

# BCN PRODUC- CIÓN '16

Espai Cub – 27.04 al 12.06

## PAU MAGRANÉ DEMO

La exposición de Pau Magrané para el Espai Cub transforma el espacio de 3 x 3 m en un escenario audiovisual interactivo en el que el visitante pasea por un universo virtual en 3D, un terreno sintético tejido a partir de decenas de objetos que parecen comunes o banales, pero que son profundamente desconcertantes. Estas “cosas” obstinadas, procedentes de un archivo de internet de código abierto, son fragmentos de ficheros que han sido creados por usuarios con un software que automatiza la agrupación de múltiples fotografías tomadas con cámara digital o teléfono móvil. Con títulos claramente descriptivos como *Propane Tank Detail* (Detalle de depósito de propano), *Magnet Thing* (Cosa magnética), *Weird Pumpkin* (Calabaza rara) u *Old Roses* (Rosas viejas), la colección pública del archivo incluye información espacial de malla geométrica y superficies de textura virtuales de variada complejidad, que se pueden descargar y manipular libremente con un software de modelado –o utilizarse, en principio, para ser fabricadas con una impresora 3D–. El archivo, en el que predominan objetos cotidianos (comida, elementos decorativos, animales domésticos y utensilios de cocina), parece una especie de mercadillo virtual. El paisaje de objetos banal e insólito de Magrané transforma y distorsiona su información espacial para crear el terreno de una especie de purgatorio digital.

En *Demo* Magrané invita al visitante a sentarse en una cabina escultórica y –con un ratón y un teclado de ordenador ergonómicos adaptados– a explorar una representación proyectada de este paisaje de cosas: una “película” no lineal generada sobre la marcha con programación de software. El visitante se convierte en usuario y jugador cuando la perspectiva gráfica de la proyección es representada desde el punto de vista de un juego en primera persona. Además, el Espai Cub también se toca como si fuera un *sampler* o un instrumento electroacústico: cuando la presencia virtual del visitante salta y choca por la representación se desencadena una serie de sonidos vocales y ruidos verbales. En alusión a los mecanismos de recompensa y compulsión del juego, las acciones generan una composición caótica con reminiscencias de la música frenética *breakcore* de PLOM, el *alter ego* de Magrané. Desde gruñidos metálicos hasta cantos corales, estas muestras de palabras representan los nombres de ficheros que están tras los objetos que va recorriendo el usuario. Esculturas del mundo real en 3D –ramas retorcidas o una talla asiria fusionada con un acróbata, por ejemplo– mutan y sobresalen de la superficie del Espai Cub. La sala en forma de caja se convierte en un área de trabajo virtual entre lo totalmente imaginario, lo aumentado o modelado, y lo puramente físico.

La noción de sala como una forma de software en que se pueden reproducir o simular lugares y objetos hace tiempo que constituye un elemento básico de la ciencia ficción, desde la guardería del cuento *The Veldt* (1950), de Ray Bradbury, hasta el “Constructor” adimensional de la película *The Matrix* (1999). La “teoría de la coseidad” (“Thing Theory”) surgió a principios

de la primera década del 2000 a raíz de unos estudios literarios y antes de la expansión del escaneo y la fabricación en 3D. En palabras de Bill Brown, según esta teoría “empezamos a afrontar la coseidad de los objetos cuando dejan de funcionar para nosotros”, y aquí tal afirmación parece especialmente pertinente. Pero las cosas que interesan a Magrané no solo han dejado de funcionar para nosotros, sino que han dejado de ser permanentemente tangibles. No son productos, ni utensilios, ni artefactos; son información con posibilidad material.

Como sugiere *Demo*, el proyecto de Magrané funciona como un prototipo de videojuego o un simulador en “modo tutorial”, mientras juega con la noción de que, para los no iniciados, el mundo del juego es impenetrable y extraño. Asimismo, en la inauguración de la exposición, el artista, mediante su *alter ego* PLOM, escenificó una demostración performativa desenfundada del software. Dos de los rasgos distintivos de sus anteriores representaciones sónicas –la actuación fuera del campo visual del público y el uso escultórico de las mantas térmicas metalizadas que se dan a los atletas en competiciones de resistencia o a los refugiados– adoptaron un nuevo significado. La protección o ausencia del cuerpo señalaba la estética emergente acentuada por la “ludificación” de otros medios y servicios, como por ejemplo las solicitudes para entrar al ejército o los datos sobre el movimiento a partir de dispositivos similares a una Wii en el ámbito sanitario. Pero los protocolos espaciales y los hábitos sónicos de Magrané también podrían apuntar a las grietas de lo que la arquitecta norteamericana Keller Easterling llama *espacio infraestructural*. Cada vez resulta más difícil considerar nuestro propio espacio urbano como un conjunto de cosas concretas; en lugar de ello, parece que contiene un sistema operativo global imponderable e implícitamente violento.

*Pau Magrané (Reus, 1984) es artista, músico y diseñador. Su alter ego PLOM es una entidad amorfa dedicada a la producción de música electrónica. Su sello Nyapster publica música en varios formatos físicos. Magrané estudió Bellas Artes en la Kunsthochschule de Berlín-Weissensee y en la Universidad de Barcelona, y tiene un máster en Creación de Videojuegos por el IDEC – Universidad Pompeu Fabra. Ha actuado como PLOM en MACBA és viu (MACBA, 2016), OHM Gallery (Berlín, 2015), Mercuri Splash (Fundación Miró, Barcelona, 2015), L'acció dissolvent (Centre Social Autogestionat Lo Maset, Deltebre, 2015), De Profvndis / Sessions Polivalents 2015 (Hangar, Barcelona, 2015), Halloween Death Camp (Freedonia, Barcelona, 2015) y Grand opening! (Fireplace Project, Barcelona, 2015). Ha colaborado con varios artistas, como Black Tulip, Ariadna Parreu, Grosgoroth, Jose Begega, Lucía C. Pino, Antoni Hervàs, Claudia Pagès, David Bestué, Paco Chanivet y Sara Deubieta.*

– Latitudes