



Umbral, 2018. Instalación. Real-time 3D, polyurethane foam and iron. 280 x 280 x 220 cm. With the collaboration of Carlos Fernández Rovira and BaseTIS

Umbral, 2018. Instalación. 3D en tiempo real, espuma de poliuretano, hierro. 280 x 280 x 220 cm. Con la colaboración de Carlos Fdez. Rovira y BaseTIS

Margarida Mendes

LOS JARDINES

El formato de las mareas oceánicas nos llega como ondulaciones del ruido blanco, en un choque de estallidos magnéticos, allí donde se derrite el reflejo fractal del horizonte y la fina franja liminal entre atmósfera y masas de agua se desintegra en una nube de partículas suspendidas en estados transicionales de levitación. La vertiginosa inmovilidad de esta isla en su escapada galáctica nos sume en la inquietud y el estupor, pues sabemos que todos sus componentes, ya sean visibles o intangibles, aceleran surcando los cielos a una velocidad sincronizada, entrelazados a nivel molecular. Aves, piedras, moléculas, la flora y algunos deshechos de plástico: cada uno sigue, por dentro, su propio ritmo; por fuera, todos se ajustan a la cadencia geosincrónica del planeta en la partitura cósmica.

A medida que los paisajes empapados de la costa se transmutan en los laberintos de lianas y plantas carnívoras de las fértiles regiones tropicales, vientos tornadizos replican reflejos pulsátiles en nuestra piel, fundiendo las maravillas que recorren nuestras sinapsis con las del entorno. Vagamos por manglares pantanosos y terrenos selváticos, alcanzando al fin formaciones volcánicas donde el mundo se desangra a borbotones, derramándose en abundancia. Fluyen minerales y metales en condensación de estas grietas en la estabilidad geomórfica. Los cavernosos secretos de este planeta nos remiten a mesetas olvidadas donde nacen las tormentas de arena, y cobran forma tundras perdidas en nieblas inmemoriales. Espacios donde reinan microorganismos milenarios y las bacterias dirigen las lentas transformaciones en las capas superpuestas de la biosfera.

La enorme extensión abierta de este viaje natural se ve entrecruzada por la geometría intensiva de unas superestructuras diseñadas. Hay señales de la presencia anterior de algún tipo de civilización, trazas de

THE GARDENS

The ocean's tidal patterns arrive through undulations of white noise in a collision of magnetic bursts as the horizon's fractal reflection melts in this place, where the thin liminal zone between atmosphere and water mass is pulverized by a steam of particles in a transitional state of levitation. As the vertiginous immobility of this island's galactic race elicits a sense of restlessness and bewilderment, we know that all of its components, both visible and intangible, are accelerating in the heavens at a synchronized, molecularly interwoven speed. Birds, molecules, stones, plastic debris and flora—each have their own singular inner tempo, externally attuned to the geosynchronous cadence of this planet's cosmic score.

As sweaty coastal landscapes morph into labyrinths of lianas and carnivorous plants in the lush tropical regions, changing winds reproduce refracted pulsations on one's skin, merging the synaptic wonders of our bodies with the surroundings. We drift through swampy mangroves and jungle terrains, arriving at volcanic formations where the world's blood gushes out in a copious flow. Condensing minerals and metals pour out of the rifts of geomorphic instability. The cavernous secrets of this planet open up towards the forsaken plateaus where desert storms are born, and tundras lost in immemorial fog take shape. Spaces where millennial microorganisms reign and bacteria dictate the slow molecular changes in the biosphere's amalgamated layers.

The free expanse of this natural journey is intersected by the heightened geometry of designed superstructures. There are signs of previous inhabitation by various civilizations here, traces of infrastructure that can be spotted in the mazes along our erratic path. These living fossils are undecipherable, although they suggest diverse cultural configurations and societal orders that our imagination might perhaps reconstruct.

infraestructuras que vemos en los laberintos por los que nos lleva nuestro rumbo errático. Aún siendo indescifrables, estos fósiles vivientes sugieren configuraciones culturales diversas y órdenes sociales que tal vez podríamos reconstruir en nuestra imaginación. El espacio resuena con la densidad de este flujo de climas mágicos, cuya complejidad molecular expande el alcance del sistema periférico de nuestra consciencia: la noosfera.

DERIVA ONTOLÓGICA

Umbral es un videojuego heterodoxo que nos permite vagar sin rumbo por una isla, inmersos en diversos entornos basados en extraños paisajes de ciencia ficción procedentes de la cultura popular. Hay referencias a geografías míticas como «la Zona» de *Stalker*, el planeta Arrakis de *Dune*, o Ygam de *La planète sauvage*, y también a vestigios enigmáticos como los monolitos de *2001: Odisea del espacio*, o la Torre del Diablo que aparece en *Encuentros en la tercera fase*.

