



## Especiales > OBJETUALIDAD

La línea de programas *Especiales* acoge propuestas de artistas y comisarios, relacionados de un modo u otro con la programación del Museo y la Colección MACBA. **OBJETUALIDAD** es una serie de podcasts que aborda nuevas perspectivas sobre el rol del objeto en el arte y la filosofía contemporáneos.

### Contenidos del PDF:

01. Sumario
02. Biografías
03. Notas sobre el encargo musical
04. Escaleta del programa
05. Enlaces relacionados
06. Créditos
07. Agradecimientos
08. Licencia

Comisariado y producido por: Roc Jiménez de Cisneros. Roc es artista y vive y trabaja en Barcelona. [vivapunani.org](http://vivapunani.org)

Música de Stephan Mathieu

Este podcast es parte del proyecto **Re-Imagine Europe**, cofinanciado por el programa Creative Europe programme de la Unión Europea.



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union



# OBJETUALIDAD #6

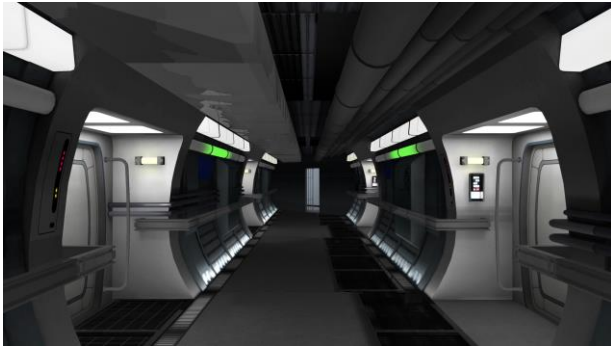
Este es un podcast sobre objetos, pero especialmente sobre algunas teorías que recientemente han aportado nuevas perspectivas sobre los objetos desde el arte y la teoría contemporáneas. En este episodio, hablamos con **McKenzie Wark**, **Liam Young** y **Mette Edvardsen** sobre espacio. El espacio y los espacios que habitamos, como objetos mediadores. El espacio como objeto del deseo, como el “exterior” definitivo. El espacio como medio para objetos extremadamente extraños, desde los cuerpos celestes hasta los ovnis y muchos otros mitos. Una triple mirada a la idea de espacio, desde la teoría política hasta la práctica de las artes escénicas.

## 01. Sumario

El tema que escuchas de fondo es una breve composición de Stephan Mathieu, en la que la melodía de la famosa “Daisy Bell” de Max Mathews, la primera actuación vocal generada por ordenador de la historia, ha sido resintetizada en una interpretación drásticamente ralentizada de la melodía. La canción original, programada por Mathews en un IBM 7094, era ya una versión de un éxito popular escrito por Harry Dacre, o sea que las capas se acumulan rápidamente. La canción de Mathieu es una versión extendida de una versión por ordenador pionera de una canción de amor escrita en 1892. Pero no cualquier canción de amor, no. Una que terminó haciendo historia del cine, con un papel estelar en una escena clave de *2001: A Space Odyssey*, de Stanley Kubrick, cuando el malvado superordenador que controla la nave, HAL 9000, intenta cantar la melodía mientras lo desconectan.

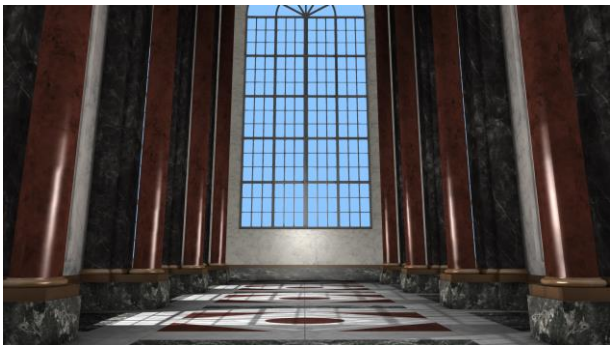
Este pequeño cruce introductorio de referencias históricas es relevante porque nuestro sexto episodio de la serie tiene que ver con el **ESPACIO**. El espacio como medio, el espacio como objeto, el espacio como algo más que un contenedor de cosas, el espacio como un límite. Y para empezar nuestra propia odisea espacial, vamos a pasar de HAL 9000 a una computadora mucho más amigable, el Nintendo Entertainment System original, para hablar sobre algo que a primera vista podría parecer que tiene más que ver con el tiempo. Pero créeme, también va de espacio.

