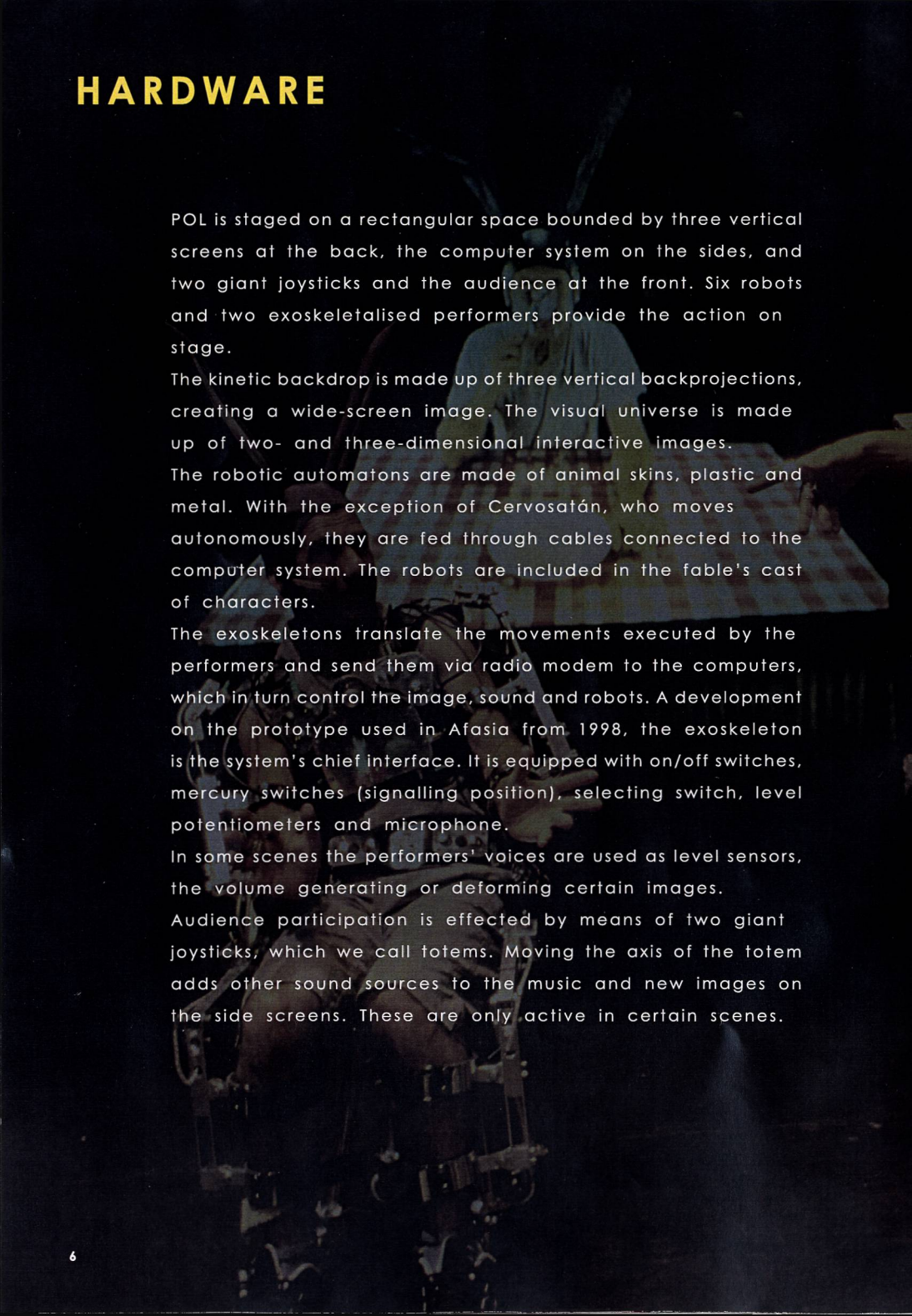
SYNOPSIS

After losing his teeth POL the rabbit finds his diet limited to soft food, and he gets hooked on a particular brand of tinned sausage. As he eats his way through tin after tin, our rodent falls in love with the girl on the label, Princepollu, daughter of the evil Cervosatán. Pol sets off on a journey of initiation in search of his love. Along the way he must overcome the obstacles thrown up in his path by Cervosatán's scheming henchmen: Jaba, Lopa, Sap and Serpe. With each test he wins another tooth until he has regained the full set, symbol of strength. Only then can he subdue his enemies, vanquish Cervosatán and win his love.

STATION ACT. Pol dreams of Princepollu.



HARDWARE



POL is staged on a rectangular space bounded by three vertical screens at the back, the computer system on the sides, and two giant joysticks and the audience at the front. Six robots and two exoskeletalised performers provide the action on stage.

The kinetic backdrop is made up of three vertical backprojections, creating a wide-screen image. The visual universe is made up of two- and three-dimensional interactive images.

The robotic automatons are made of animal skins, plastic and metal. With the exception of Cervosatán, who moves autonomously, they are fed through cables connected to the computer system. The robots are included in the fable's cast of characters.