Umbral fue diseñado originalmente como un videojuego que funciona mediante una aplicación de escritorio, y también en una versión auto-ejecutable limitada, que es la que se muestra aquí, en un monitor dentro de una estructura hecha ex profeso que semeja una caverna donde podemos observar al videojuego jugándose a sí mismo, deambulando por los múltiples entornos de esta isla extraterrestre. A la renderización de las topografías del juego contribuyeron el arquitecto Carlos Fernández Rovira y un equipo de diseñadores, artistas 3D y desarrolladores de BaseTIS. Las transiciones entre entornos se suceden de forma suave, atravesando túneles cavernosos o inframundos oceánicos, en un estilo de *racord* que nos recuerda los trabajos anteriores de Serafín Álvarez sobre pasajes de ciencia ficción: una serie de fragmentos de películas que representan arquitecturas diversas que el artista ha ensamblado y recombinado en un videojuego psico-geográfico.

De hecho, *Umbral* se inspira en la persistente fascinación que siente Álvarez por los videojuegos, de los cuales toma prestados múltiples escenarios y características: hay en **28** *Umbral* elementos de juegos como *Journey*, *Proteus*, *Myst*, *The Witness*,

The space is pounding with the density of the fluid, wondrous climates, whose molecular richness expands the outreach of our peripheral consciousness, the noosphere.

ONTOLOGICAL DRIFT

Umbral is an unorthodox video game where one can drift aimlessly on an island constituted by multiple immersive environments mirroring outlandish, science fiction-inspired landscapes borrowed from popular culture sources. There are allusions to legendary geographies such as the "Zone" from Stalker, Arrakis from Dune, Ygam from La Planète Sauvage, or to mysterious landmarks like the monolith from 2001: A Space Odyssey or the Devil's Tower from Close Encounters of the Third Kind.

Umbral was originally designed as both a video game desktop application and a limited autoplay version. It is the latter that is exhibited here in a monitor inside a purpose-built, rock cave-like structure where one can watch the video game playing itself, wandering erratically through the multiple environments of this alien island. The topographical renders of the game were developed with the aid of architect Carlos Fernández Rovira and a team of designers, 3D artists and developers. As for the passages between environments, they occur through smooth transitions across oceanic underworlds or cavern tunnels, with an editing continuity that calls to mind Serafín Álvarez's previous works on science fiction corridors—a collection of film excerpts with architectural depictions that the artist has been assembling and then repurposing into a psycho-geographic video game.

Indeed, Umbral draws inspiration from Álvarez's long-lasting fascination with gaming and profits from sceneries and elements borrowed from many different video games, such as Journey, Proteus, Myst, The Witness, Dear Esther, No Man's Sky, Shadow of the Colossus, Everything and Mountain, incorporating as well references to other media, such as the TV series Lost, Stanisław Lem's novel Solaris and some of H.P. Lovecraft's short stories. But one could also find in the background the crucial conceptual strategies of classical non-games such as LSD—also known as LSD: Dream Emulator, in Life the Sensuous Dream / in Limbo the Silent Dream—a 1998 cult Japanese

Dear Esther, No Man's Sky, Shadow of the Colossus, Everything o Mountain. También hay referencias televisivas a series como *Lost* y referencias literarias a *Solaris* de Stanislaw Lem y los relatos de H. P. Lovecraft. Pero también podemos detectar un trasfondo de estrategias clave inspiradas por antijuegos tales como *LSD* (más conocido como *LSD: Dream Emulator, in Life the Sensuous Dream / in Limbo the Silent Dream*), una producción japonesa de culto de Asmik Ace Entertainment para la PlayStation de Sony, realizada en 1998. Basada en los sueños que registró en un diario durante una década el artista de Asmik Nishikawa Hiroko, *LSD* también nos brindaba una serie de escenarios oníricos entrelazados, donde se podía vagar sin rumbo atravesando paisajes sin fin vistos en primera persona.

