

Dossier de Prensa



TECNOLOGÍAS DE LA VIOLENCIA

Exposició

18.10.2016 – 08.01.2017

Arts Santa Mònica

Nivel 2, nivel 3 y escalera

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. LA EXPOSICIÓN / TEXTO DE LA CURADORA..... | 3 |
| 2. PROYECTOS EXPOSITIVOS | 6 |
| 3. ACTIVIDADES PARALELAS A LA EXPOSICIÓN | 14 |
| 4. CRÉDITOS | 17 |



PEGGY AHWESH. *Lessons of War*, 2014



EDDO STERN, *Sheik Attack*, 2000



THOMSON & CRAIGHEAD, *A Short Film About War*, 2009

1. LA EXPOSICIÓN / TEXTO DE LA CURADORA

Exposición

TECNOLOGÍAS DE LA VIOLENCIA

18.10.2016 – 08.01.2017

Nivel 2, nivel 3 y escalera



Tecnologías de la violencia aborda las relaciones críticas del arte con la producción contemporánea de violencia y las tecnologías digitales, así como las técnicas utilizadas por el poder para ejercer su imposición a través de la violencia.

La tecnología, como sistema de organización, servicios y control del poder, tiene en las máquinas, en Internet y en los sistemas electrónicos instrumentos de dominio global que, tras la Segunda Guerra Mundial y durante la Guerra Fría, suponen la apertura a una “nueva época de seguridad política”, como subraya Ralf Fücks, director de Heinrich-Böll-Stiftung, en una publicación titulada *High-Tech-Kriege* (*Guerras High-Tech*).

El control del aire y del ciberespacio y el “control del terror”, señalado por teóricos como Peter Sloterdijk, Marc Augé, Jutta Weber, Herfried Münkler, Constanze Kurz y Paul Virilio, es el objetivo de las grandes potencias tanto como de gobiernos, empresas y grupos terroristas, que despliegan sus zonas de guerra, caos y dominio global y local mediante sofisticados programas tecnológicos: muerte anónima a distancia ejecutada por operaciones electrónicas, perfeccionamiento de cámaras, drones y sensores, sistemas de lucha computerizada y autónoma, ataques ciberespaciales, vigilancia por satélites y políticas de seguridad preventiva, control policial, aniquilación y éxodo de las poblaciones.

Tecnologías de la violencia plantea la configuración de la violencia en el imaginario colectivo, la iconografía y la simbología de la industria mediática y del espectáculo, así como las diversas formas en que las imágenes son producidas, consumidas o utilizadas por la industria bélica (dibujos de animación, videojuegos, programas). Asimismo, siguiendo los presupuestos de Foucault, Achille Mbembe y Subhabrata Banerjee sobre biopolítica, “necropolítica” y “necrocapitalismo” como sistema de producción global de muerte, la exposición propone una mirada a las formas de insubordinación con que trabajan los artistas desde el año 2000 y la llamada GWOT (*Global War on Terrorism*) en lo que supone, caídos los grandes sistemas de

“redención” ideológica, la implosión del sistema neocapitalista.

Un campo de antirepresentación y simulación es el que trabajan artistas como Peggy Ahwesh, Paolo Pedercini, Eddo Stern o Zhou Xiao Hu, con artefactos de juego, videojuegos y dibujos de animación que se apropian iconos y figuras emblemáticas de la tecnología bélica –Heroínas como Lara Croft, presidentes y dictadores como Bush y Saddam Hussein, los miles de soldados entrenados para matar y las maquinarias bélicas–, y las catástrofes en sus cruces reales con territorios ficticios. La guerra de Vietnam, las guerras ciberespaciales, la ocupación de Irak, Afganistán o Palestina son los escenarios de las industrias del juego que utilizan los artistas.

Las prácticas artísticas se apropian de las simulaciones y las configuraciones ficticias producidas por la industria de los videojuegos, las catástrofes entre el imaginario y la realidad, y también las innumbrables imágenes que suministran tanto las cámaras y las pantallas de los medios de comunicación (TV, Internet, móviles, redes sociales) como las del cine y los instrumentos espaciales (satélites, cámaras de vigilancia) para ejercer una crítica al poder (dramática, sarcástica) desarticulando sus configuraciones míticas e ideológicas de exterminio.

