

# BCN PRODUC- CIÓ '16

Espai Cub – 27.04 al 12.06

## PAU MAGRANÉ DEMO

L'exposició de Pau Magrané per a l'Espai Cub transforma l'espai de 3 x 3 m en un escenari audiovisual interactiu en què el visitant passeja per un univers virtual en 3D, un terreny sintètic teixit a partir de desenes d'objectes que semblen comuns o banals però que són profundament desconcertants. Aquestes "coses" obstinades, procedents d'un arxiu d'internet de codi obert, són fragments de fitxers que han estat creats per usuaris amb un software que automatitza l'agrupament de múltiples fotografies fetes amb càmera digital o telèfon mòbil. Amb uns títols clarament descriptius com *Propane Tank Detail* (Detall de dipòsit de propà), *Magnet Thing* (*Cosa magnètica*), *Weird Pumpkin* (*Carabassa rara*) o *Old Roses* (*Roses velles*), la col·lecció pública de l'arxiu comprèn informació espacial de malla geomètrica i superfícies de textura virtuals de diversa complexitat, que es poden baixar i manipular lliurement amb un software de modelatge –o utilitzar-se, en principi, per ser fabricades amb una impressora 3D. L'arxiu, en què hi predominen objectes quotidians (menjar, elements decoratius, animals domèstics i estris de cuina), sembla una mena de mercat de segona mà. Aquest paisatge d'objectes banals i insòlits de Magrané transforma i distorsiona la seva informació espacial per crear el terreny d'una mena de purgatori digital.

A *Demo* Magrané convida el visitant a seure en una cabina escoltòrica i –mitjançant un ratolí i un teclat d'ordinador ergonòmics adaptats– a explorar una representació projectada d'aquest paisatge de coses: una "pel·lícula" no lineal generada sobre la marxa amb programació de software. El visitant esdevé usuari i jugador quan la perspectiva gràfica de la projecció és representada des del punt de vista d'un joc en primera persona. A més, l'Espai Cub també es toca com si fos un *sampler* o un instrument electroacústic: quan la presència virtual del visitant salta i xoca per la representació, es desencadena una sèrie de sons vocals i sorolls verbals. En al·lusió als mecanismes de recompensa i compulsió del joc, les accions generen una composició caòtica amb reminiscències de la música frenètica *breakcore* de PLOM, l'alter ego de Magrané. Des de grunys metàl·lics fins a cants corals, aquestes mostres de paraules representen els noms de fitxers que hi ha al darrere dels objectes que va recorrent l'usuari. Escultures del món real en 3D –branques retortes o una talla assíria fusionada amb un acròbata, per exemple– muten i sobresurten de la superfície de l'Espai Cub. La sala en forma de caixa esdevé una àrea de treball virtual entre allò totalment imaginari, allò augmentat o modelat, i allò purament físic. La noció de sala com una forma de software en què es poden reproduir o simular llocs i objectes és de fa temps un element bàsic de la ciència-ficció, des de la guarderia del conte *The Veldt* (1950), de Ray Bradbury, fins al "Constructor" adimensional de la pel·lícula *The Matrix* (1999). La "teoria de la cositat" ("Thing Theory") va sorgir al començament de la primera dècada del 2000 arran d'uns estudis literaris i abans de l'expansió de l'escaneig i la fabricació en 3D. En parau-

les de Bill Brown, segons aquesta teoria "ens posem a afrontar la cositat dels objectes quan deixen de funcionar per a nosaltres", afirmació que aquí sembla especialment pertinent. Però les coses que interessin a Magrané no només han deixat de funcionar per a nosaltres, sinó que han deixat de ser permanentment tangibles. No són ni productes, ni estris, ni artefactes; són informació amb possibilitat material.

Tal com suggereix *Demo*, el projecte de Magrané funciona com un prototip de videojoc o un simulador en "mode tutorial", mentre juga amb la noció que, per als no iniciats, el món del joc és impenetrable i estrany. A més, en la inauguració de l'exposició, l'artista, sota el rol de PLOM, va escenificar una demostració performativa desenfrenada del software. Dos dels trets distintius de les seves representacions sòniques anteriors –l'actuació fora del camp visual del públic i l'ús escoltòric de les mantes tèrmiques metal·litzades que es donen als atletes en competicions de resistència o als refugiats– van adoptar un nou significat. La protecció o l'absència del cos assenyalava l'estètica emergent accentuada per la "ludificació" d'altres mitjans i serveis, com per exemple les sol·licituds per entrar a l'exèrcit o les dades sobre el moviment a partir de dispositius similars a una Wii en l'àmbit sanitari. Els protocols espacials i els hàbits sònics de Magrané, però, també podrien apuntar a les esquerdes del que l'arquitecta nord-americana Keller Easterling anomena espai infraestructural. Cada cop resulta més difícil considerar el nostre espai urbà com un conjunt de coses concretes; en comptes d'això, sembla que conté un sistema operatiu global imponderable i implícitament violent.

*Pau Magrané (Reus, 1984) és artista, músic i dissenyador. El seu alter ego PLOM és una entitat amorfa dedicada a la producció de música electrònica. El seu segell Nyapster publica música en diversos formats físics. Magrané va estudiar Belles Arts a la Künsthochschule de Berlín-Weissensee i a la Universitat de Barcelona, i té un màster en Creació de Videojocs per l'IDEC – Universitat Pompeu Fabra. Ha actuat com a PLOM a MACBA és viu (MACBA, 2016), OHM Gallery (Berlín, 2015), Mercuri Splash (Fundació 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) i Grand opening! (Fireplace Project, Barcelona, 2015). Ha col·laborat amb diferents artistes, com Black Tulip, Ariadna Parreu, Grosgoroth, Jose Begega, Lucía C. Pino, Antoni Hervàs, Claudia Pagès, David Bestué, Paco Chanivet i Sara Deubieta.*

– Latitudes