Una vez sumergidos en *Umbral*, podemos vagar por niveles ontológicos diversos recorriendo las mismas etapas que seguiría en su viaje el héroe de una narración arquetípica, tal como las describe Joseph Campbell en su teoría del «mono-mito». En concreto —tal como señala Álvarez—, podemos experimentar las etapas que Campbell denomina «Cruce del Primer Umbral» y «Ventre de la Ballena», en las que el héroe «se adentra en el territorio de la aventura, dejando atrás los confines del mundo que conoce y entrando en un dominio ignoto y peligroso cuyas reglas o límites no se conocen», y «muestra así su voluntad de transformación personal». Estas etapas se plasman en el juego mediante los ajustes conceptuales de la *deriva* que se nos propone. Nos referimos al método situacionista de investigación topográfica y reconocimiento del territorio que ha inspirado a generaciones de artistas y activistas en su relación con el espacio. La *deriva* es un método disyuntivo y aleatorio que recurre al azar y la repetición como estrategias de exploración y re-ensamblaje de la realidad, mediante guiones no narrativos que reterritorializan la atención del espectador; en este caso, gracias a una relación ficcionada con el continuo circundante que se nos presenta como hipertextual. Podemos suponer que el territorio será re-narrativizado y transformado tan a fondo como los sujetos, que van mutando de acuerdo con el pacto de navegación que

production from Asmik Ace Entertainment for Sony PlayStation. According to company artist Nishikawa Hiroko's decade-long dream journal, LSD also delivered a series of interwoven oneiric scenarios where one can drift aimlessly through interminable landscapes seen from a first-person perspective.

Once immersed in Umbral, we can drift through ontological planes following the stages in an archetypal hero's narrative, as described in Joseph Campbell's popular account of the "monomyth". Specifically—as Álvarez notices—we can experience the "Crossing of the First Threshold" and the "Belly of the Whale" stages, where the hero "crosses into the field of adventures, leaving the known limits of his or her world and venturing into an unknown and dangerous realm where the rules and limits are not known", and "shows willingness to undergo a metamorphosis". These stages emerge in the game through the conceptualized setting of its proposed dérive—the situationist method of topographical research and territorial reconnaissance that has inspired generations of artists and activists seeking to embrace their surroundings. The dérive is a disjunctive method whereby randomness, chance and repetition become exploratory strategies, and reality is re-assembled through un-narrative scripts that reterritorialize the viewer's attention—in this case through a fictionalized relation with the surrounding continuum which is presented to us as hypertextual. One assumes that the territory is bound to be re-narrativized and transformed just as thoroughly as the subject, who mutates through the navigational pact established with its own trajectory, and through the mode of engagement with its own surroundings.

WUTHERING WEATHERS

One is walking through displaced terra incognita, in exo-planets with several moons, orbiting in multi-stellar systems. Occasionally, wet and foggy days transition to windy and cloudy nights, as shiny dawns cast the sky's patterns onto the ever-shifting oceanic mass. A feeling of ontological detachment from the surrounding environments is prompted by a hybrid, out-of-body sensation of non-locality **29**

entablan con su propia trayectoria y la modalidad de interacción con su propio entorno.

CLIMAS BORRASCOSOS

Recorremos una *terra incognita* deslocalizada, en exo-planetas con varias lunas, orbitando en sistemas estelares con distintos soles. De vez en cuando, días de niebla y humedad se convierten en noches de viento y nubes, y amaneceres resplandecientes proyectan las formas de los cielos sobre la masa oceánica en perpetuo cambio. Un cierto sentimiento de desapego ontológico respecto del entorno se ve estimulado por la sensación híbrida y extracorpórea de deslocalización y deriva sin rumbo, al enfrentarse el aparato sensorial humano con una precepción simultánea de separación y de creencia verosímil, que lleva nuestra atención hacia la gran barrera que separa el cuerpo del exterior.

La deriva sin rumbo revela los protocolos de objetificación y a la vez deconstruye sus encarnaciones corporales, explorando el sentido de relacionalidad dentro de este concepto de imágenes fronterizas. La frontera corporal permite especular con fantasías de otredad y además nos da pistas sobre la alienación moderna y su relación híbrida con los climas cambiantes. ¿Nos afectan de veras, o simplemente contemplamos la evolución de los patrones atmosféricos como si fueran ficciones pasajeras?

