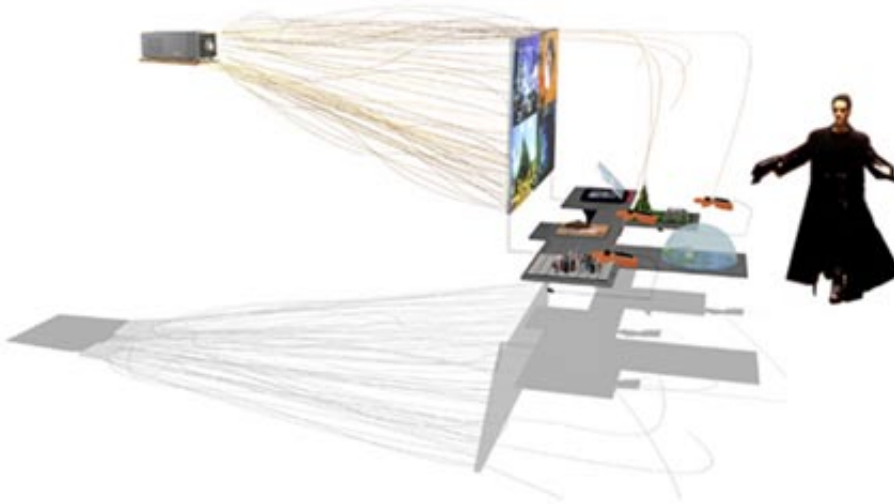


Multiplex

Una instalación para Barcelona Art Report

enric ruiz-geli

1.



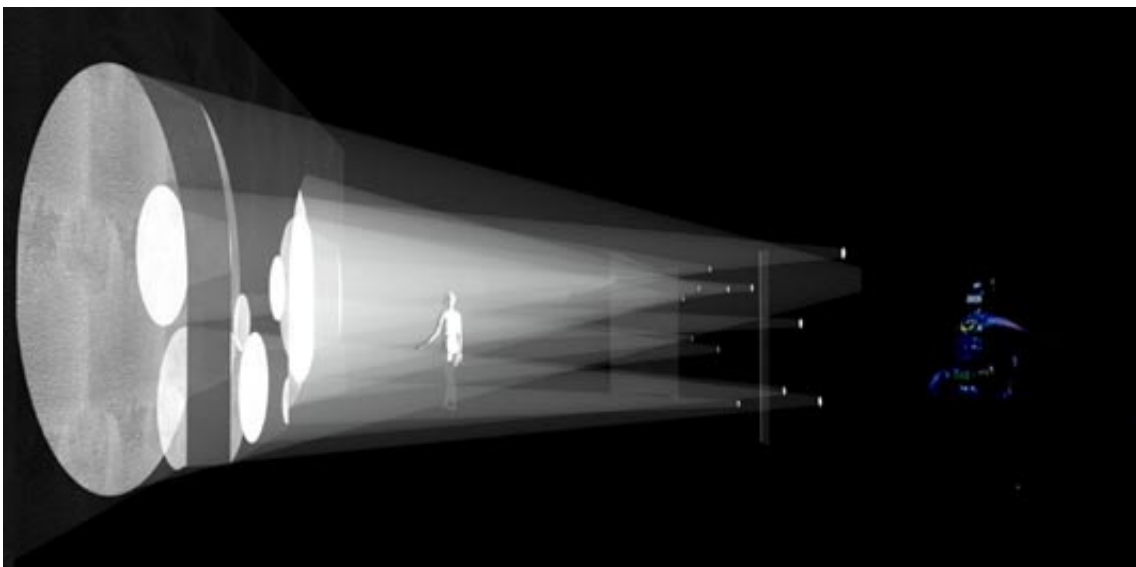
Mientras todo el público miraba la pantalla, el niño curioso de *Nuovo cinema Paradiso* miraba hacia el rayo de luz del proyector.

Una curiosidad infantil, inconsciente, dirigida al origen de las cosas, al origen de las partículas en suspensión que construyen una ilusión, un reflejo que queda registrado en nuestra retina.

