

Dossier de Premsa



TECNOLOGIES DE LA VIOLÈNCIA

Exposició

18.10.2016 – 08.01.2017

Arts Santa Mònica

Nivell 2, nivell 3 i escala

ÍNDEX

1. L'EXPOSICIÓ / TEXT DE LA CURADORA	3
2. PROJECTES EXPOSITIUS.....	6
3. ACTIVITATS PARAL·LELES A L'EXPOSICIÓ.....	14
4. CRÈDITS	17



PEGGY AHWESH. *Lessons of War*, 2014



EDDO STERN, *Sheik Attack*, 2000



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

1. L'EXPOSICIÓ / TEXT DE LA CURADORA

Exposició

TECNOLOGIES DE LA VIOLÈNCIA

18.10.2016 – 08.01.2017

Nivell 2, nivell 3 i escala



Tecnologies de la violència aborda les relacions crítiques de l'art amb la producció contemporània de violència i les tecnologies digitals, així com les tècniques utilitzades pel poder per exercir la seva imposició a través de la violència.

La tecnologia, com a sistema d'organització, serveis i control del poder, té a les màquines, internet i els sistemes electrònics instruments de domini global que, després de la Segona Guerra Mundial i durant la Guerra Freda, suposen l'obertura a una «nova època de seguretat política», com subratlla Ralf Fücks, director de Heinrich-Böll-Stiftung, en una publicació titulada *High-Tech-Kriege* (*Guerres High-Tech*).

El control de l'aire i del ciberespai i el «control del terror», assenyalat per teòrics com Peter Sloterdijk, Marc Augé, Jutta Weber, Herfried Münkler, Constanze Kurz i Paul Virilio, és l'objectiu de les grans potències tant com de governs, empreses i grup terroristes, que despleguen les seves zones de guerra, caos i domini global i local mitjançant sofisticats programes tecnològics: mort anònima a distància executada per operacions electròniques, perfeccionament de càmeres, drons i sensors, sistemes de lluita computeritzada i autònoma, atacs ciberespacials, vigilància per satèl·lits polítiques de seguretat preventiva, control policial, aniquilació i èxode de les poblacions.

Tecnologies de la violència planteja la configuració de la violència a l'imaginari col·lectiu, la iconografia i la simbologia de la indústria mediàtica i de l'espectacle, així com les diverses formes en què les imatges són produïdes, consumides o utilitzades per la indústria bèl·lica (dibuixos d'animació, videojocs, programes). Així mateix, seguint els pressupostos de Foucault, Achille Mbembe i Subhabrata Banerjee sobre biopolítica, «necropolítica» i «necrocapitalisme» com a sistema de producció global de mort, l'exposició proposa una mirada a les formes d'insubordinació amb què treballen els artistes des de l'any 2000 i l'anomenada GWOT (*Global War o Terrorism*)

en el que suposa, caiguts els grans sistemes de «redempció» ideològica, la implosió del sistema neocapitalista.

Un camp d'antirepresentació i simulació és el que treballen artistes com Peggy Ahwesh, Paolo Pedercini, Eddo Stern o Zhou Xiao Hu, amb artefactes de joc, videojocs i dibuixos d'animació que s'apropien icones i figures emblemàtiques de la tecnologia bèl·lica –heroïnes com Lara Croft, presidents i dictadors com Bush i Saddam Hussein, els milers de soldats entrenats per matar i les maquinàries bèl·liques–, i les catàstrofes en els seus creuaments reals amb territoris ficticis. La guerra del Vietnam, les guerres ciberespaciales i l'ocupació de l'Iraq, l'Afganistan o Palestina són els escenaris de les indústries del joc que utilitzen els artistes.

Les pràctiques artístiques s'apropien les simulacions i configuracions fictícies, així com innumbrables imatges que subministren les càmeres i pantalles de mitjans de comunicació (TV, internet, mòbils, xarxes socials), el cinema i instruments espacials (satèl·lits, drons, càmeres de vigilància) per exercir una crítica del poder –dramàtica, sarcàstica–, desarticulant les seves configuracions mítiques i ideològiques d'extermini.

