

## Dossier de premsa

---

### Exposició

### Un món paral·lel



## Índex

Introducció .....	2
Artistes i peces .....	4
Itineràncies de l'exposició .....	17
Crèdits .....	18

## Introducció

El Departament de Cultura presenta a l'Arts Santa Mònica "Un món paral·lel", una exposició col·lectiva comissariada per Joan Fontcuberta i produïda per Roca Umbert Fàbrica de les Arts.

Des de la seva introducció l'any 2008, Google Street View ha palesat la idea que Internet ofereix un doble accés visual a la realitat. Fins ara s'havia d'esbrinar la configuració dels espais públics visitant-los físicament, però amb aquesta nova eina d'experiència virtual, sense bellugar-se de davant de la pantalla de l'ordinador, es pot obtenir la mateixa informació.

Google Street View proporciona una percepció en diferit i de segona mà (o de segon ull) de qualsevol lloc transitable sobre el planeta. Els efectes que se'n deriven són molt pràctics per als usuaris i per aquest motiu Google Street View ha esdevingut tan popular com a sistema per localitzar adreces o per identificar racons concrets. Però també ha generat un nou territori de recerca conceptual i de creativitat i ha incentivat, així, nombrosos projectes d'artistes contemporanis: la disponibilitat i la contingència de les imatges obtingudes de la interfície genera una substància visual inèdita —la representació virtual de la realitat— que convida a ser bussejada críticament i plàsticament.

Els projectes de dotze artistes —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 (València) i Azahara Cerezo (Girona)— recorren un ampli ventall d'opcions tot explorant qüestions de percepció del territori, paisatge, tecnologia i representació virtual de la realitat.

Amb el projecte *Alexanderplatz*, sense moure's de davant de l'ordinador, Roberto Feijoo fa un recorregut visual del paisatge urbà de Berlín i obté "instantànies" ben convincentes que ens parlen de versemblança, autoria, propietat i control social. En canvi, a la sèrie *Google in View*, Andrés Galeano cerca els errors generats en les transicions dels panorames, unes anomalies que delaten el caràcter virtual de la representació.

Per la seva banda, Albert Gusi també aprofita les patologies del sistema i ridiculitza l'afany de preservació de la intimitat que fa esborrar les cares dels vianants però que encomana aquesta acció a uns algorismes que no distingeixen entre persones reals i il·lustracions publicitàries. El treball documental de Txema Salvans sobre la prostitució de carrer es veu implementant per les geolocalitzacions de Google Street View.

En contrast, la dimensió estranya, quasi surrealista, d'alguns paratges es veu corrompuda per la intrusió d'elements extemporanis en les composicions de collage digital efectuades per David Mayo. Alberto Salván fa un homenatge paròdic al llibre de culte *Uncommon Places* de Stephen Shore revisitant els llocs fotografiats pel mestre nord-americà. Azahara Cerezo localitza diferents escenaris amb missatges polítics en murs i superfícies captats per Google Street View en llocs rellevants de

la Guerra Civil espanyola. Bárbara Traver presenta per mitjà de Facebook un recorregut fictici pels Estats Units a partir de Google Street View.

Mario Santamaria ens mostra els “autoretrats” de la càmera de Google Street View al digitalitzar els principals museus del món. Pmatos utilitzant l'app de Streetview i jugant amb els errors ha aconseguit crear nous espais ficticis i incoherents en l'univers de Googlemaps.

Per altra banda, a partir d'una recerca d'imatges de Google Street View juntament amb una exhaustiva documentació historiogràfica, Sasha R. Gregor realitza el viatge que va fer Darwin entre el 1831 i el 1836 al voltant del planeta a bord del Beagle.

Finalment, Ruben Torras fa una altra mena de paròdia i rememora paisatges mítics de pel·lícules com *Easy Rider*, *Paris, Texas* o *Blow up*, en què la carretera esdevé metàfora i escenari d'un viatge iniciàtic.

