
INICIO









0.

ÍNDICE

PARTE 1

INTRO (pág.8)

GLOSARIO (pág.11)

THE BACKROOMS (pág.15)

ABOUT COLLECTIVE FICTIONS, FOUND FOOTAGE AND EXPANDED MEDIA (pág.18)

PARTE 2

THE PROPOSAL (pág.22)

THE LOBBY (pág.24)

THE MAP (pág.26)

THE LEVELS (pág.28)

THE EXPERIMENTAL FICTION POINTS (pág.42)

THE BOARD (pág.44)

THE EXIT (pág.45)

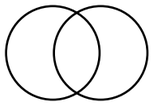
??? (pág.46)

PARTE 3

Anexo 1 LIMINAL VIEWS (pág.47)

Anexo 2 RESOURCE WIKI (pág.63)

PARTE 1



La liminalidad o liminaridad (del latín limes "límite" o "frontera") es cuando no se está ni en un sitio (que puede ser físico o mental), ni en otro. Es estar en un umbral, entre una cosa que se ha ido y otra que está por llegar. La enfermedad, la adolescencia o la locura transitoria son estados liminales, como también lo son los viajes, ya sean por placer o por necesidad. También puede haber lugares liminales, como un aeropuerto o una cárcel, y pueden ser sucesos personales o grupales.

El concepto de liminalidad es una noción desarrollada en el libro "Ritos de paso", por Arnold Van Gennep, tomada posteriormente por Victor Turner, y alude al estado de apertura y ambigüedad que caracteriza a la fase intermedia de un espacio-tiempo tripartito (compuesto de una fase preliminal o previa, una fase liminal o intermedia y otra fase posliminal o posterior).

La liminalidad se relaciona directamente con la *communitas* puesto que se trata de una manifestación anti-estructura y anti-jerarquía de la sociedad, es decir, de una situación en donde una comunión "espiritual" genérica entre los sujetos sociales sobrepasaría las especificidades de una estratificación. Se trata, por consiguiente, del momento donde las distintividades triviales quedan suspendidas, lo que precisamente permite "el paso" entre una condición social y otra.

No obstante, en este caso en cuestión abandonaremos el concepto tradicional de liminalidad para poner énfasis en los lugares liminales y en concreto en el espacio liminal. Los que comparten y manifiestan características de la liminalidad en sí pero aplicados en espacios arquitectónicos.

Hace ya años que de algún modo manifestaba en mis producciones personales - no curadoriales - una fascinación por la estética liminal, pero no es hasta hace aproximadamente casi un año que no descubro el *liminal space* como estética y posteriormente empiezo a investigarla. Proceso que ha culminado en la propuesta expositiva que planteo en este proyecto en cuestión.

Es un tema que en la actualidad está muy candente en concreto dentro de las plataformas de internet, ya que hubo un gran *"boom"* hace unos tres años y parece que el interés no se diluye sinó que solo hace que aumentar. El origen de este auge o resurgimiento del concepto de liminalidad, y en concreto del espacio liminal, se remonta al 12 de mayo de 2019, cuando un usuario posteó en el board de *"Paranormal"* de *4chan* la siguiente propuesta:

"Post disquieting images that feel 'off'"
(Postead imágenes inquietantes que simplemente se sienten extrañas).

La primera imagen que se posteó era una imagen de unas oficinas vacías con suelo de moqueta, papel de pared amarillo con luz fluorescente. Este *post* desencadenó una fiebre por encontrar, coleccionar, registrar y postear imágenes que cumplieran los mismos patrones: un espacio familiar y extraño a la vez.

A su vez, la primera imágen del hilo fue el detonante para que se desarrollara la leyenda urbana y el (sensible, maravilloso y extenso) archivo de fuente abierta de internet de *The Backrooms*, el que se convierte en mi punto de estudio principal.

Pero ahora sobre el *"Liminal Space"* como estética de internet en concreto: Según la *Aesthetics Wiki* la estética llamada *"Liminal Space"* se trata de una localización que es una transición entre dos otras localizaciones, o estados de "ser". Habitualmente éstos están abandonados, o bien vacíos, como por ejemplo un centro comercial a las 4 de la mañana o un pasillo de instituto en verano. Ésto hace que se sientan "congelados en el tiempo" y ligeramente inquietantes, a la vez que familiares en nuestras mentes.

El concepto de espacio liminal engloba espacios físicos que, a causa de su función, són transicionales por naturaleza: pasillos, salas de espera, parkings y estaciones de servicio son ejemplos arquetípicos de estos lugares. El antropólogo Marc Augé explora este fenómeno en su libro "Los no-lugares", los llama "espacios del anonimato", encontrados en la era y construcciones "sobremodernas" o "hipermodernas".

La estética de los espacios liminales se relaciona directamente con los característicos sentimientos de misterio, inquietud, nostalgia y/o rechazo que los individuos reportan cuando se enfrentan a tales imágenes, las que presentan estos espacios fuera del contexto para el que han sido diseñados y sin su función como "puntos intermedios entre origen y destino". Por ejemplo, una escalinata vacía o un pasillo de hospital por la noche pueden parecer siniestros o extraños porque estos sitios están habitualmente llenos de vida y movimiento. Por lo que, la ausencia de estímulos externos (como conversaciones, gente transitándolos o bien cualquier tipo de dinamismo) crea una atmósfera de abandono, desamparo o de estar "fuera de este mundo".

Aunque esta definición es la más cercana al significado habitual y académico de la liminalidad, se tiene que destacar que la estética del *liminal space* se ha expandido en rango para incluir imágenes de lugares que son simplemente nostálgicos, oníricos y/o inquietantes, hasta el punto en que el único punto en común entre sus ramificaciones es la prevalente ausencia de personas.

Aunque éstos son incorporaciones en la estética del *liminal space* no se pueden considerar espacios liminales de por sí lo que de alguna forma diluye la definición de "espacio liminal" pero a la vez explica una conexión más fuerte con estos sentimientos de nostalgia y "recuerdos de la infancia" que reportan las personas, especialmente los que pertenecen a la generación millennial y Z.

La nostalgia asociada a esta definición concreta de *"Liminal Space"* hace que también se linkee con otras estéticas como el *Traumacore* o conceptos como la *Hauntología* (consultar glosario) y se asocie también con la estética de *After Hours*.

Aunque ambas compartan lo de "lugares familiares pero vacíos" el *After Hours* evoca paz y tranquilidad mientras que el *Liminal Space* inquietud y disconfort.

Cabe destacar que los sentimientos evocados por los espacios liminales, a pesar de que tengan una calidad universal, son subjetivos. Por lo que una imagen puede provocar inquietud a una persona, nostalgia a otra e indiferencia a una tercera, por ejemplo.

Lo concreto e hipertextual del fenómeno *"Liminal Space"* y *"The Backrooms"* puede fácilmente hacernos olvidar que es un fenómeno universal que se encuentra y manifiesta en múltiples contextos, ámbitos y lugares espacio-temporales que fechan de hasta principios del sXX (todos ellos post-industriales).

La inquietud o voluntad de representar la liminalidad la podemos detectar en las pinturas de Giorgio de Chirico o Edward Hopper, en la fotografía editada de Filip Dujardin o bien en los guiones y espacios propuestos en las películas de Charlie Kauffman (encontraréis ejemplos de liminalidades en producciones artísticas en el Anexo Liminal Views de la pág. 49).

El hecho de que ahora lo observemos, busquemos y reproduzcamos de una manera más inmediata y obsesiva se debe a que estamos en el punto más hipermoderno hasta la fecha (obvio, estamos en el presente, parece) y, como le sugieren al video-ensayista Clark Elieson en "*The Backrooms: The fear of being forgotten*", puede deberse a *"all the stress that comes from all the societal, economic and political changes that's happening around the world".*

Aunque suene cliché debemos reconocer que la pandemia ha sido y sigue siendo un espacio de transición, lo que ha permitido una ruptura que nos ha ayudado a ver y a revelar-nos/destapar o evidenciar que el mundo está construido por nosotros mismos. Al permitirnos tomar distancia, sobretodo en las épocas de confinamiento, hemos podido observar el mundo sin de alguna manera estar inseridos en él.

(Re)tomar consciencia de *"the uncanniness and weirdness of existence, reality and the human societal and arquitectonic creation(s)".*

Podemos entender los últimos tres años como un liminal space colectivo, lo que inevitablemente ha causado que desarrollemos una curiosidad y sensibilidad hacia el concepto, a la vez que nos sirve como vehículo de un inevitable cambio o *"rite of passage"* hacia un algo que estamos y está por construir.

1.2

GLOSARIO

A continuación se encuentra un glosario, o también pensado como *moodboard* de vocablos. Algunos de ellos son indispensables (para comprender) o bien estrechamente relacionados con el proyecto.

Éstos están señalados.

Los demás los incluyo porque creo que se relacionan lejanamente o bien ayudan a construir/aportar al tema que trato.

Buckle up.

KENOPSIA__La sobrecogedora atmósfera triste de un lugar que normalmente se llena de gente, pero ahora está abandonado y tranquilo. Del griego kenosis "vacío" + opsia "ver".

ANEMOIA__Sentir nostalgia por una época que no llegaste a conocer. Del griego antiguo ναιμία (anaimia) (carencia de sangre).

AUTOPHOBIA__Sentiminto de ansiedad intensa cuando estás solo. Del griego autos "auto" + phobia "miedo".

DREAMCORE__Estética surrealista que usa motivos comúnmente asociados con los sueños, las ensoñaciones o las pesadillas, plasmado en el media a través de imágenes, vídeos y en ocasiones, música. El Dreamcore comparte similitudes con los memes surrealistas pero, no se apoya en el humor absurdista. En su lugar, se centra en emular el sentimiento general de "sueño".

HAUNTOLOGY/HAUNTOLOGÍA__Género o pseudo-categoría musical y artística con el propósito de evocar una memoria cultural profunda, atada con las estéticas del "pasado". Desarrollada principalmente entre músicos electrónicos británicos evocando a fuentes culturales británicas de entre 1940-1970 (incluyendo biblioteca musical y bandas sonoras de cine y televisión, psicodelia y películas de información públicas, con el objetivo principal de hacer sampling).

AFTER HOURS__ Estética inspirada por los sentimientos e impresiones de ver un lugar habitualmente habitado vacío de noche. No está definido en términos de "media", sinó que se refierea a las sensaciones de estar en estos lugares en persona. Los lugares englobados en esta estética no se limitan a lugares físicos. Los lugares online como blogs abandonados, servidores de juegos vacíos y páginas web inactivas pueden provocar los mismos sentimientos.

THE BACKROOMS__ Leyenda urbana y creepypasta que cuenta la historia de un laberinto interminable de oficinas generadas aleatoriamente.

CREEPYPASTA__ Historias cortas de terror recogidas y compartidas a través de internet, como en foros, blogs o vídeos de Youtube, con la intención de asustar o inquietar al lector, cuyos límites entre realidad y ficción permanecen difusos. Són parecidas a las leyendas urbanas, aunque ni siempre tienden a tomar la forma de texto escrito o narración, algunos creepypastas vienen en forma de imágenes, vídeos o videojuegos, supuestamente encantados.

NO-CLIP__ En vocabulario de videojuegos es un modo de gaming que permite al usuario traspasar objetos que normalmente son sólidos.

CLIP__ En vocabulario de videojuegos, clipping se relaciona con la "detección de colisión", la colección de algoritmos que reaccionan a la interacción de dos geometrías superpuestas o adyacentes.

NO-LUGAR__Término acuñado por el antropólogo francés Marc Augé para describir aquellos lugares de transitoriedad que no tienen suficiente importancia para ser considerados como lugares.