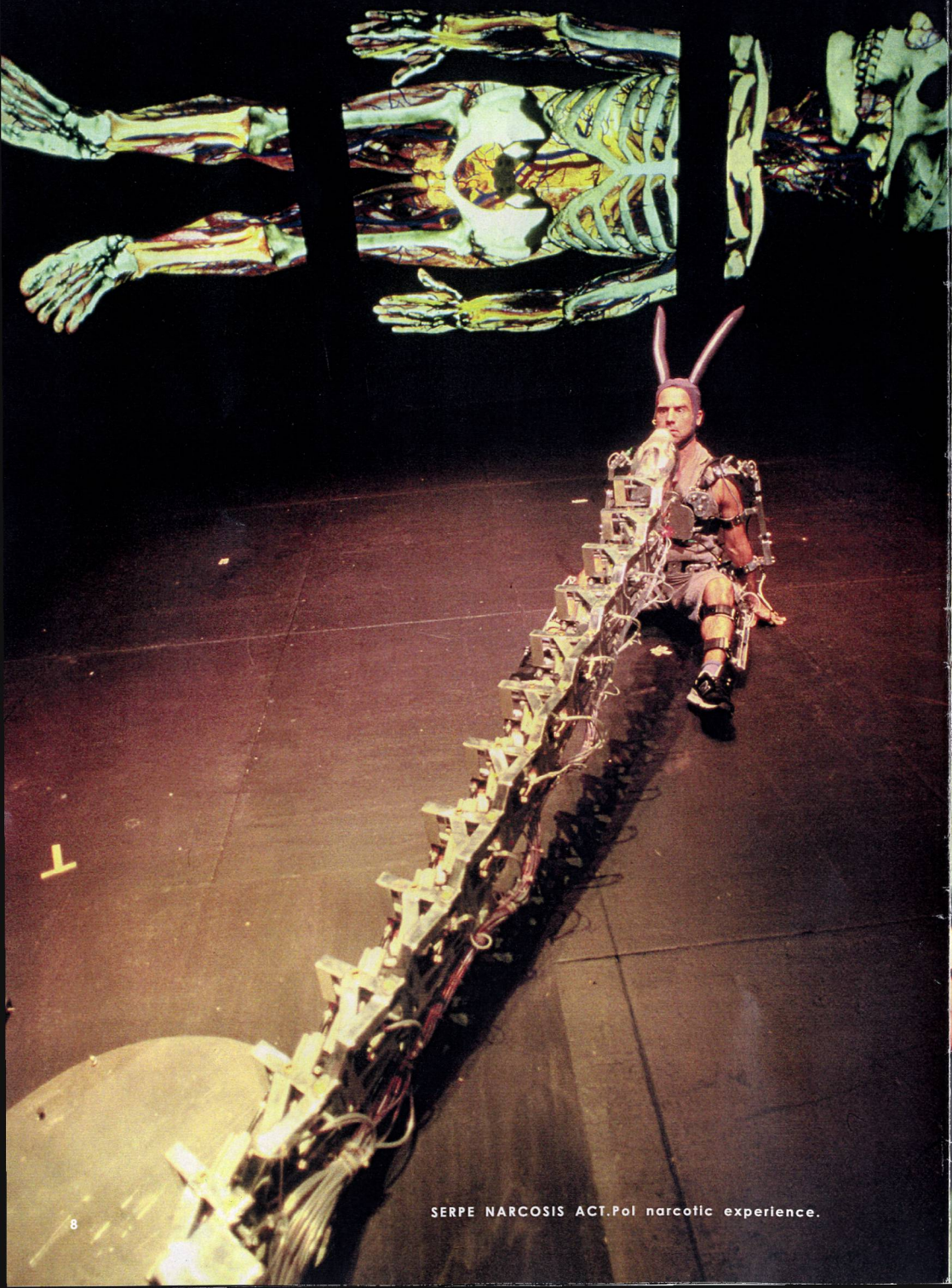
The exoskeletons translate the movements executed by the performers and send them via radio modem to the computers, which in turn control the image, sound and robots. A development on the prototype used in Afasia from 1998, the exoskeleton is the system's chief interface. It is equipped with on/off switches, mercury switches (signalling position), selecting switch, level potentiometers and microphone.

In some scenes the performers' voices are used as level sensors, the volume generating or deforming certain images.

Audience participation is effected by means of two giant joysticks, which we call totems. Moving the axis of the totem adds other sound sources to the music and new images on the side screens. These are only active in certain scenes.



POL TECHNIC DIAGRAM.



SERPE NARCOSIS ACT. Pol narcotic experience.

SOFTWARE

The interactive and interdisciplinary grammar of POL is made possible by our own software written specifically for the show. The program allows the sensors to be linked to the variables of image, sound and robots. Through this program, a sort of editor, the more than seventy sensors on the exoskeletons and totems are linked up with commercial programs and MIDI protocols. The applications are Flash MX for 2D, Virtools for 3D, and Reaktor for the sound and music. The MIDI sequences are used for the robots and lighting.

The interactive fabric links up not only interface and programs but also the programs among themselves. It is possible, for example, for a MIDI note to activate a Flash MX variable, or vice versa.