Aquesta exposició s'emmarca en l'edició 2018-2019 del Programa d'exposicions itinerants del Departament de Cultura. Per mitjà d'aquest Programa, s'ofereixen mostres d'art contemporani als municipis amb la voluntat d'acostar aquesta disciplina als ciutadans i ciutadanes, en cooperació amb els ens locals.

## Artistes i peces

### Azahara Cerezo

*Paisatges digitals d'una guerra*

[www.azaharacerezo.com](http://www.azaharacerezo.com)

*Paisatges digitals d'una guerra* explora els missatges polítics en murs i superfícies captats per Google Street View en diferents escenaris rellevants de la Guerra Civil espanyola. Els grafitis esdevenen visibles, visitables i capturables a través de la pantalla. Les tensions i els conflictes s'expressen atropelladament: les consignes apareixen pintades, esborrades, reescrites i corregides; un joc de capes que recorda la forma d'operar de Google, ja que les panoràmiques resultants de la plataforma es formen a partir de múltiples imatges preses en diferents moments que són sobreposades.



Azahara Cerezo, *Paisatges digitals d'una guerra*

En aquest cas, els escenaris que es mostren són Ciutat Universitària (Madrid), línia defensiva republicana durant el conflicte espanyol; la zona del port de Cartagena (Múrcia), des d'on va fugir la flota republicana, i part del casc antic de Pamplona (Navarra), ràpidament controlat pel bàndol revoltat.



**Roberto Feijoo**

*Berlin Alexanderplatz*

[www.robertofeijoo.com](http://www.robertofeijoo.com)

*Berlin Alexanderplatz* és un recorregut visual des del sofà de casa. Passejar pel teixit urbà de Berlín des de Barcelona. Són captures de pantalla de Google Street View amagades sota una estratègia fotogràfica dissenyada per pertorbar, a primera vista, la percepció de l'espectador. La peça és un exercici de simulació amb el qual es pretén reflexionar sobre conceptes com veracitat, propietat, autoria o control social.



Roberto Feijoo, *Berlin Alexanderplatz*

La torre de telecomunicacions Fernsehturm, ubicada a l'Alexanderplatz, s'erigeix, per la seva càrrega sociopolítica i la seva morfologia arquitectònica, com a hipotètic centre del meu recorregut visual. És el teló de fons en cada imatge i l'excusa que posa ordre a un caos d'infininitat de possibilitats que ens proporciona Google Street View com a eina visual.

**Andrés Galeano**

*Google in View*

[www.andresgaleano.eu](http://www.andresgaleano.eu)

Google pretén convertir-se en una mena de déu (*Godgle*) omnipresent, omnipotent i omniscient. Una de les manifestacions d'omnipresència és a través del seu Google Street View, és a dir, de fotos panoràmiques de 360 graus que capten llocs i que ens permeten transitar-hi virtualment i fer-nos una imatge dels llocs més diversos de la terra.



Andrés Galeano, *Google in View*

Utilitzant aquesta tecnologia, Galeano passeja pel mapamundi a la recerca de curiositats dins d'aquest sistema de representació. Dirigeix el cursor preferentment a regions remotes on algun particular col·laborador de Google —i no el cotxe de Google equipat amb les seves infal·libles nou càmeres— va prendre una panoràmica que delata un cert defecte. Aquestes imperfeccions són documentades amb una captura d'imatge de l'ordinador i es col·leccionen i es classifiquen atenent bàsicament a tres grans categories: cels i sols, geometries negres al cel i a la terra i, finalment, fotògrafs fotografiats.



Andrés Galeano, *Google in View*

D'aquesta manera, *Google In View* (Google a la vista) es torna una reflexió sobre el dispositiu Google mateix. És un projecte (post)fotogràfic que des de Google Street View mira amunt i avall i en revela l'eix, les càmeres, els tripòdes i els fotògrafs, la perspectiva, els punts de fuga, les cegueses o els fores de camp, les màgiques fantasmagories i, en definitiva, els expressius "errors" que en delaten la virtualitat a l'hora de representar la Terra tridimensionalment.

