

Dossier de premsa

Exposició

Un mundo paralelo



Índice

Introducción.....	2
Artistas y piezas	4
Itinerancias de la exposición	17
Créditos	18

Introducción

El Departamento de Cultura presenta, en Arts Santa Mònica, “Un mundo paralelo”, una exposición colectiva comisariada por Joan Fontcuberta y producida por Roca Umbert Fábrica de las Artes.

Desde su introducción en el año 2008, Google Street View ha puesto de manifiesto la idea que Internet ofrece un doble acceso virtual a la realidad. Hasta ahora se tenía que averiguar la configuración de los espacios públicos visitándolos físicamente, pero con esta nueva herramienta de experiencia virtual, sin moverse de delante de la pantalla del ordenador, se puede obtener la misma información.

Google Street View proporciona una percepción en diferido y de segunda mano (o de segundo ojo) de cualquier lugar transitable sobre el planeta. Los efectos que se derivan son muy prácticos para los usuarios y por este motivo Google Street View se ha convertido tan popular como sistema para localizar direcciones o para identificar rincones concretos. Pero también ha generado un nuevo territorio de búsqueda conceptual y de creatividad y ha incentivado, así, numerosos proyectos de artistas contemporáneos: la disponibilidad y la contingencia de las imágenes obtenidas de la interfaz genera una sustancia visual inédita —la representación virtual de la realidad— que invita a ser buceada crítica y plásticamente.

Los proyectos de doce artistas —Andrés Galeano (Mataró/Berlín), Sasha R. Gregor (Barcelona), Albert Gusi (Castellbisbal), Roberto Feijoo (Barcelona), Jonay PMatos (Gran Canaria), David Mayo (Sevilla), Alberto Salván (Madrid), Mario Santamaria (Barcelona), Txema Salvans (Barcelona), Ruben Torras (Sant Vicenç de Montalt), Bárbara Traver (Valencia) i Azahara Cerezo (Girona)— recorren un amplio abanico de opciones explorando cuestiones de percepción del territorio, paisaje, tecnología y representación virtual de la realidad.

Con el proyecto *Alexanderplatz*, sin moverse de delante del ordenador, Roberto Feijoo hace un recorrido visual del paisaje urbano de Berlín y obtiene “instantáneas” muy convincentes que nos hablan de verosimilitud, autoría, propiedad y control social. En cambio, en la serie *Google in View*, Andrés Galeano busca los errores generados en las transiciones de los panoramas, unas anomalías que delatan el carácter virtual de la representación.

Por su parte, Albert Gusi también aprovecha las patologías del sistema y ridiculiza el afán de preservación de la intimidad que hace borrar las caras de los viandantes pero que encomienda esta acción a unos algoritmos que no distinguen entre personas reales e ilustraciones publicitarias. El trabajo documental de Txema Salvans sobre la prostitución de calle se ve implementado por las geolocalizaciones de Google Street View.

En contraste, la dimensión extraña, casi surrealista, de algunos parajes se ve corrompida por la intrusión de elementos extemporáneos en las composiciones de collage digital efectuadas por David Mayo. Alberto Salván hace un homenaje paródico al libro de culto *Uncommon Places*, de Stephen Shore, revisitando los lugares fotografiados por el maestro norteamericano. Azahara Cerezo localiza diferentes escenarios con mensajes políticos en muros y superficies captados por Google Street View en lugares relevantes de la Guerra Civil española. Bárbara Traver presenta mediante Facebook un recorrido ficticio por los Estados Unidos a partir de Google Street View.

Mario Santamaria nos muestra los “autorretratos” de la cámara de Google Street View al digitalizar los principales museos del mundo. PMatos utilizando la app de Streetview y jugando con los errores ha conseguido crear nuevos espacios ficticios e incoherentes en el universo de Googlemaps.

Por otro lado, a partir de una búsqueda de imágenes de Google Street View junto con una exhaustiva documentación historiográfica, Sasha R. Gregor realiza el viaje que hizo Darwin entre 1831 y 1836 alrededor del planeta a bordo del *Beagle*.