Otro campo de antirrepresentación e insubordinación es el que denuncian artistas como Regina José Galindo, Elnaz Javani, Maja Bajevic, Mariam Ghani, Enric Maurí y Tim Parchikov, en la violencia ejercida sobre el sujeto y la colectividad, a los *mediascape* y «escenarios» ficticios de Alicia Framis, Larissa Sansour, Sean Snyder o Zhou Xiao Hu, que ponen en juego las articulaciones de la violencia, las imágenes y los medios de comunicación, los territorios y la población.

Las obras artísticas no proponen la imagen como vehículo paralizante de terror, sino la forma en que datos, imágenes y narrativas son «fábricas y tecnologías de terror» producidas, distribuidas e ideologizadas para su consumo. Y la violencia, una técnica utilizada para el dominio cognitivo y letal sobre las poblaciones.

Piedad Solans, Comisaria



PAOLO PEDERCINI, *Welcome to the Desert of the Real*, 2009

Artistas: Peggy Ahwesh, Maja Bajevic, Alicia Framis, Regina José Galindo, Mariam Ghani, Elnaz Javani, Enric Maurí, Tim Parchikov, Paolo Pedercini, Molleindustria, Larissa Sansour, Sean Snyder, Eddo Stern, Thomson & Craighead y Zhou Xiao Hu.

Curadoría: Piedad Solans

Diseño de la exposición: Equip

Montaje: GAMI SCP

Diseño gráfico: www.el-local.com

Técnicas y materiales en exposición: Instalaciones, vídeos, video-instalaciones, artes electrónicas, videojuegos modificados, animación y documentación de WikiLeaks, de Youtube i de videojuegos.

Organiza: Arts Santa Mònica-Departament de Cultura



REGINA JOSÉ GALINDO, *Tierra*, 2013



ZHOU XIAO HU, *The Crown of Bystanders*, 2003-2005

2. PROYECTOS EXPOSITIVOS

PEGGY AHWESH

Canonsburg, Pensilvania (EE. UU.), 1954. Vive en Pittsburgh (EE. UU.).

***Lessons of war*, 2014**

Instalación de vídeo 5 canales, HD, color, sonido, 5 min 34 s

La narrativa de la guerra es mostrada con lo que Ahwesh denomina «la sensibilidad de la posimagen». Inspirándose en una compañía de Taiwán que produce y transmite noticias de animación o *newsworthy*, descargó 50 de ellas de un canal de YouTube, reeditándolas en cinco episodios sobre la guerra de Israel y Gaza. Su finalidad es contarlas de nuevo «para no olvidar los detalles, reactivar el trauma y honrar la muerte». Los efectos de «corte» de los dibujos animados y la memoria informática permiten un hipertexto de imágenes que informan al espectador más allá de la propia ficción. «Las imágenes –dice la artista– están propuestas de nuevo aquí con el objeto de criticar esta distancia de seguridad desde la violencia a la naturaleza antiséptica de la narrativa virtual.»

***She puppet*, 2001**

Vídeo monocal, HD, color, sonido, 17 min

Lara Croft, la «chica-muñeca» de finales del siglo xx y personaje femenino de ficción, es proyectada basándose en la apropiación de imágenes del famoso videojuego Tomb Raider. Reeditando las secuencias y llevando la estética y la imaginación del juego industrial a primer plano, Ahwesh transforma la narrativa de ficción en una crítica feminista a la problemática identidad de las mujeres, su papel de heroínas vulneradas y el dilema del juego relacional en la figura de Croft, atrapada en un mundo hostil, robotizado y crecientemente artificial. A través de actos repetitivos de autodestrucción y violencia, Ahwesh muestra la posición de la mujer en el campo simbólico y su imagen alienada en el consumo iconográfico.

Los textos de voces en off pertenecen a escritos de Joanna Russ, Sun Ra y Fernando Pessoa.

MAJA BAJEVIC

Sarajevo, 1967. Vive en París.

***How do you want to be governed?*, 2009**

Vídeo monocal, color, sonido, 10 min 40 s

Al igual que la respuesta a «¿Qué es el arte?», la respuesta a la pregunta «¿Cómo quieres ser gobernada?» es imposible, ya que, como dice la artista, «la pregunta en sí es absurda, un discurso del autoritarismo al tiempo que cuestiona y satiriza la naturaleza del arte (del poder) en sí». Planteando el discurso de las relaciones del poder en una dimensión sociopolítica, la propia artista es insistentemente torturada con esta pregunta sin responderla, haciendo imposible el reverso de las estructuras del poder. La obra alude así a la falsedad democrática en la que la pregunta revela su propio absurdo, represión y carácter jerárquico.

