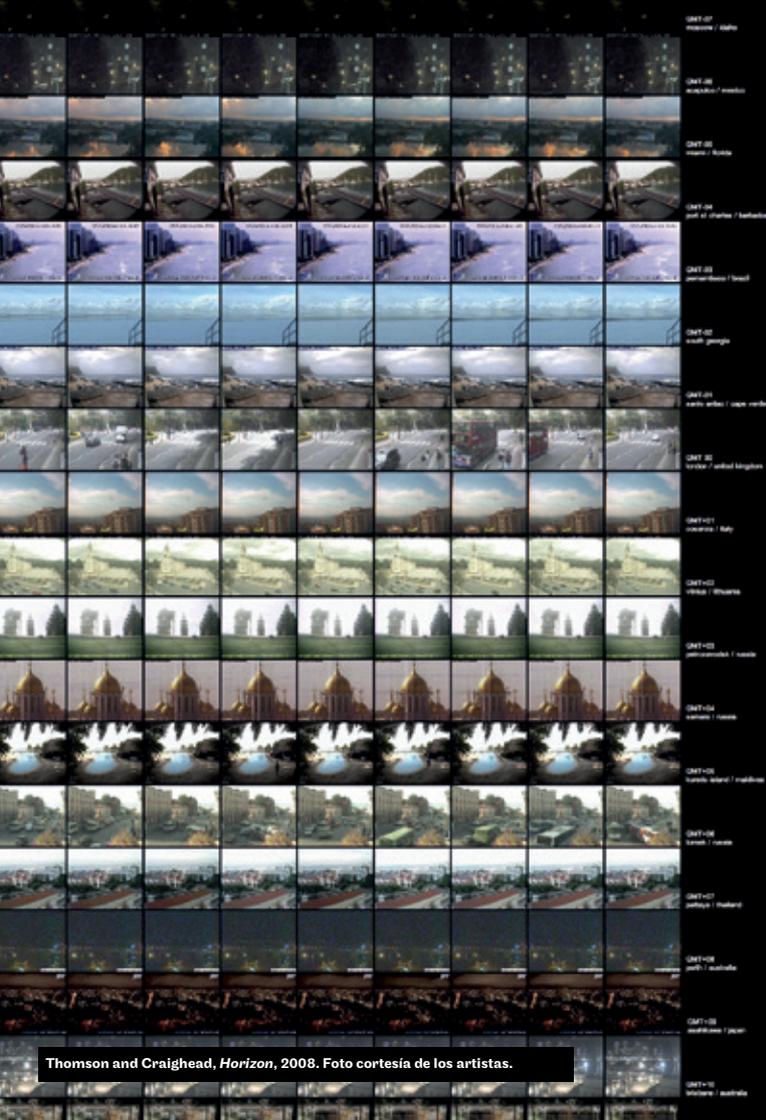


**Real Time**  
**Arte en tiempo real**  
28.01 - 10.04.2016

# REAL TIME

Moon



**Real Time**  
**Arte en tiempo real**  
28.01 – 10.04.2016

Guillem Bayo  
Clara Boj y Diego Díaz  
Martin John Callanan  
Grégory Chatonsky  
Thierry Fournier  
Varvara Guljajeva i Mar Canet  
Rafael Lozano-Hemmer  
Nicolas Maignet  
Katie Paterson  
Antoine Schmitt  
Thomson and Craighead  
Addie Wagenknecht  
Carlo Zanni

**Comisario:** Pau Waelder

Thomson and Craighead, *Horizon*, 2008. Foto cortesía de los artistas.

# PRESENTE CONTINUO

---

Tiempo de lectura: 2 minutos y 20 segundos

En nuestra sociedad acelerada, el tiempo se convierte en una preocupación principal a medida que intentamos mantenernos al día de los grandes acontecimientos que tienen lugar globalmente e intentamos reaccionar ante ellos. Vivimos en un estado de conexión permanente que nos lleva a la ansiedad de formar parte de un presente que no es el propio, sino el que describen los medios de comunicación y las redes sociales.