Un altre camp d'antirepresentació i insubordinació és el que denuncien artistes com Regina José Galindo, Elnaz Javani, Maja Bajevic, Mariam Ghani, Enric Maurí i Tim Parchikov en la violència exercida sobre el subjecte i la col·lectivitat, als *mediascape* i «escenaris» ficticis d'Alicia Framis, Larissa Sansour, Sean Snyder o Zhou Xiao Hu que posen en joc les articulacions de la violència, les imatges i els mitjans de comunicació, els territoris i la població.

Les obres artístiques no proposen la imatge com a vehicle paralitzant de terror, sinó la forma en què dades, imatges i narratives són «fàbriques i tecnologies de terror» produïdes, distribuïdes i ideologitzades per al seu consum. I la violència, una tècnica utilitzada per al domini cognitiu i letal sobre les poblacions.

Piedad Solans, Comissària



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

Artistes: 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 i Zhou Xiao Hu.

Curadoria: Piedad Solans

Disseny de l'exposició: Equip

Muntatge: GAMI SCP

Disseny gràfic: www.el-local.com

Tècniques i materials en exposició: Instal·lacions, vídeos, video-instal·lacions, arts electròniques, videojocs modificats, animació i documentació de WikiLeaks, de Youtube i de videojocs

Organitza: Arts Santa Mònica-Departament de Cultura



REGINA JOSÉ GALINDO, *Tierra*, 2013



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

2. PROJECTES EXPOSITIUS

PEGGY AHWESH

Canonsburg, Pennsilvània (EUA), 1954

Viu a Pittsburgh (EUA).

***Lessons of war*, 2014**

Instal·lació de vídeo 5 canals, HD, color, so, 5 min 34 s

La narrativa de la guerra és mostrada amb el que Ahwesh anomena «la sensibilitat de la postimatge». Inspirant-se en una companyia de Taiwan que produeix i transmet notícies d'animació o *newsworthy*, en va descarregar 50 d'un canal de YouTube, i les va reeditar en cinc episodis sobre la guerra d'Israel i Gaza. La seva finalitat és explicar-les de nou «per no oblidar els detalls, reactivar el trauma i honrar la mort». Els efectes de «tall» dels dibuixos animats i la memòria informàtica permeten un hipertext d'imatges que informen l'espectador més enllà de la mateixa ficció. «Les imatges –diu l'artista– es proposen de nou aquí amb l'objecte de criticar aquesta distància de seguretat des de la violència a la naturalesa antisèptica de la narrativa virtual.»

***She puppet*, 2001**

Vídeo monocanal, HD, color, sonido, 17 min

Lara Croft, la «noia-nina» de finals del segle xx i personatge femení de ficció, és projectada basant-se en l'apropiació d'imatges del famós videojoc Tomb Raider. Reeditant les seqüències i portant l'estètica i la imaginació del joc industrial a primer pla, Ahwesh transforma la narrativa de ficció en una crítica feminista a la problemàtica identitat de les dones, el seu paper d'heroïnes vulnerades i el dilema del joc relacional en la figura de Croft, atrapada en un món hostil, robotitzat i creixement artificial. A través d'actes repetitius d'autodestrucció i violència, Ahwesh mostra la posició de la dona en el camp simbòlic i la seva imatge alienada en el consum iconogràfic.

Els textos de veus en off pertanyen a escrits de Joanna Russ, Sun Ra i Fernando Pessoa.

MAJA BAJEVIC

Sarajevo, 1967. Viu a París.

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

Vídeo monocanal, color, so, 10 min 40 s

***Room to Forget*, 2013**

Instal·lació de metacrilat i *metyrapone*,

190 × 190 × 192 cm

De la mateixa manera que la resposta a «Què és l'art?», la resposta a la pregunta «Com vols ser governada?» és impossible, ja que, com diu l'artista, «la pregunta en si és absurda, un discurs de l'autoritarisme al mateix temps que qüestiona i satiritza la naturalesa de l'art (del poder) en si». Plantejant el discurs de les relacions del poder en una dimensió sociopolítica, la mateixa artista és insistentment torturada amb aquesta pregunta sense respondre-hi, fent impossible el revers de les estructures del poder. L'obra al·ludeix així a la falsedat democràtica en la qual la pregunta revela el seu propi absurd, repressió i caràcter jeràrquic.