Finalmente, Ruben Torras hace otra clase de parodia y rememora paisajes míticos de películas como *Easy Rider*, *París*, *Texas* o *Blow up*, en que la carretera deviene metáfora y escenario de un viaje iniciático.

Esta exposición se enmarca en la edición 2018-2019 del Programa de exposiciones itinerantes del Departamento de Cultura. Por medio de este Programa, se ofrecen muestras de arte contemporáneo a los municipios con la voluntad de acercar esta disciplina a los ciudadanos y ciudadanas, en cooperación con los entes locales.

Artistas y piezas

Azahara Cerezo

Paisajes digitales de una guerra

www.azaharacerezo.com

Paisajes digitales de una guerra explora los mensajes políticos en muros y superficies captados por Google Street View en diferentes escenarios relevantes de la Guerra Civil española. Los grafitis devienen visibles, visitables y capturables a través de la pantalla. Las tensiones y los conflictos se expresan atropelladamente: las consignas aparecen pintadas, borradas, reescritas y corregidas; un juego de capas que recuerda la forma de operar de Google, ya que las panorámicas resultantes de la plataforma se forman a partir de múltiples imágenes tomadas en diferentes momentos que son superpuestas.



Azahara Cerezo, *Paisajes digitales de una guerra*

En este caso, los escenarios que se muestran son Ciudad Universitaria (Madrid), línea defensiva republicana durante el conflicto español; la zona del puerto de Cartagena (Murcia), desde donde huyó la flota republicana, y parte del casco antiguo de Pamplona (Navarra), rápidamente controlado por el bando sublevado.

Roberto Feijoo

Berlin Alexanderplatz

www.robertofeijoo.com

Berlin Alexanderplatz es un recorrido visual desde el sofá de casa. Pasear por el tejido urbano de Berlín desde Barcelona. Son capturas de pantalla de Google Street View escondidas bajo una estrategia fotográfica diseñada para perturbar, a primera vista, la percepción del espectador. La pieza es un ejercicio de simulación con el cual se pretende reflexionar sobre conceptos como veracidad, propiedad, autoría o control social.



Roberto Feijoo *Berlin Alexanderplatz*

La torre de telecomunicaciones Fernsehturm, ubicada en Alexanderplatz, se erige por su carga sociopolítica y su morfología arquitectónica, como hipotético centro de mi recorrido visual. Es el telón de fondo en cada imagen y la excusa que pone orden en un caos de infinitud de posibilidades que nos proporciona Google Street View como herramienta visual.

Andrés Galeano

Google in View

www.andresgaleano.eu

Google pretende convertirse en una especie de dios (*Godgle*) omnipresente, omnipotente y omnisciente. Una de las manifestaciones de omnipresencia es a través de su Google Street View, es decir, de fotos panorámicas de 360 grados que captan lugares y que nos permiten transitar virtualmente y hacernos una imagen de los lugares más diversos de la tierra.



Andrés Galeano, *Google in View*

Utilizando esta tecnología, Galeano pasea por el mapamundi a la búsqueda de curiosidades dentro de este sistema de representación. Dirige el cursor preferentemente a regiones remotas donde algún particular colaborador de Google —y no el coche de Google equipado con sus infalibles nueve cámaras— tomó una panorámica que delata un cierto defecto. Estas imperfecciones son documentadas con una captura de imagen del ordenador y se coleccionan y se clasifican atendiendo básicamente a tres grandes categorías: cielos y soles, geometrías negras en el cielo y en la tierra, y, finalmente, fotógrafos fotografiados.



Andrés Galeano, *Google in View*

De esta manera, *Google in View* (*Google a la vista*) se convierte en una reflexión sobre el mismo dispositivo Google. Es un proyecto (post)fotográfico que desde Google Street View mira arriba y abajo y revela el eje, las cámaras, los trípodes y los fotógrafos, la perspectiva, los puntos de fuga, las cegueras o los fueros de campo, las mágicas fantasmagorías y, en definitiva, los expresivos “errores” que delatan la virtualidad a la hora de representar la Tierra tridimensionalmente.

