



## Especials > OBJECTUALITAT

La línia de programes *Especials* acull propostes d'artistes i comissaris relacionats d'una manera o altra amb la programació del Museu i la Col·lecció MACBA. **OBJECTUALITAT** és una sèrie de podcasts que aborda noves perspectives sobre el rol de l'objecte en l'art i la filosofia contemporanis.

### Continguts del PDF:

01. Sumari
02. Biografies
03. Notes sobre l'encàrrec musical
04. Escaleta del programa
05. Enllaços relacionats
06. Crèdits
07. Llicència
08. Llicència

Roc Jiménez de Cisneros és artista. Viu i treballa a Barcelona. [vivapunani.org](http://vivapunani.org)

Aquest podcast és part del projecte *Re-Imagine Europe*, cofinançat pel programa *Creative Europe programme* de la Unió Europea.



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



# OBJECTUALITAT #6

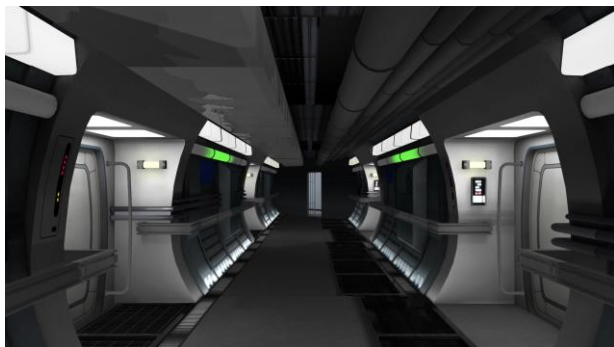
Aquest és un podcast sobre objectes, però especialment sobre algunes teories que recentment han aportat noves perspectives sobre els objectes des de l'art i la teoria contemporànies. En aquest episodi, parlem amb **McKenzie Wark**, **Liam Young** i **Mette Edvardsen** sobre espai. L'espai i els espais que habitem, com a objectes mediadors. L'espai com a objecte del disseny, com l'"exterior" definitiu. L'espai com a medi per a objectes extremadament estranys, des dels cossos celestes fins als ovnis i molts altres mites. Una triple mirada a la idea d'espai, des de la teoria política fins a la pràctica de les arts escèniques.

## 01. Sumari

El tema que escolteu de fons és una breu composició de **Stephan Mathieu**, en la qual la melodia de la famosa "Daisy Bell" de Max Mathews, la primera actuació vocal generada per ordinador de la història, ha estat resintetitzada en una interpretació dràsticament ralentida de la melodia. La cançó original, programada per Mathews en un IBM 7094, ja era una versió d'un èxit popular escrit per Harry Dacre, o sigui que les capes s'acumulen ràpidament. La cançó de Mathieu és una versió estesa d'una versió per ordinador pionera d'una cançó d'amor escrita el 1892. Però no qualsevol cançó d'amor, no. Una que va acabar fent història del cinema, amb un paper estel·lar en una escena clau de *2001: A Space Odyssey*, de Stanley Kubrick, quan el malvat superordinador a càrrec de la nau, HAL 9000, intenta cantar la melodia mentre el desconnecten.

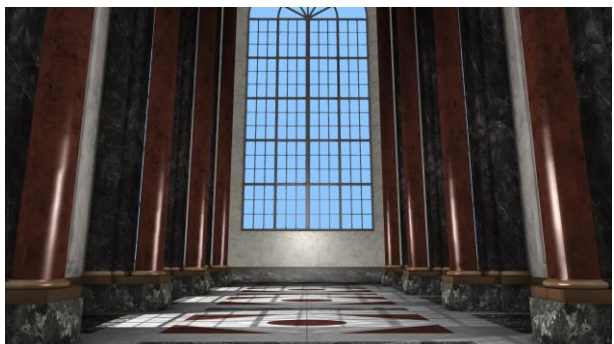
Aquest petit encreuament introductor de referències històriques és rellevant perquè el nostre sisè episodi de la sèrie té a veure amb **l'ESPAI**. L'espai com a mitjà, l'espai com a objecte, l'espai com a quelcom més que un contenidor de coses, l'espai com un límit. I per tal de començar la nostra pròpia odissea espacial, saltarem de HAL 9000 a una computadora molt més amigable, el Nintendo Entertainment System original, per parlar d'una cosa que a primera vista podria semblar que té més que veure amb el temps. Però creieu-me, també va d'espai.