El término *real time* (tiempo real) hace referencia a la capacidad de mostrar y comunicar los acontecimientos, o reaccionar ante ellos en el momento en que se producen. Usado comúnmente en informática, en los medios de comunicación y en todo tipo de narraciones, denota un proceso que transcurre de forma sincronizada con el tiempo del espectador o usuario. Esta inmediatez se traduce, por ejemplo, en la capacidad para interactuar con un entorno virtual, informar sobre hechos actuales o narrar una historia en la que el tiempo se desarrolla de modo natural. El presente individual se conecta con un presente externo o compartido, que nos impulsa a formar parte de él o a emitir una respuesta. El «tiempo real» se vincula, así, con «estar aquí» o *Dasein* en la interpretación de Martin Heidegger, que hace referencia a la relación entre el individuo y su entorno, indicando que todos estamos ligados al mundo en el que vivimos y en el que participamos: ser y participar en el presente es «estar en el mundo», formar parte de todo lo que nos rodea o lo que consideramos «el mundo» con el que nos relacionamos. Hoy en día, este mundo se ha ampliado gracias a las redes de datos que constantemente nos transmiten información de todo tipo, ya sea de nuestro ámbito más cercano o de cualquier punto del planeta.

El concepto también nos lleva a cuestionarnos qué es el «tiempo real», cómo medimos el tiempo y de qué forma esta medida es relativa. Los diferentes intentos de establecer un «tiempo de Internet», un horario universal que permita ignorar los husos horarios, ejemplifican la voluntad de adaptar el tiempo a las necesidades de una sociedad global en la que nada se detiene. Con todo, la percepción del paso de tiempo sigue siendo subjetiva, determinada por el entorno inmediato y los procesos mentales de cada individuo.

En el mundo del arte, el tiempo es un elemento crucial en un hecho a menudo ignorado: la duración de la contemplación de la obra de arte por parte del espectador. Tal y como indica Boris Groys, mientras que en los formatos artísticos tradicionales (pintura, escultura, dibujo) el tiempo necesario para la contemplación es determinado por el usuario, el arte basado en procesos temporales (nuevos medios, vídeo y *performance*) pasa ese control a la obra. Habitualmente, las obras de arte muestran un momento específico o una acción acotada en el tiempo, pero, ¿qué sucede cuando una obra se desarrolla en el «presente continuo», en constante transformación y sujeta a un proceso sin fin?

«REAL TIME. Arte en tiempo real» presenta una selección de obras de arte contemporáneo en las que el concepto de «tiempo real» desempeña un papel principal, ya sea por el cuestionamiento de la relatividad del tiempo, por el uso de datos extraídos en tiempo real de Internet o por su intención de crear una visión actual, «realista» y siempre cambiante del tiempo en que vivimos. Algunas de las obras seleccionadas se nutren de la información que aparece constantemente en los medios de comunicación, mientras que otras extraen datos de diferentes fuentes, establecen un proceso de producción en tiempo real o bien proponen un cuestionamiento de nuestra forma de medir el tiempo y relacionarnos con el presente. Las tecnologías que empleamos actualmente en nuestra vida cotidiana tienen un papel principal en estas piezas, lo que provoca las reflexiones sobre el tiempo en un ámbito muy cercano al espectador, que en algunos casos puede interactuar con la obra y en otros lo hace sin saberlo.

**Pau Waelder**  
Curador



Guillem Bayo, %, 2007. Foto: David Bonet.

**Guillem Bayo**  
%, 2007  
Contador digital

Un contador muestra al espectador los segundos, los minutos, las horas, los días y los meses que hace que observa la obra. Una vez el espectador se ha marchado, el contador vuelve a cero y empieza a contar de nuevo cuando otro espectador se sitúa delante de la pieza para observarla. Esta obra ironiza con la necesidad constante de atención y su cuantificación. Pero también lleva al público a contemplar su propia observación, medida en tiempo: ¿cuál es el tiempo que dedica el espectador a ver una obra? La interacción que se establece entre el contador y la persona que lo observa invierte paradójicamente la relación entre espectador y obra, y la actividad de la obra queda generada por la atención que recibe de alguien que, en definitiva, se está contemplando a sí mismo.