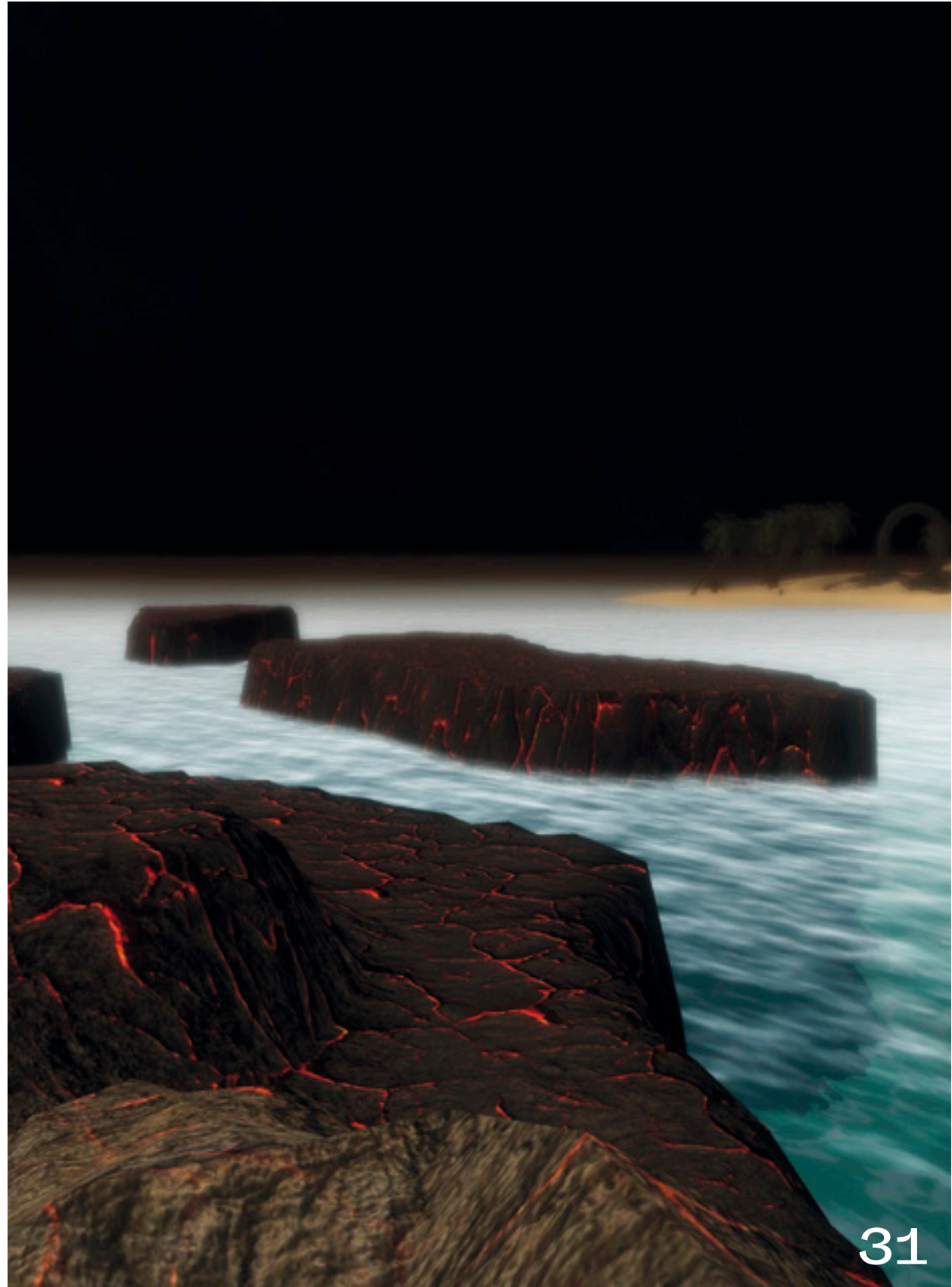
En *Umbral*, las imágenes aparecen como infraestructuras de mediación. Nuestra relación con estos cuasipaisajes —estos espacios sobre la marcha, estas atmósferas en transición— rezuma trascendencia y purificación. La perspectiva en primera persona se funde aquí con una mirada tecno-animista incorpórea, que nos remite no solo al dominio actual de las imágenes operativas y su espectralidad proto-política, sino también a su desvinculación de la superficie real de la corteza terrestre. En esta isla, navegamos por un universo híbrido donde se difumina la colisión entre las correspondencias sensibles y la realidad, ensanchando los límites de los cuerpos naturales. La tecno-morfosis y el multi-naturalismo llaman la atención del viajero a la deriva, que se replantea