HIPERMODERNIDAD__Término acuñado por el antropólogo francés Marc Augé para referirse a la aceleración de todos los factores constitutivos de la modernidad.

TERRAIN VAGUE__Término acuñado por Ignasi de Solà-Morales cuando habla sobre la forma de la ausencia en la ciudad contemporánea. El interés se focaliza en las áreas abandonadas, en los espacios y edificios obsoletos e improductivos, a menudo indefinidos y sin límites determinados.

HIPEROBJETO__Término acuñado por el filósofo Timothy Morton para referirse a las cosas que se distribuyen masivamente en el tiempo y el espacio en relación con los humanos. Un agujero negro, un campo petrolero, la biosfera o el sistema solar són hiperobjetos.

LEVEL__ En videojuegos, un nivel es cualquier espacio disponible al jugador durante el curso hacia cumplir un objetivo. Generalmente, los niveles se caracterizan por aumentar progresivamente su dificultad y apelar a jugadores con distintos niveles de habilidad. Cada nivel puede presentar nuevos conceptos y desafíos para mantener elevado el nivel de interés del jugador.

PINTURA METAFÍSICA__ Estilo de pintura que tuvo su auge principalmente entre 1911 y 1920 en las pinturas de los artistas italianos Giorgio de Chirico y Carlo Carrà. Usaban imaginarios representacionales pero a la vez incongruentes para producir sensaciones inquietantes al observador.

UNCANNY__ Misterioso, especialmente de un modo inquietante.

UNCANNY VALLEY/VALLE INQUIETANTE__ En estética, se trata de la hipotética relación entre el grado de parecido de un objeto con un ser humano y la respuesta emocional hacia dicho objeto. El concepto sugiere que los objetos humanoides que se parecen imperfectamente a seres humanos reales producen sensaciones inquietantes o de "extrañamente familiares" y repulsión en los observadores. El "valle" denota una caída en la en la afinidad del humano por la réplica, una relación que contrariamente aumenta con la veracidad de dicha réplica.

LIMINAL__ Del latín, Limen, que significa umbral (en inglés, threshold). Estar en un espacio liminal significa estar en el precipicio de algo nuevo pero sin estar ahí aún. Puedes estar en un espacio liminal física, metafórica o emocionalmente. Estos espacios pueden ser increíblemente incómodos para la mayoría de personas.

THRESHOLD__ Umbral. La magnitud o intensidad que debe ser excedida para que cierta reacción, fenómeno o resultado ocurra o sea manifestado.

FRONTERA__1. Línea real o imaginaria que separa un estado de otro 2. Límite o conjunto de características que distingue dos cosas no materiales.

TRANSTEXTUALITY__ La transtextualidad es un término acuñado por el teórico literario y narratólogo Gérard Genette. Genette explica la transtextualidad, o "trascendencia textual del texto", como "todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos". Dentro de este mismo estudio, el teórico francés enumera cinco tipos de relaciones transtextuales que cada texto posee: architextualidad, hipertextualidad, intertextualidad, metatextualidad y paratextualidad.

COMFORT ZONE__ Zona de confort. Situación en la que uno se siente seguro o tranquilo.

UNSETTLING__ Inquietante. Molesto o desestabilizante.

MEME__1. Elemento cultural o de comportamiento que se transmite de persona a persona o de generación en generación. 2. Texto, imagen, vídeo u otro elemento que se difunde rápidamente por internet, y que a menudo se modifica con fines humorísticos.

LORE__ La historia colectiva o la suma total de conocimiento disponible sobre cierto universo fantástico o de ciencia-ficción (aplicable a todos los universos, a mi parecer).

AESTHETICS WIKI__ Enciclopedia online que comprende estéticas online y offline, gestionada por una comunidad dedicada a la identificación, observación y documentación de esquemas visuales.

URBAN DICTIONARY__ Sitio web que contiene un diccionario de jergas, palabras y frases en idioma inglés. Fundado en 2009, el sitio tiene más de cuatro millones de definiciones, las entradas están reguladas por editores voluntarios y valoradas por los visitantes del sitio.

VAPORWAVE__ Es un género de música electrónica, un estilo artístico y un meme de internet que surgió a mediados de la década de los 2010's. Musicalmente se caracteriza por la remasterización de otros géneros musicales como el indie, seapunk, witch house, ambient y chillwave con estilos de otras décadas, principalmente de los años 70 y 80. Artísticamente incorpora elementos tan dispares como el software y diseño web de finales de los 90, las imágenes pixeladas, la escultura griega clásica, la pintura renacentista, la publicidad antigua, el anime y el renderizado 3d con motivos sci-fi y ciberpunk.

MISE EN ABYME__ Traducido literalmente como "puesta en abismo", se refiere al procedimiento narrativo que consiste en imbricar dentro de una narración otra similar o de la misma temática, de manera análoga a las muñecas rusas, una forma fractal de metaliteratura. También podemos encontrar estas estructuras análogas en campos como el cine, el teatro, las artes gráficas, visuales o las matemáticas. No se debe confundir con la narración enmarcada, una serie de relatos que a su vez forman parte de un relato que los contiene.

CORE MEMORY__ Memória nuclear o central. Referencia a la película de Pixar: Inside Out. Las core memories se crean cuando una persona experimenta cierto evento que define una de sus características de comportamiento. Se archivadas dentro del cerebro dentro de esferas luminiscentes.

RITE OF PASSAGE__ El término rito de paso o rito de iniciación alude a un concepto que designa un conjunto específico de actividades que simbolizan y marcan la transición de un estado a otro en la vida de una persona

THE FRONTROOMS__ Nuestra realidad y consideradas lo contrario a los Backrooms.

DEPERSONALIZATION__ Estado psíquico experimentado por algunos enfermos mentales, por el cual se sienten extraños a sí mismos, a su cuerpo y al ambiente que los rodea.

DEREALIZATION__ La percepción de que lo que se está viviendo no es real. Se trata de un fenómeno que se produce en el transcurso de algunos trastornos como en el ataque de pánico o en el trastorno de estrés postraumático.

1.3

THE BACKROOMS

The Backrooms es el espacio liminal más conocido en el contexto de internet, no solamente a nivel estético sino también por el universo y *lore* que se ha generado a su alrededor.

The Backrooms es un *creepypasta* (ver glosario) que cuenta la historia de un laberinto interminable de oficinas generadas aleatoriamente. Se caracteriza por el olor a alfombra mojada, papel de pared amarillo y luz fluorescente parpadeante.

Se dice que si no vas con cuidado y te encuentras en el lugar y en el momento equivocado, puedes "no-clippearte" de nuestra realidad (a la que llaman los *Frontrooms*) y acabar en los *Backrooms*. Ahí caminarás solo infinitamente, ya que no hay pruebas concluentes de que nadie haya conseguido escapar.

Si oyes algo deambulando cerca, huye, ya que estáte seguro que éso te habrá escuchado a ti.

A continuación daré más información sobre el universo de los *Backrooms*, las distintas formas de contenido que toma y el archivo en el que se documenta.



If you're not careful and you noclip out of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in

God save you if you hear something wandering around nearby, because it sure as hell has heard you



Al ser un fenómeno *online*, no podemos acabar de rastrear el proceso que han tenido los *Backrooms* hasta transformarse en lo que son hoy en día.

Podríamos decir que *The Backrooms* une *"the image-based liminal space fever"* con las narrativas y ficciones colectivas. Por lo que el formato que suele tomar el contenido es: imagen + texto. No en modo meme, sinó en modo ilustración + narrativa, y posteriormente expandiéndose a las producciones audiovisuales generadas a partir de *renders*.

Este formato, por tanto, es consumible y acogible por la mayoria de plataformas de internet. Encontramos producción de contenido *Backroom* por ejemplo en foros de *Reddit*, páginas web independientes, *Twitch*, *Youtube*, *Instagram* o *Tiktok*. Aunque el seno de su producción, o al menos su producción organizada, es en el archivo de fuente abierta de *"The Backrooms Wiki"*.

Nos centraremos en éste porque es el más relevante y como he dicho, sistematizado y extenso, lo que lo convierte también en el más susceptible a influenciar o ser aplicado en produccion(es) artistica(s) y/o curaduriales (el motivo por el que estamos aquí, realmente).

The Backrooms Wiki (dejo link AQUÍ y os invito a espiar, ya que es difícil de explicar sin verlo uno mismo) es particularmente interesante porque su propia estructura y narración también está ficcionada. Hasta el punto que cuando lo empecé a navegar por primera vez, cuando estaba intentando entender qué eran los *Backrooms*, pensaba que se trataba de un roleo o una espécie de juego con el propio interfaz.

Cuando entras en la página principal del archivo, la web te trata como un viajero más. Es decir, asume que te has no-clippeado y estás en los *Backrooms*.

The Backrooms Wiki se constituye como una base de datos que contiene toda la información recopilada del universo hasta la fecha, ésta es la que te ayudará a sobrevivir durante tu camino.

Hay información sobre los distintos niveles (cada uno con sus propias características), sobre las entidades (monstruos que habitan en los *Backrooms*), sobre objetos (que irás encontrando en tu camino y propios de este universo) así como posibles colonias, historias o reglas.

Lo más importante que hay que saber, y al fin y al cabo lo que considero más interesante, son los niveles.

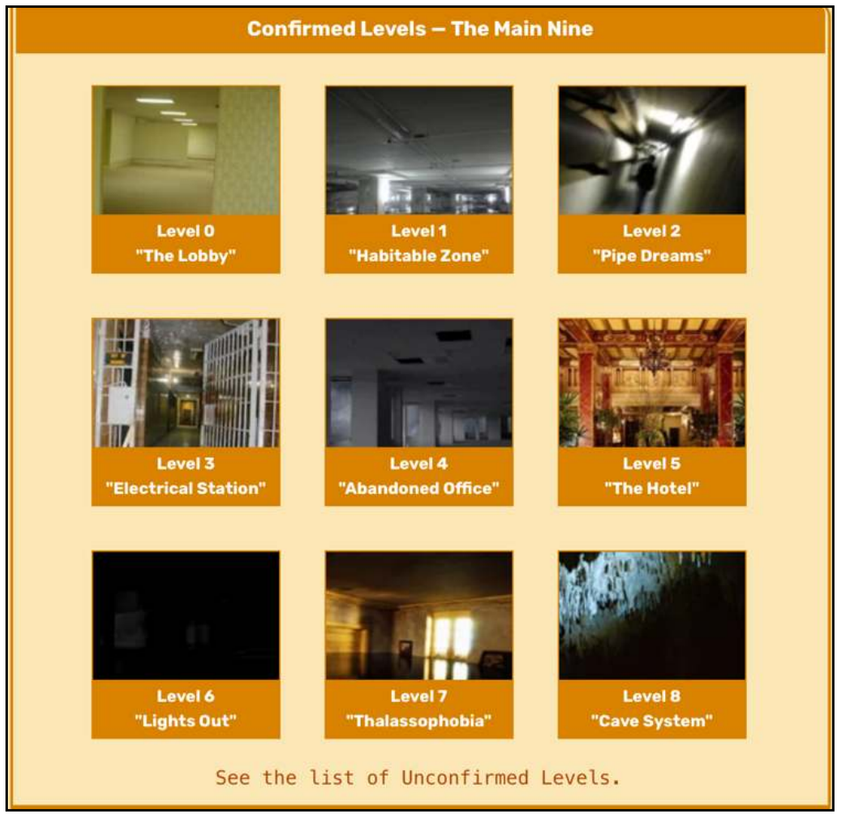
Hay distintos tipos de niveles:

THE LOBBY: Se trataría del nivel 0 y es el que casi seguro que entrarías si acabaras en los Backrooms (es la imagen de 4chan).