Clara Boj y Diego Díaz, *Las calles habladas*, 2013. Foto cortesía de los artistas.

## Clara Boj y Diego Díaz

*Las calles habladas*, 2013

Performance y software para Android e iOS

*Las calles habladas* es un experimento sonoro de narrativa geolocalizada que se construye en tiempo real con la información hallada en Internet con relación a las calles que se van transitando. Una aplicación para teléfono inteligente, creada por los artistas, facilita al usuario una ruta aleatoria por la ciudad a partir del punto en el que se encuentra. Al caminar por las calles, el usuario oye la información textual publicada en Internet con relación al punto geográfico donde se encuentra y el nombre de las calles. Para esta muestra, los artistas han recorrido varios barrios de Barcelona con diferentes niveles socioeconómicos, con el fin de reflejar las diferencias en la información generada por zona.

El espectador puede realizar su propia exploración urbana descargándose de forma gratuita la aplicación *Las calles habladas* para Android e iOS. Solo hay que capturar este código QR con el teléfono y seguir las instrucciones.



Versión para Android producida por el Instituto Cervantes, 2013. Altavoces y versión para iOS producidos por el Arts Santa Mònica, 2015



Martin John Callanan, *Departure of All*, 2013. Foto: MJC. Cortesía del artista.

## Martin John Callanan

*Departure of All*, 2013

Obra en red

Esta pieza consiste en una pantalla en que se muestran, como en un panel de información de la terminal de un aeropuerto, todas las salidas de vuelos que se van produciendo en los aeropuertos internacionales del mundo entero. La información, recogida a tiempo real, se muestra en la pantalla en una lista que especifica la hora del despegue, la ciudad de origen, la de destino y el código de vuelo. El listado se va actualizando constantemente, a medida que se elevan más y más aviones en diferentes puntos del planeta a un ritmo de dos o tres cada cinco segundos. Los miles de personas que se desplazan en avión cada día suman colectivamente una población de más de 400.000 viajeros que se encuentran a treinta mil pies de altura en todo momento. Si las ciudades describen una red de conexiones a nivel mundial, la rápida progresión del listado nos habla de una sociedad caracterizada por la dispersión y la velocidad.



Martin John Callanan, *I Wanted to See All of the News from Today*, 2007. Foto: MJC. Cortesía del artista.

### **Martin John Callanan**

*I Wanted to See All of the News from Today*, 2007

Obra en red

Un *software* elaborado por el artista captura todos los días las primeras páginas de centenares de periódicos del mundo entero y las muestra simultáneamente, en una progresión sin fin. Más de 600 primeras páginas de publicaciones de seis continentes ofrecen los hechos más relevantes de la actualidad en una acumulación de datos visuales que resulta, en definitiva, ilegible. Solo los eventos de gran repercusión se pueden identificar en la repetición de una misma imagen o un nombre en los diferentes rotativos, que en su conjunto dan la impresión de un enorme coro de voces individuales y a menudo disonantes. El artista no pretende, por lo tanto, facilitar una información concreta, sino exponer la saturación de información a que nos vemos sometidos como resultado de la necesidad de estar enterados de todo lo que pasa, en todo momento.



Grégory Chatonsky, *Capture*, 2010–2015. Foto cortesía de XPO Gallery y Grégory Chatonsky.

### **Grégory Chatonsky**

*Capture*, 2010–2015

Instalación en red y objetos

Este es un proyecto en el que el artista trabaja con la colaboración del músico Olivier Alary y el escritor Jean-Pierre Balpe desde hace cinco años. Una máquina produce constantemente una serie de archivos digitales vinculados a una banda de rock inexistente: música, imágenes promocionales, videos musicales, letras de canciones, biografías ficticias de sus componentes, y otros productos, a un ritmo que hace imposible seguir toda su producción. Utilizando el recurso de la captura de datos y la generación de contenidos en tiempo real, *Capture* crea una imagen de nuestra constante necesidad de consumir. En esta instalación concebida para «Real Time», el artista crea un entorno que recuerda el espacio del usuario de Internet y su constante creación de contenidos de todo tipo que se reparten por redes sociales, plataformas y blogs.