### Albert Gusi

ID

[www.albertgusi.com](http://www.albertgusi.com)

*ID* és un treball de recerca a la manera de Street Photography Virtual dut a terme damunt de la imatge panoràmica més gran del món mai construïda: Google Street View. Un projecte fotogràfic que es basa a capturar imatges de campanyes publicitàries —no necessàriament comercials— exhibides en l'espai públic de Barcelona (i rodalies) en què l'essència del missatge recau en la projecció pública d'uns protagonistes amb rols de models publicitaris, actors i actrius, esportistes d'elit o fins i tot, en alguns casos, personatges anònims.



Albert Gusi, *ID*

*ID* cerca, però, la paradoxa efervescent i alhora perversa de trobar totalment desfigurats, desconeguts i difusos aquests individus publicitats. Famosos i superestrelles que han cobrat milers d'euros per exhibir-se. Equips i agències de comunicació i màrqueting que han destinat milers d'euros a campanyes publicitàries basades en la projecció de personatges amb vides reeixides per seduir nous públics.

Personatges de renom que projecten el rostre al servei d'una marca, d'una empresa, d'un festival, d'un club esportiu... I, en paral·lel, fotògrafs entusiastes que



han hagut de treballar de valent per extreure d'aquell rostre famós la millor simpatia comunicativa. Fotògrafs que han aconseguit una imatge publicitària exquisida, capaç de transmetre un missatge a través de la complicitat d'aquell somriure, d'aquella mirada, d'aquells llavis, d'aquella pell.



Albert Gusi, *ID*

I què passa quan un robot fotogràfic sense ànima de fotògraf fotografia per a l'aparador mundial de Google Street View la fotografia publicitària del magnífic fotògraf? Doncs que el resultat és una aniquilació de rostres indiscriminada; identitats desconegudes (ID) que converteixen en estèril, en imatge difusa (ID), la proposta visual de totes les campanyes multimilionàries. I no només això, sinó que aquells rostres contractats per lluir-se davant de milers de persones des dels millors aparadors es tornen individus desfigurats (ID) i són desposseïts de la categoria d'excels a fi de ser retornats a l'òrbita anònima, talment com tot el conjunt de la població fotografiada pel mateix robot.

**David Mayo**

*Reality Bites*

[www.davidmayo.es](http://www.davidmayo.es)

*Reality bites* es construeix sobre la manera en què les noves formes de visibilitat de les imatges condicionen la mirada de l'espectador, tal com ho feia la fotografia quan era sinònim de document.



David Mayo, *Reality Bites*

El que Google Street View ofereix a l'internauta (més enllà de poder accedir a determinats llocs i fotografiar-los des de casa) és un espai en el qual les imatges encara abracen la veracitat, un espai del qual no es qüestiona la correspondència amb la realitat. Aquest espai es va oferir com a ideal per realitzar els fotomuntatges, que sempre parlen de la contaminació recíproca entre ficció i realitat i que al·ludeixen a imaginaris més o menys universals.



David Mayo, *Reality Bites*

Cada fotomuntatge intenta explicar una història en què la realitat de l'escenografia es disloca amb el surrealisme dels esdeveniments aprofitant una doble identificació: la de l'espectador amb les narratives associades als personatges i la que el submergeix en l'espai de la realitat a través de la referència a Google Street View.

**Alberto Salvan**

*Uncommon Places*

[www.abandonedrealities.com](http://www.abandonedrealities.com)

*Uncommon Places* sorgeix de la interpretació del llibre homònim de Stephen Shore (1982). Un viatge a la recerca dels punts emblemàtics fotografiats per Shore, amb la peculiaritat de realitzar-los a través de l'entorn virtual Google Street View. Mitjançant aquesta metodologia, es proposa una paradoxa d'experiències entre entorns virtuals (en essència preestablerts i acotats) i entorns reals (lliures).