Albert Gusi

ID

www.albertgusi.com

ID es un trabajo de búsqueda a la manera de Street Photography Virtual llevado a cabo sobre la imagen panorámica más grande del mundo jamás construida: Google Street View. Un proyecto fotográfico que se basa en capturar imágenes de campañas publicitarias –no necesariamente comerciales– exhibidas en el espacio público de Barcelona (y cercanías) en que la esencia del mensaje recae en la proyección pública de unos protagonistas con roles de modelos publicitarios, actores y actrices, deportistas de élite o incluso, en algunos casos, personajes anónimos.



Albert Gusi, *ID*

ID busca, sin embargo, la paradoja efervescente y a la vez perversa de encontrar totalmente desfigurados, desconocidos y difusos estos individuos publicitados. Famosos y superestrellas que han cobrado miles de euros por exhibirse. Equipos y agencias de comunicación y márketing que han destinado miles de euros a campañas publicitarias basadas en la proyección de personajes con vidas exitosas para seducir nuevos públicos.

Personajes de renombre que proyectan el rostro al servicio de una marca, de una empresa, de un festival, de un club deportivo... Y, en paralelo, fotógrafos entusiastas que han tenido que trabajar de valiente para extraer de aquel rostro famoso la mejor simpatía comunicativa. Fotógrafos que han conseguido una imagen publicitaria exquisita, capaz de transmitir un mensaje a través de la complicidad de aquella sonrisa, de aquella mirada, de aquellos labios, de aquella piel.



Albert Gusi, *ID*

¿Y qué pasa cuando un robot fotógrafo sin alma de fotógrafo fotografía para el aparador mundial de Google Street View la fotografía publicitaria del magnífico fotógrafo? Pues que el resultado es una aniquilación indiscriminada de rostros; identidades desconocidas (ID) que convierten en estéril, en imagen difusa (ID), la propuesta visual de todas las campañas multimillonarias. Y no sólo esto, sino que aquellos rostros contratados para lucirse delante de miles de personas desde los mejores aparadores se vuelven individuos desfigurados (ID) y son desposeídos de la categoría de excelsos a fin de ser devueltos a la órbita anónima, de igual forma como todo el conjunto de la población fotografiada por el mismo robot.

David Mayo

Reality Bites

www.davidmayo.es

Reality bites se construye sobre la manera en que las nuevas formas de visibilidad de las imágenes condicionan la mirada del espectador, tal y como lo hacía la fotografía cuando era sinónimo de documento.



David Mayo, *Reality Bites*

Lo que Google Street View ofrece al internauta (más allá de poder acceder a determinados lugares y fotografiarlos desde casa) es un espacio en el cual las imágenes todavía abrazan la veracidad, un espacio del cual no se cuestiona la correspondencia con la realidad. Este espacio se ofreció como ideal para realizar los fotomontajes, que siempre hablan de la contaminación recíproca entre ficción y realidad y que aluden a imaginarios más o menos universales.



David Mayo, *Reality Bites*

Cada fotomontaje intenta explicar una historia en que la realidad de la escenografía se disloca con el surrealismo de los sucesos aprovechando una doble identificación: la del espectador con las narrativas asociadas a los personajes, y la que lo sumerge en el espacio de la realidad a través de la referencia en Google Street View.

Alberto Salván

Uncommon Places

www.abandonedrealities.com

[*Uncommon Places*] surge de la interpretación del libro homónimo de Stephen Shore (1982). Un viaje a la búsqueda de los puntos emblemáticos fotografiados por Shore, con la peculiaridad de realizarlos a través del entorno visual Google Street View. Mediante esta metodología, se propone una paradoja de experiencias entre entornos virtuales (en esencia preestablecidos y acotados) y entornos reales (libres).