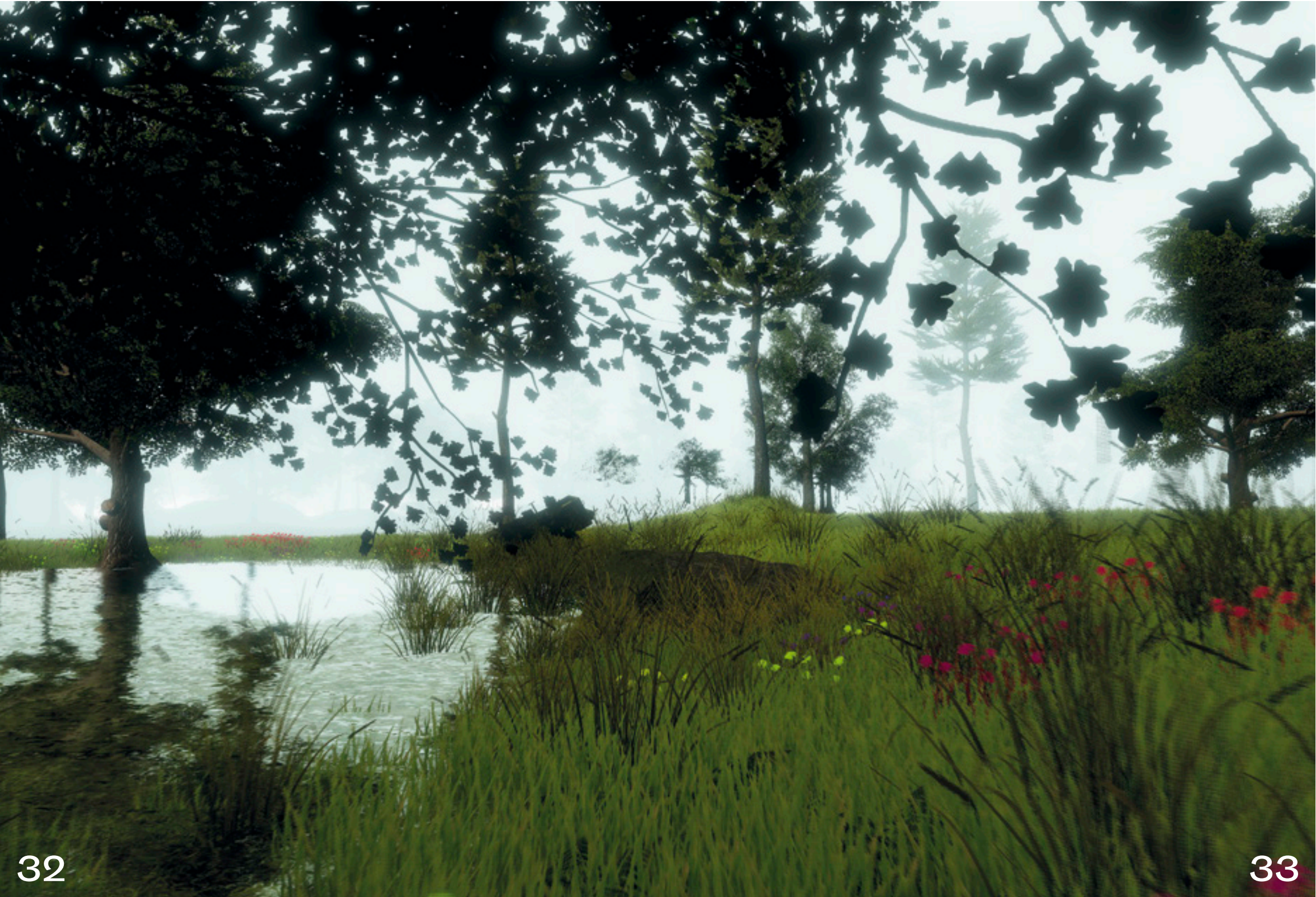
30 su mirada en la construcción de un mundo hipertextual común.