THE MAIN LEVELS: Se trata de los 9 niveles principales, se consideran confirmados y es de los que hay más experiencias e información.

THE UNCONFIRMED LEVELS: Se trata del resto de niveles que no sean los 9 principales. Hay un número infinito de niveles no confirmados y todos ellos tienen entrada en el archivo.

THE SUB-LEVELS: Son niveles finitos y que forman parte de un nivel mayor. Para entendernos, son una zona particular de un nivel que tiene características propias.



La gran mayoría de los niveles serían considerados espacios liminales de por sí, aunque a causa de la gran cantidad de producción y el hecho de que se trata de un archivo de fuente abierta, nos encontramos con que en algunos casos sus características estéticas/arquitectónicas quizás se desvian un poco de lo consideraríamos como liminal en un inicio (lo observamos por ejemplo en la imagen del nivel 8 que se trata de un sistema de cuevas).

Lo que sí tienen todos en común es una exhaustiva descripción de sus características hecha por *random users* (cualquiera de nosotros podría contribuir), y la "ficha" de cada nivel suele incluir: una imagen, un resumen de peligrosidad, su descripción, información sobre entidades, habitabilidad así como sus entradas y salidas.

Es maravilloso ver qué ficciones generan usuarios deslocalizados que comparten el interés por una ficción construida colectivamente, la que se plasma en una plataforma autogestionada y sin ánimo de lucro. Os dejo link a un ejemplo de "ficha de nivel" AQUÍ.

1.4

ON COLLECTIVE FICTIONS, FOUND FOOTAGE AND EXPANDED MEDIA

Como hemos mencionado *The Backrooms* es un *creepypasta*:

Es decir, una historia corta de terror recogida y compartida a través de internet (con la intención de asustar o inquietar al lector) cuyos límites entre realidad y ficción permanecen difusos.

Estos límites difusos quiero resaltarlos especialmente ya que han sido un punto importante que tener en cuenta durante el proyecto.

Nos encontramos que además del ficcionamiento de contenido (reflejado por ejemplo en su narrativa ambigua en la que raramente se rompe el tono del roleo), el contenido de *the Backrooms* se apoya mucho en el recurso de metraje encontrado o *found footage*.

Inteligentemente se ha llegado al acuerdo colectivo de que en los *Backrooms* hay conexión a internet. Lo que aparentemente puede resultar jocoso permite jugar más con estos límites entre realidad y ficción, considerando por ejemplo contenidos audiovisuales como grabaciones reales de personas atrapadas ahora o en el pasado en el universo *Backroom*.

Canónicamente se relaciona el estilo y recurso de los *Backrooms* con películas de terror como *The Blair Witch Project* (1999) o *The Poughkeepsie Tapes* (2007), representantes y pioneras del género de terror *found footage*. Lo que ademas de emborronar los límites de la realidad, permite conectar con el público de una manera más directa así como experimentar con recursos narrativos y cinematográficos.

Otros recursos de los que bebe el formato *Backroom* sería el del falso documental o *expanded media*.

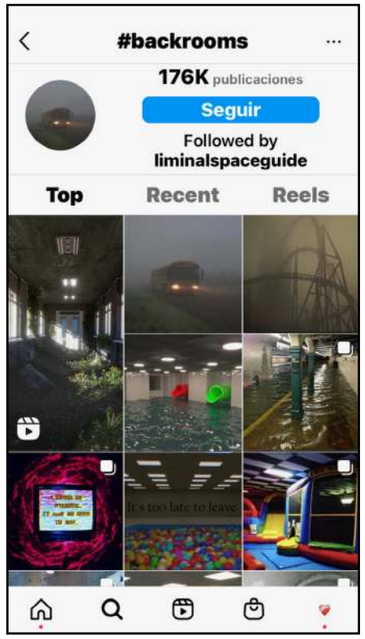
Ejemplos de ello sería la serie de comedia escrita en clave de falso documental *Nathan for You* (2013) y la reciente *The Rehearsal* (2022). Ambas ideadas por Nathan Fielder quién se caracteriza por jugar las posibilidades textuales y las capas de realidad y ficción en las narrativas.

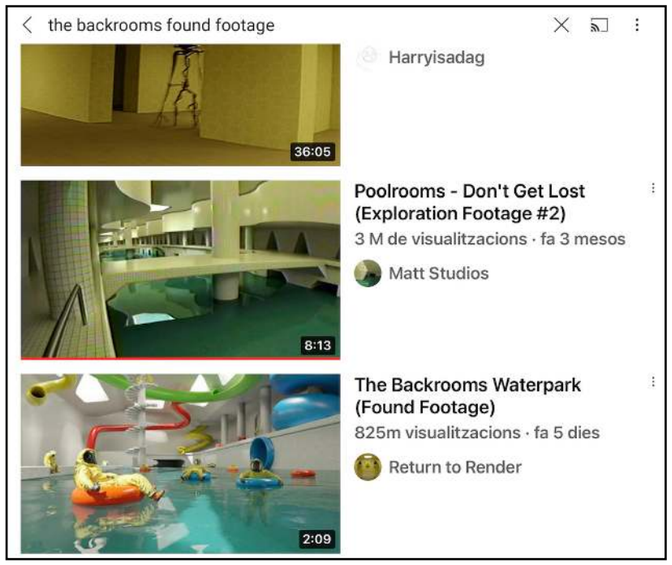
O bien el fenómeno *Fringe* (2008), serie de ciencia ficción que expandió su *engagement* e impacto generando geroflíficos que incluía en sus capítulos y que el público debía descifrar para conseguir pistas. Parte del imaginario de la serie se introducía en la vida real llegando a aparecer en periódicos y media diverso.

Por otro lado y volviendo a las ficciones colectivas y a las plataformas autogestionadas y sin ánimo de lucro, cabe linkear el fenómeno *Backroom* con el fenómeno *fanfiction*. Ambos parten de los afectos, afectos inherentemente distintos pero con unas manifestaciones similares: estructurándose en comunidades fascinadas por un fenómeno, que a su vez de un modo no remunerado generan archivos que reflejan un ejercicio de ficción e imaginación colectiva.

Cabe decir que ambos son ejemplos de resistencias horizontales y colectivas dentro del poder vertical que atraviesa, no solamente la realidad material, sino también la realidad y comunidad virtual/cibernética.

Son sistemas y fórmulas que de alguna manera encuentran grietas en los sistemas de poder y nos permiten imaginar nuevas maneras de hacer, pensar y relacionarnos. Lo que también lleva a la preguntarnos: de qué manera podemos trasladar estos sistemas, no sólo a nuestro día a día, sinó concretamente en las producciones artísticas y curadoriales?



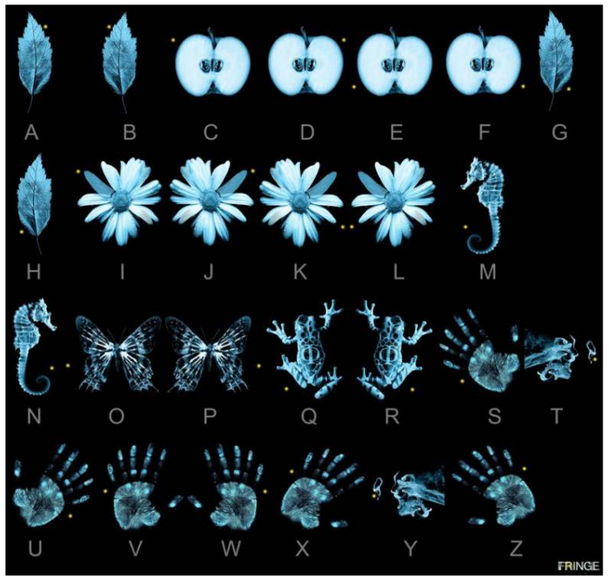




Untilled de Pierre Huyghe
a la Documenta 13.



Fotograma de
The Blair Witch Project (2009).



Abecedario de Fringe.

2.

PROPUESTA EXPOSITIVA

A partir de aquí paso a desarrollar mi propuesta expositiva que surge de la investigación entorno a The Backrooms y el Liminal Space, que incluye y tiene en cuenta la información y conceptos expuestos hasta ahora.

2.1

THE PROPOSAL

The Backrooms es una exposición sin nombre - de cara al público - pero por comodidad y lógica para los que estamos detrás de bambalinas así es como la llamaré.

The Backrooms es una "exposición" pensada para el CCCB. Y que de primeras simplemente backroomiza el espacio, es decir, evidencia y explota los potenciales liminales del edificio (el que será intervenido en su totalidad, incluidos los espacios que tradicionalmente no se consideran expositivos y que o bien no son accesibles para el público general o bien lo son solamente en ocasiones concretas como ponencias, charlas, premios o eventos concretos).

Los básicos para backroomizar un espacio son primeramente vaciarlo de personas y seguidamente vaciarlo de un "exceso" de mobiliario o bien de mobiliario/objetos "circunstanciales" - es decir aquellos que no suelen formar parte del CCCB *"by default"*.

Por lo que: no habrá folletos promocionales, referencias a exposiciones pasadas - y tampoco existirán exposiciones presentes que convivan con los *Backrooms*-, ventanas que conecten con vistas al exterior, personal del centro o otros elementos habituales que conecten al visitante con la realidad o dificulten su disociación con el tiempo y el espacio.

A partir de aquí, os voy contando.

La promoción o bien aparición de la "expo" ocurre de la noche a la mañana. Quizás no estrictamente pero sí que ocurre de un modo descontextualizado y con una notable falta de información.

No hay información ni en web, redes y/o prensa que vaya más allá de lo que vemos en el cartel de la derecha.

En los carteles simplemente aparece un logo, se trata del logo de *The Backrooms* literalmente apropiado.
El logo del CCCB.
Unas fechas que no indican el inicio y el fin en dias concretos.
Y un "24h" que lo que viene a indicar es que el CCCB acoge la propuesta 24/7: no hay horario de apertura ni cierre. Puedes acceder a la expo en cualquier hora del día.

La intención de la propuesta de difusión es potenciar el *no-clipping* en la vida real.

Qué factores pueden ayudarnos a potenciar "lo inesperado"? Cómo podemos generar un *glitch* dentro de nuestra propia realidad sin ayuda de grandes tecnologías? De hecho, como podemos glitchearnos sin hacerlo?

Algunas de las propuestas que pongo sobre la mesa son:

No hay inauguración.
No hay explicación.
No hay contexto.
No hay horario.
No hay un guía.

El visitante es un viajero.

El viajero debe viajar solo.



2.2

THE LOBBY

Como accedemos a la expo? Anteriormente ya he he dejado claro la importancia de intentar reproducir (en la medida de lo posible) este *no-clipping* que caracteriza el acceso a los *Backrooms*, por lo que un aspecto crucial de la exposición es el acceso a ella.

Siguiendo con las particulares características de la difusión no contextualizada, cómo entramos a *The Backrooms* es el siguiente punto a desarrollar.

Teniendo en cuenta que no hay personal (al menos visible) y que está abierta las 24h del día es lógico optar por un sistema de auto-servicio para que los visitantes accedan a ella.

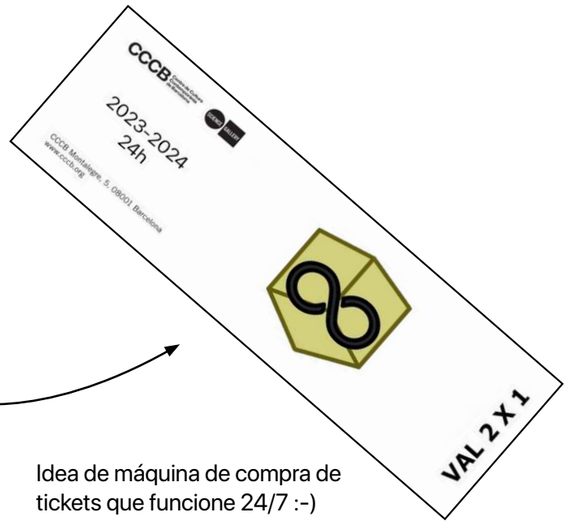
Una vez el visitante compra la entrada ya puede acceder al recinto, entendiendo que el Hall del CCCB se considera la entrada principal a la expo (a pesar de que haya otras ya que, como en *The Backrooms*, habrá otras maneras secundarias o "no-confirmadas" de acceso).