La voz que repite la pregunta, acompañada de gestos insistentes sobre la interrogada, muestra la misma cuestión en el papel del interrogador, como la voz de un orador sin interés en la pregunta, «como si el carácter burocrático de la pregunta fuera aceptado

en la pregunta misma, y da por supuesto que no habrá una respuesta. Así la pregunta se convierte en una pura ejecución de poder por el poder mismo» (Maja Bajevic).

ALICIA FRAMIS

Barcelona, 1967. Vive y trabaja en Ámsterdam.

Room to Forget, 2013

Instalación de metacrilato y *metyrapone*, 190 x 190 x 192 cm 190 x 190 x 192 cm

Room to Forget pertenece a la serie *Forbidden Rooms*, que concierne a los límites invisibles dentro de la sociedad. Es una caja transparente de metacrilato, producida para La Maison de la Paix con la intención de borrar los recuerdos de soldados y víctimas de guerra. El polvo que contiene, *metyrapone*, es una droga que borra memorias específicas, utilizada como medicina para erradicar la memoria de momentos traumáticos y ayudar a olvidar, bloqueando recuerdos significativos. Esta droga se administra a soldados con trastorno por estrés postraumático (*posttraumatic stress disorder*, PTSD) tras las guerras, así como a víctimas de conflictos que han sufrido experiencias traumáticas.

La habitación es un antimonumento, no un lugar para la conmemoración de la memoria, sino para el olvido. Según Framis, «estos conflictos dañan la vida de las personas debido al incremento de miedos, insomnio, traumas, aislamiento y vergüenza. Con esta instalación, no quiero solamente señalar las consecuencias económicas, las situaciones de la guerra y los conflictos, sino también el daño psicológico que producen estos conflictos».

REGINA JOSÉ GALINDO

Guatemala, 1954. Vive en Guatemala.

Tierra, 2013

Videoperformance, color, sonido, 30 min 33 s

«Guatemala vivió durante treinta y seis años una de las más sangrientas guerras. Este genocidio dejó más de 200.000 muertos. El ejército que peleaba contra la insurgencia definió como enemigos internos a los indígenas, aduciendo que simpatizaban con la guerrilla, y durante cruentos períodos se dedicó a perseguirlos. Con la intención de quedarse con las tierras (bajo la complaciente mirada de la oligarquía nacional) y la justificación de que los indígenas eran enemigos de la patria, el Estado puso en práctica la tierra arrasada. [...] Muchos cuerpos fueron enterrados en fosas comunes que hoy forman parte de la larga lista de evidencias que confirman el hecho. El anterior testimonio narra una de las formas en que el ejército construía las fosas, antes de asesinar y tirar los cuerpos dentro, y fue escuchado durante el juicio por genocidio contra Ríos Montt y Sánchez Rodríguez» (Regina José Galindo).

MARIAM GHANI

Nueva York, 1978. De padres afgano-libaneses, vive y trabaja en Nueva York (EE. UU.).

The Trespassers, 2011

Videoinstalación / Vídeo, color, sonido, 1 min 45 s

The Trespassers forma parte de un proyecto de archivos, vídeo, redes digitales y documentación realizado desde 2004 en una obra, *The Index of the Disappeared post-*

11-S, en colaboración con Chitra Ganesh. Está basado en documentos desclasificados sobre la lengua, la traducción, los informes, abusos y complicidades en Afganistán, Irak y Guantánamo. El proyecto investiga la guerra, las prisiones militares norteamericanas, la tortura y el papel desempeñado por los traductores nativos afganos en las detenciones, declaraciones e interrogatorios de los prisioneros en las cárceles durante la GWOT (Global War on Terrorism) que se produjo en estos países y en los *black sites* de todo el mundo tras el 11-S.

Una lupa amplifica el texto en inglés de los documentos oficiales, al tiempo que los traductores traducen simultáneamente al dari, al pastún y al árabe. La lectura alude a la libre interpretación, información y manipulación de los textos y declaraciones de los prisioneros, y a los diversos grados de distancia y neutralidad con el material.