Esta instalación ha sido producida por el Arts Santa Mònica durante una residencia de artista en colaboración con Hangar. *Capture* se ha desarrollado con el apoyo de CRSH Research, Dicream, Arcadi, Futur en Seine y Digitalarti.



Grégory Chatonsky, *Capture*, 2010-2015. Foto cortesía de XPO Gallery y Grégory Chatonsky.



Thierry Fournier, *Ecotone*, 2015. Foto cortesía del artista.

### Thierry Fournier

*Ecotone*, 2015

Videoproyección con datos en tiempo real

*Ecotone* genera un paisaje infinito a partir de la captura de tuits en tiempo real, leídos por voces sintéticas. Los tuits escogidos expresan deseos: «querría», «me gustaría», «sería genial que...». Cada tuit genera una montaña en el paisaje virtual que se desplaza lentamente hacia el espectador. En conjunto, los mensajes extraídos de su contexto crean una imagen abstracta de los deseos, las insatisfacciones y los anhelos que experimentan las personas a nuestro alrededor en el momento en que se observa la pieza y, al mismo tiempo, nos hacen participar del proceso catártico que supone compartir con otros aquellas ambiciones no satisfechas. La pieza genera un proceso infinito y efímero que nos ofrece una impresión sutil y pasajera del tiempo presente.



Thierry Fournier, *Precursion*, 2014. Foto cortesía del artista.

### Thierry Fournier

*Precursion*, 2014

Instalación en red e *in situ*

Un programa combina, de forma aleatoria, fragmentos de vídeo grabados en los alrededores del Arts Santa Mònica, noticias obtenidas en tiempo real y fragmentos de las bandas sonoras de películas de Hollywood, generando, así, un vídeo infinito compuesto por estos tres elementos. La estratificación resultante de significados (a veces cómica y otras, trágica) muestra una forma generalizada de narración que comparten los telediarios, los *reality shows* y las películas *blockbuster*, siempre centrada en la inminencia del evento o el desastre: se trata de la economía de la atención en funcionamiento. *Precursion* revela, pues, de qué modo nuestra percepción del presente está moldeada por los medios de comunicación.



Rafael Lozano-Hemmer, *Zero Noon*, 2013. Foto: Carroll/Fletcher.  
Cortesía del artista y la galería Carroll/Fletcher.

### Rafael Lozano-Hemmer

*Zero Noon*, 2013

Pantalla HD, ordenador, *software* específico, circuitos electrónicos

Un reloj digital marca la hora usando todo tipo de sistemas de referencia, como, por ejemplo, la cantidad de defunciones por tabaco en Estados Unidos, la media de transacciones comerciales diarias en Brasil o el número de especies animales que se extinguen cada día. Una única aguja gira a una velocidad proporcional al ritmo con el que van aumentando estas cifras a medida que pasa el tiempo. Cada vez que la aguja da una vuelta completa, el reloj emite un sonido discreto, que se repite con mayor o menor frecuencia en función de la estadística utilizada. A las doce del mediodía, el reloj se pone a cero y vuelve a empezar; cambia de color y cuenta el tiempo con un valor de referencia nuevo. Los datos utilizados se obtienen en tiempo real de varias fuentes fiables de Internet, por lo que el reloj, aparte de marcar el paso del tiempo de una forma particular, refleja el mundo en el que vivimos mediante la exposición de datos numéricos simples, actualizados constantemente.



Varvara Guljajeva y Mar Canet, *The Rhythm of the City*, 2011. Foto cortesía de las artistas.

### Varvara Guljajeva y Mar Canet

*The Rhythm of the City*, 2011

Instalación en red

Esta obra refleja el uso de las redes sociales en una instalación que representa la actividad social en la red en el contexto de determinados núcleos urbanos. Diez metrónomos marcan el ritmo de la vida digital en diez ciudades: los datos de las principales redes sociales son obtenidos en tiempo real y transferidos a los objetos, que adaptan su movimiento al número de tuits, publicaciones, «me gusta» y otras interacciones en las redes. La obra hace visible y audible (la sonoridad es un aspecto importante de la pieza) la actividad de los usuarios de Facebook, Twitter y YouTube, y la contextualiza en las ciudades de diferentes países. Inspiradas en la investigación de Marc y Helen Bornstein acerca de la relación entre las dimensiones de una ciudad y la velocidad con la que caminan sus habitantes, las artistas exploran la aceleración de la vida en las grandes metrópolis, que no duermen nunca.



