

REAL TIME

ART EN TEMPS REAL

27.01 - 19.03.2017



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura



Thomson and Craighead, *Horizon*, 2008. Foto cortesia dels artistes.

Real Time
Art en temps real
 27.01 - 19.03.2017

Guillem Bayo
 Clara Boj i Diego Díaz
 Martin John Callanan
 Thierry Fournier
 Nicolas Maigret
 Antoine Schmitt
 Thomson and Craighead
 Addie Wagenknecht
 Carlo Zanni

Comissari: Pau Waelder

PRESENT CONTINUU

Temps de lectura: 2 minuts i 20 segons

En la nostra societat accelerada, el temps es converteix en una preocupació principal a mesura que intentem mantenir-nos al dia dels grans esdeveniments que tenen lloc a escala global i reaccionar-hi. Vivim en un estat de connexió permanent que ens porta a l'ansietat de formar part d'un present que no és el propi, sinó el que descriuen els mitjans de comunicació i les xarxes socials.

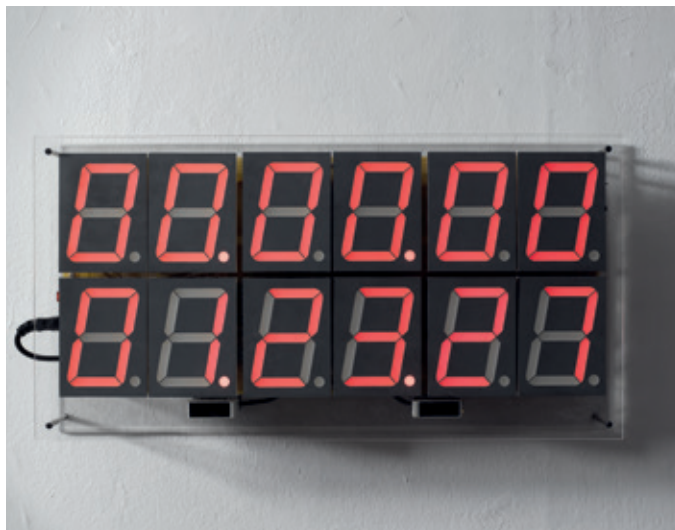
El terme *real time* «temps real» fa referència a la capacitat de mostrar i comunicar els esdeveniments, o reaccionar-hi en el moment en què es produeixen. Emprat comunament en informàtica, en els mitjans de comunicació i en tot tipus de narracions, denota un procés que es dona de forma sincronitzada amb el temps de l'espectador o usuari. Aquesta immediatesa es tradueix, per exemple, en la capacitat per interactuar amb un entorn virtual, informar sobre fets actuals o narrar una història en la qual el temps es desenvolupa de forma natural. El present individual es connecta amb un present extern o compartit, que ens impulsa a formar-ne part o emetre una resposta. El «temps real» es vincula així amb «ser aquí» o *Dasein* en la interpretació de Martin Heidegger, que fa referència a la relació entre l'individu i el seu entorn, i indica que tots estem lligats al món en què vivim i en què participem: ser i participar en el present és «ser en el món», formar part de tot allò que envolta o d'allò que considerem «el món» amb el qual ens relacionem. Avui en dia, aquest món s'ha ampliat gràcies a les xarxes de dades que constantment ens transmeten informació de tota mena, ja sigui del nostre àmbit més proper o de qualsevol punt del planeta.

El concepte també ens porta a qüestionar què és el «temps real», com mesurem el temps i de quina manera aquesta mesura és relativa. Els diferents intents d'establir un «temps d'Internet», un horari universal que permeti ignorar els fusos horaris, exemplifiquen la voluntat d'adaptar el temps a les necessitats d'una societat global on res no s'atura. Amb tot, la percepció del pas de temps segueix sent subjectiva, determinada per l'entorn immediat i els processos mentals de cada individu. Al món de l'art, el temps és un element crucial en un fet sovint ignorat: la durada de la contemplació de l'obra d'art per part de l'espectador. Com indica Boris Groys, mentre que en els formats artístics tradicionals (pintura, escultura, dibuix) el temps necessari per a la contemplació és determinat per l'usuari, l'art basat en processos temporals (nous mitjans, vídeo i *performance*) passa aquest control a l'obra. Habitualment, les obres d'art mostren un moment específic o una acció fitada en el temps, però què succeeix quan una obra es desenvolupa en el «present continu», en constant transformació i subjecta a un procés sense fi?