***Index of the Disappeared*, 2010–2014**

En colaboración con Chitra Ganesh

Intervención en red, internet / Textos de vinilo

Index of the Disappeared (*Índice de los desaparecidos*) contiene, como un archivo digital, la historia de las dificultades de los emigrantes, los «otros» y las comunidades disidentes en Estados Unidos desde el 11-S, así como los efectos de las intervenciones militares y de los servicios de inteligencia norteamericanos en todo el mundo. A través de documentos oficiales, literatura secundaria y narraciones personales, el Index Archive traza los caminos donde la censura y los datos *blackouts* son parte de un cambio más amplio del secreto que permite las desapariciones, deportaciones, rendiciones y detenciones en una escala global sin precedentes.

ELNAZ JAVANI

Tabriz, Irán, 1985. Vive y trabaja en Chicago (EE. UU.).

***Dealing with People*, 2016**

Instalación sonora

Proyecto CAC, Ses Voltes, Palma de Mallorca, 2013 / Proyecto adaptado y realizado para Arts Santa Mònica, Barcelona

Dealing with People forma parte de una intervención pública realizada en el puerto marítimo de Palma de Mallorca en 2013. Denuncia la trata ilegal de personas y su tráfico en camiones por distintas ciudades de Europa y Estados Unidos, procedentes de países como Irán, Irak o Afganistán. Javani ha realizado esta intervención en colaboración con el Departamento de la Guardia Civil de Madrid, que investiga la trata de personas en la Operación Sofía.

Dealing with People manifiesta problemáticas como la nacionalidad y la indefensión de personas desprovistas de identificación y de conocimientos del idioma en un país extranjero. Muestra el terror y la angustia del encierro en un espacio hermético y oscuro, sin saber lo que ocurre afuera, oyendo los sonidos y pasos del exterior.

ENRIC MAURÍ

El Fou, Sant Antoni de Vilamajor, Barcelona, 1957. Vive donde le dejan vivir.

Llums tremoloses i Sarajevo 2000.

***La fragilitat de la postguerra i els tractats de pau*, 2000–2014**

Llums tremoloses trata sobre la posguerra de Sarajevo y forma parte de un proyecto desarrollado desde el año 2000. Fue iniciado en el momento en que el conflicto en Bosnia dejó de ocupar las primeras páginas de los informativos, y ha ido adoptando distintas formas a lo largo de los años.

Según Enric Maurí, «los trabajos transmiten una visión de distintos momentos del conflicto, así como el vacío, las carencias y las ausencias, captados a partir de la cámara de vídeo y de la fotografía, convirtiendo los aparatos en un órgano más, con una implicación personal muy íntima y casi mística –como de reparación– a través de las *performances*. Hay también una preocupación por los lugares –las calles, las montañas y los escenarios de los enfrentamientos– y los recorridos realizados por la gente y por mí mismo. Esta elocuencia del paisaje se enriquece con las visiones, opiniones y vivencias de testigos que han vivido en el sitio. La gente que sufre la guerra, que la ha sentido y la ha vivido. En definitiva, nosotros y nosotras, hombres y mujeres anónimos». El proyecto está formado por materiales de grabación propia y materiales procedentes de distintos archivos, a través de los cuales se plantea una reflexión sobre el conflicto y sus consecuencias, y pone también en cuestión la naturaleza de los tratados de paz.

TIM PARCHIKOV

Moscú, 1983. Vive en París y Moscú.

***Matchbox*, 2006**

Vídeo, color, sonido, 1 min 30 s

Matchbox está inspirada en la caída de la URSS y en la situación política de la Rusia actual. Escenifica la indefensión y vulnerabilidad del individuo contra la violencia y las situaciones en que el poder de la muerte es detentado por quienes lo ejercen como instrumento de control, sumisión o eliminación del «otro». La crudeza de la obra recorre cada escena en un tiempo dilatado y un espacio comprimido: desde el inicio, en que en una primera toma un fragmento del cuerpo ocupa la pantalla y no deja ver lo que sucede, hasta el «panorama» de un paisaje que muestra la soledad final del cuerpo ejecutado y abandonado en la nieve, a los pies del muro de un lugar desolado.

La obra fue creada en la década del 2000, cuando, tras la caída de la URSS, la sociedad esperaba cambios políticos de libertad y democracia. Asimismo, se abrían los traumas de la memoria de la era soviética y de los crímenes estalinistas. Sin embargo, los documentos del KGB solo fueron parcialmente desclasificados, y el pasado nunca fue discutido. Así, el pasado tiende a repetirse, y la obra, según el artista, «no reconstruye el pasado, construye un futuro imaginario».

PAOLO PEDERCINI

Norte de Italia, 1981. Vive en Pittsburgh (EE. UU.).