Varvara Guljajeva y Mar Canet, *The Rhythm of the City*, 2011. Foto cortesía de los artistas.



Nicolas Maigret, *Predictive Art Bot*, 2015. Foto: N. Maigret. Cortesía del artista.

### Nicolas Maigret

*Predictive Art Bot*, 2015

Panel LED, ordenador, 180 x 40 cm

La cuenta de Twitter @PREDARTBOT publica constantemente titulares de posibles artículos sobre obras de arte que no existen (todavía). Un *software* creado por el artista los genera de modo automático a partir del análisis y la transformación de artículos reales publicados en webs especializadas en arte y cultura digital (The Creators Project, Wired, Motherboard, We Make Money Not Art, Neural...). La obra ofrece, de este modo «el arte de mañana, hoy» mediante un proceso autónomo que no tiene fin. Presentados en un gran panel de LED, los tuits hablan de la necesidad de estar al corriente del arte que se hace hoy en día y del ritmo acelerado que imponen las constantes innovaciones tecnológicas.



Nicolas Maigret, *The Pirate Cinema*, 2012-2014. Foto: N. Maigret. Cortesía del artista.

### Nicolas Maigret

*The Pirate Cinema*, 2012-2014

Videoproyección

Esta instalación está basada en un *software* de interceptación de datos: los fragmentos de archivos que se descargan en tiempo real en una red P2P se muestran a medida que son descargados. Un sistema automatizado descarga los torrents más vistos, proyecta los datos interceptados y acto seguido los borra. De este modo, en la pantalla se suceden fragmentos breves de contenidos audiovisuales (apenas unos segundos de numerosos filmes, series de televisión, etc.) sin ningún tipo de orden, que generan un flujo continuo de información sobre la actividad en Internet. Una posible narración se crea en la mente del espectador, que intenta vincular una imagen con otra: esta narración se sitúa en el presente más absoluto, y es un simple reflejo de la descarga de todo tipo de archivos en el mismo momento en que se está observando la pieza. Esta sucesión de imágenes sin fin también incita a reflexionar acerca de la propia red, de nuestro consumo de contenidos audiovisuales y de la posibilidad de seguir y registrar cualquier forma de intercambio de datos, en todo momento.





Antoine Schmitt. *Time Slip*, 2008. Foto cortesía del artista.

### **Antoine Schmitt**

*Time Slip*, 2008

Instalación en red

Una pantalla LED muestra noticias actuales, pero cambiando el tiempo verbal. «La caja negra del avión ruso abatido en Turquía estará dañada»; «El OM ganará al PSG 3 a 0»; «La bolsa caerá un 5,6%»... Salvo la transformación, las noticias son auténticas y extraídas en tiempo real de varias fuentes de Internet. Con esta modificación de la información que nos llega por los medios de comunicación, *Time Slip* propone una reflexión sobre la noción de destino y el determinismo, que pueden inducir ciertas convicciones ampliamente difundidas. El espectador lee una serie de noticias que aparentemente prevén el futuro, lo que le lleva a cuestionar la supuesta autoridad de ese canal de comunicación y la forma en que describe la realidad. La pieza se encuentra instalada en la puerta de entrada del Arts Santa Mònica, donde queda relativamente desligada del espacio expositivo y, por lo tanto, puede ser confundida con un rótulo informativo real.



Katie Paterson, *Timepieces (Solar System)*, 2014. Foto: John McKenzie. Cortesía de la artista e Ingleby Gallery.