This application is highly versatile and easy to use, an advance on the earlier versions, in which it was necessary to write the code. In this latest version, the editing is performed with menus. This program offers vast potential: it exploits and links up the endless possibilities of the programs described, at the same time as it is applicable to innumerable systems.



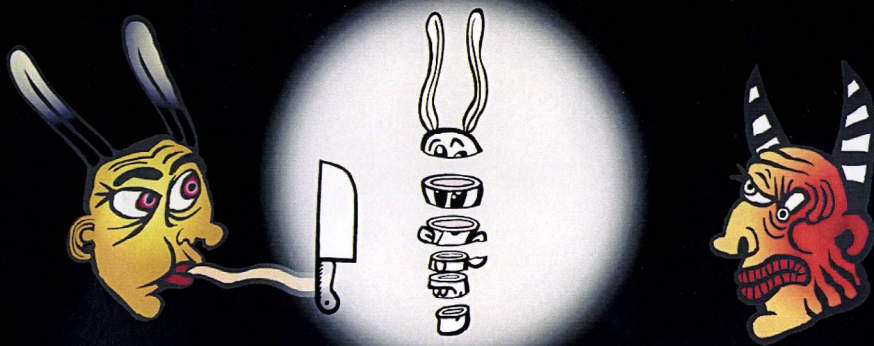
INTERACTION

POL examines the specific arguments that technology brings to artistic discourse and its means of representation. The use of such concepts as juxtaposition, synchrony and interaction permits a new form of narration.

As in *Afasia*, the interaction in POL is at the service of the story. Other interactive forms pursue different objectives: as in videogames, where interactivity provides the means to overcome obstacles, or on the Internet, where interaction is the engine for information exchange. None of this happens in this performance. The interactive narration in POL occurs on a broad and particular platform. The interface prototypes – exoskeleton and totem – tend to generate a specific body action, quite different from the joysticks, keyboards, mice and trackballs of other interactions. The body expands in a cause/non-effect relation towards such new means as robots or interactive image and sound. An arm movement can determine things as arbitrary as the modulated frequency of a sound, the horizontal direction of a virtual landscape or the speed with which a robot moves. This mecatronic event is the foundation of the interactive drama. The spoken dialogue underpinning traditional drama is either relegated to a secondary plane or disappears. The drama is a chain reaction that links body, interface, computer and setting in interactive dialogue. And this discourse juxtaposes gesture, apparatus, noise and icon, engendering a new form without known standards and offering vast potentials.

The story emerges from the means that the executor anticipates from his interface, administering a torrential flow of information. Out of this flow emerge the audiovisual margins produced by spectator's manipulations of the totem. And thus flows the fable.

The interaction in POL doesn't produce random events, but rather a malleable, entertaining and flexible narrative line. And, hopefully, a cathartic rite.





JABA ACT. The first tooth.

DRAMATIC STRUCTURE

The performance is structured in acts, in turn broken down into scenes. Each act develops a specific interaction protocol. The forms of interaction are:

Exo / image_sound interaction. From the exoskeleton, one or both performers control the movement of the image and sound, determining the position of the images, changing their colour, or launching or interrupting clips of images or music.

Exo / robot interaction. The switches on the belt and legs of the exo select the robot and activate or interrupt its movement. The rings on the fingers, equipped with buttons, launch the MIDI rhythm sequences. The potentiometers on the elbows control the speed and direction of the Ciervo robot. The mercury switches activate a number of the pistons on the robots.