Nos referiremos al Hall como *The Lobby* ya que es así como se llama el Nivel 0 de *The Backrooms*. Además ambos comparten muchas características:

Se trata del primer contacto con esta nueva realidad, tiene el menor nivel de dificultad y actúa como espacio de presentación.

Es aquí dónde los visitantes, los que ya oficialmente empezaremos a llamar viajeros, encontrarán un pequeño punto de avituallamiento que los ayudará e indicará algunas pistas para emprender el camino.





Idea de máquina de compra de tickets que funcione 24/7 :-)



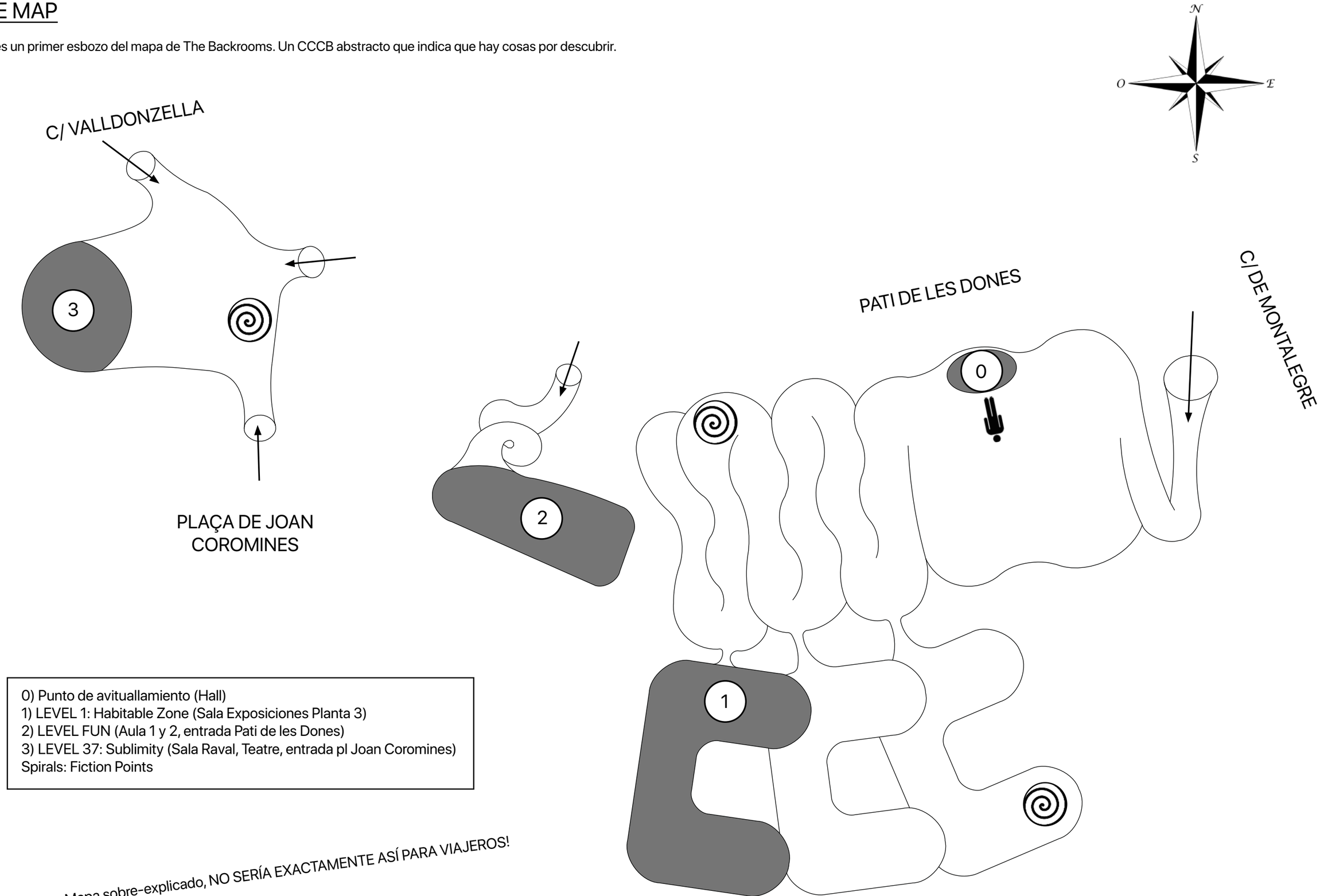
Vista del Lobby vacío.



En el punto de avituallamiento encontraremos un pequeño *starter pack* del viajero que contendría por ejemplo: una pequeña mochila, una linterna (por si se adentra por niveles oscuros), una botella de agua de almendras (la bebida oficial de *The Backrooms*, es real y lo veréis AQUÍ) y lo más importante, el mapa (que guiará y confundirá al viajero).

THE MAP

Éste es un primer esbozo del mapa de The Backrooms. Un CCCB abstracto que indica que hay cosas por descubrir.



0) Punto de avituallamiento (Hall)
1) LEVEL 1: Habitable Zone (Sala Exposiciones Planta 3)
2) LEVEL FUN (Aula 1 y 2, entrada Pati de les Dones)
3) LEVEL 37: Sublimity (Sala Raval, Teatre, entrada pl Joan Coromines)
Spirals: Fiction Points

Mapa sobre-explicado, NO SERÍA EXACTAMENTE ASÍ PARA VIAJEROS!

2.4

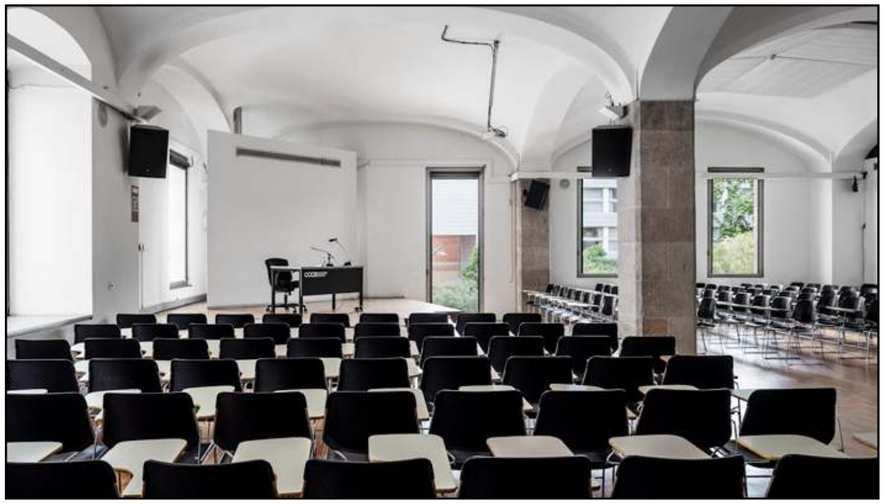
THE LEVELS

Lo más evidente del mapa es que hay tres zonas que destacan sobre las demás (marcadas de color gris y con los números 1, 2 y 3). Éstos son los niveles que el viajero ha de, o puede ir en busca de. Se trata de tres espacios del CCCB que han estado evidentemente transformados en tres niveles ya existentes de *The Backrooms*, por lo tanto se trata de tres simulaciones.

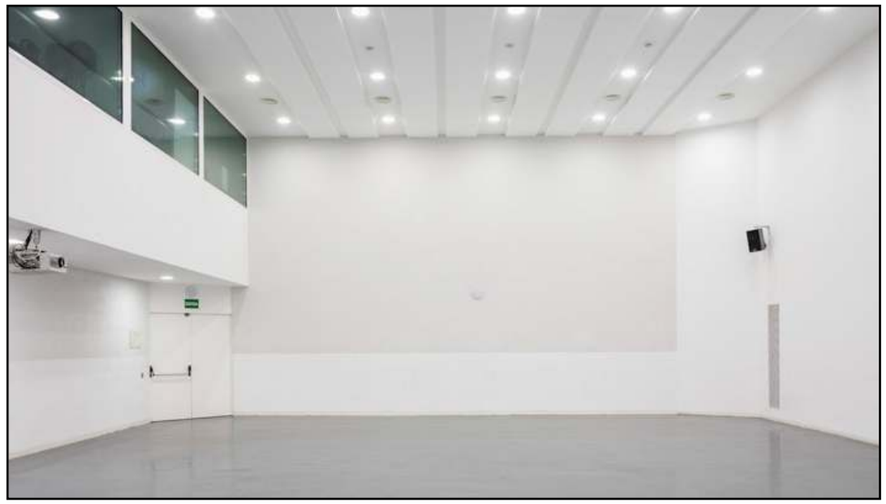
Aparte de que estos espacios están arquitectónicamente y estéticamente transformados también se apoyan en "una hoja de sala" que permite a través de la ficción sumar capas textuales a la simulación y situar al viajero. Estas hojas de sala simplemente contienen la información de los niveles tal y como los encontramos en *The Backrooms Wiki* y se colocarán en la entrada de cada nivel. Los elementos del texto subrayados en amarillo indicarán todas aquellas características que deberán - o son susceptibles a- ser simuladas. Los elementos no subrayados o bien no pueden ser simulados o bien el propio viajero los simulará en su mente.
Los niveles se encontrarán en los siguientes espacios:



1) LEVEL 1 - Habitable Zone
Sala exposiciones planta 3.



2) LEVEL FUN
Zona de Aulas 1 y 2 (Planta 1). Entrada por el Pati de les Dones.



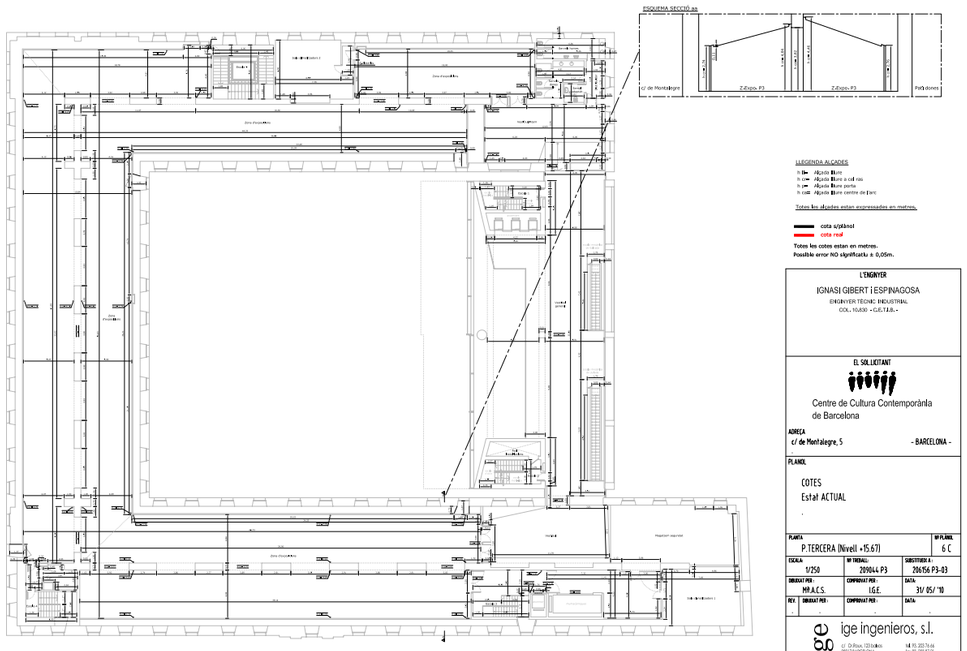
3) LEVEL 37: Sublimity
Sala Raval, Zona Teatre, Planta Baixa.