### **Katie Paterson**

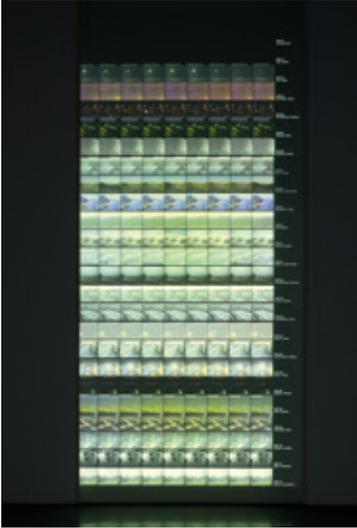
*Timepieces (Solar System)*, 2014

Relojes modificados

Trabajando con un equipo de astrónomos, la artista confeccionó nueve relojes que muestran la hora en los diferentes planetas del sistema solar, en función de lo que dura un «día» (una rotación completa del planeta) en cada uno de ellos. Los relojes se mueven de acuerdo con esta duración, razón por la cual algunos son más rápidos que el reloj terrestre y otros tan lentos que parece que estén parados (las duraciones de cada día son: Mercurio, 4.223 horas; Venus, 2.802 horas; la Tierra, 24 horas; la Luna, 708 horas; Marte, 24 horas y 40 minutos; Júpiter, 9 horas y 56 minutos; Saturno, 10 horas y 39 minutos; Urano, 17 horas y 14 minutos; Neptuno, 16 horas y 6 minutos). El hecho de que un día en Venus sea equivalente a 116 días terrestres nos recuerda que nuestra forma de medir el tiempo es relativa y nos lleva a pensar más allá de los parámetros de nuestro planeta.



Katie Paterson, *Timepieces (Solar System)*, 2014. Foto: John McKenzie.  
Cortesía de la artista e Ingleby Gallery.



Thomson and Craighead, *Horizon*, 2008. Foto cortesía de los artistas.

### **Thomson and Craighead**

*Horizon*, 2008

Instalación en red

La obra es descrita por los artistas como un «reloj narrativo» formado por imágenes de cámaras web situadas en las distintas zonas horarias del mundo mostradas en tiempo real. La serie de imágenes se puede leer como el guión ilustrado de una narración sobre el mundo o como una especie de reloj solar formado por instantáneas descargadas de la red. En esta obra los artistas presentan el paso del tiempo como una secuencia de imágenes y simultáneamente nos ofrecen un paisaje global. La gradación de luz entre las diferentes regiones del mundo ilustra el hecho de que la percepción que se tiene del tiempo es subjetiva por el hecho de que, en cada momento, personas de puntos distantes del planeta experimentan diferentes horas del mismo día o de días diferentes.



Addie Wagenknecht, *Share the Sky*, 2015. Foto: Justin Ouellette.  
Cortesía de la artista y Electric Objects, Nueva York.

### **Addie Wagenknecht**

*Share the Sky*, 2015

Obra en red

Esta pieza consiste en una composición visual formada por un degradado de colores en una pantalla. La artista ha creado un programa que establece el color del cielo en dos puntos distintos del mundo a partir de los códigos postales de una serie de usuarios y las informaciones sobre el estado del tiempo y la hora del día o la noche obtenidas en tiempo real en Internet. El resultado es una composición aparentemente abstracta que cambia constantemente y refleja el contexto en el que se encuentran dos personas anónimas de nuestro planeta, así como lo que las separa. La pieza ha sido realizada para el EO1, un dispositivo digital creado por Electric Objects para la presentación de arte digital. El EO1 es una pantalla con un ordenador integrado y conexión a Internet que se puede colgar en la pared como un cuadro.



Carlo Zanni, *The Fifth Day*, 2009. Foto cortesía del artista.

### Carlo Zanni

*The Fifth Day*, 2009

Secuencia de fotografías manipuladas por datos obtenidos en la red

Una secuencia de diez fotografías muestra un viaje en taxi por la ciudad de Alejandría (Egipto). Las imágenes se presentan con música de Kazimir Boyle, compositor de bandas sonoras de cine, y evocan un tráiler de película de acción. Las fotos, sin embargo, no son estáticas, sino que están editadas en tiempo real en función de una serie de datos sobre Egipto, como, por ejemplo, la proporción de escaños ocupados por mujeres en el parlamento o el índice de percepción de corrupción, así como datos referentes al usuario que observa las imágenes, como el país desde el que accede a la pieza o el identificador (IP) de su ordenador. Varios elementos de las imágenes (de un peatón, un calefactor, un edificio, un taxímetro) se modifican continuamente en función de las variaciones en esos datos. La obra elabora una ficción que, sin embargo, refleja, de una forma sutil, datos reales del presente más actual.