Alberto Salvan, *Uncommon Places*



**Txema Salvans**

*The Waiting Game*

[www.txemasalvans.com](http://www.txemasalvans.com)

Aquesta col·lecció d'imatges no respon preguntes. El concepte *espera* obliga el *lector* de les fotografies a qüestionar-se el que ha passat, està passant o ha de passar. En aquesta sèrie, la distància, la llum i el moment han estat acuradament escollits i recorden clarament l'estètica que ofereix la fotografia de Google Street View.



Txema Salvans, *The Waiting Game*

Com un mal alumne, Salvans escull el pitjor moment del dia per fer retratar el paisatge i decideix eliminar qualsevol "body language" (mostra de llenguatge corporal) que pugui transmetre la idea de prostitució.

No obstant això, l'*espera* també té el seu *moment*; en les fotografies desapareix tot gest sexual per mostrar simplement una dona que espera. La distància protegeix la identitat i mostra un paratge que pateix tant com aquells que l'habiten. I finalment, la llum, la llum del migdia, una llum que cau sense pietat i que descobreix cada racó i cada accident del paisatge.

*The Waiting Game* té un segon llibre, que repeteix títol i copia el disseny del primer. Aquest segon treball repeteix les tres premisses fonamentals: distància, moment i llum, però canvia el personatge de la prostituta pel del pescador. I, tot i que l'estat dels personatges, el paisatge i la llum són els mateixos, el que ha passat, està passant o passarà és molt diferent.



Txema Salvans, *The Waiting Game*

Aquest segon llibre reforça la idea subjacent del projecte: en aquest precís moment, tot el que pot passar a una persona, a algú que espera que li passi alguna cosa. Algú està esperant veure néixer el seu fill i algú està esperant que li lliurin el cos sense vida del seu fill. Algú està esperant ser torturat i algú està esperant rebre el primer petó.



## Ruben Torras Llorca

*Road Moview*

[www.rubentorras.com](http://www.rubentorras.com)

Road Moview és un viatge "transtemporal" que uneix l'aparent realitat captada per Google amb ficcions extrems del passat cinematogràfic. Es tracta d'un treball que pretén testimoniar un procés de descomposició d'un passat i un present reversible de la imatge digital, una mutabilitat infinita d'allò que esdevé virtual i una recerca d'experiències estètiques que plantegin lectures obertes i certa humanitat a partir de la variabilitat de les coses.



Ruben Torras, *Road Moview*

La sèrie *Road Moview* està formada de diversos *remakes* integrats en els platós que ens ofereix Google Street View, que s'acompanyen d'un mapa de localitzacions cinematogràfiques, de les quals es generen diverses trames que afirmen un treball de postproducció i narratives amb una certa dosi d'ironia sobre el desordre de l'imaginari col·lectiu.

És una ruta per carreteres que passen entre camps de píxels, on apareixen imatges guardades en el fons de la retina que, alhora, flueixen codificades sense destí per la geografia virtual esperant noves experiències.

## Bàrbara Traver

*Fake Trip*

[www.barbaratraver.es](http://www.barbaratraver.es)

El desenvolupament de la tecnologia, el fàcil accés a totes les capes de la societat combinat amb la cultura de masses, l'ha convertit en un element indispensable en les nostres vides. L'ús d'internet és de vegades obsessiu, fins al punt que hi ha la necessitat de compartir tot allò que estàs vivint, alguna cosa efímera que s'oblida a l'instant i alhora és eterna, perquè queda permanentment registrada. La velocitat del flux d'informació a què la societat està sotmesa fa que no s'arribi a qüestionar tot allò que es veu, a verificar si és real o no, i tothom és còmplice.



Barbara Traver, *Fake Trip*

En aquest treball, l'artista ha utilitzat l'opció de Street View de l'eina Google Maps per realitzar un recorregut fictici pels Estats Units i mostrar el seu viatge per Facebook mitjançant captures de pantalles. El projecte té una intenció humorística, s'expressa com a crítica de com creiem el que veiem a les xarxes socials i ens fa veure si n'és de fàcil enganyar les persones mitjançant aquestes.