Pràcticament qualsevol pot acabar *Super Mario Bros.*, el joc creat per Shigeru Miyamoto l'any 1985. El que no és tan fàcil és fer-ho en menys de 5 minuts. Però clar, no gaire gent aspira a ser considerada un *speedrunner*. Aquesta subescena, possiblement un dels racons més estranys de la cultura dels videojocs, està a anys llum dels dictats habituals de la indústria, i està regida únicament per l'objectiu d'acabar pantalles concretes o jocs sencers el més ràpid possible. Un objectiu així requereix molta pràctica, anys de prova i error i, sobretot, un enfocament únic al joc. Els *speedrunners* analitzen estratègicament l'estructura interna del joc, buscant singularitats, patrons ocults i rareses microscòpiques al codi per aprofitar-les al seu favor. Els *speedrunners* vénen a ser com els físics de partícules dels videojocs. En el cas de *Super Mario Bros.*, un dels entorns més populars per al speedrunning, això significa saber absolutament tot el que cal saber sobre gestió del temps, acceleració i col·lisió, inclosos tots els comportaments estranys que fins i tot l'equip original de programadors probablement desconeixia. Aquí va exemple. Una de les dreceres més difícils descobertes pels *speedrunners* fins avui és l'anomenat "truc d'entrada a la paret", que permet a Mario saltar cap a una paret sòlida i caminar a través d'ella, evitant enemics i acabant la pantalla més ràpid. Aquesta és una de les tècniques avançades més difícils perquè requereix un posicionament brutalment precís, més enllà de la precisió d'un sol píxel. Per tal que el truc funcioni, els jugadors han de tenir en compte els subpíxels. És possible que no sapigüeu què és un subpíxel. No patiu, és normal. Recordeu, els *speedrunners* són els físics de partícules dels videojocs. Com haureu endevinat, els subpíxels són el material del qual estan fets els píxels. A *Super Mario Bros.*, un píxel està compost per 16 subpíxels. El problema és que aquest component de posició no es representa a la pantalla, amb la qual cosa és un salt totalment a cegues, fins i tot per als *speedrunners* més competents. El 25 de maig de 2018, somewes va superar el rècord mundial de velocitat de *Super Mario Bros.*, en 4 minuts, 56 segons i 245 mil·lisegons. L'anterior rècord, establert al febrer de 2018 per Kosmicd12, era de 4: 56.462. Efectivament, una diferència de 217 mil·lisegons, i van fer

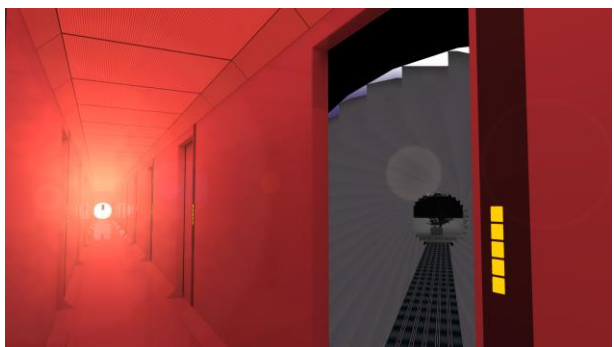


falta tres mesos per superar-lo. (Tampoc no és gaire important, perquè quan llegiu això, aquests rècords segurament hauran caducat).

Els *speedrunners* són experts a entendre i predir com funcionen els obstacles. Com reboten les coses, com moren els enemics, com reapareixen i desapareixen els *sprites*, com es comporta cada objecte en un entorn particular. I això també s'aplica al propi entorn. L'espai esdevé un objecte més a la carrera. L'*speedrunning* requereix una comprensió meticulosa de les distàncies, les posicions i l'espai. No es tracta només d'esquivar plantes de piranyes i martells voladors, això és fàcil. Per polvoritzar l'últim rècord, un jugador ha d'assimilar l'espai dins del joc, fins als mateixos subpíxels. Vist així, l'espai no és simplement un contenidor, un escenari, un lloc. L'espai és una entitat amb veritable agència, un autèntic enemic.



