

Las inquietantes reflexiones de Ostashevsky sobre los sentimientos, en forma de soneto, se fusionan con escenas escalofriantes y con la música angustiante de la compositora neoyorquina inti figgis-vizueta.

Sábado 29 nov 2025 a las 12:00
Sesión 3.

Interfaz emotiva:
masterclass de Metahaven
proyección de Capture

Metahaven
Capture



Capture
2022-actualidad
40 minutos, en color, con sonido
Italiano, inglés y francés, con subtítulos en inglés

escrita y dirigida por Metahaven
reparto: Anita Ricci
director de fotografía: Remko Schnorr
fotografía adicional:
Metahaven junto a Kyulim Kim
música: Espen Sommer Eide

«Capture» forma parte del trabajo experimental que Metahaven está desarrollando sobre la filosofía y la física, elegida como introducción a su masterclass sobre el tiempo, el diseño y el cine pospantalla. «Una cámara se cierne sobre el liquen que crece en un bosque del hemisferio norte. Estos organismos compuestos surgen del mutualismo entre hongos y algas o cianobacterias, y desafían la definición de los seres vivos como entes separados y controlables. La socióloga transdisciplinar Jennifer Gabrys propone que el liquen es una especie indicadora que siente y acumula la contaminación del aire de formas más cualitativas e indicativas que las medidas que ofrecen la mayoría de los instrumentos técnicos. El liquen no solo registra fenómenos de su alrededor, sino que también es un biosensor que experimenta y, a través de la fotosíntesis y de otros procesos, transforma los efectos vividos de la contaminación y del cambio climático de maneras relacionales y no lineales. Por tanto, va más allá de las formas de medición figurativas y promete modelos de política (medioambiental) más ecológicos que estén basados en la experiencia e implicados en profundidad con otros organismos, tanto humanos como no humanos. Corte, y la cámara enfoca una cereza. Corte, el vuelo nocturno y evasivo de un murciélagos. Después, imágenes de archivo de un sistema artificial a gran escala, un entorno subterráneo, un experimento borgiano a escala».

«Las películas de Metahaven evitan la

representación y la lengua linear, y se centran en la poesía, la traducción, la alusión, los símbolos, las capas y la repetición para producir una sensación sobre el tema que tratan sin nombrarlo directamente. Las películas evocan estados de ánimo y emociones. Se basan alrededor de fenómenos emergentes y, al hacerlo, amplifican e intensifican la sensibilidad por temas demasiado complejos para que queden reducidos a los grupos categóricos de las palabras. Al atenerse a la complejidad, sus películas abordan de manera indirecta la criatura cambiante a la que conocemos como realidad. No es de sorprender que [...] Capture (2022) trate con las cuestiones fundamentales de qué es la realidad, cómo definimos la conciencia y qué constituye el conocimiento. La película negocia estas preguntas a través del punto de vista del arte y la ciencia, además de a través de la vida. Hacerse estas preguntas es sobrecogedor, pues abordan el núcleo de la metafísica, la experimentación científica y la política. Los artistas sienten que, entre el objetivismo y el relativismo, no se puede ganar a la hora de hablar de la realidad. En un famoso ensayo publicado en 1974, el filósofo Thomas Nagel pregunta “¿Qué se siente ser un murciélagos?”. De forma similar a las películas de Metahaven, que evocan tanto el afecto como la precisión a través de la complejidad, el artículo describe lo que se necesitaría para responder esta pregunta y señala la imposibilidad que existía tanto entonces como ahora, y tal vez siempre, de encontrar una respuesta satisfactoria. La esencia del debate de Nagel es la cuestión de cómo adquirimos conocimiento sobre la conciencia. Según su definición, la conciencia se encuentra en el eje del materialismo, que prioriza los procesos físicos, y el carácter subjetivo de la experiencia, que, según Nagel, hace que saber de forma objetiva qué se siente ser un murciélagos (en vez de imaginar cómo sería) sea imposible. Sin embargo, Nagel declara que sí cree en la existencia de los hechos, aunque estén más allá de la comprensión humana. Pero, aunque sepamos que algo existe o que una afirmación es verdadera, sigue existiendo la cuestión de conocer por qué es verdadera. En palabras de Nagel: “Aunque resulte extraño, podemos tener pruebas de la verdad de algo que realmente no podemos comprender”. Uno de los protagonistas de Capture le pregunta al murciélagos: “Dime cómo empezó el Suceso”. Un paisaje del macizo del Jura en pleno verano, la hierba está quemada y la luz del sol tiene un tono cálido. Un hombre de pelo oscuro con una camiseta blanca en primer plano. La fotografía parece descolorida, una memoria de 1954, el año en el que se creó CERN, la Organización Europea para la Investigación Nuclear. Capture utiliza el enorme archivo cinematográfico de CERN, desde sus comienzos con 12 Estados miembros hasta su posterior crecimiento para llegar a 23, desde los rumores geopolíticos que alineaban los objetivos de los miembros hasta su cadena de máquinas que forman un complejo de partículas e instalaciones nucleares».