La veu que repeteix la pregunta, acompanyada de gestos insistents sobre la interrogada, mostra la mateixa qüestió en el paper de l'interrogador, com la veu d'un orador sense interès en la pregunta, «com si el caràcter burocràtic de la pregunta fos

acceptat en la pregunta mateixa, i dóna per fet que no hi haurà una resposta. Així la pregunta esdevé una pura execució de poder pel poder mateix» (Maja Bajevic).

ALICIA FRAMIS

Barcelona, 1967. Viu i treballa a Amsterdam.

***Room to Forget*, 2013**

Instal·lació de metacrilat i *metyrapone*,

190 x 190 x 192 cm

Room to Forget pertany a la sèrie *Forbidden Rooms*, que tracta sobre els límits invisibles dins la societat. És una caixa transparent de metacrilat, produïda per La Maison de la Paix amb la intenció d'esborrar els records de soldats i víctimes de guerra. La pols que conté, *metyrapone*, és una droga que esborra memòries específiques, utilitzada com a medicina per eradicar la memòria de moments traumàtics i ajudar a oblidar, bloquejant records significatius. Aquesta droga s'administra a soldats amb trastorn per estrès posttraumàtic (*posttraumatic stress disorder*, PTSD) després de les guerres, així com a víctimes de conflictes que han patit experiències traumàtiques.

L'habitació és un antimonument, no un lloc per a la commemoració de la memòria, sinó per a l'oblit. Segons Framis, «aquests conflictes danyen la vida de les persones a causa de l'increment de pors, insomni, traumes, aïllament i vergonya. Amb aquesta instal·lació, no vull només assenyalar les conseqüències econòmiques, les situacions de la guerra i els conflictes, sinó també el dany psicològic que produeixen aquests conflictes».

REGINA JOSÉ GALINDO

Guatemala, 1954. Viu a Guatemala

***Tierra*, 2013**

Videoperformance, color, so, 30 min 33 s

«Guatemala va viure durant trenta-sis anys una de les guerres més sagnants. Aquest genocidi va deixar més de 200.000 morts. L'exèrcit que lluitava contra la insurgència va definir com a enemics interns els indígenes, ja que va aduir que simpatitzaven amb la guerrilla, i durant cruentos períodes es va dedicar a perseguir-los. Amb la intenció de quedar-se les terres (sota la complaent mirada de l'oligarquia nacional) i la justificació que els indígenes eren enemics de la pàtria, l'Estat va posar en pràctica la terra arrasada. [...] Molts cossos van ser enterrats en fosses comunes que avui formen part de la llarga llista d'evidències que confirmen el fet. L'anterior testimoni narra una de les formes com l'exèrcit construïa les fosses, abans d'assassinar i llançar els cossos a dins, i va ser escoltat durant el judici per genocidi contra Ríos Montt i Sánchez Rodríguez» (Regina José Galindo).

MARIAM GHANI

Nova York, 1978. De pares afgano-libanesos, viu i treballa a Nova York (EUA).

***The Trespassers*, 2011**

Videoinstal·lació / Vídeo, color, so, 1 min 45 s

The Trespassers forma part d'un projecte d'arxius, vídeo, xarxes digitals i documentació realitzat des del 2004 en una obra, *The Index of the Disappeared* post-11-S, en col·laboració amb Chitra Ganesh. Està basat en documents desclassificats sobre la llengua, la traducció, els informes, abusos i complicitats a l'Afganistan, l'Iraq i Guantánamo. El projecte investiga la guerra, les presons militars nord-americanes, la tortura i el paper dels traductors nadius afganesos en les detencions, declaracions i interrogatoris dels presoners a les presons durant la GWOT (Global War on Terrorism) que va tenir lloc en aquests països i als *black sites* d'arreu del món després de l'11-S. Una lupa amplifica el text en anglès dels documents oficials, al mateix temps que els traductors tradueixen simultàniament al dari, al paixtu i a l'àrab. La lectura al·ludeix a la lliure interpretació, informació i manipulació dels textos i declaracions dels presoners, i als diversos graus de distància i neutralitat amb el material.

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

En col·laboració amb Chitra Ganesh

Intervenció en xarxa, internet / Textos de vinil

Index of the Disappeared (*Index dels desapareguts*) conté, com un arxiu digital, la història de les dificultats dels emigrants, els «altres» i les comunitats dissidents als Estats Units des de l'11-S, així com els efectes de les intervencions militars i dels serveis d'intel·ligència nord-americans a tot el món. A través de documents oficials, literatura secundària i narracions personals, l'Index Archive traça els camins on la censura i les dades *blackouts* són part d'un canvi més ampli del secret que permet les desaparicions, deportacions, rendicions i detencions en una escala global sense precedents.