A la novel·la *Memòries trobades en una banyera* escrita per Stanislav Lem el 1961, el personatge principal es troba atrapat en un laberint de burocràcia absurda, una missió sense rumb, una cerca degradant i inútil d'instruccions, una vasta xarxa de desinformació tan perversament efectiva que ningú, independentment del rang, sembla tenir el control. L'únic personatge que sembla tenir l'última paraula al llarg de tot el llibre és, de fet, l'Edifici. Edifici, amb E majúscula. Els seus passadissos, habitacions, portes i banys són més que un telé de fons. Gairebé semblen insinuar algun tipus de consciència. En una cita que podria aplicar-se fàcilment a Super Mario, el protagonista diu: "l'Edifici ja m'havia iniciat en certa manera en el mecanisme del seu funcionament, enigmàtic, però no desproveït de trets evidents. (...) Aquí no es descurava cap detall: fins i tot la xarxa de canalització era sotmesa a una vigilància constant; només que aquesta superfície, ajustada com un mecanisme de rellotge, resultava ser, vista d'a prop, un formiguer d'intrigues, furts, ardis i mentides. Què era tot aquest garbull? Un joc? Un antifaç posat perquè un profà no pogués albirar les activitats de veritable importància?"



[Serafín Álvarez, *Maze Walkthrough*, 2014]

Al llibre de Lem, escrit al punt àlgid de la Guerra Freda, els paranys i complexitats aparentment ineludibles de l'Edifici són anàlogues a les complexitats del Sistema, per al qual, en paraules del difunt Mark Fisher, és "impossible imaginar una alternativa coherent". De fet, no sembla haver-hi un *fora* de l'edifici. Ni tan sols és clar si el protagonista arriba a l'edifici des de l'exterior, ja que el lector el troba ja perdut a la seva infernal xarxa d'habitacions i passadissos idèntics. Igual que als speedruns de Super Mario, l'escenari és molt més que un escenari, els espais a l'edifici són un personatge, un objecte en si mateix.

*Maze Walkthrough*, un videojoc experimental desenvolupat per Serafín Álvarez l'any 2014, porta el rol de l'espai a un altre nivell en confrontar l'usuari amb el que ell simplement anomena "un joc buit". Un entorn 3D fet de reproduccions de passadissos icònics de pel·lícules de ciència ficció com *Alien*, *Metropolis*, *The Day the Earth Stood Still* o *2001: A Space Odyssey*. No hi ha trama, ni repte, ni enemics, ni meta, ni puntuació, ni límit de temps, ni narració, ni propòsit, més enllà de la pura exploració contemplativa. La peça, que és part d'un projecte de recerca més ampli sobre els passadissos a les pel·lícules de ciència ficció, va més enllà de les limitacions habituals del format del joc per suggerir una experiència similar a la noció situacionista de la psicogeografia, que Guy Debord va descriure el 1955 com "l'estudi de les lleis precises i els efectes específics de l'entorn geogràfic, conscientment organitzat o no, sobre les emocions i el comportament dels individus". Els passadissos de *Maze Walkthrough* no només són picades d'ullet nostàlgiques per a cinèfils, sinó que apunten cap a la seva agència a les pel·lícules originals, on freqüentment representen quelcom més que elements arquitectònics. Són exemples d'allò que McKenzie Wark, un dels nostres convidats en aquest episodi, anomena "inhumà", una categoria intermèdia entre el món humà i el no humà, que sovint no reconeixem.