## Mario Santamaria

*The camera in the mirror*

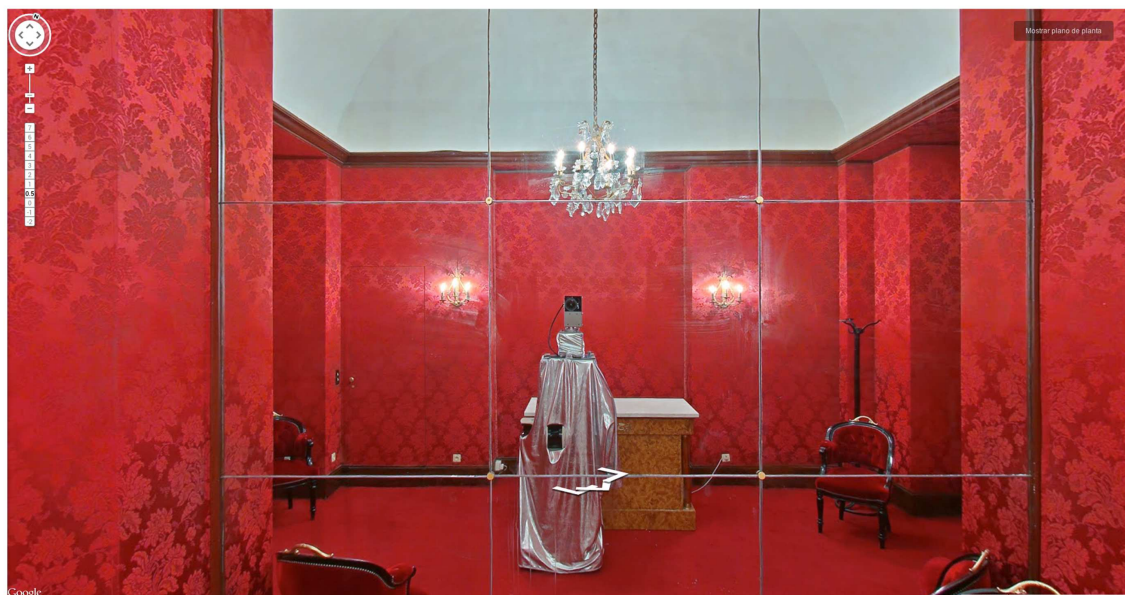
2013

[www.mariosantamaria.net](http://www.mariosantamaria.net)

Google Cultural Institute va llançar el 2011 un projecte per digitalitzar els principals museus del món, per mitjà d'una interfície gràfica similar a Google Street View la plataforma ofereix visites virtuals per espais museístics reconstruïts a partir de múltiples preses fotogràfiques.

*The Camera in the Mirror* és un bloc creat el 2013 on es publiquen captures de pantalla preses dins les visites virtuals de Google. La sèrie està formada per centenars de fotografies que documenten aquells moments en què la càmera es registra a si mateixa en situar davant d'un mirall.

Aquesta sèrie pertany al projecte "Trolling Google Art Project", que reuneix un grup d'exercicis sobre l'aparició de fissures en el sistema de captura de la plataforma. Deixant al descobert tant polítiques analògiques traslladades a escenaris virtuals, com el mateix dispositiu tècnic que construeix l'experiència del patrimoni cultural que planteja el Planisferi Google.



Mario Santamaria, *The Camara in the Mirror*

### Jonay PMatos

*Street view dice: Gracias por tus últimas fotos.*

[http://cargocollective.com/J\\_P\\_M](http://cargocollective.com/J_P_M)

[www.jonaypmatos.love](http://www.jonaypmatos.love)

La mecànica de l'app de Streetview es basa en fer fotos rotant sobre l'eix d'un mateix i així aconseguir un acoblament d'imatges creant una imatge de 360° sobre l'espai en què et trobes, geolocalitzar-lo, pujar-lo i contribuir afegint un nou espai a l'Googlemaps.