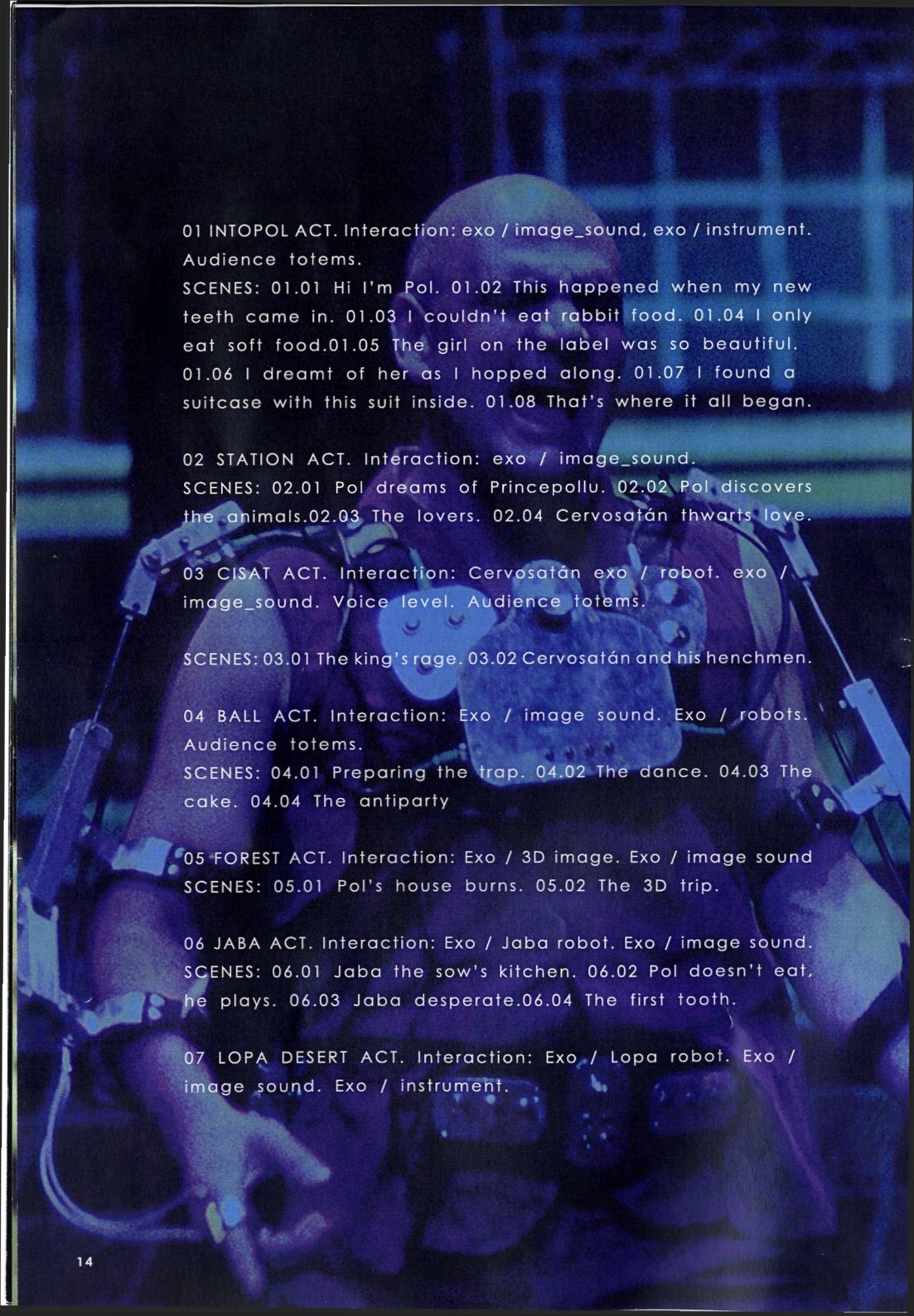
Exo / instrument interaction. The potentiometers enable the exoskeleton to generate modulating levels of sound: changes in pitch, volume, effects and FM. The rings launch and interrupt these modulations.

Voice level. The voice volume level modulates some image clips.

Audience totems. The X / Y axes of the giant joystick transform images and sounds at the left and right of the screen. The totems light up when active.



FOREST ACT. Pol's house burns.



01 INTOPOL ACT. Interaction: exo / image_sound, exo / instrument.
Audience totems.

SCENES: 01.01 Hi I'm Pol. 01.02 This happened when my new
teeth came in. 01.03 I couldn't eat rabbit food. 01.04 I only
eat soft food. 01.05 The girl on the label was so beautiful.
01.06 I dreamt of her as I hopped along. 01.07 I found a
suitcase with this suit inside. 01.08 That's where it all began.

02 STATION ACT. Interaction: exo / image_sound.

SCENES: 02.01 Pol dreams of Princepollu. 02.02 Pol discovers
the animals. 02.03 The lovers. 02.04 Cervosatán thwarts love.

03 CISAT ACT. Interaction: Cervosatán exo / robot. exo /
image_sound. Voice level. Audience totems.

SCENES: 03.01 The king's rage. 03.02 Cervosatán and his henchmen.

04 BALL ACT. Interaction: Exo / image sound. Exo / robots.
Audience totems.

SCENES: 04.01 Preparing the trap. 04.02 The dance. 04.03 The
cake. 04.04 The antiparty