LEVEL 1: Habitable Zone

1

Survival Difficulty: 1
Class 1
>> UNSAFE
>> UNSECURE
>> MINIMAL ENTITY COUNT

A level with this survival difficulty is regarded as mostly safe, with a few threats present. These threats can range from a minimal number of entities to the layout of a level being slightly difficult to survive in. Similar to Class 0, one should expect a relatively easy journey when traveling through levels with this difficulty.



LLEGENDA ALÇADES

Totes les alçades estan expressades en metres.

cota sistèmol
cota real

Totes les cotes estan en metres.
Possible error NO significatiu: ± 0,05m.

L'ENGINYER
IGNASI GIBERT I ESPINAGOSA
ENGINYER TÈCNIC INDUSTRIAL
COL. 10.030 - C.I.E.T.A.B. -

EL SOL·LICITANT
Centre de Cultura Contemporània de Barcelona

ADREÇA
c/ de Montalegre, 5 - BARCELONA -

PLÀNOL
COTES
Estat ACTUAL

PLANTA	Nº PLÀNOL
P.TERCERA (Nivell +15.67)	6 C

ESCALA	Nº TREBALL	SUBSTITUEIX A:
1/250	09004.4 P3	28656 P3-03
DIBUIXAT PER:	COMPROVAT PER:	DATA:
MR.A.C.S.	I.G.E.	31/ 05/ '18
REV. DIBUIXAT PER:	COMPROVAT PER:	DATA:

ige ingenieros, s.l.

Aquest plànol es propietat de IGE Ingenieros S.L. Es prohibeix la seva utilització o reproducció sense la seva autorització.



DESCRIPTION

Level 1 is a massive warehouse with concrete floors and walls, exposed rebar, dim fluorescent lights placed on the walls and a low-hanging fog with no discernible source. The fog often coalesces into condensation, forming puddles on the floor in inconsistent areas. Unlike Level 0, this level possesses a consistent supply of water and electricity, which allows indefinite habitation by wanderers providing that appropriate precautions are taken. It is also far more expansive, possessing staircases, elevators, isolated rooms, and hallways.

The fluorescent lights at any time can flicker and turn off for minutes or even hours. When this occurs, hostile entities may appear. These entities rarely attack in groups and tend to avoid light. If the lights turn off, It is strongly advised to try and navigate your steps, Try and avoid any strange noises and then find a room, Make sure to bring a light source with you.

Crates of supplies appear and disappear randomly within the Level, often containing a mixture of vital items (food, Almond Water, batteries, tarps, weaponry, clothing, medical supplies) and nonsensical objects (assorted car parts, boxes of crayons, used syringes, partially burned paper, live mice, mice in a catatonic state that have been injected with unknown substances, shoelaces, loose change, bundles of human hair). The crates should be approached with caution due to their contents, but are a valuable resource.

In addition, crude paintings and drawings with no apparent origin or meaning appear on the walls and floors. They are known to change in appearance and disappear when not in direct line of sight or when unlit. The light fixtures within Level 1 are prone to flicker and fail at inconsistent intervals; when this occurs, supplies are liable to vanish inexplicably and hostile entities may appear unexpectedly. These entities rarely attack in groups, and tend to avoid light and large gatherings of people. It is advised to carry a reliable light source and sleep holding whatever items you do not wish to lose.

Level 1 also serves as the entrance to The Hub.

LINK AL NIVEL EN CASTELLANO AQUÍ.

ENTITIES

Beings typically lurk in Level 1, especially when the lights are off. Known beings on Level 1 include Dullers, adult Facelings, Hounds, Skin-Stealers, and Scratchers.

COLONIES AND OUTPOSTS

There are currently eight known colonies and outposts in Level 1. It should be noted that attempting to meet up with these colonies will prove extremely difficult, as the Backrooms stretch out for millions of miles. Some of them may not exist now; some might have not existed at all.

- The Raiders.
- Base Flickers of the Backroom Colonists.
- Republic of Level 153.
- The Biologists.
- The Orderly Republic.
- Guide Outpost 03.
- Sanction.
- Oasis Lyra of The OFSEB.

ENTRANCES AND EXITS

Entrances

- Level 1 has many entrances; opening ordinary doors in many levels has a small chance of leading to the level.
- One is able to enter this level by noclipping in Level 0.
- Noclip in Level 1.5 to enter this level.
- One can enter this level by switching a lever given by The Younging in Level 995.
- One can also enter this level by entering the correct number on the number pad in Level 1051.

Exits

One can exit Level 1 by simply continuing to explore the Backrooms. Level 1 usually leads to Level 2 or back to Level 0. Other methods of exiting the level are as follows:

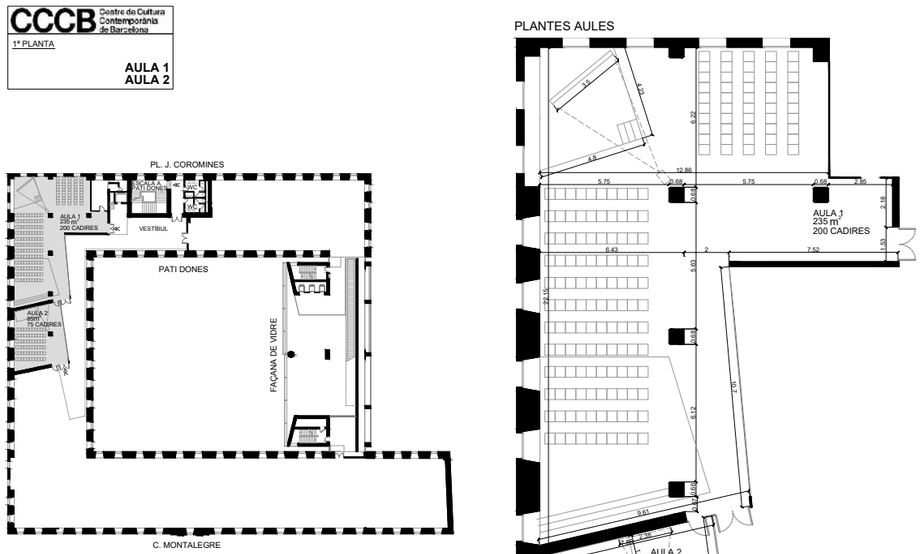
- An unlocked door may lead to Level 2.
- The Hub can be accessed from this level. From the entrance of Level 1, head straight down the corridor, and stop at the door. Go through the door, then continue until the end of that corridor. Then, double back to the entrance of the level. There should now be a diverging path that goes left or right. Take the left. There will be another divergence. Take the right. Then, at the next one, take a left, and at the next one, take a right. As soon as the right path is taken, the path will lead to two doors, labelled A and B. Take the B door. Upon going through that door, the new room will look identical to the last one. Now, take the A door. This is the door that leads to The Hub. If any of these steps are completed incorrectly, like taking the wrong turn or not doubling back, one may end up somewhere completely random.
- If you somehow encountered Entity 126 and got caught, there will be a small chance for you to not be killed and be dragged by it to Level 6.
- Noclipping through walls that have outlets may lead to either Level 229 or Level 188.
- Rarely, falling asleep in this level may lead one to one of the bedrooms in Level 1950.
- Finding and interacting with a black doll may lead one to Level 7453.
- Noclipping through the other side of the walls without falling to the void will lead to Level ½.

LEVEL FUN =)

2

Survival Difficulty: 5
Class 5
>> UNSAFE
>> UNSECURE
>> HIGH ENTITY COUNT

Levels that have a survival difficulty rate of 5 mean that you are in a serious amount of danger. They are considered the most dangerous levels in the backrooms because of many reasons weather it be high entity count, environmental hazards, or dangerous effects.





DESCRIPTION

Level Fun takes the appearance of a children's birthday partyroom, having colorful table settings, what appears to be cake, and murals painted on the walls. Level Fun is the main habitat and main base of the Partygoers. Due to the Partygoer's advanced knowledge of noclipping to the point of creating quantum tunnels to find prey, there are massive numbers of entrances and exits to Level Fun, and one never quite knows if they've entered one or not. Level Fun is large but finite, at around 120,000 square miles of space. Partygoers are virtually everywhere in the level, and can be found either out in the open or behind constructed cover.

Nowhere is safe. If you end up here and only have time to read the summary, tune into Level Fun radio frequency 101.5. A volunteer operative should be repeating directions.

FEATURES OF LEVEL FUN

Level Fun shares many similarities with Level 0. However, there are a few things that need to be watched out for. Failed quantum tunneling by Partygoers has created patches of the level that fall directly into the void. Walk with caution to avoid these pitfalls. Barricades may block off entire rooms from access, potentially creating sequestered areas.

PARTYGOERS AND AVOIDANCE

The distinguishing feature of Level Fun is the presence of Partygoers within. Each Partygoer is linked to a Party Host. This is generally at the rate of two-hundred Partygoers per host. The Host has the ability to take control of all linked Partygoers as a hive mind, and telepathically inform them. Thus, unless you are planning on destroying every host and partygoer in your area, detection means death. Partygoers are virtually silent when not singing nursery rhymes. Soft footsteps heard in Level Fun are likely to be an active Partygoer going about regular activity. Hiding under the tables of Level Fun is the best option, though it is not guaranteed safety. Using a quieter projectile weapon (Ie. Compound bow) to kill a Partygoer before it is alerted to your presence is another option. If you enter a room and see many walls that don't look right, blood, large quantities of Partygoer "food", stacked furniture or barricades, it is a Partygoer nest. If you have any powerful explosives, it may be a good call to destroy the entire room. Otherwise, leave as quickly as possible. Whatever you do, do NOT enter the room. You will be caught in an ambush, and die.

If you hear a nursery rhyme, that means you've been spotted and the Partygoers are on the hunt. You will likely die no matter what you do if it has gotten to this point, but any amount of firepower is fair game since every Partygoer in a 20-mile radius will know your location anyway. However, it is recommended to simply use said firepower to shoot yourself to prevent turning. Do not get spotted.

IDENTIFICATION OF EXITS VS PARTY HOST NESTS

Party Hosts can be found in Level Fun, but are often also hidden in whatever secluded levels the Partygoers can find. Noclip walls in Level Fun that have an unusual amount of partygoer activity in the area are likely entrances to these levels. In best case scenarios, these are small levels with large amounts of Partygoers which you can escape. In worst case scenarios, these are levels like Level REDACTED which serve as perfect hiding places for Party Hosts, but are undying hellscapes for humans. Do not enter these walls. Walls which are ignored by Partygoers more often and seem more "natural" are more likely to be legitimate doors to other levels, which are only used for hunting purposes.

CONFIRMED EXITS

While finding every exit to Level Fun or any exits is not feasible, the levels people ended up in after escaping Level Fun have been reported.

Level 0, 3 cases.
Level 1, 1 case.
Level 3, 26 cases.
Level 11, 14 cases.

(More reports will be gathered as more information is confirmed)

OTHER INFORMATION

- The food in Level Fun IS edible. However, be warned that it is made from human flesh. The taste is disconcerting.

- There are no other entities in Level Fun other than Partygoers, seemingly made up for by the sheer quantity of them. Partygoers seem to fear death, and can be negotiated with on other levels. However, on Level Fun any Partygoer you see will feel compelled to fight to the death.

- People have escaped Level Fun, so stay calm.