Alberto Salván, *Uncommon Places*

Txema Salvans

The Waiting Game

www.txemaSalvans.com

Esta colección de imágenes no responde preguntas. El concepto *espera* obliga al lector de las fotografías a cuestionarse lo que ha pasado, está pasando o ha de pasar. En esta serie, la distancia, la luz y el momento han estado cuidadosamente escogidos y recuerdan claramente la estética que ofrece la fotografía de Google Street View.



Txema Salvans, *The Waiting Game*

Como un mal alumno, Salvans escoge el peor momento del día para hacer retratar el paisaje y decide eliminar cualquier “body language” (muestra de lenguaje corporal) que pueda transmitir la idea de prostitución.

Sin embargo, la *espera* también tiene su momento; en las fotografías desaparece todo gesto sexual para mostrar simplemente una mujer que espera. La distancia protege la identidad y muestra un paraje que padece tanto como aquellos que la habitan. Y finalmente, la luz, la luz del mediodía, una luz que cae sin piedad y que descubre cada rincón y cada accidente del paisaje.

The Waiting game tiene un segundo libro, que repite título y copia el diseño del primero. Este segundo trabajo repite las tres premisas fundamentales: distancia, momento y luz, pero cambia el personaje de la prostituta por el del pescador. Y, a pesar de que el estado de los personajes, el paisaje y la luz son los mismos, lo que ha pasado, está pasando o pasará es muy diferente.



Txema Salvans, *The Waiting Game*

Este segundo libro refuerza la idea subyacente del proyecto: en este preciso momento, todo lo que le puede pasar a una persona, a alguien que espera que le pase alguna cosa. Alguien está esperando ver nacer a su hijo y alguien está esperando que le entreguen el cuerpo sin vida de su hijo. Alguien está esperando ser torturado y alguien está esperando recibir su primer beso.

Ruben Torras Llorca

Road Moview

www.rubentorras.com

Road Moview es un viaje “transtemporal” que une la aparente realidad captada por Google con ficciones sacadas del pasado cinematográfico. Se trata de un trabajo que pretende testimoniar un proceso de descomposición de un pasado y un presente reversible de la imagen digital, una mutabilidad infinita de aquello que deviene virtual y una búsqueda de experiencias estéticas que planteen lecturas abiertas y cierta humanidad a partir de la variabilidad de las cosas.



Ruben Torras, *Road Moview*

La serie *Road Moview* está formada de diversos *remakes* integrados en los platós que nos ofrece Google Street View, que se acompañan de un mapa de localizaciones cinematográficas, de las cuales se generan diversas tramas que afirman un trabajo de postproducción y narrativas con una cierta dosis de ironía sobre el desorden de imaginario colectivo.

Es una ruta por carreteras que pasan entre campos de píxeles, donde aparecen imágenes guardadas en el fondo de la retina que, a su vez, fluyen codificadas sin destino por la geografía virtual esperando nuevas experiencias.

Bárbara Traver

Fake Trip

www.barbaratraver.es

El desarrollo de la tecnología, el fácil acceso a todas las capas de la sociedad combinado con la cultura de masas, lo ha convertido en un elemento indispensable en nuestras vidas. El uso de Internet es a veces obsesivo, hasta el punto que hay la necesidad de compartir todo aquello que estás viviendo, alguna cosa efímera que se olvida al instante y a la vez es eterna, porque queda permanentemente registrada. La velocidad de flujo de información a que está sometida la sociedad hace que no se llegue a cuestionar todo aquello que se ve, a verificar si es real o no, y todo el mundo es cómplice.



Bárbara Traver, *Fake Trip*



En este trabajo, el artista ha utilizado la opción de Street View de la herramienta Google Maps para realizar un recorrido ficticio por los Estados Unidos y mostrar su viaje por Facebook mediante capturas de pantallas. El proyecto tiene una intención humorística, se expresa como crítica de cómo creemos lo que vemos en las redes sociales y nos hace ver si es fácil engañar a las personas a través de ellas.