***Welcome to the Desert of the Real*, 2009**

Machinima vídeo, color, sonido, 6 min 49 s

«*Welcome to the Desert of the Real* es una abierta apropiación y *remix* de dos fuentes: las secuencias tomadas de *America's Army* y el texto *Post-traumatic stress disorder checklist (military version)*. El primero es la exitosa figura del tirador creada por la US Army para el reclutamiento y propósitos PR; el segundo, un cuestionario de autodiagnóstico para veteranos afectados por PTSD. Ambos elementos proceden de instituciones militares, pero yuxtaponiéndolos tenía la esperanza de desafiar el orden de

su discurso. *America's Army* es una representación de guerra propagandística, porque es un juego de acción que representa un campo de batalla ideal sin civiles ni construcciones sociales, en donde dos equipos simétrica y claramente diferentes luchan uno contra otro en un juego de moda. Y lo peor de todo, está presentado como una aproximación realista a la experiencia militar. No se necesita estar desplegado en Irak para detectar aquí los múltiples niveles de perplejidad» (Paolo Pedercini).

MOLLEINDUSTRIA

***Unmanned*, 2012**

Texto de Jim Monroe / Diseño de sonido de Jesse Stiles

Videojuego narrativo 2 canales, color, sonido

Unmanned utiliza cortes de pantalla en viñetas y combina juegos sencillos con opciones de conversación, mostrando la rutina diaria de un piloto de dron. La distancia virtual de las armas tecnológicas permite formas asépticas de terror y una disociación con la realidad, sin los riesgos del contacto directo: hacer explotar al insurgente a miles de kilómetros sentado confortablemente frente al monitor. Matar en la pantalla es un juego de alta precisión, ejecutado con la eficacia programada de destruir al «enemigo» bajo el lema «Kills the Ennemy before He Kills You».

«Ahora puedes jugar al nuevo tipo de soldado: alguien que arroja bombas por control remoto en suelo extranjero durante el día, y por la noche vuelve a casa con su familia en los suburbios. En *Unmanned*, el conflicto es interno: la única sangre que derramas es la de tu afeitado. Pero, ¿hay daños colaterales en esta nueva manera de hacer la guerra?» (Jim Munroe).

***Phone Story*, 2011**

Videojuego, *smartphone*

Phone Story es un juego «educacional» en línea sobre el coste social de la manufactura electrónica del *smartphone* favorito. Su propósito es provocar una reflexión crítica en su propia plataforma tecnológica. Bajo la brillante superficie de nuestros artilugios electrónicos, tras su pulida interfaz se oculta el producto de una conflictiva cadena de suministro que se extiende por todo el planeta. *Phone Story* representa este proceso con cuatro juegos educativos que hacen al jugador simbólicamente cómplice de la extracción de coltán en Congo, del trabajo externalizado en China, de la e-basura en Pakistán y del consumismo de aparatos electrónicos en Occidente.

«Guarda *Phone Story* como un aviso de tu impacto. Todos los ingresos planteados van directamente a las organizaciones de trabajadores y otras sin ánimo de lucro que están trabajando para detener los horrores representados en el juego» (texto: Molleindustria).

LARISSA SANSOUR

Jerusalén este, 1973. Vive y trabaja en Copenhague.

***Nation Estate*, 2012**

Vídeo, color, sonido, 9 min 2 s / Cartel

Nation Estate es un film de ciencia ficción que ofrece una visión distópica y humorística sobre la situación en Oriente Medio. Mezclando una imaginería digital, procesada por ordenador, con escenarios simulados, actores reales y sonidos electrónicos, pone de

relieve la ocupación del territorio de Palestina y explora una solución vertical para un Estado palestino como nación, donde los habitantes alcanzan por fin el mito de un modelo de vida tecnológico y de alto standing, al estilo de los países capitalistas occidentales.

SEAN SNYDER

Virginia Beach (EE. UU.), 1972. Vive y trabaja en Berlín.

Silence (Audition), 2015-2016

Video en Sony KDL-49WD755, HD,

sin sonido, 4 min 33 s

Analepsis, 2005

Vídeo, color, sin sonido

Cloud Sediment (Gstaad), 2015-2016

Vídeo, blanco y negro y color, sonido, 7 min 47 s

La analepsis es una técnica de escena retrospectiva o flashback utilizada en cine y televisión. Conecta distintos momentos y espacios, alterando las secuencias cronológicas y trasladando la acción al pasado. Crea efectos especiales y un estado de suspense. Snyder captura técnicas de montaje que recomponen secuencialmente lugares estratégicos de la Tierra, grabados por satélite para informativos de televisión, revelando el potencial de un lugar para significar más de una sola cosa y apuntando a la calidad cinematográfica inherente a las noticias televisivas.