Prácticamente cualquiera puede terminar *Super Mario Bros.*, el juego creado por Shigeru Miyamoto en 1985. Lo que no es tan fácil es hacerlo en menos de 5 minutos. Pero claro, no mucha gente aspira a ser considerada un *speedrunner*. Esta subescena, posiblemente uno de los rincones más extraños de la cultura de los videojuegos, está a años luz de los dictados habituales de la industria, y está regida únicamente por el objetivo de terminar pantallas concretas o juegos enteros lo más rápido posible. Tal objetivo requiere mucha práctica, años de prueba y error y, sobre todo, un enfoque único para el juego. Los *speedrunners* analizan estratégicamente la estructura interna del juego, buscando singularidades, patrones ocultos y rarezas microscópicas en el código para aprovecharlas a su favor. Los *speedrunners* vienen a ser como los físicos de partículas de los videojuegos. En el caso de *Super Mario Bros.*, uno de los entornos más populares para el speedrunning, eso significa saber absolutamente todo lo que hay que saber sobre gestión del tiempo, aceleración y colisión, incluidos todos los comportamientos extraños que incluso el equipo original de programadores probablemente desconocía. Voy a ponerte un ejemplo. Uno de los atajos más difíciles descubiertos por los *speedrunners* hasta hoy es el llamado “truco de entrada a la pared”, que permite a Mario saltar hacia una pared sólida y caminar a través de ella, evitando enemigos y terminando la pantalla más rápido. Esta es una de las técnicas avanzadas más difíciles porque requiere un posicionamiento brutalmente preciso que va más allá de la precisión de un solo píxel. Para que el truco funcione, los jugadores deben tener en cuenta los *subpíxeles*. Espera, es posible que no sepas qué es un subpíxel. Es normal. Recuerda, los *speedrunners* son los físicos de partículas de los videojuegos. Como habrás adivinado, los subpíxeles son el material del que están hechos los píxeles. En *Super Mario Bros.*, un píxel está compuesto por 16 subpíxeles. El problema es que este componente de posición no se representa en la pantalla, con lo cual es un salto totalmente a ciegas, incluso para los *speedrunners* más competentes. El 25 de mayo de 2018, somewes superó el récord mundial de velocidad de



*Super Mario Bros.*, con la friolera de 4 minutos, 56 segundos y 245 milisegundos. El anterior récord, establecido en febrero de 2018 por Kosmicd12, fue de 4: 56.462. Efectivamente, una diferencia de 217 milisegundos, e hicieron falta tres meses para superarlo. (No es que importe mucho, porque para cuando leas esto, estos récords habrán caducado seguramente).

Los *speedrunners* son expertos en entender y predecir cómo funcionan los obstáculos. Cómo rebotan las cosas, cómo mueren los enemigos, cómo reaparecen y desaparecen los *sprites*, cómo se comporta cada objeto en un entorno particular. Y eso también se aplica al propio entorno. El espacio se convierte en otro objeto en la carrera. El speedrunning requiere una comprensión meticulosa de las distancias, las posiciones y el espacio. No se trata solamente de esquivar plantas de pirañas y martillos voladores, eso es fácil. Para pulverizar el último récord, un jugador debe asimilar el espacio dentro del juego, hasta los mismos subpíxeles. Visto así, el espacio no es simplemente un contenedor, un escenario, un lugar. El espacio es una entidad con verdadera agencia, un auténtico enemigo.