ELNAZ JAVANI

Tabriz, Iran, 1985. Viu i treballa a Chicago (EUA).

***Dealing with People*, 2016**

Instal·lació sonora

Projecte CAC, Ses Voltes, Palma de Mallorca, 2013 / Projecte adaptat i realitzat per a Arts Santa Mònica, Barcelona

Dealing with People forma part d'una intervenció pública realitzada al port marítim de Palma de Mallorca el 2013. Denuncia l'explotació il·legal de persones i el seu tràfic en camions per diferents ciutats d'Europa i els Estats Units, procedents de països com l'Iran, l'Iraq o l'Afganistan. Javani ha realitzat aquesta intervenció en col·laboració amb el Departament de la Guàrdia Civil de Madrid, que investiga l'explotació de persones en l'Operació Sofia.

Dealing with People manifesta problemàtiques com la nacionalitat i la indefensió de persones sense identificació ni coneixements de l'idioma en un país estranger. Mostra el terror i l'angoixa d'estar tancat en un espai hermètic i fosc, sense saber el que passa a fora, sentint els sons i els passos de l'exterior.

ENRIC MAURÍ

El Fou, Sant Antoni de Vilamajor, Barcelona, 1957. Viu on el deixen viure.

Llums tremoloses i Sarajevo 2000.

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

Performance, entrevistes, material

Llums tremoloses tracta sobre la postguerra de Sarajevo i forma part d'un projecte desenvolupat des de l'any 2000. Va ser iniciat en el moment en què el conflicte a Bòsnia va deixar d'ocupar les primeres pàgines dels informatius, i ha anat adoptant diferents formes al llarg dels anys.

Segons Enric Maurí, «els treballs transmeten una visió de diferents moments del conflicte, així com el buit, les mancances i les absències, captats a partir de la càmera de vídeo i de la fotografia, convertint els aparells en un òrgan més, amb una implicació personal molt íntima i gairebé mística –com de reparació– a través de les *performances*. Hi ha també una preocupació pels llocs –els carrers, les muntanyes i els escenaris dels enfrontaments– i els recorreguts realitzats per la gent i per mi mateix. Aquesta eloqüència del paisatge s'enriqueix amb les visions, opinions i vivències de testimonis que han viscut al lloc. La gent que pateix la guerra, que l'ha sentit i l'ha viscut. En definitiva, nosaltres, homes i dones anònims».

El projecte està format per materials d'enregistrament propi i materials procedents de diferents arxius, a través dels quals es planteja una reflexió sobre el conflicte i les seves conseqüències, i posa també en qüestió la naturalesa dels tractats de pau.

TIM PARCHIKOV

Moscou, 1983. Viu a París i Moscou.

***Matchbox*, 2006**

Vídeo, color, so, 1 min 30 s

Matchbox està inspirada en la caiguda de l'URSS i en la situació política de la Rússia actual. Escenifica la indefensió i vulnerabilitat de l'individu contra la violència i les situacions en què el poder de la mort és a les mans dels qui l'exerceixen com a instrument de control, submissió o eliminació de l'«altre». La cruesa de l'obra recorre cada escena en un temps dilatat i un espai comprimit: des de l'inici, en què en una primera presa un fragment del cos ocupa la pantalla i no deixa veure el que passa, fins al «panorama» d'un paisatge que mostra la soledat final del cos executat i abandonat a la neu, als peus del mur d'un lloc desolat.

L'obra va ser creada a la dècada del 2000, quan, després de la caiguda de l'URSS, la societat esperava canvis polítics de llibertat i democràcia. Així mateix, s'obrien els traumes de la memòria de l'era soviètica i dels crims estalinistes. No obstant això, els documents del KGB només van ser parcialment desclassificats, i el passat mai no va ser discutit. Així, el passat tendeix a repetir-se, i l'obra, segons l'artista, «no reconstrueix el passat, construeix un futur imaginari».

PAOLO PEDERCINI

Nord d'Itàlia, 1981. Viu a Pittsburgh (EUA).