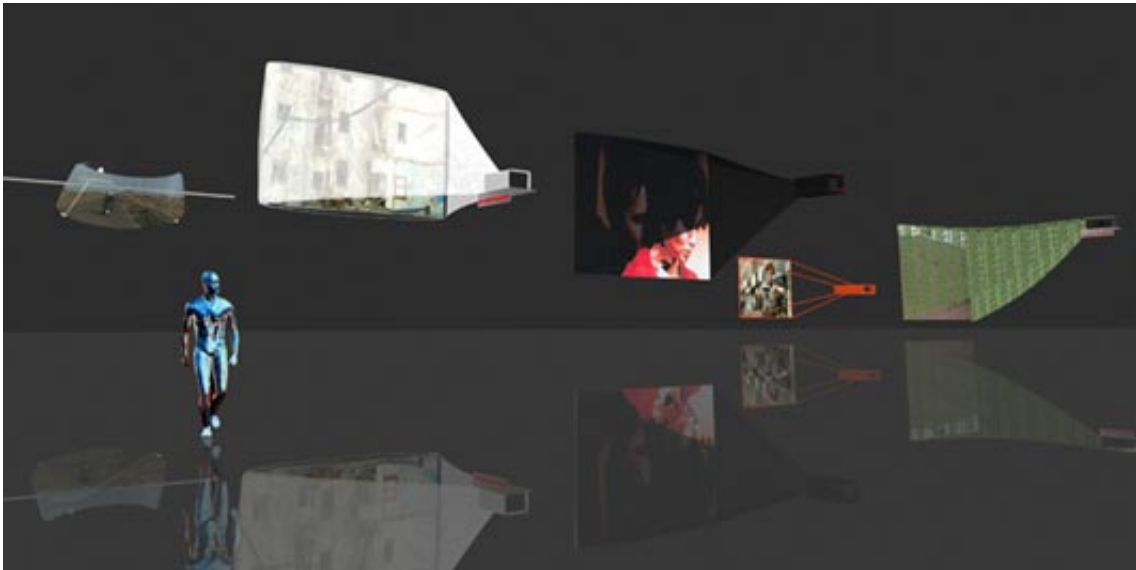
Ese rayo de luz es arquitectura.

Una arquitectura que se convierte en médium positivo entre la película y el público, como aquellos pechos de goma interactivos del cine de Dalí, o como la baranda del cine de la sala de proyección de Orwell en 1984, la arquitectura transmite, ayuda, hace de medio en este acontecimiento.

La arquitectura es el *interface* entre el cine y el espectador.



2.



La construcción de un multisalas, *multiplex*, multicines me parece un deseo muy contemporáneo.

En un momento de formatos en *hipertexto*, de arquitecturas de la información en *multicapas*, de ordenadores con *multitasking*, de ciudades *metapolitanas*, de conversaciones telefónicas a tres bandas, de aceites *multigrado*, los referentes de la simultaneidad y la interacción en los anchos de banda, flujos de *gigadatos*, se convierten en sustantivos positivos y deseables.



3.



La humanidad es capaz de saciar su sed, su ansiedad, llevando su percepción a los límites.

Un límite es el proceso de consumir ante el televisor, cine, *playstation*, móvil o cualquier otro emisor, mirando una película, controlando los resultados del fútbol o de la bolsa, al mismo tiempo que se hace *zapping*, en directo, de los mejores momentos, en diferido, de otras cadenas, documentales...

Pero a la humanidad también le interesa el otro límite.

El límite que es la búsqueda del silencio, del vacío, el proceso de contemplación de un paisaje real o virtual, casi inerte, como una línea de relax, meditación o masaje.

Esta instalación pretende construir un límite: el mundo del consumo.

Este paisaje de consumo se configura de manera lineal: sala 1, 2, 3...12.

Esta sucesión de salas se consume de manera lineal, como los *frames* de cine, uno tras otro.

Todas ellas cohabitan en un espacio, un espacio continuo en el que no hay límites visuales que las delimiten.

El público puede interactuar con todas las películas que se proyectan.

El público se mueve por los contenidos por *random*.

Hay un tiempo, un ritmo que construye la emoción del cine, hasta consumirlo en su totalidad.

Después hay una construcción del silencio del paisaje de la relajación.



4.



Ray of Light, Madonna.

Construimos el rayo de proyección como un espacio, y dentro de él acontece el sonido, el reflejo y la intimidad; fuera de él, la abstracción.

La arquitectura se *renderiza* y se torna visual.

La arquitectura materializa y el multisalas es un multiespacios, un multientornos, un multipaisajes...



- Sala 0: un espacio de luz y humo.
- Sala 1a: un espacio de reflejo de un cristal.
- Sala 1b: un espacio de aire y vapor.
- Sala 2: un espacio de sombras de *lycra*.
- Sala3: un espacio de dibujo en *wireframe*.
- Sala 4: un espacio de tela de camuflaje.
- Sala 5a: un espacio de máquina en movimiento.
- Sala 5b: un espacio de lugares.
- Sala 6: un espacio de terciopelo rojo y pasamontañas.
- Sala 7: un espacio zen-Ikea.
- Sala 8a: un espacio *soft* de goma.
- Sala 8b: un espacio de demolición de otro espacio.
- Sala 9: un espacio de autor.
- Sala 10: un espacio eléctrico y vibrador.
- Sala 11: un espacio de encuentro con sensor.
- Sala 12: un espacio de aire a presión.

Espacios personalizados según la información que quieren transmitir.
Espacios positivos, como adicción al mensaje del cine de autor.
Espacios individuales para una visión individual, íntima y personal.
Unos espacios de autor para un cine de autor.

Stand by actors, stand by light, sound, space, video... and go.