- Anything written down or left around in Level Fun is most likely either a trap or misinformation. Do not engage.

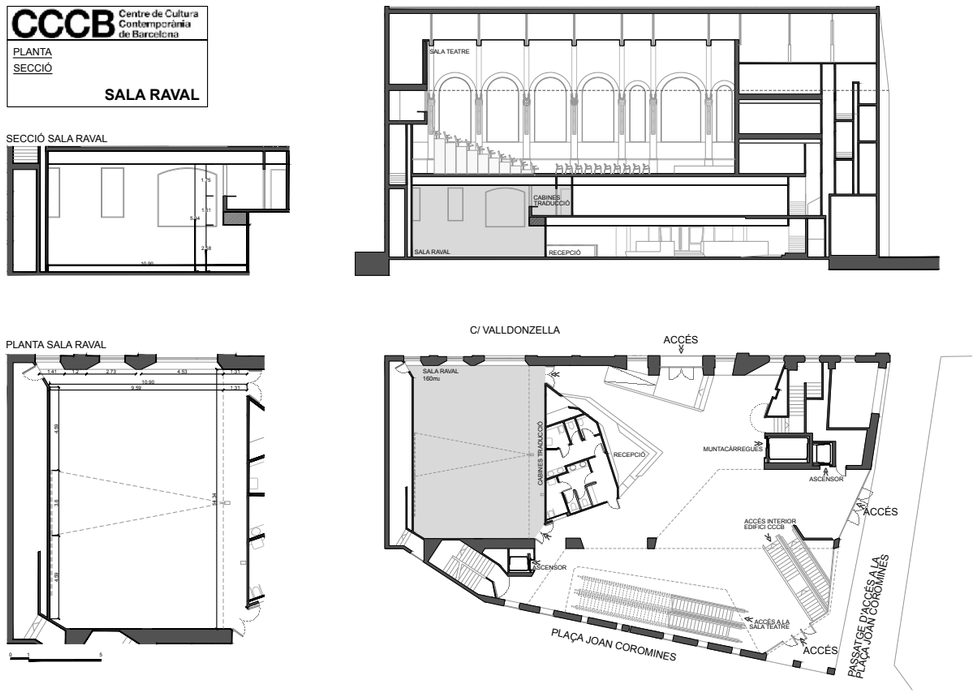
LINK AL NIVEL EN CASTELLANO AQUÍ.

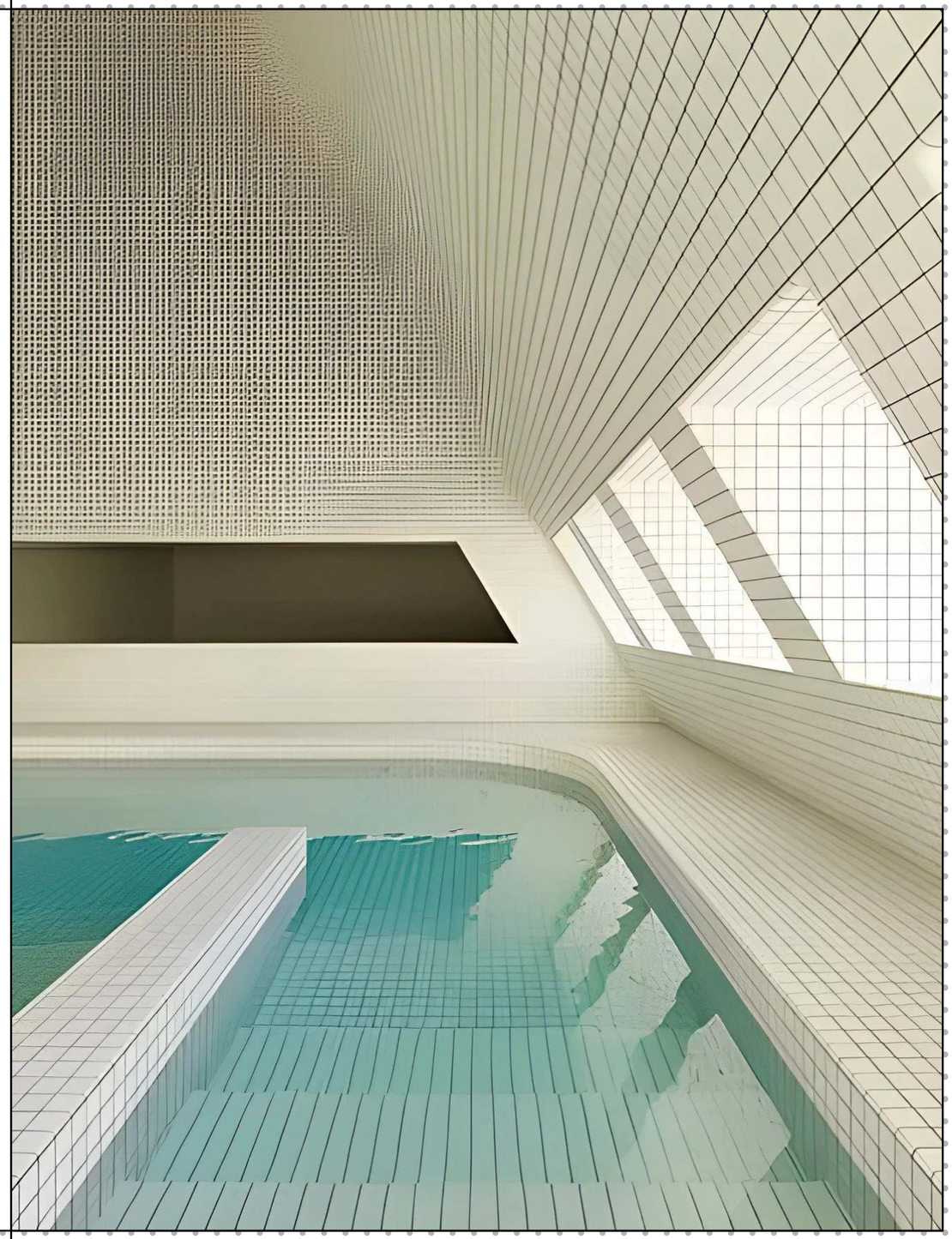
LEVEL 37: Sublimity

3

Survival Difficulty: 0
Class 0
>> SAFE
>> SECURE
>> DEVOID OF ENTITIES

Class 0 Levels are considered the safest levels to be in as they are the safest, securest and lack any entities. As such, many wanderers have established colonies or outright live in peace and solitude in said levels.





DESCRIPTION

Level 37, commonly referred to as the Poolrooms, is an expansive complex of interconnected rooms and corridors slightly submerged in undulating, lukewarm water. Each area of the level varies greatly in size and structure, ranging from uniform pools and hallways to more open, abnormally-shaped areas. The walls, ceilings, and floors of the level all appear to be constructed from the same white ceramic tile, with the only deviation from this color being the blue-green hue of the water.

The architecture of Level 37 is varied, but strict in nature; it is eerily pristine, and does not deviate from an orderly evenness. Although the intended purpose of each area is difficult to ascertain, they are much too large to properly serve the function of a pool. The abnormality of Level 37's geometry nullifies any purported purpose it might serve; pillars protrude out of the water in certain areas, much too large in quantity to justify their amount; larger submerged areas lack a ledge to climb out of the water where one would typically be expected; light is cast from irregular angles, leaving some areas completely cast in darkness; and staircases descend directly into deep pits of water, possibly giving the impression that the water was not originally present. Entrances to these deep areas are typically found in the form of descending staircases or direct underwater holes. It is strictly advised to avoid exploring these areas due to their inherent danger, being that they are completely devoid of light and thus have unmapped terrain. Without the proper equipment, one could easily get lost or even drown in the level's depths.

The temperature of the water is strangely consistent; even in the dark areas of the level where no light reaches, the water is still noticeably lukewarm. Upon investigation, traces of Epsom salt (magnesium sulfate) have been found in the water of Level 37. This compound, when engulfing one's body for an extended period of time, has a naturally relaxing effect, relieving muscles and other bodily pains in most areas. Along with this, traces of multiple unknown compounds were also found present in the water. The properties of these substances remain enigmatic, but it is suspected that they add to the relieving effects of the water, which has been declared anomalous itself.

By unknown means, a minimal and constant rippling is present in the water covering Level 37, despite it being undisturbed. It is not known whether this rippling originates from a certain point in the level, or if it is a property inherent in the water itself, though some wanderers theorize the level may be so large that it has developed its own tidal forces.

Sound is severely altered in Level 37. Wanderers are affected in various ways, the most commonly reported effects being all noise dropping off quickly, not echoing as it normally would, and feeling "muted" or "dampened".

It is suspected that this primarily stems from the sound of the water, which behaves in a subtly unorthodox manner. In certain explorations, the sound of the water is reported to be quiet, almost calming, whilst in rarer cases, it quickly becomes obtrusive and drowns out other sounds. The cause of the water's subjective effects is still undergoing research, though it is theorized that the differing effects may result from one's life or history.

ENTITIES

Level 37 is entirely devoid of life. No encounters with entities or other wanderers have been recorded in the level; it is not known if this results from a previously unknown isolating property of Level 37, or if the level is so unimaginably large that one could not possibly come across another within it. Aside from the lack of animated life, one "entity" has been discovered in the level, that being the Hydrolitis Plague.

THE HYDROLITIS PLAGUE

The Hydrolitis Plague, typically referred to as simply Hydrolitis, is a bacterium located in the water of the darker areas of Level 37. The disease lurks around untreated and stagnant bodies of water, being most common in abandoned pools. It can appear due to multiple environmental factors, and in the case of pools, spread rapidly due to the lack of chlorine. Hydrolitis is mainly transmitted by airborne particles containing the bacterium, or by consumption of water containing the disease. Infected people can exhale the particles, possibly infecting another when in close proximity. The disease has multiple symptoms, including weakness, high fever, severe pain, and possibly delirium if infected for a longer period of time. Due to the nature of Level 37, the interpersonal spread of Hydrolitis is not a concern, but the effects of the symptoms may be worsened in the level due to the lack of medicinal availability.

COLONIES AND OUTPOSTS

Due to the isolating nature of Level 37, the existence of colonies and outposts is considered infeasible.

ENTRANCES AND EXITS

Entrances

- Certain locations under the water of Level 7 can lead one to this level; Submerged areas of Level -132 may lead to Level 37.
- Curved tunnels in Level 67 often seamlessly lead to tunnels in this level.
- Noclipping through certain pools in Level 997 will lead one to this level, with it being more common in pools with ceramic tiles.
- Entrances to Level 37 may be found in the Quaoar and Haumea areas of Level 30.

Exits

- Wading through the dark, dingy areas of this level may lead one to Level 37.1, a sublevel of Level 37, typically without one taking notice.
- Immersing in the water of the level has a rare chance of reemerging in the pools of Level -33 or Level -34.
- Long corridors in Level 37 rarely lead to the shower blocks of Level 4242.
- Certain submerged areas of the level may lead to Level 67 or Level -132, in conjunction with the entrances.

LINK AL NIVEL EN CASTELLANO AQUÍ.

2.5

THE FICTION POINTS

Los *Fiction Points* son otros elementos, también posiblemente entendidos como niveles (incluso podrían pensarse como los niveles con un nivel de dificultad más elevado) que el viajero irá encontrándose a lo largo de su camino.

En el mapa los encontraremos marcados con un símbolo de espiral:



Se manifiestan en nuestra realidad como hojas de sala sin una simulación.

Básicamente son descripciones de niveles los que aparentemente no son visibles. No os confundáis, eso no significa que no sean reales ni mucho menos que no hayáis accedido a ellos.

