



Projecte deslocalitzat

SERAFÍN ÁLVAREZ

MAZE WALKTHROUGH

En la ciència-ficció, les formes de passatge i travessia són essencials, ja que en la major part dels casos la tensió narrativa d'aquest gènere recau en alguna experiència d'alienació, èxode o viatge. L'imaginari popular concep, també, la ciència-ficció com a exercici d'especulació amb valor futurible, i aquesta ambició, sovint, ens imposa una condició: l'avanç tecnològic. Al final, aquest avanç es converteix, sense gaires objeccions sobre el tema, en el factor consubstancial a la mateixa ficció, a allò que inevitablement creiem que ocorrerà demà. En la ciència-ficció, aquesta sensació queda reflectida, principalment, en l'extrema evolució tecnològica que mostren els mitjans de transport. En clara dessincronització amb altres aspectes de la trama, aquests transcendeixen les limitacions físiques del nostre món i la dependència orgànica que en tenim. En aquestes naus, som capaços d'arribar a qualsevol lloc. Una vegada hi hàgim arribat, ja ens sotmetrem a l'estranyament de rigor, al que és típic en aquest gènere cinematogràfic. Només llavors se'ns farà evident la importància del viatge, de com hem arribat fins aquí, d'aquest moment parentètic que es resol a tota màquina, salvant distàncies impensables i col·lapsant la incommensurabilitat de l'univers.

Intuint la brutalitat d'aquestes presses, Serafín Álvarez ens proposa recórrer una sèrie de passadissos extrets de diverses pel·lícules de ciència-ficció. Malgrat haver-nos instal·lat còmodament en l'aclaparadora hipertròfia de les dimensions còsmiques, sovint se'ns oblidia que les estructures que connecten origen i destí són les que permeten el desplaçament. El passadís es converteix, per tant, en una mena de primer símptoma. Hi entrem per posar-nos en circulació. És un espai desarrelat, sense propietari. És nexa, conjunció, metàfora de procés, de canvi, de trànsit i de transició. Dins seu, ni es comença ni s'acaba. Per a Álvarez, a *Maze Walkthrough* es fa "apologia de l'entremig". El passadís és, sobretot, una arquitectura de pas; aquesta és la seva naturalesa comunicant. Els cossos que la utilitzen són empesos a posar-se en moviment, a mostrar-se accelerats. Si l'ambigüitat no conclouent del passadís es deslliga de llocs de partida i arribada, es crea llavors una arquitectura en suspensió, en bucle, sense sortida. Entrem al laberint perfecte. Per sortir-ne, ens haurem de teletransportar una altra vegada a la prosaica realitat d'estar simplement asseguts en aquesta banda de la pantalla.

Aquesta tornada, aquest retorn a la cadira, ens deixa també clara la intenció d'explorar aquest trànsit que ens obliga a emprendre el que és "virtual". *Maze Walkthrough* es construeix en clau de videojoc, per mostrar com actuen alguns d'aquests mecanismes que reclamen l'atenció inequívoca de l'ull i ens permeten, després de desactivar dubtes, endinsar-nos en l'experiència del que és creïble. Hi

ha un mecanisme que es relaciona estretament amb la tria d'aquests corredors. Quan ens endinsem en *Maze Walkthrough*, crida molt l'atenció observar com, de cop, cada vegada que se'ns presenta la possibilitat d'entrar en un passadís nou, s'obren les profunditats d'un espai amb unes característiques molt específiques. La manera com aquests passadissos repeteixen els seus elements, tant estructurals com decoratius, l'un darrere l'altre, escalant-se en la distància com si es tractés de marcs dins de marcs dins de marcs, ens recorda la posada en escena d'un estricte *mise en abyme*. De seguida ens adonem que, en realitat, perseguiu un punt de fuga, ens perdem en una caiguda constant. La pantalla es converteix en un portal que ens suciona òpticament cap a dins. Estem immersos en una interminable visió en túnel que ens absorbeix i ens obliga a transgredir la frontera del plasma.

Serafín Álvarez (Lleó, 1985) viu i treballa entre Barcelona i Brussel·les. Llicenciat i màster en Belles Arts per la Universitat de Barcelona, actualment duu a terme un projecte d'investigació sobre l'expansió transmèdia del cinema de ciència-ficció com a part de la seva tesi doctoral. El seu treball s'ha mostrat en exposicions individuals al MUSAC i a La Capella. Ha participat en exposicions col·lectives en espais com Fabra i Coats Centre d'Art Contemporani de Barcelona, Centre d'Art La Panera i Halfhouse, entre d'altres, així com en projectes en línia com *Artscoming.com* i *Stuffinablank.com*. Així mateix, ha impartit tallers i conferències en centres com el Sant Andreu Contemporani (SAC), l'Escola d'Art Municipal Leandre Cristòfol i la Universitat de Barcelona, a més de participar en diverses publicacions i catàlegs, i de produir els seus propis llibres d'artista. Ha rebut diferents beques de producció, com les de BCN Producció, OSIC i Plataforma P4.