En la novela *Memorias encontradas en una bañera* escrita por Stanislaw Lem en 1961, el personaje principal está atrapado en un laberinto de burocracia disparatada, una misión sin rumbo, una búsqueda degradante e inútil de instrucciones, una vasta red de desinformación tan perversamente efectiva que nadie, independientemente del rango, parece tener el control. El único personaje que parece tener la última palabra en todo el libro es, de hecho, el Edificio. Edificio, con E mayúscula. Sus pasillos, habitaciones, puertas y baños son más que un telón de fondo. Casi parecen insinuar algún tipo de conciencia. En una cita que podría aplicarse fácilmente a Super Mario, el protagonista dice: “el Edificio ya me había iniciado en cierto modo en el mecanismo de su funcionamiento, enigmático, pero no desprovisto de rasgos evidentes. (...) Aquí no se descuidaba ningún detalle: incluso la red de canalización era sometida a una vigilancia constante; solo que esta superficie, ajustada como un mecanismo de reloj, resultaba ser, vista de cerca, un hormiguero de intrigas, hurtos, artimañas y mentiras. ¿Qué era todo este embrollo? ¿Un juego? ¿Un antifaz puesto para que un profano no pudiera vislumbrar las actividades de verdadera importancia?”



[Serafín Álvarez, *Maze Walkthrough*, 2014]

En el libro de Lem, escrito en el punto álgido de la Guerra Fría, las trampas y complejidades aparentemente ineludibles del Edificio son análogas a las complejidades del Sistema, para el cual, en palabras del difunto Mark Fisher, es “imposible imaginar una alternativa coherente”. De hecho, no parece haber un *afuera* del edificio. Ni siquiera está claro si el protagonista llega al edificio desde el exterior, ya que el lector lo encuentra ya perdido en su infernal red de habitaciones y pasillos idénticos. Al igual que en los speedruns de Super Mario, el escenario es mucho más que un escenario, los espacios en el edificio son un personaje, un objeto en sí mismo.

*Maze Walkthrough*, un videojuego experimental desarrollado por Serafín Álvarez en 2014, lleva el rol del espacio a otro nivel al confrontar al usuario con lo que él simplemente llama “un juego vacío”. Un entorno 3D hecho de reproducciones de pasillos icónicos de películas de ciencia ficción como *Alien*, *Metropolis*, *The Day the Earth Stood Still* o *2001: A Space Odyssey*. No hay trama, ni reto, ni enemigos, ni meta, ni puntuación, ni límite de tiempo, ni narración, ni propósito, más allá de la pura exploración contemplativa. La pieza, que es parte de un proyecto de investigación más amplio sobre los pasillos en películas de ciencia ficción, va más allá de las limitaciones habituales del formato del juego para sugerir una experiencia similar a la noción situacionista de la psicogeografía, que Guy Debord describió en 1955 como “el estudio de las leyes precisas y los efectos específicos del entorno geográfico, conscientemente organizado o no, sobre las emociones y el comportamiento de los individuos”. Los pasillos de *Maze Walkthrough* no son solo guiños nostálgicos para cinéfilos, sino que señalan su agencia en las películas originales, donde frecuentemente representan algo más que elementos arquitectónicos. Son ejemplos de lo que **McKenzie Wark**, uno de nuestros invitados en este episodio, llama lo “inhumano”, una categoría intermedia entre el mundo humano y el no humano, que a menudo no reconocemos.

La pieza en solitario de **Mette Edvardsen Black** también va de cosas invisibles y de tender puentes entre mundos, pero de una manera muy diferente. La pieza tiene



[Mette Edvardsen *Black*, 2011]

lugar en un espacio completamente vacío, donde algunos objetos cotidianos aparecen simbólicamente a través de las palabras y los movimientos de la intérprete. El escenario permanece vacío en todo momento, pero la combinación de acciones, lenguaje y memoria colectiva logra conjurar mesas, sillas, tazas, etc., en un intento de reconciliar la brecha entre el pensamiento y la experiencia. O, como ella misma dice, para explorar “las posibilidades y los límites del lenguaje y cómo éste se extiende al espacio real”. Como explica Edvardsen en nuestra entrevista, su aproximación al espacio tiene que ver con un cierto grado de atención que difiere radicalmente de su interacción cotidiana con su entorno. Una forma de sentir, reconocer y aceptar ideas provenientes de estructuras y detalles en espacios alrededor de su propio cuerpo. Una especie de enfoque psicogeográfico de la caja negra de las artes escénicas.