Me temo que tendré que *break character*:

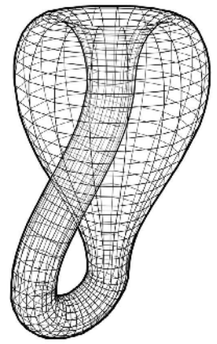
Los *Fiction Points* son hojas de sala sin simulación. Se encuentran en varios puntos del recinto y simplemente juegan con el poder de la ficción y más cuando esta viene acompañada de unos factores que potencien sus efectos.

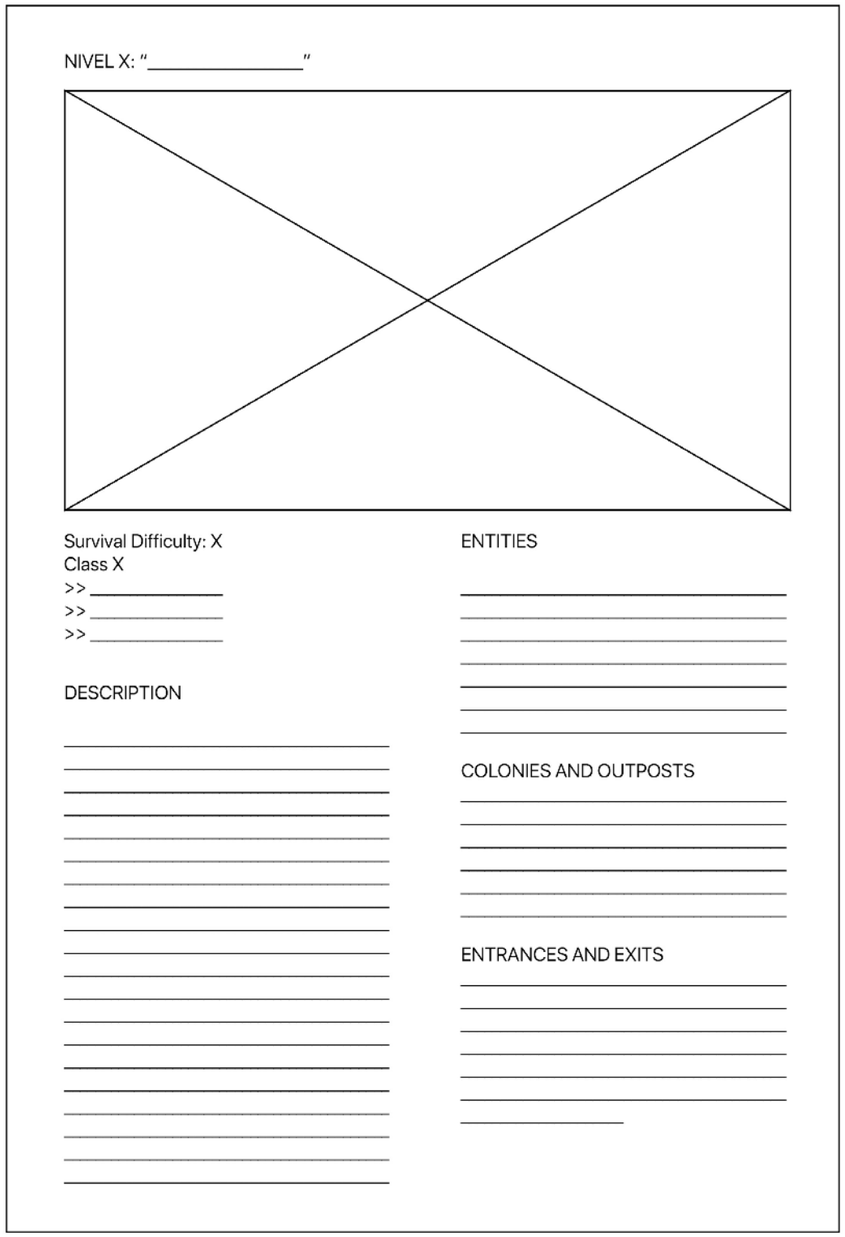
The *uncanniness* del CCCB vacío, la soledad y la descontextualización que está viviendo el viajero y el hecho de que hay niveles que si que incluyen simulación, conllevará que haya una inevitable sensación de incertidumbre.

Qué es lo que no estoy viendo?
Realmente estoy - o no estoy- dónde esta hoja me dice que estoy?

Evidentemente se trata además de un juego que aprovecha la figura de autoridad que representa la hoja de sala. Si problematizamos su figura y uso, con qué nuevas maneras de hacer nos podemos encontrar? Como puede un texto, una narrativa o un formato afectar la manera en la que nos relacionamos con el entorno? Si todos los de mi entorno me dicen que las paredes son rojas, aunque yo las vea azules, no es entonces inevitable que me lo crea o que como mínimo dude de mi cordura?

En la encrucijada en la que me encuentro ahora es: quién decide, se apropia, elabora estas ficciones? Y de qué manera lo hace? De estas decisiones se encargaría el Board.





Fiction point template.

2.6

THE BOARD

Una de las cuestiones recurrentes que ha ido surgiendo a lo largo del proyecto era quién formaría parte de éste, en qué medida y qué implicaría - a nivel simbólico, ético y estructural- la decisión final que yo tomara.

Ha habido muchas líneas que podría haber tomado y una recurrente que iba surgiendo era: encargar a artistas/creadores/diseñadores la ideación de estas liminalidades, backrooms o niveles. Aunque como bien me dijo una amiga mia: qué interés hay en generar una vez más algo que ha se ha hecho miles de veces y lo encuentras en plataformas online por todos lados?

Me dejó muy claro que lo interesante era hacer partícipes a todos estos creadores que ya de por si formaban parte de la comunidad de los *Backrooms*. Me resultó evidente, ético y coherente con todos los conceptos que acompañan el proyecto. La idea de horizontalidad, comunidad, hackeo e incluso *glitch*.

Por eso, de una manera superficial, propongo la idea del *Board*. Una asamblea que pueda tomar decisiones vinculantes durante el proceso creativo, de diseño y negociación de la "exposición" que esté conformada por los propios creadores, la mayoría de ellxs adolescentes, que son las verdaderas figuras expertas en el tema.

El Board daría *"insight"* y acompañaria la exposición.

No tenia sentido para mi transformar a los *Backrooms* en simplemente una apropiación. En parte es lo que es, ya que no es la primera vez que el sistema que empleo consiste en detectar algo que se conforma en una "sub-cultura" online, desgranarlo o comprender sus complejidades e intentarlas traducirlas o implementarlas de una manera expositiva - ya sea como curadora o como artista-. Pero algo que es importante para mi es que no se reduzca a detectar, investigar, coger, trasladar y regalar a las instituciones (o dejarlo al desnudo bajo al escrutinio y uso del *mainstream*).

Este proceso debe tomar tanto como dar, y debe tener voces y representación de su comunidad o no se hará.

Como puntualicé en el texto sobre el proyecto analizado desde los 4 discursos de mediación propuestos por Carmen Morsch, es que la exposición de *The Backrooms* debe:

1) Comprender que uno de sus puntos fuertes es que el público especializado o la figura del experto se intercambia con la idea del público del mañana. Los niños, adolescentes, los *outcasts*, las ratas de internet son los expertos, mientras que el estudioso, el doctorado, el licenciado no tiene porque poder aportar mucho.

2) Asegurarse de poder introducir estas estructuras horizontales y comunitarias en la verticalidad del poder institucional. Para glitchear, no-clippear su arquitectura y posiblemente transformarla, y si no es posible, al menos sacudirla.

2.7

THE EXIT

El viajero no tiene un objetivo que cumplir.
No hay una manera correcta de transitar,
de caminar ni de descubrir.

El viajero siempre es libre de salir.

Auque nunca sabrá...

si ha vuelto de verdad.

???

???

Cómo podemos dosificar o individualizar más el acceso?

Cómo podemos conformar The Board?

Cómo decidirá The Board gestionar, encargar, ficcionar los Fiction Points? Se incluirán las visiones de individuos más vinculados con las producciones artísticas?

Qué hacemos con los trabajadores?
Visibles o no visibles tiene que haber un control, mantenimiento... Pero que hacemos con los demás? Se van a casa? Pasan a formar parte del Board?

Da que pensar...

ANEXO 1

LIMINAL VIEWS

A continuación se plantea un "Liminal Views", un archivo de vistas liminales. Cada imágen tiene un número que marcará su referencia que encontraréis en la página 63.

Hay dos niveles:

El primero, conformado por liminalidades otorgadas por otros (pensadores, ensayistas, *youtubers* y otros *internet users*), las que he ido encontrando durante mi proceso de investigación.
(Imágenes 1 a 13)

El segundo, conformado por liminalidades otorgadas por mi misma.
(Imágenes 14 a 27)



1



2



3


This place makes me uncomfortable.