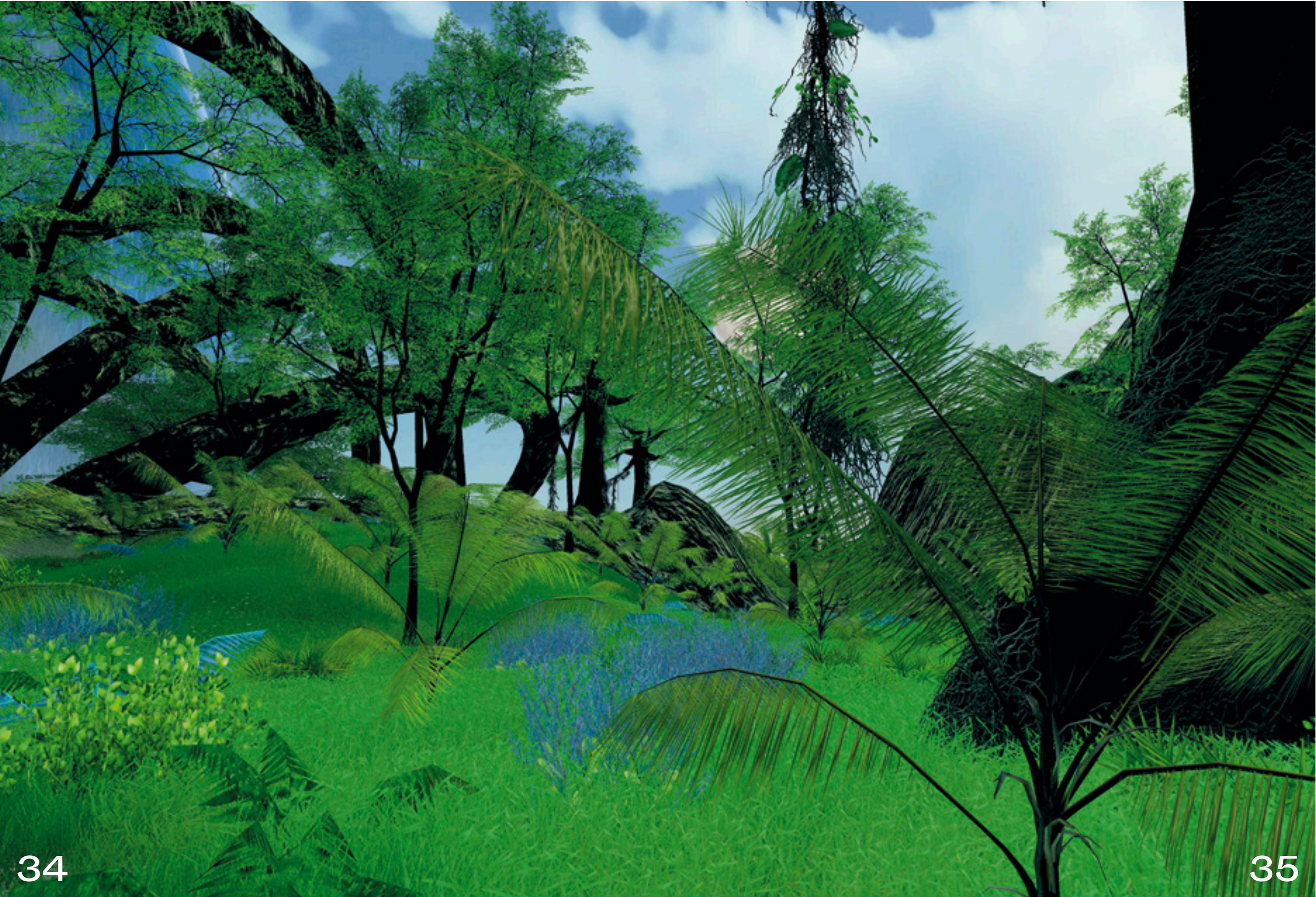
and drifting aimlessness, as the human sensorium is confronted by a sense of both belief and separation, which draws attention to the great divide between the body and the outside.

Aimless drifting reveals the protocols of objectification while deconstructing its embodiments and exploring the sense of relationality within this notion of border imagery. The bodily frontier allows for speculation on the fantasy of otherness while bringing forward clues on modern alienation and its hybrid relation to the changing climates. Do they really affect us, or are we merely gazing at the evolution of weather patterns as if they were passing fictions?