• (Stefanie Hessler)

Interfaz emotiva.
Las películas de Metahaven



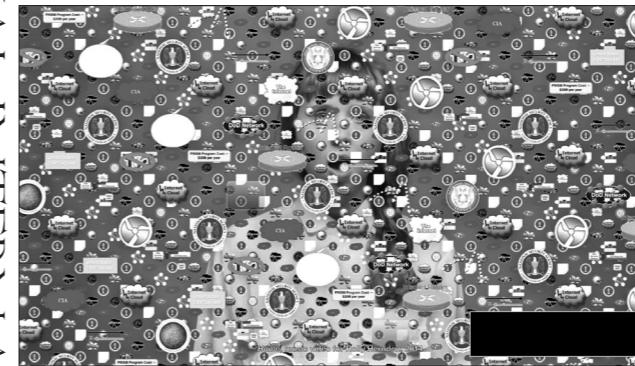
Organiza
Museo Reina Sofía
Márgenes. Festival Internacional de Cine

Colabora
Embajada de los Países Bajos en España

Jueves 27 nov 2025 a las 19:00
Sesión 1.

Metahaven
Home

The Sprawl: Propaganda about Propaganda
Information Skies



Home
2014
Inglés, subtítulos forzados

música por Holly Herndon
videoclip dirigido y diseñado por Metahaven
videografía: Mat Dryhurst
junto a 4AD y RVNG Intl.

Bajo un manto de logotipos de la Agencia de Seguridad Nacional de Estados Unidos, Holly Herndon canta una canción sobre la vigilancia. Metahaven aisló iconos del sistema de seguridad de Estados Unidos de presentaciones internas de PowerPoint que Edward Snowden hizo públicas. Los logotipos caen sobre la pantalla en una interfaz de estampada al estilo de Louis Vuitton, y ocultan a Herndon.



The Sprawl (Propaganda About Propaganda)
2015
70 minutos, en color, con sonido
Inglés, ruso, árabe

dirigida por Metahaven
con la colaboración de: Peter Pomerantsev, Maryam Monalisa Gharavi, Benjamin Bratton
director de fotografía: Remko Schnorr
fotografía adicional: Metahaven
música: Kuedo
reparto y observadores de la pantalla: Georgina Dávid, Gwen Pol, Annabel Reid, Astrit Ismaili, Kees de Klein, Xiaoyao Pippa Xu, entre otros.

The Sprawl (Propaganda About Propaganda) es «una obra cambiante que interroga el efecto de las nuevas tecnologías de comunicación en la red sobre la persuasión y la diplomacia de los Estados. Este proyecto continúa la investigación en curso de Metahaven que busca abordar las negociaciones y los obstáculos de la democracia moderna debido al ascenso de la vigilancia masiva, los macrodatos y la informática en la nube. La mayoría de su obra, de naturaleza especulativa, trata un presente reconocible y un futuro cercano en los que nuestro entendimiento tradicional del Estado nación se complica debido a nuevas tecnologías que dan lugar a identidades, lealtades y líneas de comunicación múltiples».

• (Ceci Moss)

Esta obra que mezcla el documental y la ficción abarca la conquista silenciosa de las plataformas en la nube por parte del Estado, y se centra en la anexión de Crimea por Rusia en 2014 y en el papel del canal de televisión RT en la propaganda; esta ha cambiado notablemente en comparación con la Guerra Fría y ha pasado de promover la ideología a sembrar dudas sobre la realidad. El derribo del vuelo MH17 de Malaysia Airlines por rebeldes vinculados a Rusia y la desaparición del radar (y del mundo) casi simultánea del vuelo MH370 de la misma aerolínea son el trasfondo de una historia en desarrollo sobre la «propaganda sobre la propaganda» de la que informan tres voces principales: el periodista ucraniano británico Peter Pomerantsev, el filósofo de la tecnología Benjamin Bratton y la artista y escritora Maryam Monalisa Gharavi. **The Sprawl (Propaganda About Propaganda)** es una obra icónica sobre la era de las plataformas y el ascenso de las nuevas tecnologías como interfaces políticas.



Information Skies

2016

24 minutos, en color, con sonido
Húngaro, con subtítulos en inglés y coreano

escrita y dirigida por Metahaven
reparto: Georgina Dávid, Artur Chruszcz
director de fotografía: Remko Schnorr
animación: Metahaven
vestuario: Yulia Yefimtchuk
música: M.E.S.H.