El título de la pieza de Edvardsen, *Black*, hace referencia a lo invisible, igual que el “azul” en la expresión inglesa “out of the blue” (“de la nada”) hace referencia al cielo. ¿Por qué ubicamos inconscientemente objetos y eventos inesperados en el cielo? Probablemente porque el firmamento y, en última instancia, el espacio exterior, actúan como recordatorios constantes del gran desconocido. Un límite de nuestro conocimiento. Nos gusta pensar que controlamos más o menos lo que nos rodea, pero nuestra conciencia es inversamente proporcional a la distancia vertical, a pesar de la omnipresencia del paradigma de la perspectiva vertical que Hito Steyerl señalaba en nuestro anterior episodio. Un objeto planeando a pocos metros sobre nuestras cabezas puede ser difícil de percibir. Por no hablar de lo que esté sucediendo ahora en la ionosfera. O cerca de Júpiter. Hasta los confines más lejanos del universo observable. El espacio exterior es el gran signo de interrogación sobre el cual proyectamos sueños y pesadillas. Y es por eso que, en este sexto episodio, consideramos el espacio como algo más que un lugar. El espacio y los entornos que habitamos como objetos mediadores. El espacio como objeto de deseo, como el exterior definitivo. El espacio como medio para objetos extremadamente extraños, desde cuerpos celestes hasta OVNI y como marco para multitud de mitos. Y también dirigimos nuestra atención a ciertos objetos que Liam Young describe como “moldeadores radicales del espacio”. Hablamos con él, con Mette Edvardsen y con McKenzie Wark sobre arquitectura, píxeles, urbanismo, muros invisibles, vectores, cadenas de suministro y coordenadas espaciales.

## 02. Biografías

**Liam Young** es arquitecto, aunque su forma de entender esta disciplina poco tiene que ver con la construcción de edificios. Mucho más cercano al arte y la teoría, en su producción se superponen multitud de proyectos de investigación, crítica, especulación audiovisual y divulgación, ideados para analizar de cerca los retos que el diseño y el urbanismo contemporáneos deben afrontar en pleno antropoceno.

**McKenzie Wark** imparte clases y escribe sobre temáticas aparentemente dispares, pero claramente unidas por su personal enfoque crítico. Del entretenimiento digital a la economía, de la literatura a las derivas situacionistas, Wark conecta en sus libros y ensayos una amplia trama de ideas que configuran su personal análisis de la cultura contemporánea.

Las piezas de la coreógrafa y performer noruega **Mette Edvardsen** proponen una recontextualización de las formas y maneras de las artes escénicas a través del lenguaje, la memoria y el espacio. Aunque algunas de sus obras exploran otros medios y soportes, como el video, el libro o la escritura, su interés primordial es siempre su relación con las artes escénicas como práctica y situación.

Elegantes, crudas y marcadas por una simplicidad casi meditativa, las composiciones musicales de **Stephan Mathieu** han sido comparadas frecuentemente a las composiciones pictóricas de Mark Rothko, Barnett Newman o Ellsworth Kelly. Sus trabajos tratan a menudo el tema de la traducción y el proceso analógico/digital, y emplean fuentes obsoletas como instrumentos musicales arcaicos y medios de reproducción en desuso.



[Mette Edvardsen, *Private collection* (2002), interpretada en el MACBA dentro del ciclo *Idiorritmias*, 2018]

### 03. Notas sobre el encargo musical

*Sketch for Daisy Bell* es el título de un proyecto compositivo inédito hasta este podcast, que **Stephan Mathieu** llevó a cabo en 2008. Como indica su título, *Sketch for Daisy Bell* es un homenaje a la célebre “Daisy Bell” de Max Mathews, la primera actuación vocal generada por ordenador de la historia, famosa tanto en el campo de la música por ordenador como en el cine, tras aparecer en una de las escenas más icónicas de *2001: A Space Odyssey*, de Stanley Kubrick. La reinterpretación de Mathieu parte de algunas de las palabras de la letra original (Daisy, crazy, love, for you) pasadas a código binario e interpretadas en un cuarteto de violines Stroh: violín, viola, violonchelo y violín japonés, asignando diferentes tonos a unos y ceros. La segunda parte, “Solo”, es el texto entero de “Daisy Bell” leído por varias voces del sintetizador de voz Simple Speech, y combinadas posteriormente usando Soundhack, un programa de proceso de audio creado por Tom Erbe que Stephan Mathieu usa frecuentemente en sus grabaciones.