4


433
All of his co-workers were gone. What could it mean?

5

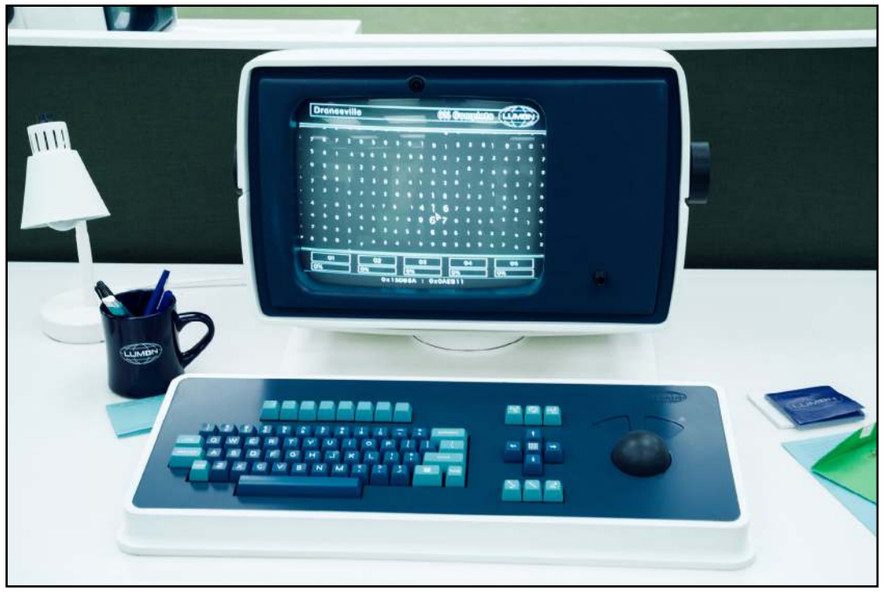


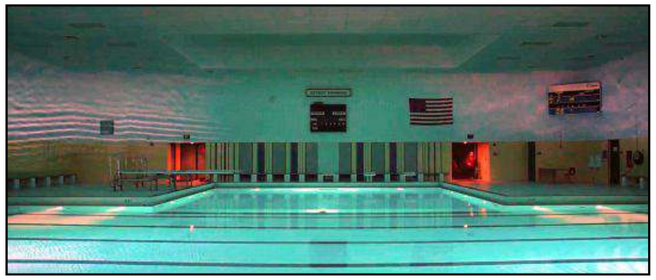
6



7







8

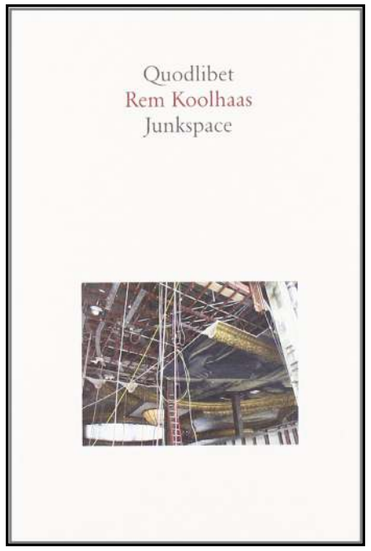


9



10

11


Quodlibet
Rem Koolhaas
Junkspace

12

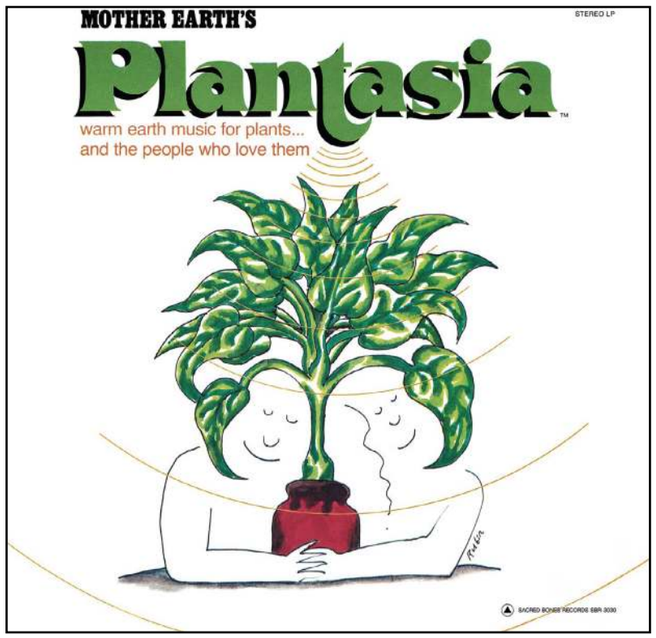

Marc Augé
Los no lugares
gedisa cult.
4g aniversario


Paris, France
3:49
Coronavirus outbreak: A look at empty cities around the world
Global News · 247.137 visualizaciones · hace 2 años

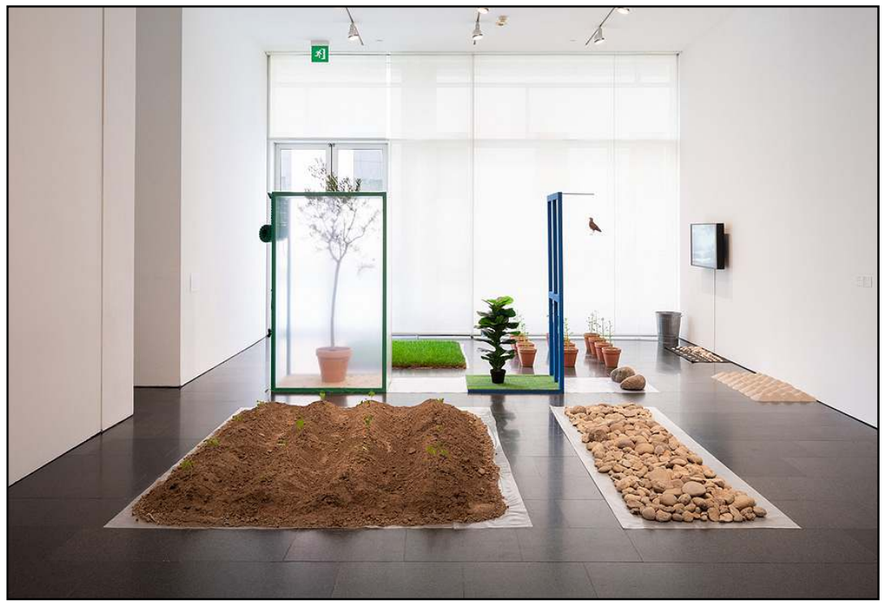
13



14



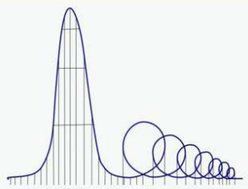
15



16

17

Euthanasia Coaster



Perfil de Eutanasia coaster.

Tipo	Montaña rusa de acero
Diseñador	Julijonas Urbonas
Duración	3 min 20 s
Longitud	7.500 m
Altura	510 m
Velocidad máxima	320 km/h

[editar datos en Wikidata]

18



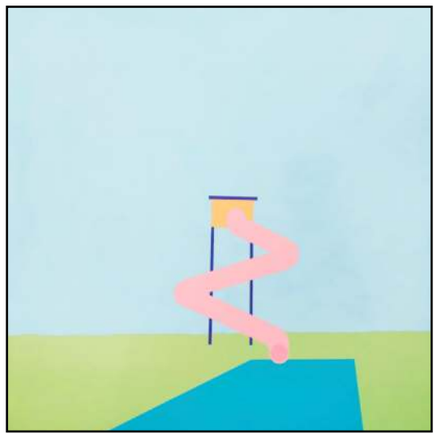
19





20

21



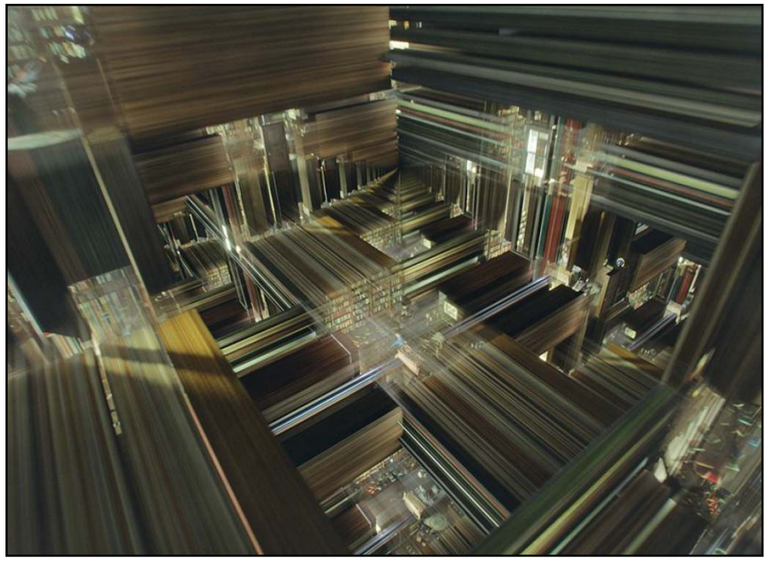






22

23



24


REMEMBER


People
really still
out here
HOLLYWOOD
trying to have
experiences


Am I a cause
or an
effect?


1/3
If it
isn't one
thing
It's
something
else
23 03 2017


1/2
Weird
always
being
watched
but
never
seen


Nothing
has
ever
felt
like
it's
happening


Finally
feeling
at
home
in the
algorithm
:)

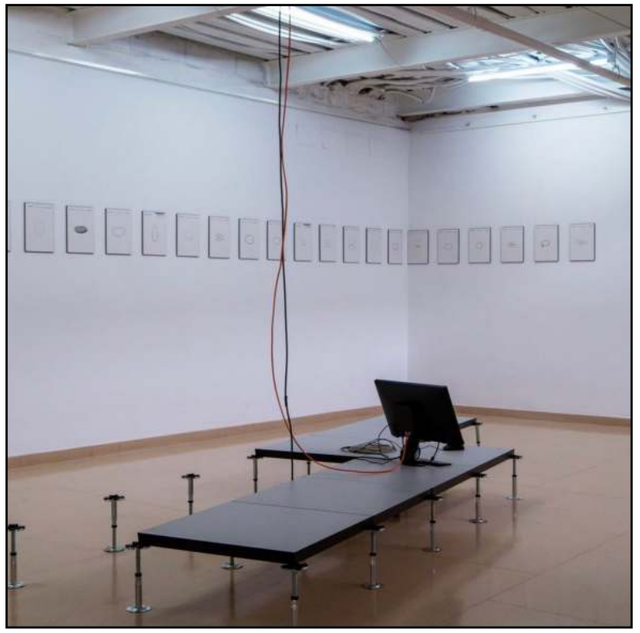

Oh,
you love nostalgia?
Name everything
that's happened


How can
I 'arrive'
if I've never
belonged?

25



26



27

PARTE 1

1. Everywhere at the end of time (2016)
The Caretaker
Álbum completo AQUÍ
Cover art: Ivan Seal
Una pieza sobre la demencia.

2. Ariadne (1913)
Giorgio de Cirico
135,3x180,3 cm
Óleo y grafito sobre tela

3. Superliminal (2019)
Albert Shih, Logan Fieth
Videojuego

4. Anemoiapolis (2022)
Andrew Quist
Videojuego

5. The Stanley Parable (2013)
Davey Wreden, William Pugh
Videojuego

6. Fictions (2008)
Filip Dujardin
Fotografía editada.

7. Severance (2022)
Dan Erickson
En Apple TV.

8. It Follows (2015)
David Robert Mitchell

9. Planta 7 1/2
Being John Malkovich (1999)
Dir: Spike Jonze
Guión: Charlie Kauffman

10. BLAME! (1996)
Tsotumo Nihei
Manga

11. Junkspace (2011)
Rem Koolhas

12. Los no-lugares (2017)
Marc Augé

13. Grabaciones de ciudades desiertas durante el confinamiento.
Global News (2020)
Ejemplo AQUÍ

PARTE 2

14. Swimming Pool (2004)
Leandro Erlich
The Museum of Contemporary Art, Kanazawa (Japón)

15. Mother Earth's Plantasia (1976)
Mort Garrison
Album disponible AQUÍ
(Altamente recomendado mirarse el documento con esta musica)

16. Naturaleses naturals, naturaleses artificials.
Fina Miralles
Sóc totes les que he sigut, MACBA (2021)

17. Euthanasia Coaster
Julijonas Urbonas
(2010)

18. Sin título (2021)
Michael Pederson
Mini installation, The Other Art Fair, Bangaroo (Sydney)
Más en su instagram AQUÍ

19. Nimbus II
Berndnaut Smilde
(2012)

20 Exhibition stock.
Eloi Rodríguez Romeu
SOMA, Mexico (2022)

21 Fairheaven / Irvine (2021)
Núria Cintero
100x100cm
Acrílico sobre tela

22 IKEA (Hospitalet)
Planta -1
2021

23 The guilty remnant.
The Leftovers (2014-2017).
Creadores: Tom Perrotta &
Damon Lindelof.

24 La biblioteca infinita.
Interstellar (2014)
Christopher Nolan

25 Selección de posts del instagram de
"memes/aesthetic/poesía"
@v_e_n_e_r_e_a_l_d_i_s_n_e_y_s.

26 La nave de Arrival
Arrival (2016)
James Villanueve

27 Physical Data (2022)
Mario Santamaria
Mèdol (Tarragona)

ANEXO 2

RESOURCES WIKI

ARCHIVOS

- The Backrooms Wiki: AQUÍ
- The Aesthetics Wiki: AQUÍ
- Urban Dictionary: AQUÍ
- Fanfiction archive: AQUÍ y AQUÍ

FOUND FOOTAGE

- Found Footage Youtube Playlist: AQUÍ
- Kane Pixels Youtube account: AQUÍ

VIDEOENSAYO

- Strangely Familiar Places in Movies Explained AQUÍ
- The Architecture of Liminal Space AQUÍ
- The Backrooms: Fear of Being Forgotten AQUÍ
- Liminal Spaces: A Theory Concerning Our Existence AQUÍ

MÚSICA

- The Caretaker - Everywhere At The End Of Time AQUÍ
- You've entered the Liminal Space - a dreamcore/weirdcore playlist AQUÍ

CONTENIDO INTERESANTE

- Venereal Disneys (insta) AQUÍ
- LMNL•CORP (insta) AQUÍ
- lukerack | Lucas Rackliffe (insta) AQUÍ

Berta Esteve i Marcó

postgrado en **EXPOSICIONES:**
Curaduría, diseño y espacio.

entrega: 31/08/22

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB












FIN (?)