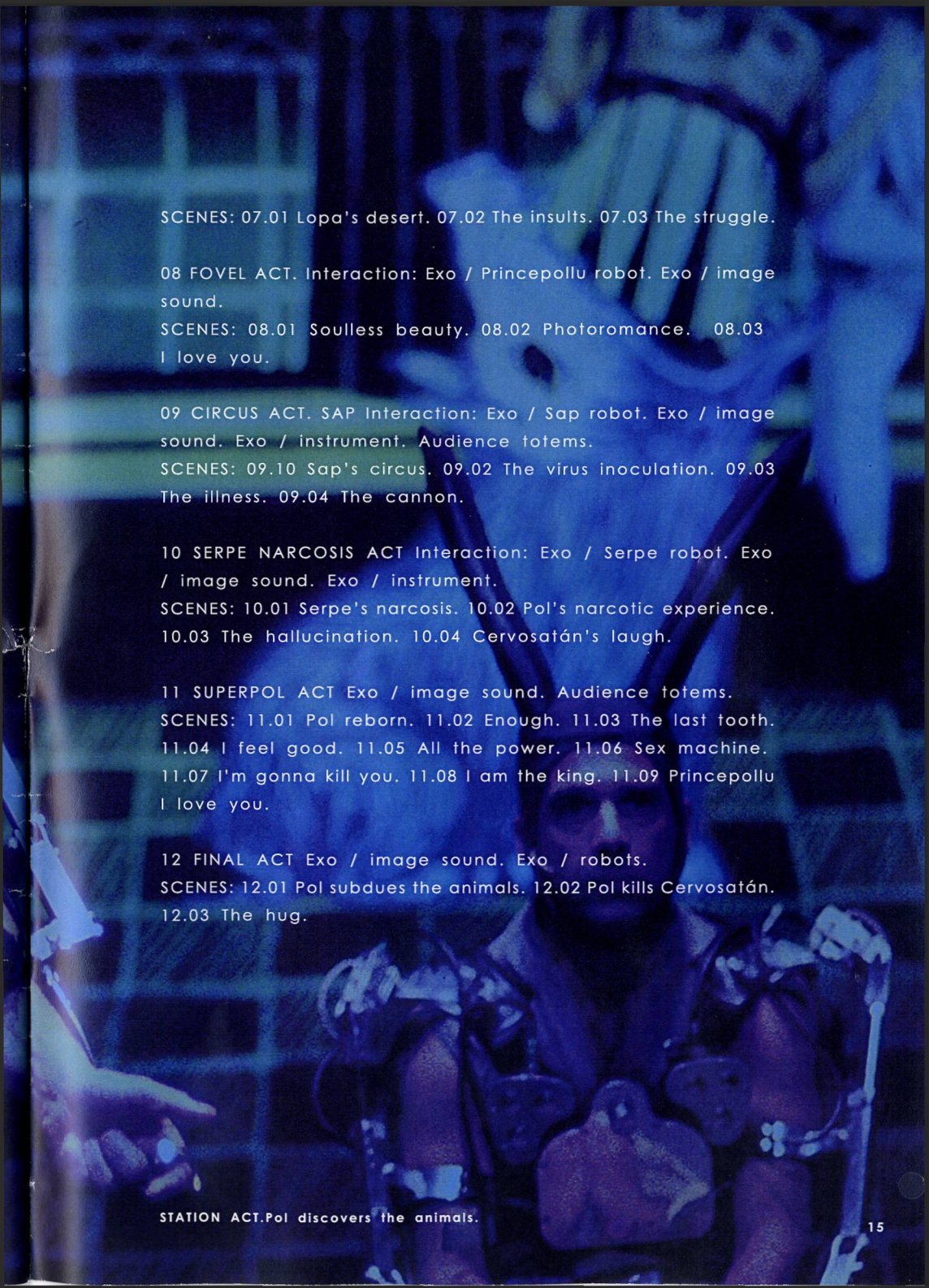
05 FOREST ACT. Interaction: Exo / 3D image. Exo / image sound

SCENES: 05.01 Pol's house burns. 05.02 The 3D trip.

06 JABA ACT. Interaction: Exo / Jaba robot. Exo / image sound.

SCENES: 06.01 Jaba the sow's kitchen. 06.02 Pol doesn't eat,
he plays. 06.03 Jaba desperate. 06.04 The first tooth.

07 LOPA DESERT ACT. Interaction: Exo / Lopa robot. Exo /
image sound. Exo / instrument.



SCENES: 07.01 Lopa's desert. 07.02 The insults. 07.03 The struggle.

08 FOVEL ACT. Interaction: Exo / Princepollu robot. Exo / image sound.

SCENES: 08.01 Soulless beauty. 08.02 Photoromance. 08.03 I love you.

09 CIRCUS ACT. SAP Interaction: Exo / Sap robot. Exo / image sound. Exo / instrument. Audience totems.

SCENES: 09.10 Sap's circus. 09.02 The virus inoculation. 09.03 The illness. 09.04 The cannon.

10 SERPE NARCOSIS ACT Interaction: Exo / Serpe robot. Exo / image sound. Exo / instrument.

SCENES: 10.01 Serpe's narcosis. 10.02 Pol's narcotic experience. 10.03 The hallucination. 10.04 Cervosatán's laugh.

11 SUPERPOL ACT Exo / image sound. Audience totems.

SCENES: 11.01 Pol reborn. 11.02 Enough. 11.03 The last tooth. 11.04 I feel good. 11.05 All the power. 11.06 Sex machine. 11.07 I'm gonna kill you. 11.08 I am the king. 11.09 Princepollu I love you.

12 FINAL ACT Exo / image sound. Exo / robots.

SCENES: 12.01 Pol subdues the animals. 12.02 Pol kills Cervosatán. 12.03 The hug.

STATION ACT. Pol discovers the animals.

BIOGRAPHY

Marcel·lí Antúnez Roca, 1959

Artist, specialized in the use of new technologies. Graduated in Fine Arts at the University of Barcelona. He is one of the founders of LA FURA DELS BAUS and belonged to this collective from 1979 to 1989, in which he acted as artistic director, musician and actor. During this period, he presented with this group the performances ACCIONS (1984), SUZ/O/SUZ (1985) and TIER MON (1988). He is also one of the founders and shareholders of the Total Art Group LOS RINOS (1985-1992).

Rinodigestió (1987) and Rinolaxia (1991) are worth to be highlighted amongst their works.