### 04. Escaleta del programa

- 00:00 Introducción
- 14:21 McKenzie Wark sobre psicogeografía
- 19:25 Papá, ¿qué es la arquitectura?
- 25:54 Ciencia ficción y construcción de mundos
- 28:59 Marte
- 32:11 Éxodo, huida
- 38:25 Liam Young: moldeadores radicales del espacio
- 41:54 Repensar la arquitectura
- 44:35 Una ciudad del tamaño de la Tierra
- 48:47 Escalas
- 50:51 El poder de la narrativa
- 54:15 Ovnis
- 56:29 La muerte del objeto
- 01:00:32 Mette Edvardsen sobre el espacio en sus performances
- 01:01:59 Feedback
- 01:07:33 El momento no existe
- 01:08:12 Una brecha interesante
- 01:12:39 Coda

### 05. Enlaces relacionados

[www.metteedvardsen.be](http://www.metteedvardsen.be)  
[vimeo.com/lyoung](https://vimeo.com/lyoung)  
[www.speedrun.com/smb1](http://www.speedrun.com/smb1)  
[mazewalkthrough.serafinalvarez.net](http://mazewalkthrough.serafinalvarez.net)  
[schwebung.bandcamp.com](http://schwebung.bandcamp.com)  
[www.boundary2.org/2017/04/alexander-r-galloway-an-interview-with-mckenzie-wark](http://www.boundary2.org/2017/04/alexander-r-galloway-an-interview-with-mckenzie-wark)

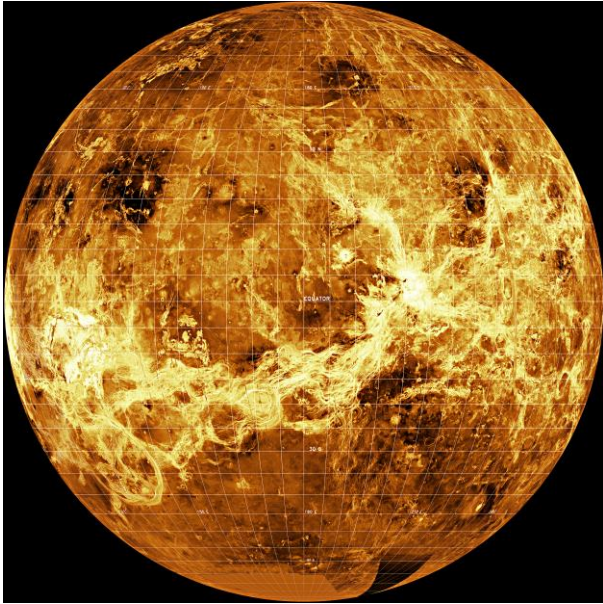
### 06. Créditos

Comisariado y producido por Roc Jiménez de Cisneros. Voz de la introducción: Barbara Held. Música: Stefan Matthieu.

**Este podcast es parte del proyecto Re-Imagine Europe, cofinanciado por el programa Creative Europe programme de la Unión Europea.**

### 07. Agradecimientos

Gracias los artistas, Annette Wolfsberger, Gideon Kiers y Lucas van der Velden.



[Venus]

---

## 08. Licencia

2018. Este podcast está licenciado bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 España (CC BY-NC-ND 3.0).

Las opiniones expresadas en este podcast y en este documento son de exclusiva responsabilidad de los autores y pueden no coincidir con las de la RWM, MACBA o Re-Imagine Europe.

Ràdio Web MACBA es un proyecto de investigación y divulgación sin ánimo de lucro. Se han hecho todas las gestiones para identificar a los propietarios de los derechos de autor. Cualquier error u omisión accidental, que tendrá que ser notificado por escrito a RWM, será corregido en la medida de lo posible.