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

Machinima vídeo, color, so, 6 min 49 s

«*Welcome to the Desert of the Real* és una oberta apropiació i remix de dues fonts: les seqüències agafades d'*America's Army* i el text *Post-traumatic stress disorder checklist (military version)*. El primer és la reeixida figura del tirador creada per la US Army per al reclutament i propòsits PR; el segon, un qüestionari d'autodiagnosi per a veterans afectats per PTSD. Tots dos elements procedeixen d'institucions militars, però

en juxtaposar-los tenia l'esperança de desafiar l'ordre del seu discurs. *America's Army* és una representació de guerra propagandística, perquè és un joc d'acció que representa un camp de batalla ideal sense civils ni construccions socials, on dos equips simètricament i clarament diferents lluiten l'un contra l'altre en un joc de moda. I el pitjor de tot, es presenta com una aproximació realista a l'experiència militar. No cal estar desplegat a l'Iraq per detectar aquí els múltiples nivells de perplexitat» (Paolo Pedercini).

MOLLEINDUSTRIA

***Unmanned*, 2012**

Text de Jim Munroe / Disseny de so de Jesse Stiles

Videojoc narratiu 2 canals, color, so

Unmanned utilitza talls de pantalla en vinyetes i combina jocs senzills amb opcions de conversa, mostrant la rutina diària d'un pilot de dron. La distància virtual de les armes tecnològiques permet formes asèptiques de terror i una dissociació amb la realitat, sense els riscos del contacte directe: fer explotar l'insurgent a milers de quilòmetres assegut confortablement davant el monitor. Matar a la pantalla és un joc d'alta precisió, executat amb l'eficàcia programada de destruir l'«enemic» sota el lema «Kills the Enemy before He Kills You».

«Ara pots jugar al nou tipus de soldat: algú que llança bombes per control remot en sol estranger durant el dia, i a la nit torna a casa amb la seva família als suburbis. A *Unmanned*, el conflicte és intern: l'única sang que vesses és la del teu afaitat. Però, hi ha danys col·laterals en aquesta nova manera de fer la guerra?» (Jim Munroe).

MOLLEINDUSTRIA

***Phone Story*, 2011**

Videojoc, *smartphone*

Phone Story és un joc «educacional» en línia sobre el cost social de la manufactura electrònica de l'*smartphone* favorit. El seu propòsit és provocar una reflexió crítica a la seva pròpia plataforma tecnològica. Sota la brillant superfície dels nostres ginyes electrònics, darrere la seva polida interfície s'amaga el producte d'una conflictiva cadena de subministrament que s'estén arreu del planeta. *Phone Story* representa aquest procés amb quatre jocs educacionals que fan el jugador simbòlicament còmplice de l'extracció de coltan al Congo, del treball externalitzat a la Xina, de l'e-brossa al Pakistan i del consumisme d'aparells electrònics a Occident.

«Guarda *Phone Story* com un avís del teu impacte. Tots els ingressos plantejats van directament a les organitzacions de treballadors i d'altres sense ànim de lucre que treballen per aturar els horrors representats al joc» (text: Molleindustria).

LARISSA SANSOUR

Jerusalem est, 1973. Viu i treballa a Copenhaguen.

***Nation Estate*, 2012**

Vídeo, color, so, 9 min 2 s / Cartell

Nation Estate és un film de ciència ficció que ofereix una visió distòpica i humorística sobre la situació a Orient Mitjà. Barrejant una imatgeria digital, processada per

ordinador, amb escenaris simulats, actors reals i sons electrònics, posa en relleu l'ocupació del territori de Palestina i explora una solució vertical per a un Estat palestí com a nació, on els habitants atenyen per fi el mite d'un model de vida tecnològic i d'alt *standing*, a l'estil dels països capitalistes occidentals.

SEAN SNYDER

Virginia Beach (EUA), 1972. Viu i treballa a Berlín

Silence (Audition), 2015-2016

Vídeo en Sony KDL-49WD755, HD,

sense so, 4 min 33 s

Analepsis, 2005

Vídeo, color, sense so

Cloud Sediment (Gstaad), 2015-2016

Vídeo, blanc i negre i color, so, 7 min 47 s

L'analepsi és una tècnica d'escena retrospectiva o *flashback* utilitzada en cinema i televisió. Connecta diferents moments i espais, alterant les seqüències cronològiques i traslladant l'acció al passat. Crea efectes especials i un estat de suspens. Snyder captura tècniques de muntatge que recomponen seqüencialment llocs estratègics de la Terra, gravats per satèl·lit per a informatius de televisió, per revelar el potencial d'un lloc per significar més d'una sola cosa i apuntar a la qualitat cinematogràfica inherent a les notícies televisives.

