

12_Series Telcosystems

José Luis Espejo

05-01-2011

“La belleza resultará de la forma bella y de la correspondencia del todo con las partes, de las partes entre sí, y de estas con el todo, de manera que los edificios parezcan un solo cuerpo entero y bien acabado, en el cual un miembro convenga al otro y todos ellos sean necesarios para lo que se quiera realizar.”

Cuando leía la documentación de [12_series de Telcosystems](#) que editó [Arie Altena](#), Spatial Media Laboratories, lo que me venía todo el rato a la cabeza era este fragmento del primer capítulo del [primer libro de arquitectura de Palladio](#), que para el que no tenga mucho interés en arquitectura renacentista, es como decir uno de los libros sagrados de la construcción moderna occidental.

12_series de Telcosystems funciona estrictamente de este modo. Doce pantallas con doce altavoces se presentan en una habitación oscura. Cada uno de los doce juegos está conectado con un ordenador que va generando en tiempo real imagen y sonido. Cada pantalla actúa sola y en relación con su contigua. Cada juego de pantallas y altavoces, a la vez, tiene auto-respuesta con el conjunto de juegos. Este conjunto, está orientado a la contemplación del todo. El resultado de 12_series es pues el de la relación de las partes entre ellas y de cada una con el todo.

Cuando se les pregunta a Gideon Kiers, David Kiers y Lucas van der Velden por el lenguaje de su pieza, ellos hablan de una mezcla del cine, la música y el hapenning. El lenguaje informático, el código que genera el contenido de cada una de las pantallas, no es el lenguaje propiamente dicho.

El resultado de esa fusión de lenguajes es la espacialización cinematográfica. La imagen-sonido presentada en 12 partes, situadas en un espacio oscuro que por el contraste con la obra se hace imperceptible, generándose así un nuevo espacio simbólico en el que el espectador queda inmerso. 12_series es arquitectura hecha con sonido e imagen en movimiento.

Ese espacio simbólico de repente, me resultó también familiar. 12 son las puertas de la Jerusalem celeste, 12 los pilares que la representan en la arquitectura medieval para generar entre la piedra el espacio simbólico religioso. [Un espacio en el que percibir simbólicamente.](#)

Telcosystems son de este tiempo, desconozco y dudo de su interés por crear un espacio de comunicación mística con el paraíso. Pero como en muchos otros casos, la sinestesia y los juegos armónicos hablan de una representación del espacio más allá de la codificación visual moderna. Y algo de esta intención teleológica puede leerse en frases como “Parte de nuestro trabajo diario es reorganizar un poco el mundo y prepararlo para el futuro”.

Este [espacio audiovisual](#) se distingue del espacio cinematográfico tradicional porque no es una codificación del espacio simbólico en el que identificarse, sino que construye un espacio arquitectónico para la experiencia. El audiovisual se hace el pilar de un espacio en el que sumergirse.

12_series funciona pues con códigos simbólicos y de representación plenamente asimilados en la estética y la lectura de formas arquitectónicas. Su importancia radica en que representa mediante luz y sonido en lugar de piedra y acero un espacio arquitectónico que no se lee ni se habita, sino que se experimenta.

12_Series Telcosystems

José Luis Espejo

05-01-2011

“Beauty results from the beautiful forms and from the correspondence among the whole and its parts, among the parts themselves and among the parts and the whole, in a way that the building looks like a single and well finished body, in which one part fits into the other and all are necessary for what you want to achieve.”

When I read the documentation of Telcosystems 12_series edited by [Arie Altena](#), Spatial Media Laboratories, I thought about this passage from the first chapter of the first book of [Palladio](#)’s Architecture. If you are not interested in Renaissance architecture, I should say that this is one of the sacred books of the Western modern architecture.

[12_series](#) operates strictly in this way. Twelve speakers with twelve screens in a dark room. Each of this twelve pairs is connected to a computer that generates image and sound in real time. Each screen acts alone and in conjunction with the next. Each set of screens and speakers, in turn, has an automatic answer for the complete set. The set is oriented to the contemplation of the whole. The result of 12_series is a relationship among its parts and among each part and the whole.

When Gideon Kiers, David Kiers and Lucas van der Velden talk about the language of their piece, they speak about a mix of cinema, music and happening. The computer language, the code that generates the content of each one of the screens, is not a language in itself.

The result of this fusion of languages is a [spatial](#) cinematography. The image-sound is presented in twelve parts, located in a dark space that is made invisible in contrast with the work, thus generating a new symbolic space in which the viewer is immersed. 12_series is architecture created with sound and moving images.

Suddenly, this symbolic space seems familiar. Twelve are the gates of the celestial Jerusalem, twelve are the pillars that represent it in the medieval architecture, generating a symbolic religious space just with stones. A space in which we perceive symbolically.

Telcosystems are of our time, I do not think that they have any interest in creating a space for mystical communication with paradise. But, as in many other cases, synaesthesia and games recall a harmonic representation of space that is beyond the modern visual coding. And in phrases like “Part of our daily work is to rearrange the world a little and prepare it for the future” we find some teleological intentions.

This audiovisual space is different from the traditional space of cinema because it is not a codification of the symbolic space in which we identify ourselves, it builds an architectural space for the experience. The audiovisual is the cornerstone of a space in which we immerse ourselves.

12_series works with symbolic and representational codes fully assimilated into aesthetics and architectural forms. Its importance lies in its representation with light and sound, instead of stone and steel, of an architectural space which is not read or lived, but experienced.