Analepsis revela un archivo de imágenes, un texto visual que procesa los datos como objetivos del control bélico, militar, económico y político a través del «ojo» de la máquina, que penetra e invade cada lugar, transfiriendo su imagen a las pantallas.

Snyder explora las paradojas visuales de la (in)materialidad de la información, enfocando esta vez el Swiss Fort Knox, el centro suizo de datos que se supone que resiste desastres naturales, terrorismo y ataques de hackers e, incluso, explosiones atómicas. Hechas en Gstaad, Suiza, las imágenes se alternan entre nevados paisajes alpinos y paisajes en el aire, el frágil aparato que produce las imágenes y el color de los acromáticos búnkeres pos Guerra Fría que contienen el oro de la era de la información. Escaneando geométricamente el paisaje inorgánico, el vídeo refleja la desterritorialización digital y su sólida base hardware, provocando la oposición entre el adentro y el afuera (texto: Sean Snyder).

EDDO STERN

Tel Aviv, Israel, 1972. Vive en Los Ángeles (EE. UU.).

Sheik Attack, 2000

Film, color, sonido, 16 min 45 s

Sheik Attack es un film contemporáneo de no-ficción horror que incluye la nostalgia del pop, los videojuegos de guerra por ordenador, los comandos virtuales, la sangre de los Sheiks y una utopía sionista perdida hace tiempo. Stern ha utilizado secuencias de juegos de ordenador creados a mediados de los años noventa para recrear y criticar su experiencia en el servicio militar en Israel. Usó juegos de simulación militar creados en Estados Unidos, como Command and Conquer, Soldier o Fortune. Para el artista, «el auténtico problema de los juegos de las industrias del videojuego es que quieren sacar provecho de la tensión política y las fantasías de guerra, mientras que nunca son

responsables de un determinado punto de vista, ya que todo se abstrae en versiones fantásticas de la realidad».

***Vietnam Romance*, 2003**

Vídeo digital, formato DVD, color, sonido, 22 min 45 s

Eddo Stern ha sido pionero en lo que se conoce como *machinima*, vídeos cortos creados con secuencias en tiempo real capturadas de los videojuegos. Hoy en día, la empresa Machinima.com en West Hollywood tiene el segundo canal más popular en YouTube, pero cuando Stern estaba realizando *machinima* el término apenas se había acuñado. Compilado a través de fuentes disponibles en el medio digital, como juegos, gráficos y música, *Vietnam Romance* es un *remix* de la experiencia de la guerra de Vietnam con sonido MIDI y clips de juegos de ordenador. Trata de la fascinación de la cultura por la guerra de Vietnam y de cómo la fantasía de la guerra permanece en lugar de la historia actual. «La guerra de Vietnam –dice Stern– ha sido construida a través de documentales, música rock, videojuegos y literatura. La obra observa cómo la historia puede ser construida completamente a través de los ojos de la industria de entretenimiento.»

***Vietnam Romance*, 2015**

Juego de ordenador, color, sonido, 5 min

Vietnam Romance es una mediación entre el videojuego y la guerra. Recrea e interroga la historia ficcionalizada de la guerra de Vietnam y sus restos culturales acomodados en una masa de artefactos culturales de películas de Hollywood, literatura bélica, cómics, música popular, memoriales de guerra y aventuras de paquetes turísticos.

THOMSON & CRAIGHEAD

Jon Thomson (Londres, 1969) y Alison Craighead (Aberdeen, 1971) viven y trabajan en Londres.

***A Short Film About War*, 2009**

Vídeo, 2 canales, color, sonido, 9 min 39 s

A Short Film About War es una narración documental construida a partir de información hallada en la WWW. En un recorrido de 10 minutos, esta instalación en dos pantallas lleva a los espectadores por el mundo hacia una variedad de zonas de guerra tal y como son vistas por los ojos colectivos de Flickr, la comunidad en línea que comparte fotografías, y tal y como son observadas por la existente variedad de blogueros militares y civiles. Mientras el documental muestra las imágenes, una pantalla con un registro de textos revela su procedencia, fragmentos de blogs y localizaciones de GPS de cada elemento comprimiendo la obra, de modo que la información se comunica simultáneamente en dos formatos paralelos –como un reportaje dramatizado y un registro de texto.