La peça en solitari de Mette Edvardsen *Black* també va de coses invisibles i de tendir ponts entre mons, però d'una manera molt diferent. La peça té lloc en un espai completament buit, on alguns objectes quotidians apareixen simbòlicament a través de les paraules i els moviments de la intèrpret. L'escenari roman buit, però la combinació d'accions, llenguatge i memòria col·lectiva aconsegueix conjurar taules, cadires, tasses, etc., en un intent de reconciliar la bretxa entre el pensament i l'experiència. O, com ella mateixa diu, per a explorar "les possibilitats i els límits del llenguatge i com aquest s'estén a l'espai real". Com



[Mette Edvardsen, *Private collection* (2002), interpretada al MACBA dins del cicle *Idiòrímies*, 2018]

explica Edvardsen a la nostra entrevista, la seva aproximació a l'espai té a veure amb un cert grau d'atenció que difereix radicalment de la seva interacció quotidiana amb el seu entorn. Una forma de sentir, reconèixer i acceptar idees provinents d'estructures i detalls en espais al voltant del seu propi cos. Una espècie d'enfocament psicogeogràfic de la caixa negra de les arts escèniques.

El títol de la peça de Edvardsen, *Black*, fa referència a l'invisible, igual que el "blau" de l'expressió anglesa "out of the blue" ("del no-res") fa referència al cel. Per què situem inconscientment objectes i esdeveniments inesperats al cel? Probablement perquè el firmament i, en última instància, l'espai exterior, actuen com a recordatoris constants del gran desconegut. Un límit del nostre coneixement. Ens agrada pensar que controlem més o menys el que ens envolta, però la nostra consciència és inversament proporcional a la distància vertical, malgrat la omnipresència del paradigma de la perspectiva vertical que Hito Steyerl assenyalava al nostre anterior episodi. Un objecte planejant a pocs metres sobre el nostre cap pot ser difícil de percebre. Per no parlar de les coses que passen ara a la ionosfera. O prop de Júpiter. Fins als confins més llunyans de l'univers observable. L'espai exterior és el gran signe d'interrogació sobre el qual projectem somnis i malsons. I és per això que, en aquest sisè episodi, considerem l'espai com alguna cosa més que un lloc. L'espai i els entorns que habitem com a objectes mediadors. L'espai com a objecte de desig, com l'exterior definitiu. L'espai com a mitjà per a objectes extremadament estranys, des de cossos cel·lestials fins a OVNI's i com a marc per a multitud de mites. I també dirigim la nostra atenció a certs objectes que **Liam Young** descriu com "moldejadors radicals de l'espai". Parlem amb ell, amb **Mette Edvardsen** i amb **McKenzie Wark** sobre arquitectura, píxels, urbanisme, murs invisibles, vectors, cadenes de subministrament i coordenades espacials.

## 02. Biografies

**Liam Young** és arquitecte, encara que la seva forma d'entendre aquesta disciplina té poc a veure amb la construcció d'edificis. Molt més proper a l'art i la teoria, en la seva producció se superposen multitud de projectes de recerca, crítica, especulació audiovisual i divulgació, ideats per analitzar amb detall els reptes que el disseny i l'urbanisme contemporanis han d'afrontar en ple antropocè.

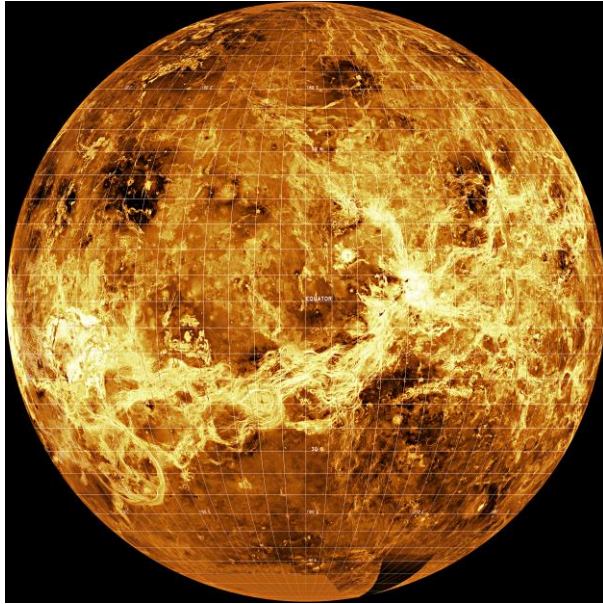
**McKenzie Wark** imparteix classes i escriu sobre temàtiques aparentment dispars, però clarament unides pel seu personal enfocament crític. De l'entreteniment digital a l'economia, de la literatura a les derives situacionistes, Wark connecta als seus llibres i assajos una àmplia trama d'idees que configuren la seva personal anàlisi de la cultura contemporània.