Analepsis revela un arxiu d'imatges, un text visual que processa les dades com a objectius del control bèl·lic, militar, econòmic i polític a través de l'«ull» de la màquina, que penetra i envaeix cada lloc, transferint la seva imatge a les pantalles.

Snyder explora les paradoxes visuals de la (im)materialitat de la informació, enfocant aquesta vegada el Swiss Fort Knox, el centre suís de dades que se suposa que resisteix desastres naturals, terrorisme i atacs de *hackers* i, fins i tot, explosions atòmiques. Preses a Gstaad, Suïssa, les imatges s'alternen entre nevats paisatges alpins i paisatges en l'aire, el fràgil aparell que produeix les imatges i el color dels acromàtics búnquers post-Guerra Freda que contenen l'or de l'era de la informació. Escanejant geomètricament el paisatge inorgànic, el vídeo reflecteix la desterritorialització digital i la seva sòlida base *hardware*, provocant l'oposició entre a dins i a fora (text: Sean Snyder).

EDDO STERN

Tel Aviv, Israel, 1972. Viu a Los Angeles (EUA)

Sheik Attack, 2000

Film, color, so, 16 min 45 s

Sheik Attack és un film contemporani de no-ficció horror que inclou la nostàlgia del pop, els videojocs de guerra per ordinador, els comandos virtuals, la sang dels Sheiks i una utopia sionista perduda fa temps. Stern ha utilitzat seqüències de jocs d'ordinador creats a mitjan anys noranta per recrear i criticar la seva experiència al servei militar a Israel. Va utilitzar jocs de simulació militar creats als Estats Units, com ara Command and Conquer, Soldier o Fortune. Per a l'artista, «l'autèntic problema dels jocs de les indústries del videojoc és que volen treure profit de la tensió política i les fantasies de

guerra, mentre que mai no són responsables d'un determinat punt de vista, ja que tot s'abstreu en versions fantàstiques de la realitat».

***Vietnam Romance*, 2003**

Vídeo digital, format DVD, color, so, 22 min 45 s

Eddo Stern ha estat pioner en el que es coneix com a *machinima*, vídeos curts creats amb seqüències en temps real capturades dels videojocs. Avui en dia, l'empresa Machinima.com a West Hollywood té el segon canal més popular a YouTube, però quan Stern realitzava *machinima* el terme amb prou feines s'havia encunyat.

Compilat a través de fonts disponibles en el medi digital, com ara jocs, gràfics i música, *Vietnam Romance* és un *remix* de l'experiència de la guerra del Vietnam amb so MIDI i clips de jocs d'ordinador. Tracta de la fascinació de la cultura per la guerra del Vietnam i de com la fantasia de la guerra roman en lloc de la història actual. «La guerra del Vietnam –diu Stern– ha estat construïda a través de documentals, música rock, videojocs i literatura. L'obra observa com la història es pot construir completament a través dels ulls de la indústria d'entreteniment.»

***Vietnam Romance*, 2015**

Joc d'ordinador, color, so, 5 min

Vietnam Romance és una mediació entre el videojoc i la guerra. Recrea i interroga la història ficcionalitzada de la guerra del Vietnam i les seves restes culturals acomodades en una massa d'artefactes culturals de pel·lícules de Hollywood, literatura bèl·lica, còmics, música popular, memorials de guerra i aventures de paquets turístics.

THOMSON & CRAIGHEAD

Jon Thomson (Londres, 1969) i Alison Craighead (Aberdeen, 1971) viuen i treballen a Londres.

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

Vídeo, 2 canals, color, so, 9 min 39 s

A Short Film About War és una narració documental construïda a partir d'informació trobada a la WWW. En un recorregut de 10 minuts, aquesta instal·lació en dues pantalles porta els espectadors pel món cap a una varietat de zones de guerra tal com són vistes pels ulls col·lectius de Flickr, la comunitat en línia que comparteix fotografies, i tal com són observades per l'existent varietat de bloguers militars i civils. Mentre el documental mostra les imatges, una pantalla amb un registre de textos revela la seva procedència, fragments de blogs i localitzacions de GPS de cada element que comprimeixen l'obra, de manera que la informació es comunica simultàniament en dos formats paral·lels –com un reportatge dramatitzat i un registre de text.