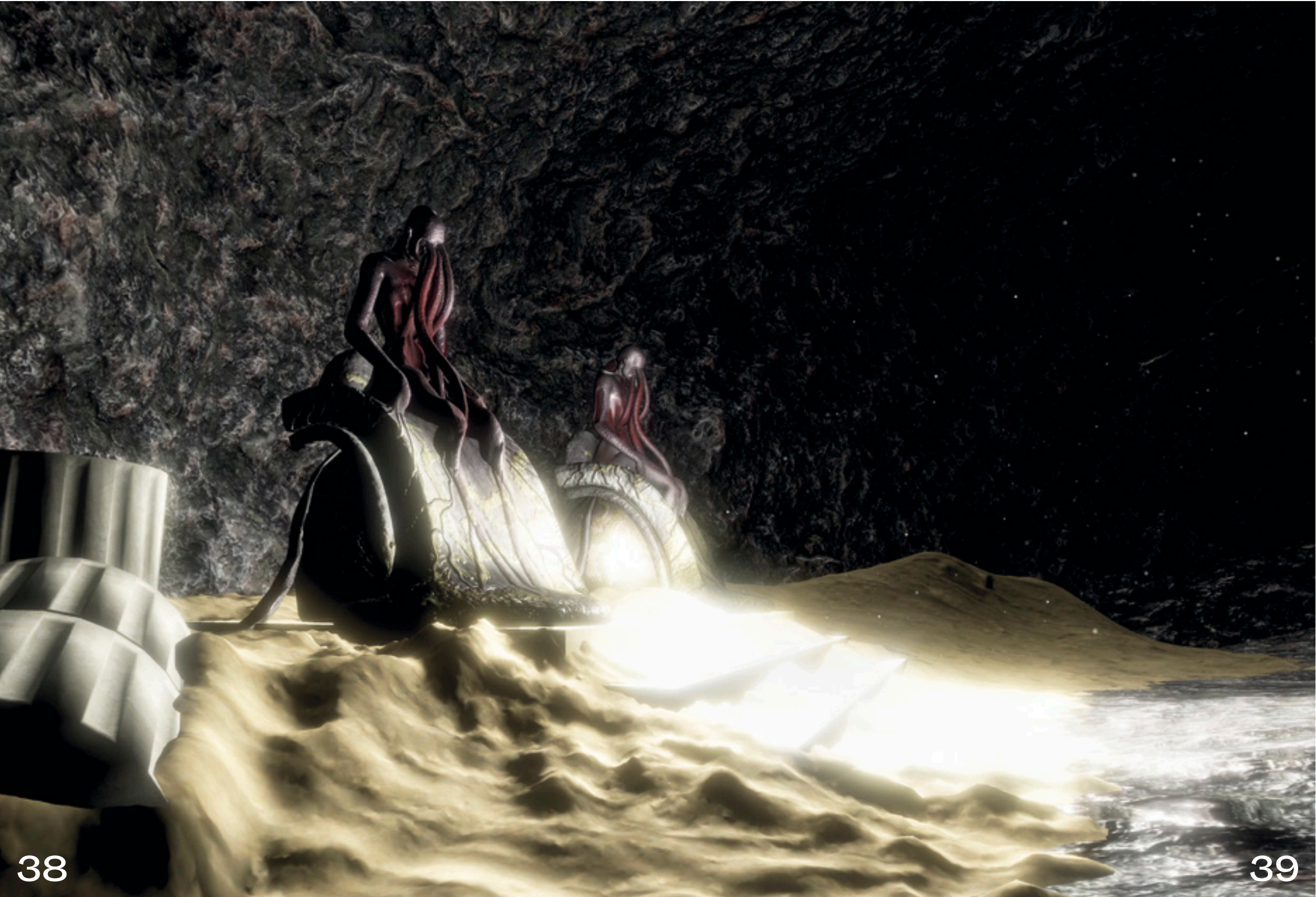
In Umbral, images appear as mediational infrastructure. Our relation with these quasi-landscapes—these spaces in passing, these atmospheres in transition—epitomizes transcendence and purification. The first-person perspective merges here with a disembodied techno-animist gaze, which alludes not only to the current prevalence of operational images and their proto-political haunting, but also to their detachment from the actual surface of the earth's crust. In this island, we navigate in a hybrid universe where the collision between sensuous correspondences and reality is diffused, expanding the borders of natural bodies. Techno-morphosis and multi-naturalism catch the eye of the drifter, who rethinks his or her own gaze in the making of a common, hypertextual world.