Information Skies, una obra de ficción que se centra en la cinematografía oscura y la animación vibrante, es el sucesor emotivo de **The Sprawl**. Gracias a su mezcla de géneros (como el anime, la ciencia ficción y los juegos de rol de fantasía) y a que va más allá de la representación lineal del tiempo, «**Information Skies** ofrece una especulación similar a un sueño que cuestiona los límites entre el sonido y la imagen, la realidad y la ficción, los hechos y la tecnología, y la reflexión y la materialización».

«Junto a los paisajes húmedos de la Selva Negra y el espacio del anime, **Information Skies** consta de otra dimensión visual más, es decir, el encuadre gráfico gris, azul e indigo que en ocasiones se parece a película rota o quemada o, tal vez, a un panel de control digital desensamblado. Metahaven lo llama “ruina interfacial”. Es inevitable que las ruinas sean un comienzo, un potencial; tienen “funciones existencializantes”, como acuñó Félix Guattari en su ensayo **Cracks in the Street**: “‘Cracks in the text of the State’, cracks en el estado de las cosas, el estado de los lugares, el estado de las normas... Cracks, o grietas, que nos guían a pesar de lo que queramos a nuevas prácticas sociales y a nuevas prácticas estéticas que se revelarán cada vez menos separadas unas de otras y, cada vez más, en complicidad”. **Information Skies** no es una distopía, sino un documento representado de forma poética sobre las mutaciones evolutivas actuales que están relacionadas con los cambios en las herramientas de comunicación y de procesamiento de la realidad. Metahaven tuvo éxito a la hora de entender la esencia de estos cambios gracias a sus orígenes creativos. Se encuentran en el centro de estas mutaciones gracias a que se apoyan en el diseño gráfico como instrumento principal y definitivo de la narración (a la que también se incorpora el cine como una de sus extensiones). [En] su trabajo, la forma se mezcla con el contenido, los motivos visuales y los símbolos agrandados (que a veces son ignorados de manera injusta por los cinéfilos más esnob) sirven como puntos pivotales para el proceso de la creación del significado. Y los universos que abre arrojan

luz sobre los universos venideros». «Ser humano significa cosas muy sencillas, sobre todo o especialmente en los momentos en los que el mundo no es lo que solía ser; esto es sobre lo que Metahaven sigue hablando. Y el mundo sigue cambiando, así es como perdura». • (Lesia Prokopenko)

«El nombre que tenemos para la información que llega demasiado pronto es “tecnología”. La tecnología te quiere a su ritmo. Se mueve de manera distribuida, solapa el pasado y el futuro, hace que todo sea verdadero y falso a la vez. [...] Ya está aquí, es maquinaria pesada en nuestros cuerpos, pero el mensaje no está claro. [...] Saber si tú estás usando las herramientas o si las herramientas te están usando a ti se vuelve imposible». • (Bogna Konior)

Viernes 28 nov 2025 a las 19:00
Sesión 2.

Metahaven
Interference
Chaos Theory

The Feeling Sonnets (Transitional Object)



Interference

2015

Inglés, poema separado en subtítulos

música por Holly Herndon
videoclip dirigido y diseñado por Metahaven
videografía: Mat Dryhurst, Metahaven
junto a 4AD y RVNG Intl.

El videoclip de Metahaven para **Interference** de Holly Herndon insinúa sueños utópicos de unidad mediante una sucesión de motivos cinematográficos y capas interfaciales. Dos personas juegan a una versión monumental del juego de mesa similar al ajedrez inventado por el teórico anticapitalista Guy Debord mientras vemos a Herndon en distintas situaciones, como, de manera cinematográfica, en un oscuro paso subterráneo o reflejada en agua turbia, o después de cara el espectador mientras lleva una chaqueta transparente de Final Home. Una bandera blanca, que simboliza rendirse, marca la dedicación de la obra a «New ways to love».



Chaos Theory

2021-2024

25 minutos, en color, con sonido
Húngaro, francés, inglés y vasco con
subtítulos en inglés.

escrita y dirigida por Metahaven
reparto: Georgina Dávid, Valentina Di Mondo
director de fotografía: Remko Schnorr
fotografía adicional y animación: Metahaven
narradora: Lucie de Bréchard
música: Gediminas Žygus

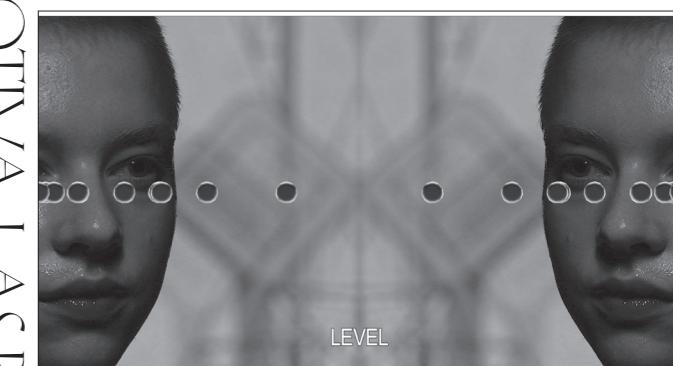
Chaos Theory es una obra central entre una serie de películas sobre la infancia y la maternidad que Metahaven creó en sucesión a **The Sprawl** y **Information Skies** en el período entre 2018 y 2025. Este poema cinematográfico, lírico e inquietante, está estructurado alrededor de la relación entre dos protagonistas: X (Valentina Di Mondo) y Y/Z (Georgina Dávid).