Mario Santamaria

The camera in the mirror

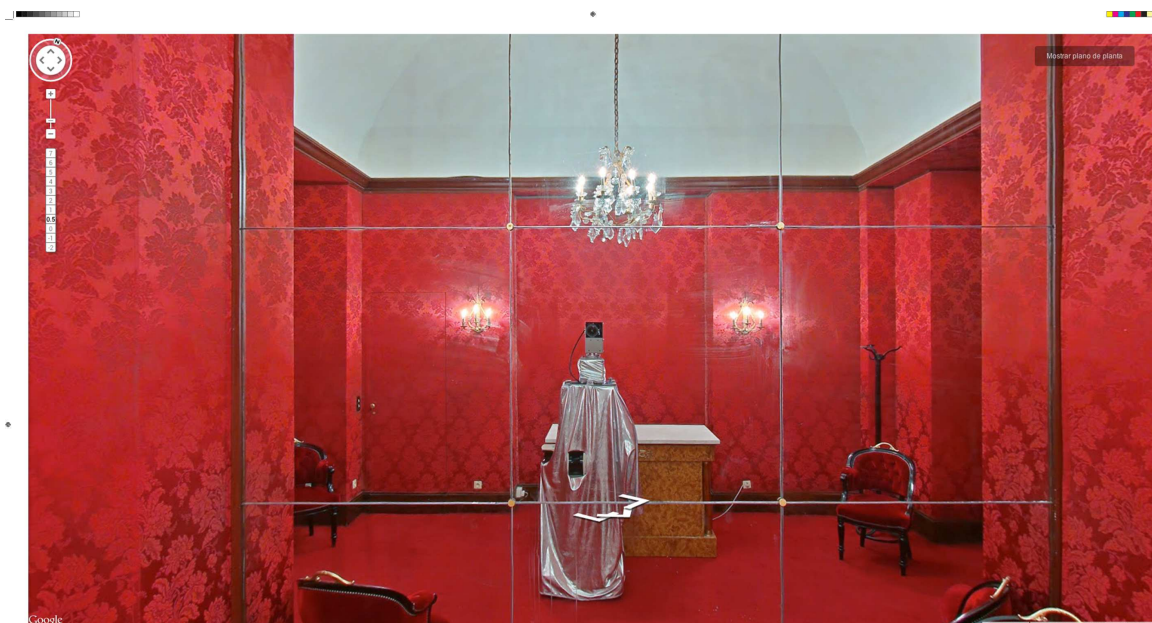
2013

www.mariosantamaria.net

Google Cultural Institute lanzó en 2011 un proyecto para digitalizar los principales museos del mundo, por medio de una interfaz gráfica similar a Google Street View la plataforma ofrece visitas virtuales por espacios museísticos reconstruidos a partir de múltiples tomas fotográficas.

The Camera in the Mirror es un blog creado en 2013 donde se publican capturas de pantalla tomadas dentro de las visitas virtuales de Google. La serie está formada por centenares de fotografías que documentan aquellos momentos en que la cámara se registra a sí misma en situar delante un espejo.

Esta serie pertenece al proyecto “Trolling Google Art Project”, que reúne un grupo de ejercicios sobre la aparición de fisuras en el sistema de captura de la plataforma. Dejando al descubierto tanto políticas analógicas trasladadas a escenarios virtuales, como el mismo dispositivo técnico que construye la experiencia del patrimonio cultural que plantea el Planisferio Google.



Google
Mario Santamaria, *The Camera in the Mirror*

Jonay PMatos

Street view dice: Gracias por tus últimas fotos.

http://cargocollective.com/J_P_M

www.jonaypmatos.love

La mecánica de la app de Streetview se basa en hacer fotos rotando sobre el eje de uno mismo y así conseguir un acoplamiento de imágenes creando una imagen de 360° sobre el espacio en que te encuentras, geolocalizarlo, subirlo y contribuir añadiendo un nuevo espacio en Googlemaps.

A través de esta app y jugando con el error, el artista ha conseguido crear nuevos espacios ficticios e incoherentes en el universo de Googlemaps.