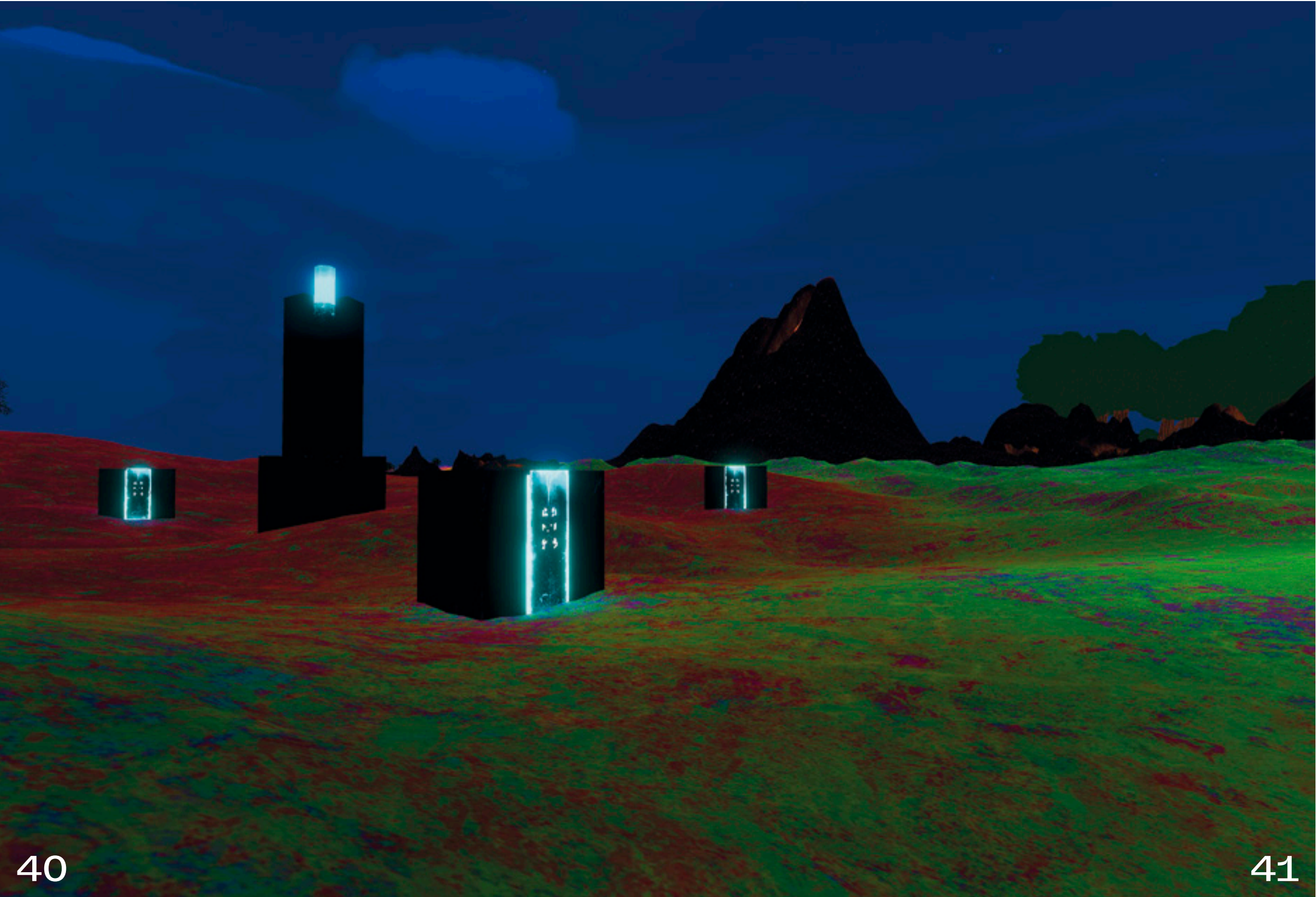












Serafín Álvarez León, 1985

Vive y trabaja en Barcelona / He lives and works in Barcelona

Aborda en su trabajo experiencias subjetivas mediadas por desarrollos tecnológicos y científicos, especialmente cambios en la percepción de la realidad, y se centra en cómo estas experiencias son representadas en la cultura popular. Sus proyectos recientes suponen aproximaciones heterogéneas a varios aspectos de la ciencia ficción. Le interesa especialmente el modo en que son representadas nociones vinculadas con el viaje hacia lo desconocido y la otredad en medios audiovisuales contemporáneos como el cine o los videojuegos. Utiliza metodologías de trabajo que reproducen ciertas prácticas creativas habitualmente empleadas por audiencias fan.

Es licenciado en Bellas Artes y Máster en Producciones Artísticas e Investigación por la Universidad de Barcelona, donde actualmente desarrolla un proyecto de tesis doctoral sobre la expansión transmedia de la ciencia ficción.

Ha mostrado su trabajo en espacios como Asakusa (Tokio), CA2M (Móstoles, Madrid), CAC (Vilna), Fundació Joan Miró (Barcelona), Junefirst Gallery (Berlín), MACBA (Barcelona), MUSAC (León), La Panera (Lérida) y Trafó (Budapest), entre otros.

In his work, Álvarez explores subjective experiences mediated by technological and scientific advances—especially changes in the perception of reality—and focuses on how these experiences are represented in popular culture. His recent projects constitute heterogeneous approaches to different facets of science fiction. He is particularly interested in how ideas related to the journey into the unknown and otherness are represented in contemporary audiovisual media, such as film and video games. His working methods imitate certain creative practices commonly used by fan bases.

Álvarez has a BFA and an MFA in Artistic Production and Research from the Universidad de Barcelona, where he is currently working on his PhD dissertation on the transmedia expansion of science fiction. He has shown work at Asakusa (Tokyo), CA2M (Móstoles, Madrid), CAC (Vilnius), Fundació Joan Miró (Barcelona), Junefirst Gallery (Berlin), MACBA (Barcelona), MUSAC (León, Spain), La Panera (Lérida, Spain) and Trafó (Budapest), among other venues.