A través d'aquesta app i jugant amb l'error l'artista ha aconseguit crear nous espais ficticis i incoherents en l'univers de Googlemaps.

Amb gairebé 12 milions de visites, en 208 fotos ha arribat al nivell 5 com a Local Guide i sorprenentment per obtenir aquests resultats, de tant en tant Google li envia mails animant-lo a que continuï contribuint amb les seves fotos.

L'error, la desconfiguració, reutilització i la documentació del procés, és part del procés creatiu de PMatos, on el que li interessa és generar un contingut nou, imaginatiu i desconcertant, en aquest cas a través d'una eina gratuïta per a mòbil.





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

### **Sasha R. Gregor (Barcelona)**

*Beagle 2.0'*

2017

[www.rogergrasas.com](http://www.rogergrasas.com)

El 27 de desembre de 1831, el Beagle, un galió de la Real Armada Anglesa que canviaria el curs de la ciència va salpar del port de Plymouth. En ell viatjava un jove naturalista de nom Charles Darwin, les observacions del qual revolucionarien les lleis de la biologia i de la ciència en general. En les notes dels seus diaris descobrim a un Darwin que se sorprèn de la bellesa desconeguda d'un món en gran part verge tot just iniciant-se en la revolució industrial. Gairebé dos segles després, i en plena era d'internet i del capitalisme globalitzat, sembla obvi que el nostre planeta s'està convertint en un lloc homogeni. Gràcies a les noves ciber-tecnologies del paisatge i la iconografia territorial, el món és ara més compacte, accessible i 'a la vista'. Preservada la identitat humana a través del desenfocament, un nou tipus d'entitat -en aquest cas espacial- duplica el món dins de la pantalla i ens ofereix la il·lusió de viatjar sense moure'ns. Arran d'aquesta anul·lació de la distància, el projecte 'Beagle 2.0', realitzat a partir d'una ampla recerca d'imatges de Google Street View juntament amb una exhaustiva documentació historiogràfica, ressegueix virtualment però al detall el rastre, port a port, ciutat a ciutat, de tot el periple que en Darwin va realitzar al voltant del planeta entre 1831 i 1836 a bord del Beagle. Les imatges impersonals i automatitzades de les càmeres amb 9 objectius de GoggleStreet View dialoguen a 'Beagle2.0' amb les anotacions apassionades que el propi Darwin va plasmar en la seva bitàcora de viatges sobre tot allò que es trobava al llarg i ample del seu camí.



Sasha R. Gregor, Beagle 2.0'

## Itineràncies de l'exposició

**Espai d'Art Moritz (Cornellà de Llobregat):** 31 març – 26 maig 2017

**Centre d'Art Contemporani La Sala (Vilanova i la Geltrú):** 22 setembre – 5 novembre 2017

**Can Manyé (Alella):** 9 març – 15 abril 2018

**Bòlit, Centre d'Art Contemporani (Girona):** 16 juny – 23 setembre 2018

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

**Arts Santa Mònica (Barcelona):** 23 maig – 15 setembre 2019



## Crèdits

### Exposició

#### Producció

Roca Umbert Fàbrica de les Arts  
Ajuntament de Granollers

#### Comissariat

Joan Fontcuberta

#### Coordinació

Laia Casanova Manonelles

### ARTS SANTA MÒNICA

#### Exposicions

**Coordinació general:** Roger Vinent Arnau

**Edicions:** Cinta Massip

**Direcció tècnica:** Xavier Roca

#### Activitats

**Coordinació general:** Eva Ruiz

#### Administració

**Responsable de gestió:** Cristina Güell

**Secretaria de direcció:** Chus Couso

#### Comunicació

**Web i xarxes socials:** Luis Villalón

**Difusió:** 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](mailto:lvillalon@gencat.cat) | Tel.: (34) 93 556 53 14 (directe) - (34) 93 316 28 19 Ext.13441

**Difusió: Juanjo Gutiérrez** Mail: [jgutierrezg@gencat.cat](mailto: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](http://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.

---