On an individual basis, he has worked in cinema - Retrats and Frontón el Hombre Navarro va a la Luna, together with Aixalà in 1993- and in theatre - El Artificio with Andreu Morte (1991) and Peve with Sol Pico (1993)

Amongst his exhibitions and installations, the most relevant ones are the robot JOAN L'HOME DE CARN with Sergi Jordà (1992), LA VIDA SIN AMOR NO TIENE SENTIDO (1993) and EPIFANIA (1999).

His mechatronic performances EPIZOO (1994), AFASIA (1998) and POL (2002), have had a wide international reception. These performances gather an artistic practice proposing a new formal model: interactive drama. This system, linked to computer science, includes the interactive control in real time of robots, music and animation, and the use of new interfaces like exoskeletons.

His works have been shown off in different museums, spaces and festivals of Europe, Japan, Australia and North and South America.



AFASIA DEMO ROBOTS 1998.

SPANISH VERSION

POL. Espectáculo mecatrónico.
Marcel·l Antúnez Roca, 2002

DESCRIPCIÓN

POL es un cuento en forma de espectáculo mecatrónico. Una fábula, irónica y poética para todos los públicos. Una narración interactiva producto del diálogo entre máquinas, actantes y espectadores. Una nueva forma tecnológica, una mutación de lo escénico.

En su origen POL arranca de la fábula popular europea. Elegimos este género por sus características narrativas, no por la fidelidad a una tradición étnica ni por la nostalgia de las lecturas infantiles. La estructura de los cuentos suelen tener una economía, un ritmo, y una sucesión de acontecimientos -mágicos, inesperados, desconcertantes- muy adecuados para la construcción de un universo gráfico particular y para establecer sutiles claves en los resultados de la interacción.

Aunque inspirado en ellos no trata ningún cuento popular concreto. La historia de POL traza un abrupto periplo de un conejo en busca del amor. La pérdida de los dientes, suceso biológico de la infancia y cambio fisiológico semejante al que el cuerpo experimenta en otros estadios de la vida, se establece como uno de los leiv motivs del viaje. La pesquisa de su amada es el otro. Las aventuras que tendrán como recompensa la nueva dentadura y al final el amor, plantean pasiones y temores arquetípicos: la euforia violenta, los temores a la infección o la pesadilla narcótica.

SINOPSIS

Después de perder los dientes el conejo POL, se ve obligado a masticar comestibles blandos: sálichas en lata. De tanto comerlas el roedor se enamora de la chica de la etiqueta que no es otra que Princepollu, la hija de malvado Cervosatán. Pol emprende un viaje iniciático en busca de su amor. El periplo se ve truncado por los obstáculos que orden los esbirros de Cervosatán: Jaba, Lupa, Sap y Serpe. En cada una de las pruebas recuperará una muela hasta conseguir su dentadura, símbolo de la fuerza. Con ella controlará a sus enemigos, acabará con Cervosatán y conseguirá su amor.

HARDWARE

POL sucede en un espacio rectangular delimitado al fondo por tres pantallas verticales, a los lados por el sistema informático y de frente por dos joysticks gigantes y el público. Por la escena deambulan seis robots y dos actantes exoesqueletizados. El cinético telón de fondo se construye por tres retro-proyecciones verticales que conforman una imagen panorámica. El universo visual lo configuran imágenes interactivas en dos y tres dimensiones.

Los autómatas robóticos están fabricados con taxidermias animales, plástico, y metal. Viven por cables conectados al sistema informático, a excepción de Cervosatán, que deambula autónomo. Los robots son algunos de los personajes de la fábula. Los exoesqueletos traducen los movimientos que ejecutan los actantes y les envían por radio módems a las computadoras. Desde este sistema informático se controla imagen, sonido y robots. Desarrollo del prototipo utilizado en Afasia desde 1998: el exoesqueleto es la interfaz principal del sistema. Dispone de interruptores on/off, interruptores de mercurio (señalan posición), botón selectivo, potenciómetros de rango y micrófono. La voz de los actantes se utiliza en algunas escenas como sensor de rango. El volumen respara o deforma ciertas imágenes. La participación del público es posible gracias a dos joysticks gigantes, a los que llamamos tótems. Girando el eje del tótem se añaden otras fuentes de sonido a la música y nuevas imágenes en los extremos de la pantalla. Están activos solo en algunas escenas.

SOFTWARE

La gramática interactiva e interdisciplinar de POL es posible gracias a un software propio, escrito específicamente para ello. El programa permite vincular los sensores con las variables de la imagen, el sonido y los robots. Se trata de un editor que enlaza los más de setenta sensores que suman exoesqueletos y tótems, con programas comerciales y protocolos MIDI. Las aplicaciones son Flash MX para 2D, Virtools para 3D, y Reaktor para el sonido y la música. Las secuencias MIDI se utilizan para los Robots y la iluminación.

El tejido interactivo no solo une interfaz y programas sino también los programas entre sí. Es posible que, por ejemplo, una nota MIDI active una variable de Flash MX o viceversa.

Esta aplicación es muy versátil y de fácil uso. Atrás quedan las primeras versiones donde era necesario escribir el código. En la última versión la edición se establece a través de menús.