«X y Y/Z (sus nombres podrían evocar series cronológicas o variables que se influencian la una a la otra) exploran el cambio de las frecuencias emocionales de la maternidad, la infancia y la hermandad. Sus interacciones, en las que alternan entre lenguas maternas, muestra una transferencia constante a través de su “núcleo común” consciente: una conversación en la que Y/Z menciona frecuentemente que “cae”, lo que parece articular el impacto de la responsabilidad parental, mientras que X ofrece un contrapunto al insistir en el poder de la imaginación».

«Mientras bajan en un ascensor que las lleva al “centro de la cuestión”, su progresión a través de estados mentales alegóricos y oníricos revela sus personalidades: Y/Z, pensativa, y X, juguetona. La representación de un sueño real de X sobre una bandada de cisnes negros enfatiza esta dimensión en la que cada suceso desemboca en una correspondencia inesperada. Los cisnes negros, los símbolos vivientes de la improbabilidad, son la fauna de un lugar fantástico en el que la dirección causal de los sucesos se ha invertido. Mientras los cisnes nadan hacia atrás, las gotas de lluvia dejan círculos efímeros en los charcos al volver a subir al cielo. Las protagonistas usan un panel solar primero como mesa y después como cama. También es una superficie cuadrículada sobre la que X e Y/Z pegan pegatinas de colores, como si estuvieran jugando. En la puerta de un colegio, Y/Z espera que X llegue bajando las escaleras hasta que se encuentran. “Estamos a tan solo segundos de distancia; viajar en el tiempo es posible”. Ya que entrelaza la claridad del juego con cuestiones existenciales sobre la naturaleza del apego, el paisaje infraestructural de **Chaos Theory**

acaba respaldando su poesía con final abierto y sus motivos recurrentes circulares». • (Manuel Cirauqui)

«Metahaven no necesita mostrarnos de manera explícita los ordenadores, la mecánica cuántica, las simulaciones y los multiversos para que entendamos que el tiempo y la verdad son inestables. En vez de eso, nos muestran cómo para la cultura humana, que se apoya en la transmisión de la información, el paso del tiempo es una alucinación preciosa y cruel. La información quiere transmitir un mensaje estable, pero debe hacerlo a través del tiempo. No se trata de una travesía inocente. En la amplitud del tiempo, cada movimiento provoca desintegración. La entropía se mueve a través del significado, que no sale indemne. La lengua y la materia son solo las repercusiones de la información que se graba en el tiempo y que, más tarde, este mismo desmiembra. “Tú y yo en una máquina del tiempo”, como lo describe **Chaos Theory**». • (Bogna Konior)



The Feeling Sonnets (Transitional Object)

2024

25 minutos, en color, con sonido
Neerlandés, inglés y francés, con subtítulos en inglés

escrita y dirigida por Metahaven
poemas de Eugene Ostashevsky
reparto: Amélie Haest
voz: Eugene Ostashevsky
director de fotografía: Remko Schnorr
fotografía adicional: Kyulim Kim con Metahaven
música: inti figgis-vizueta
maquillaje: Inge Grognard

The Feeling Sonnets (Transitional Object) es una celebración emotiva y sensorial del poder de escuchar. Trabaja con ensayos, ficción e interfaz para hacer su propia interpretación de una colección de poesía de 2022 de Eugene Ostashevsky. **The Feeling Sonnets (Transitional Object)** está creada en torno a la voz de Ostashevsky mientras lee sus propios poemas. La protagonista, Amélie Haest, es quien los escucha en el futuro. Interpreta tres papeles: el de oyente (que habla flamenco), el de un chatbot de IA que la acompaña (y que habla inglés) y el de una académica o científica que ofrece comentarios (y que habla francés). La película, creada en base a palíndromos (es decir, palabras, frases y cadenas que se leen igual en cualquier sentido), se enfoca en «objetos transicionales»: el animal de peluche que los niños abrazan como sustituto de sus padres y, según la película, como medio para hacer que el tiempo sea reversible. En definitiva, los palíndromos también son «temporalmente simétricos», pues pueden atravesarse en ambas direcciones.

INTERFAZ EMOCIONAL. LAS PELÍCULAS DE METAHAVEN

MUSEO REINA SOFÍA. MÁRGENES. FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE METAHAVEN