Segons Thomson & Craighead, «en oferir aquesta tautologia intentem explorar i revelar la manera com la informació canvia a mesura que és reunida, editada i després mediada a través de les tecnologies de la comunicació de treball a la xarxa o retransmissions de mitjans, i com canvia i distorsiona el significat –especialment per a (generalment la rica minoria de) els usuaris de *networks* de banda ampla en alta velocitat, que utilitzen la traïdorencament persuasiva visió panòptica que Google Earth (i la WWW) ens aparenten donar».

ZHOU XIAO HU

Changzhou, Jiangsu (Xina), 1960. Viu a Xangai.

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

Instal·lació amb 10 diorames de terracota i 10 pel·lícules d'animació en blanc i negre, so. Zhou Xiao Hu planteja sarcàsticament el poder de la informació i la distribució imaginària de la violència pels mitjans de comunicació. Una violència infinita transmesa en l'espectacle d'un *show* global que evidencia la influència dels governs en la societat i el paper participatiu, voyeurista i consumista de la cultura actual.

The Crowd of Bystanders escenifica un *mediascape* construït amb pel·lícules d'animació, figures i diorames de terracota que redueix els esdeveniments globals als fluxos de la «infosfera», abordant els efectes de la «infoxicació», o intoxicació d'informació, en la ment sociocognitiva, així com la impossibilitat semàntica d'assimilació d'una violència expandida, accelerada i amplificada per les imatges.

L'obra suposa una crítica mordaç de la producció de violència distribuïda pels circuits de comunicació i del control del coneixement en el capitalisme semiòtic de l'era videoelectrònica, que genera formes inèdites de manipulació de la societat.

3. ACTIVITATS PARAL·LELES A L'EXPOSICIÓ

Paral·lelament a l'exposició hi ha un programa d'activitats amb la intervenció d'artistes com Maja Bajevic, Cabello/Carceller i Javier Peñafiel. Completa el programa un cicle de videoprojeccions a càrrec de la curadora i historiadora de videoart María Morata, amb la participació d'artistes d'àmbit internacional.

Programa d'activitats amb intervenció d'artistes

Cicle comissariat per Piedad Solans

Confedrama

"Necrodomèstica del joc"

Javier Peñafiel

27.10.2016 / 19h

Terrassa



Algú recognoscible com un tecnòcrata, forçat per transparència cínica, informa, en aquesta «confedrama», del ritual d'introversió del dany que succeeix entre els usuaris de videojocs d'extermini, complementat amb una banda sonora de violències, i ens relata com «actualitzem» el letal domèstic.

Projecte performatiu

"Rapear filosofía"

Cabello/Carceller

Basat en la lectura rap de textos de Judith Butler, Michel Foucault, Achille Mbembe i Susan Sontag

22.11.2016 / 19h

Sala d'actes

En un concert-performance experimental, quatre assajos són fragmentats, apropiats, reconstruïts i presentats per tres MC. Els textos tracten sobre com el poder institucional utilitza la violència en el control dels comportaments.

Concert-performance

Maja Bajevic: "Slogans Remix"

Amb Basheskia i Edward EQ

09.12.2016 / 19h

Claustre Max Cahner

Juntament amb el grup musical **Basheskia & Edward EQ**, Maja Bajevic ha compost música per a un centenar d'eslògans, frases breus i contundents que regeixen el món i les configuracions semiòtiques i psicocognitives de la societat contemporània.

Cicle de videoprojeccions

Màquines de transparència

Programa audiovisual comissariat per María Morata

Sala d'actes / 19h

Màquines de la transparència explora la relació entre la tecnologia i les formes subtils de violència que, des de la seva invisibilitat, la seva acceptabilitat social i la seva aparentment anodina incursió en tots els aspectes de la vida social, defineixen tant la cultura i les relacions socials com les estructures de poder. El projecte s'articula al voltant de quatre programes audiovisuals, que qüestionen des de diverses perspectives la funció de la tecnologia, i més concretament de la imatge tecnològica dins el context digital. Les obres seleccionades proposen una reflexió crítica a través de diverses pràctiques estètiques i investigatives que s'emmarquen dins les paradoxes de la tecnoesfera: entre la visibilitat i la invisibilitat, entre la transparència i l'opacitat, entre el control i l'optimització, entre utopia i distopia.