El potencial de este programa es muy grande, aprovecha y vincula las infinitas posibilidades de los programas descritos, a la vez que es extensible a innumerables sistemas.

INTERACCION

El discurso de POL intenta profundizar en los argumentos específicos que la tecnología aporta al discurso artístico y a sus medios de representación. El uso de conceptos como yuxtaposición, sincronía o interacción permiten una nueva forma de narrar. Como ocurría en Afasia la interacción en POL está al servicio de la narración. Otras formas interactivas pretenden objetivos distintos, superar dificultades es la base interactiva en los videojuegos, o examinar el motor de la interacción en Internet. Nada de eso sucede en esta performance.

La narración interactiva de POL transcurre sobre una amplia y particular plataforma. Los prototipos de interfaz -exoesqueleto y tótem- predisponen a una acción corporal específica y muy alejada de joysticks, teclados, ratones o trackballs de otras interacciones. El cuerpo se expande en una relación causa no-efecto hacia nuevos medios como robots o imagen y sonido interactivos. El movimiento del brazo puede determinar cosas tan arbitrarias como la frecuencia modulada de un sonido, la dirección horizontal de un paisaje virtual o el rango de velocidad con que se mueve un robot. Este suceso mecatrónico es la base de la dramaturgia interactiva. El diálogo hablado base del drama tradicional pasa a un segundo término o desaparece. Se trata de una reacción en cadena que ensambla cuerpo, interfaz, computador y medio en un diálogo interactivo. Y este discurso yuxtapone gesto, aparato, rumor e icono. Fructifica una forma distinta, sin estándares conocidos y de lejanos horizontes.

La historia surge de los medios que el ejecutante anticipa desde su interfaz. Se administra el torrente de la información. Sobre este flujo surgen las franjas audiovisuales que los totémicos contorneos del espectador produce. Y allí fluye la fábula. La interacción en POL no produce casualidades sino una narración moldeable, lúdica y flexible. Y si cabe un rito catártico.

ESTRUCTURA DRAMÁTICA

La performance se organiza por escenas que se dividen a su vez por cuadros. Cada escena desarrolla un protocolo de interacción específico. Las formas de interacción son:

Interacción exo / imagen_sonido. Desde el exo esqueleto, uno o los dos actuantes, controla el movimiento de la imagen y el sonido. Ya sea articulando la posición de las imágenes, cambiando su color, o lanzando o interrumpiendo clips de imagen o temas musicales.

Interacción exo / robot. Los botones del cinturón del exo y los de las piernas permiten elegir el robot y activar o interrumpir su movimiento. A través de los anillos de los dedos, con interruptores de pulsación, se lanzan las secuencias rítmicas MIDI. Los potenciómetros de los codos permiten controlar la velocidad y giro del robot Ciervo. Los interruptores de mercurio activan on/off de algunos pistones de los robots.

Interacción exo / instrumento. Los potenciómetros permiten que el exoesqueleto genere rangos moduladores de sonido: cambio de tonalidad, volumen, efectos y FM. Los anillos lanzan e interrumpen estas modulaciones.

Rango voz. El rango del volumen de la voz modula algunos clips de imagen.

Totems público. Los ejes X / Y del joystick gigante transforman imágenes y sonidos que se suman a izquierda y derecha de la pantalla. Los totems disponen de una luz interior que se prende cuando están activos.

01 ESCENA INTOPOL. Interacción: exo / imagen_sonido, exo / instrumento. Totems público.

CUADROS: 01.01 Hola soy Pol. 01.02 Esto sucedió cuando cambie los dientes. 01.03 No podía seguir mi dieta. 01.04 Solo comía blando. 01.05 Que bella era la chica de la etiqueta. 01.06 Cuando paseaba soñaba con ella. 01.07 Encontré una maleta y dentro este vestido. 01.08 Allí empezó todo.

02 ESCENA ESTACIÓN. Interacción: exo / imagen_sonido.

CUADROS: 02.01 Pol sueña con Princepollu. 02.02 Pol descubre a los animales. 02.03 Los amantes. 02.04 Cervosatán impide el amor.

03 ESCENA CISAT. Interacción: Exo / robot Cervosatán. exo / imagen_sonido. Rango voz. Totems público.

CUADROS: 03.01 La cólera del rey. 03.02 Cervosatán y sus esbirros.

04 ESCENA BOLAS. Interacción: Exo / imagen_sonido. Exo / robots. Totems público.

CUADROS: 04.01 Preparación de la trampa. 04.02 El baile. 04.03 La tarta. 04.04 La antifiesta

05 ESCENA BOSC. Interacción: Exo / imagen 3 D. Exo / imagen_sonido

CUADROS: 05.01 La casa de Pol arde. 05.02 el viaje 3D.

06 ESCENA JABA. Interacción: Exo / robot Jaba. Exo / imagen_sonido.

CUADROS: 06.01 La cocina de la cerda Jaba. 06.02 Pol no come, juega. 06.03 Jaba desesperada. 06.04 el primer diente.

07 ESCENA DESIERTO LOPA. Interacción: Exo / robot Lopa. Exo / imagen_sonido. Exo / instrumento.

CUADROS: 07.01 El desierto de Lopa. 07.02 Los insultos. 07.03 La lucha.