Según Thomson & Craighead, «al ofrecer esta tautología intentamos explorar y revelar el modo en que la información cambia a medida que es reunida, editada y luego mediada a través de las tecnologías de la comunicación de trabajo en la red o retransmisiones de medios, y cómo cambia y distorsiona el significado –especialmente para (generalmente la rica minoría de) los usuarios de *networks* de banda ancha en alta velocidad, que utilizan la traicioneramente persuasiva visión panóptica que Google Earth (y la WWW) aparentan darnos».

ZHOU XIAO HU

Changzhou, Jiangsu (China), 1960. Vive en Shanghái.

***The Crowd of Bystanders*, 2003-2005**

Instalación con 10 dioramas de terracota y 10 películas de animación en blanco y negro, sonido

Zhou Xiao Hu plantea sarcásticamente el poder de la información y la distribución imaginaria de la violencia por los medios de comunicación. Una violencia infinita transmitida en el espectáculo de un *show global* que evidencia la influencia de los gobiernos en la sociedad y el papel participativo, voyerista y consumista de la cultura actual.

The Crowd of Bystanders escenifica un *mediascape* construido con películas de animación, figuras y dioramas de terracota que reduce los acontecimientos globales a los flujos de la «infosfera», abordando los efectos de la «infoxicación», o intoxicación de información, en la mente sociocognitiva, así como la imposibilidad semántica de asimilación de una violencia expandida, acelerada y amplificada por las imágenes.

La obra supone una crítica mordaz a la producción de violencia distribuida por los circuitos de comunicación y al control del conocimiento en el capitalismo semiótico de la era videoelectrónica, que genera formas inéditas de manipulación de la sociedad.

3. ACTIVIDADES PARALELAS A LA EXPOSICIÓN

Paralelamente a la exposición hay un programa de actividades con la intervención de artistas como Maja Bajevic, Cabello/Carceller y Javier Peñafiel. Completa el programa un ciclo de videoproyecciones a cargo de la curadora e historiadora de videoarte María Morata, con la participación de veinte artistas de ámbito internacional.

Programa de actividades con intervención de artistas

Ciclo comisariado por Piedad Solans

Confedrama

Javier Peñafiel

"NECRODOMÉSTICA DEL JUEGO"

27.10.2016 / 19h

Terraza



Alguien reconocible como un tecnócrata, forzado por transparencia cínica, informa, en esta «confedrama», del ritual de introversión del daño que sucede entre los usuarios de videojuegos de exterminio, complementado con una banda sonora de violencias, y nos relata cómo «actualizamos» el letal doméstico.

Proyecto performativo

"Rapear filosofía"

Cabello/Carceller

Basado en la lectura rap de textos de Judith Butler, Michel Foucault, Achille Mbembe y Susan Sontag

22.11.2016 / 19h

Salón de actos

En un concierto-performance experimental, cuatro ensayos son fragmentados, apropiados, reconstruidos y presentados por tres MC. Los textos tratan sobre cómo el poder institucional utiliza la violencia en el control de los comportamientos.

Concierto-performance

Maja Bajevic: "SLOGANS REMIX"

Con Basheskia y Edward EQ

09.12.2016 / 19h

Claustro Max Cahner

Junto al grupo musical **Basheskia & Edward EQ**, **Maja Bajevic** ha compuesto música para un centenar de eslóganes, frases breves y contundentes que rigen el mundo y las configuraciones semióticas y psicocognitivas de la sociedad contemporánea.

Ciclo de videoproyecciones

Máquinas de transparencia

Programa audiovisual comisariado per María Morata

Salón de actos / 19h

Programa 1: El cuerpo cuantificado / 25.10.2016

El programa explora la relación hombre-máquina a través de la biotecnología, la biometría y las tecnologías de reconocimiento.

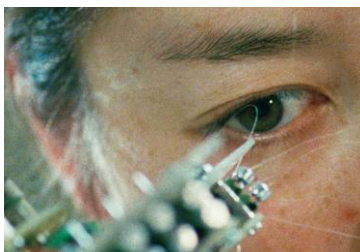


Foto: *Soft Machines*, 2004 © Daria Martin (Maureen Pauley Gallery, Londres)

Programa 2: Imagen ex maquina / 02.11.2016

Intromisión de las imágenes de usos militar en el ámbito civil. Vigilancia aérea, planificación de conflictos a distancia, nuevos aparatos de visión.