Programa 1: El cos quantificat / 25.10.2016

El programa explora la relació home-màquina a través de la biotecnologia, la biometria i les tecnologies de reconeixement.

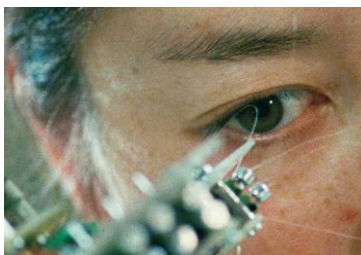


Foto: *Soft Machines*, 2004 © Daria Martin (Maureen Pauley Gallery, Londres)

Programa 2: Imatge ex maquina / 02.11.2016

Intromissió de les imatges d'ús militar en l'àmbit civil. Vigilància aèria, planificació de conflictes a distància, nous aparells de visió.



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

Programa 3: Hiperòptica: visibilitat o invisibilitat / 08.11.2016

Falsa alarma en una societat modelada per la por i les mesures de seguretat, que són ingènuament transgredides.



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

Programa 4: Tecno-eco-cè / 15.11.2016

Exploració de la influència tecnològica en els ecosistemes de la Terra a l'edat geològica de l'«antropocè» i la seva repercussió en el canvi climàtic programat, subjecte als interessos econòmics de l'anomenat capitalocè. Un assaig sobre la brossa tecnològica, la materialitat del que és digital i la reutilització dels materials de la tecnologia obsoleta.



Foto: *Deep Weather*, 2015 © Ursula Biemann

4. CRÈDITS

EXPOSICIÓ

Curadoria: Piedad Solans

Disseny de l'exposició: Equip

Muntatge: GAMI SCP

Disseny gràfic: www.el-local.com

Tècniques i materials en exposició: Instal·lacions, vídeos, video-instal·lacions, arts electròniques, videojocs modificats, animació i documentació de WikiLeaks, de Youtube i de videojocs

Organitza: Arts Santa Mònica-Departament de Cultura

Agraïments

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, Espanya · Carroll/Fletcher, Londres, Regne Unit · Galerie Chantal Croussel, París, França · Galería Juana De Aizpuru, Madrid, Espanya · Galerie Loïc Chambon, París, França · Microscope Gallery, Nova York, Estats Units · Mogjen Barbé-Endjavi · Galería Sabrina Amrani, Madrid, Espanya · Eva Shakouri.

ARTS SANTA MÒNICA

Director: Jaume Reus

Exposicions:

Coordinació general: Fina Duran Riu

Edicions: Cinta Massip

Direcció tècnica: Xavier Roca

Activitats:

Coordinació general: Marta Garcia

Relacions externes: Alicia González

Coordinació audiovisual: Lorena Louit

Àrea tècnica: Eulàlia Garcia.

Administració:

Responsable de gestió: Cristina Güell

Àrea d'exposicions: Mònica Garcia Bo

Secretaria de direcció: Chus Couso

Comunicació:

Coordinació general: Jordi Miras Llopart

Web i xarxes socials: Luis Villalón

Difusió: Juanjo Gutiérrez

Arts Santa Mònica. Centre de la Creativitat – Departament de Cultura
Àrea de Comunicació i Premsa

Mail: comunicacio_artssantamonica@gencat.cat
@artssantamonica

Coordinació Comunicació i Premsa: Jordi Miras Llopart Mail: jmirasl@gencat.cat | Tel.: (34) 93 316 28 10 – (34) 93 316 28 56 Ext.13436

Web i Xarxes Socials: Luis Villalón Mail: lvillalon@gencat.cat | Tel.: (34) 93 556 53 14 (directe) – (34) 93 316 28 19 Ext.13441

Difusió: Juanjo Gutiérrez Mail: jgutierrezg@gencat.cat | Tel.: (34) 93 316 28 57 (directe) – (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 Lliure**
De dimarts a dissabtes d'11 h a 21 h Diumenges i festius d'11 h a 17 h Dilluns tancat