08 ESCENA FOVEL. Interacción: Exo / robot Princepollu. Exo / imagen_sonido.

CUADROS: 08.01 Bella sin alma. 08.02 Fotonovela. 08.03 I love you.

09 ESCENA CIRC. SAP Interacción: Exo / robot Sap. Exo / imagen_sonido. Exo / instrumento. Totems público.

CUADROS: 09.10 El circo de sap. 09.02 La inoculación de los virus. 09.03 La enfermedad. 09.04 El cañón.

10 ESCENA NARCOSIS SERPE Interacción: Exo / robot Serpe. Exo / imagen_sonido. Exo / instrumento.

CUADROS: 10.01 La narcosis de Serpe. 10.02 La experiencia narcótica de Pol. 10.03 La alucinación. 10.04 La risa de Cervosatán.

11 ESCENA SUPERPOL Exo / imagen_sonido. Totems público.

CUADROS: 11.01 Pol renace. 11.02 Basta. 11.03 El último diente. 11.04 Me siento bien. 11.05 Todo el poder. 11.06 Máquina sexual. 11.07 Os voy a matar. 11.08 Yo soy el rey. 11.09 Princepollu te quiero.

12 ESCENA FINAL Exo / imagen_sonido. Exo / robots.

CUADROS: 12.01 Pol domina a los animales. 12.02 Pol mata a Cervosatán. 12.03 El abrazo.

POL

Direction & Conception: Marcel·lí Antúnez Roca

Performers: Piero Steiner & Marcel·lí Antúnez

Virtual performer: Silvia García

Music: Alain Wergifosse

Robots: Roland Olbeter

Computer Graphics Head: Alvaro Uña

Software Head: Jesus de la Calle

Photo: Darius Koehli

Costumes: Josep Abril

Lighting: Ramón Rey

Exosqueletons, totems: EBA-studio (Christian Konn, Carlos Jovellar, Dani)

3D Studio: SU-Studio (Marko Brajovic, Richard Porcher, Stefanie Alice Vandendriessche & Luka Brajovic)

Technical Head: Paco Beltran

Scene assitant: Joan Baixas

Management: Marta Oliveres-MOM

Production Head: Dietrich Grosse-MOND/GROMAX

Computer Graphics: David Aja, Marcel·lí Antúnez

Flash animation: Nacho Vilaro, Eva Vázquez

Flash Editon: Angelika Orf, Gaetano Mangano

Video & 3D graphics: Nicolás García

Graphics assistants: Marcelo Dematel, Gerard Bosch, Sílvia Adell, Lluís Alba y Cristina Torron

MIDI Software: Eugenio Tisselli

Flash Sound: Mitos Colom

Story: Marcel·lí Antúnez Roca, Luís Miguel Rubio

Software assistant: Joan Coll

Tecnic Assistant: Ziggy Durand

Hard communications: Jordi Montoya & Esteve Amo

Midi File robots: Sebastian Harms

Sculpture Animals: Esterina Zarrillo

Totems Moulds: Fernando Molina

Atrezzo, puppet: Nico Nubiola

Special costumes: Maravillas sccl

Press: Neus Purí

Administration: Toñi Santos

Image Bank

Make up: Gema Planchadell & Samanta Crescente **Lights Technician** Ramón Ret & Carlos Lucena **Operator**

Antoni Anglada **Camera** Laura Sigon **Atrezzo** Nicolas Nubiola **Assistant** Nicolas García Fernández **Sound**

Technician José Ignacio Ortuzar **Direction assistant** Maria Torrent **Scene Technician** Paco Beltrán.

Dancers & figuration: Soraya González, Juliana Tomic , Susanna Barranc, Agnes Romeu, Empar Roselló,

Dietrich Grosse, David Zehnter, Sílvia Adell, Marta Canals, Judith Hombravella, Ignacio Villaro, José Espinosa,

Paul Rose, Naira Bajo González, Raquel Deville, Noemi Ramos, Paul Rose, Alvaro Uña, Nacho Vilaró, Eva

Vázquez,

Tanks to: Begoña Egurvide, Adelaida Antúnez, Alvar Antúnez, Gori Casas.

POL producat by **PANSPERMIA S.L.** coproducers: **Festival d'Estiu de Barcelona Grec 2002, Mercat de les Flors, MEDIA-EUROPA i Fira de Teatre de Tàrraga.** Supported: **Institut Català de les Indústries Culturals -ICIC de la Generalitat de Catalunya i SGAE Sponsors: FESTO, Josep Abril, Sanyo, Native Instruments, Vegap, New Balance, Fundición Ubach, Mecanitzats EBLAN.**

PANSPERMIA SL Supported by **INAEM-Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, ICUB-Ajuntament de Barcelona, Departament de Cultura-Generalitat de Catalunya.**

ESTUDI MARCEL·LÍ ANTÚNEZ. TEXTO: M.ANTÚNEZ, FOTOS: DARIUS KOEHLI, DISEÑO: ALVARO UÑA.

CONTACTO: LI@MARCELIANTUNEZ.COM, +34933293042,

WWW.MARCELIANTUNEZ.COM