Carlo Zanni, *My Country is a Living Room*, 2011. Foto cortesía del artista.

### Carlo Zanni

*My Country is a Living Room*, 2011

Instalación y libro

Con motivo del 150 aniversario de la unificación de Italia, Zanni creó en 2011 este proyecto, que se desarrolló como una obra generativa en Internet y un libro de publicación a demanda. El artista utilizó el *software* Google Scribe para elaborar de forma automática un poema sobre su país. Zanni solo escribía las primeras palabras (en negrita) y el programa sugería la continuación del texto. Así se generó un poema que habla de manera sorprendentemente directa acerca de la corrupción política y de una sociedad absorbida por el consumismo. Zanni tradujo el poema a 57 idiomas utilizando el *software* Google Translate y editó un libro. El poema creado con Google Scribe se escribía constantemente, incorporando pequeñas transformaciones que respondían a las «decisiones» del *software*, en tiempo real. En agosto de 2012, Google eliminó el *software* Scribe, por lo que el poema quedó congelado en el momento en que se creó. La instalación muestra las 111 versiones del poema original en inglés y una versión en catalán producida por el Arts Santa Mònica para esta exposición.

Avui seré una part dels productes.

Estic una mica confós sobre la diferència entre els dos grups de pacients.

Per ser honest no sé què fer amb el fet que els dos no és l'únic que no es pot permetre el luxe de pagar pel cost del projecte.

Mr.LivingRoom havia robat els diners del govern i el sector privat i el sector públic.

## **Real Time. Arte en tiempo real**

Exposición, Arts Santa Mònica, 28.1 – 10.4.2016

### **Actividades**

#### **Viernes 22 de enero, 19 h. Sala de actos.**

Presentación instalación

Grégory Chatonsky, *Capture*: la creación como sobreproducción.

#### **11, 12 y 13 de febrero, de 17 a 20 h. Espacio residencia.**

Taller

Clara Boj y Diego Díaz, *Las calles habladas*.  
La ciudad y sus ecos digitales.

#### **Jueves 10 de marzo, 20 h. Claustro.**

*Performance*

Nicolas Maïgret, The Pirate Cinema: Live

#### **Viernes 18 de marzo, 19 h. Sala de actos.**

Mesa redonda

Raquel Herrera, Vanina Hoffman y Pau Waelder, Arte en tiempo real: narraciones y archivos del presente continuo.

## **Arts Santa Mònica**

### **Dirección**

**Director** Jaume Reus

### **Exposiciones**

**Coordinación general** Fina Duran Riu

**Ediciones** Cinta Massip

**Dirección técnica** Xavier Roca

### **Actividades**

**Coordinación general** Marta Garcia

**Àrea tècnica** Eulàlia Garcia

**Coordinación audiovisual** Lorena Louit

**Relaciones externas** Alicia Gonzalez y Jordi Miras

### **Administración**

**Responsable de gestión** Cristina Güell

**Àrea de exposiciones** Mònica Garcia Bo

**Secretaria de dirección** Chus Couso

### **Comunicación**

**Prensa y difusión** Neus Purfí

**Web y redes sociales** Cristina Suau

### **Exposición**

**Comisariado** Pau Waelder

**Diseño gráfico** hastalastantas

**Montaje** GAMI SCL

**Traducciones** Ampersand

Con la colaboración de [Hangar.org](http://Hangar.org)

**Arts Santa Mònica**  
**Centro de la creatividad**



La Rambla, 7  
08002 Barcelona  
T 935 671 110  
artssantamonica.gencat.cat

**Entrada libre**

De martes a sábado, de 11 a 21 h  
Domingos y festivos, de 11 a 17 h  
Lunes cerrado

**Visitas guiadas sin inscripción previa**

Sábados a las 18 h y domingos a las 12 h

**Grupos**

Contactar:  
T 935 671 110  
coordinacioasm@magmacultura.com

---

**Patrocina:**