Con casi 12 millones de visitas, en 208 fotos ha llegado al nivel 5 como Local Guide y sorprendentemente para obtener estos resultados, de tanto en tanto Google le envía correos electrónicos animándolo a que continúe contribuyendo con sus fotos.

El error, la desconfiguración, reutilización y la documentación del proceso, es parte del proceso creativo de PMatos, donde lo que le interesa es generar un contenido nuevo, imaginativo y desconcertante, en este caso a través de una herramienta gratuita para móvil.



Jonay PMatos, *Street view dice: Gracias por tus últimas fotos.*

Sasha R. Gregor

Beagle 2.0'

2017

www.rogergrasas.com

El 27 de diciembre de 1831, el Beagle, un galeón de la Real Armada Inglesa que cambiaría el curso de la ciencia, zarpó del puerto de Plymouth. En él viajaba un joven naturalista de nombre Charles Darwin, cuyas observaciones revolucionarían las leyes de la biología y de la ciencia en general. En las notas de sus diarios descubrimos a un Darwin que se sorprende de la belleza desconocida de un mundo en gran parte virgen, justo iniciándose en la Revolución Industrial. Casi dos siglos después, y en plena era de internet y del capitalismo globalizado, parece obvio que nuestro planeta se está convirtiendo en un lugar homogéneo. Gracias a las nuevas cibertecnologías del paisaje y la iconografía territorial, el mundo es ahora más compacto, accesible y “a la vista”. Preservada la identidad humana a través del desenfoque, un nuevo tipo de entidad (en este caso espacial) duplica el mundo dentro de la pantalla y nos ofrece la ilusión de viajar sin movernos. A raíz de esta anulación de la distancia, el proyecto “Beagle 2.0”, realizado a partir de una amplia búsqueda de imágenes de Google Street View juntamente con una exhaustiva documentación historiográfica, resigue virtualmente pero al detalle el rastro, puerto a puerto, ciudad a ciudad, de todo el periplo que realizó Darwin alrededor del planeta entre 1831 y 1836 a bordo del Beagle. Las imágenes impersonales y automatizadas de las cámaras con 9 objetivos de Google Street View dialogan en “Beagle 2.0” con las anotaciones apasionadas que el propio Darwin plasmó en su bitácora de viajes sobre todo aquello que se encontraba a lo largo y ancho de su camino.



Sasha R. Gregor, Beagle 2.0'

Itinerancia de la exposició

Espai d'Art Moritz (Cornellà de Llobregat): 31 marzo – 26 mayo 2017

Centre d'Art Contemporani La Sala (Vilanova i la Geltrú): 22 septiembre – 5 noviembre 2017

Can Manyé (Alella): 9 marzo – 15 abril 2018

Bòlit, Centro de Arte Contemporáneo (Girona): 16 junio – 23 septiembre 2018

Ca l'Anita (Roses): 6 octubre – 11 noviembre 2018

Arts Santa Mònica (Barcelona): 23 mayo – 15 septiembre 2019

Créditos

Exposición

Producción

Roca Umbert Fàbrica de les Arts
Ajuntament de Granollers

Comisariado

Joan Fontcuberta

Coordinación

Laia Caanova Manonelles

ARTS SANTA MÒNICA

Exposiciones

Coordinación general: Roger Vinent Arnau

Ediciones: Cinta Massip

Dirección técnica: Xavier Roca

Actividades

Coordinación general: Eva Ruiz

Administración

Responsable de gestión: Cristina Güell

Secretaría de dirección: Chus Couso

Comunicación

Web y redes sociales: Luis Villalón

Difusión: Juanjo Gutiérrez

Arts Santa Mònica – Àrea de Comunicació i Premsa

Mail: comunicacio_artssantamonica@gencat.cat

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 // Nou horari:** / de gener a març i de novembre a desembre: de dimarts a dissabtes d'10 h a 20 h Diumenges i festius d'11 h a 19 h; / d'abril a octubre: de dimarts a dissabtes d'11 h a 21 h Diumenges i festius d'11 h a 19 h. Dilluns tancat, excepte activitats programades.