Les peces de la coreògrafa i performer noruega **Mette Edvardsen** proposen una recontextualització de les formes i maneres de les arts escèniques a través del llenguatge, la memòria i l'espai. Malgrat que algunes de les seves obres exploren altres mitjans i suports, com ara el vídeo, el llibre o l'escriptura, el seu interès primordial és sempre la seva relació amb les arts escèniques com a pràctica i situació.

Elegants, crues i marcades per una simplicitat gairebé meditativa, les composicions musicals de **Stephan Mathieu** han estat comparades freqüentment a les composicions pictòriques de Mark Rothko, Barnett Newman o Ellsworth Kelly. Els seus treballs tracten sovint el tema de la traducció i el procés analògic/digital, i fan servir fonts obsoletes com ara instruments musicals arcaics i mitjans de reproducció en desús.

## 03. Notes sobre l'encàrrec musical

*Sketch for Daisy Bell* és el títol d'un projecte compositiu inèdit fins a aquest podcast, que **Stephan Mathieu** va dur a terme l'any 2008. Com indica el seu títol, *Sketch for Daisy Bell* és un homenatge a la cèlebre "Daisy Bell" de Max Mathews, la primera actuació vocal generada per ordinador de la història, famosa tant en el camp de la música per ordinador com al cinema, després d'aparèixer en una de les escenes més icòniques de *2001: A Space Odyssey*, de Stanley Kubrick. La reinterpretació de Mathieu parteix d'algunes de les paraules de la



[Venus]

lletra original (Daisy, crazy, love, for you) passades a codi binari i interpretades en un quartet de violins Stroh: violí, viola, violoncel i violí japonès, assignant diferents tons a uns i zeros. La segona part, "Solo", és el text sencer de "Daisy Bell" llegit per diverses veus del sintetitzador de veu Simple Speech, i combinades posteriorment fent servir Soundhack, un programa de procés d'àudio creat per Tom Erbe que Stephan Mathieu utilitza sovint en els seus enregistraments.

#### 04. Escaleta del programa

- 00:00 Introducció
- 14:21 McKenzie Wark sobre psicogeografia
- 19:25 Papa, què és l'arquitectura?
- 25:54 Ciència ficció i construcció de mons
- 28:59 Mart
- 32:11 Èxode, fugida
- 38:25 Liam Young: moldejadors radicals de l'espai
- 41:54 Repensar l'arquitectura
- 44:35 Una ciutat de la grandària de la Terra
- 48:47 Escales
- 50:51 El poder de la narrativa
- 54:15 Ovnis
- 56:29 La mort de l'objecte
- 01:00:32 Mette Edvardsen sobre l'espai a les seves performances
- 01:01:59 Feedback
- 01:07:33 El moment no existeix
- 01:08:12 Una bretxa interessant
- 01:12:39 Coda

#### 05. Enllaços relacionats

[www.metteedwardsen.be](http://www.metteedwardsen.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. Crèdits

Comissariat i produït per Roc Jiménez de Cisneros. Veu de la introducció: Barbara Held. Música: Stephan Mathieu. **Aquest podcast és part del projecte Re-Imagine Europe, cofinançat pel programa Creative Europe programme de la Unió Europea.**

#### 07. Agraïments

Gràcies als artistes, Annette Wolfsberger, Gideon Kiers i Lucas van der Velden.

#### 08. Llicència

2018. Aquest podcast està llicenciat sota Creative Commons Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 3.0 Espanya (CC BY-NC-ND 3.0).

Les opinions expresades en aquest podcast i en aquest document són d'exclusiva responsabilitat de l'autor i poden no coincidir amb les de RWM, MACBA o Re-Imagine Europe. Ràdio Web MACBA és un projecte de recerca i divulgació sense ànim de lucre. S'han fet totes les gestions per identificar els propietaris dels drets d'autor. Qualsevol error o omissió accidental, que haurà de ser notificat per escrit a RWM, serà corregit en la mesura possible.