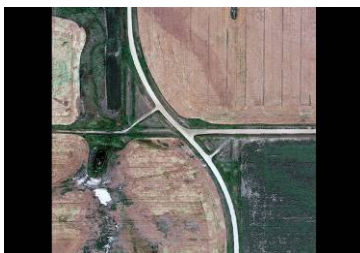


Foto: *Grid Corrections*, 2016 © Gerco de Ruijter (LIMA, Amsterdam)

Programa 3: Hiperóptica: visibilidad o invisibilidad / 08.11.2016

Falsa alarma en una sociedad modelada por el miedo y las medidas de seguridad, que son ingenuamente transgredidas.



Foto: *Fragments on Machines*, 2013 © Emma Charles

Programa 4: Tecno-eco-ceno / 15.11.2016

Exploración de la influencia tecnológica en los ecosistemas de la Tierra en la edad geológica del «antropoceno» y su repercusión en el cambio climático programado, sujeto a los intereses económicos del llamado capitaloceno. Un ensayo sobre la basura tecnológica, la materialidad de lo que es digital y la reutilización de los materiales de la tecnología obsoleta.



Foto: *Deep Weather*, 2015 © Ursula Biemann

4. CRÉDITOS

EXPOSICIÓN

Curadoría: Piedad Solans

Diseño de la exposición: Equip

Montaje: GAMI SCP

Diseño gráfico: www.el-local.com

Técnicas y materiales en exposición: Instalaciones, vídeos, video-instalaciones, artes electrónicas, videojuegos modificados, animación y documentación de WikiLeaks, de Youtube y de videojuegos

Organiza: Arts Santa Mònica-Departamento de Cultura

Agradecimientos

Peggy Ahwesh · Maja Bajevic · Alicia Framis · Regina José Galindo · Mariam Ghani · Chitra Ganesh · Elnaz Javani · Enric Maurí · Molleindustria · Tim Parchikov · Paolo Pedercini · Pit Schultz · Sean Snyder · Eddo Stern · Zhou Xiao Hu · Centro Andaluz De Arte Contemporáneo (Caac), Sevilla, España · Carroll/Fletcher, Londres, Reino Unido · Galerie Chantal Croussel, París, Francia · Galería Juana De Aizpuru, Madrid, España · Galerie Loïc Chambon, París, Francia · Microscope Gallery, Nueva York, Estados Unidos · Mogjen Barbé-Endjavi · Galería Sabrina Amrani, Madrid, España · Eva Shakouri.

ARTS SANTA MÒNICA

Director: Jaume Reus

Exposiciones:

Coordinación general: Fina Duran Riu

Ediciones: Cinta Massip

Dirección técnica: Xavier Roca

Actividades:

Coordinación general: Marta Garcia

Relaciones externas: Alicia González

Coordinación audiovisual: Lorena Louit

Área técnica: Eulàlia Garcia.

Administración:

Responsable de gestión: Cristina Güell

Área de exposiciones: Mònica Garcia Bo

Secretaría de dirección: Chus Couso

Comunicación:

Coordinación general: Jordi Miras Llopart

Web y redes sociales: Luis Villalón

Difusión: Juanjo Gutiérrez

Arts Santa Mònica. Centre de la Creativitat – Departament de Cultura
Àrea de Comunicació y Prensa

Mail: comunicacio_artssantamonica@gencat.cat
@artssantamonica

Coordinación Comunicación y Prensa: Jordi Miras Llopart Mail: jmirasl@gencat.cat | Tel.: (34) 93 316 28 10 – (34) 93 316 28 56 Ext.13436

Web y Redes Sociales: Luis Villalón Mail: lvillalon@gencat.cat | Tel.: (34) 93 556 53 14 (directo) – (34) 93 316 28 19 Ext.13441

Difusión: Juanjo Gutiérrez Mail: jgutierrezg@gencat.cat | Tel.: (34) 93 316 28 57 (directo) – (34) 93 316 28 10 Ext.13442

Arts Santa Mònica, Centre de la Creativitat

La Rambla 7 08002 Barcelona T 935 671 110 artssantamonica.gencat.cat **Entrada Libre**
De martes a sábados de 11 h a 21 h Domingos y festivos de 11 h a 17 h Lunes cerrado
