

Casa y mente



FORMAS DE VANGUARDIA

'RADICAL ARCHITECTURE OF THE FUTURE' (PHAIDON), UN LIBRO PARA EL PRESENTE

Este volumen nace inspirado por lo visto y concluido en el foro *In our time: A year of architecture in a day*. Coordinado por la comisaria y crítica de arquitectura Beatrice Galilee, es un apabullante recorrido a través de lo más vanguardista de la arquitectura actual. Realidades, proyectos, intervenciones mínimas pero poderosas, divagaciones. XAVI SANCHO



EL RINCÓN DE PENSAR

UN FESTIVAL DE CINE CENTRADO EN EL CEREBRO, QUE FALTA NOS HACE

El Brain Film Festival es un evento en el que se proyectan películas y documentales cuya temática gira alrededor del cerebro y la mente. Se puede asistir a las proyecciones en el barcelonés CCCB o verlas a través de Filmin. La encargada de inaugurar este certamen, que tendrá lugar entre el 18 y el 20 de marzo es *The reason I jump*, premio del público en el último Sundance. x.s.

Demonios tus ojos

EL RETORNO DE UN CLÁSICO OCULTO ESTRENADO EN 2002 NOS MUESTRA LO MUCHO QUE HA ENVEJECIDO EL FUTURO EN LO QUE LLEVAMOS DE SIGLO



La revisión de la década de los dosmiles sigue imparabile: la mítica distribuidora Janus Film ha restaurado la copia original en 35 mm de la película *Demonlover*, con un nuevo montaje de su director, Olivier Assayas. A la espera de que se distribuya en España, decidí volver a la primera versión de 2002, disponible en nuestro territorio a través de la plataforma de *streaming* Mubi. Recuerdo la primera vez que vi *Demonlover*. ¿Un *cyber-thriller* en el que empresas de animación 3D y *anime* luchan por conseguir comprar un sitio web llamado The Hellfire Club, suministrador de contenidos pornográficos? ¿Con banda sonora de Sonic Youth y Jim O'Rourke? Todo me parecía hermético, demasiado pegado al presente. Mi cerebro esnob de entonces era incapaz de disfrutarla. Era la época de Napster y de los primeros móviles. La escena en la que Chloë Sevigny juega a un videojuego desde su cama del hotel o Gina Gershon en un aeropuerto, con su teléfono de castañuela y una camiseta en la que se lee *I Love Gossip*, eran imágenes demasiado exactas de ese presente en el que la web 2.0 comenzaba a andar. Assayas quería ser el más *trendy* del momento, estaba convencido.

Vista ahora, todo me abruma. Lo bien que retrata la confusión del cambio de milenio. Cómo

hemos naturalizado las pantallas a nuestro alrededor y la *gamificación* de la realidad a través de los videojuegos. Disfrutarla ahora en un ordenador portátil a través de una plataforma de *streaming* es casi un ejercicio metalingüístico. La acción parece seguir el ritmo de los *pop ups*, publicidad en ventanas emergentes del navegador: a veces tenía la sensación de querer activar el bloqueador de anuncios en mitad de la acción. *Demonlover* es virtuosa captando la velocidad exacta del capitalismo de plataformas en 2002. En la reciente *Dobles vidas*, Assayas reflexiona sobre los libros electrónicos y el futuro del mundo editorial. Me pareció una película irritante y burguesa. Como un debate en Twitter. Seguro que en 2030 descubriré que vuelvo a estar equivocado.



Por Ferran Pla

El artista y coordinador creativo del sello El Volcán dice ser "un *spin-off* del siglo XXI". (4)