«REAL TIME. Art en temps real» presenta una selecció d'obres d'art contemporani en les quals el concepte de «temps real» té un paper principal, ja sigui pel qüestionament de la relativitat del temps, per l'ús de dades extretes en temps real d'Internet o per la seva intenció de crear una visió actual, «realista» i sempre canviant del temps en què vivim. Algunes de les obres seleccionades es nodreixen de la informació que apareix constantment en els mitjans de comunicació, mentre que altres extreuen dades de diferents fonts, estableixen un procés de producció en temps real o bé proposen un qüestionament de la nostra manera de mesurar el temps i relacionar-nos amb el present. Les tecnologies que emprem actualment en la nostra vida quotidiana tenen un paper principal en aquestes peces, la qual cosa porta les reflexions sobre el temps a un àmbit molt proper a l'espectador, que en alguns casos pot interactuar amb l'obra i en uns altres ho fa sense saber-ho.

Pau Waelder
Curador

**Durant el temps
que dediqueu
a llegir aquest
fulletó, s'hauran
publicat 4.811
comentaris,
2.763.966 posts
i 1.282.933 fotos
a Facebook;
3.400.000 piulades
a Twitter i 2.800
hores de vídeo a
YouTube.**



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

Guillem Bayo
%, 2007
Comptador digital

Un comptador mostra a l'espectador els segons, els minuts, les hores, els dies i els mesos que fa que observa l'obra. Un cop que l'espectador se'n va, el comptador s'atura i comença a comptar de nou quan un altre espectador se situa davant la peça per a observar-la. La peça acumula el temps que ha estat observada durant l'exposició, sumant-hi ara el registre fet a l'Arts Santa Mònica en 2016. Ironitza així amb la necessitat constant d'atenció i la seva quantificació. Però també porta el públic a contemplar la seva pròpia observació, mesurada en temps: quin és el temps que dedica l'espectador a veure una obra?



Clara Boj i Diego Díaz, *Las calles habladas*, 2013. Foto cortesía dels artistes.

Clara Boj i Diego Díaz
Las calles habladas, 2013
Performance i programari per a Android i iOS

Las calles habladas és un experiment sonor de narrativa geolocalitzada que es construeix en temps real amb la informació trobada a Internet amb relació als carrers que es van transitant. Una aplicació per a telèfon intel·ligent creada pels artistes facilita a l'usuari una ruta aleatòria a la ciutat a partir del punt en el qual es troba. En caminar pels carrers, l'usuari sent la informació textual publicada a Internet amb relació al punt geogràfic on es troba i els noms dels carrers. Per a aquesta mostra, els artistes han recorregut els carrers d'Amposta i han registrat en vídeo l'acció realitzada.

L'espectador pot portar a terme la seva pròpia exploració urbana descarregant de forma gratuïta l'aplicació *Las calles habladas* per a Android i iOS. Només cal capturar aquest codi QR amb el telèfon i seguir les instruccions.



Versió per a Android produïda per Instituto Cervantes, 2013
Altaveus i versió per a iOS produïts per l'Arts Santa Mònica, 2015



Martin John Callanan, *Departure of All*, 2013. Foto: MJC. Cortesia de l'artista.

Martin John Callanan

Departure of All, 2013

Obra en xarxa

Aquesta peça consisteix en una pantalla en què es mostren, com en un panell d'informació de la terminal d'un aeroport, totes les sortides de vols que es produeixen actualment en els aeroports internacionals de tot el món. La informació, recollida en temps real, es mostra a la pantalla en un llistat que recull l'hora de l'enlairament, la ciutat d'origen, la de destí i el codi del vol. El llistat es va actualitzant constantment, a mesura que s'enlairen més i més avions a diferents punts del planeta a un ritme de dos o tres cada cinc segons. Els milers de persones que es desplacen en avió cada dia sumen col·lectivament una població de més de 400.000 viatgers que es troben a trenta mil peus d'altura en tot moment. Si les ciutats descriuen una xarxa de connexions a escala mundial, la ràpida progressió del llistat ens parla d'una societat caracteritzada per la dispersió i la velocitat.



Thierry Fournier, *Ecotone*, 2015. Foto cortesia de l'artista.

Thierry Fournier

Ecotone, 2015

Videoprojecció amb dades en temps real

Ecotone genera un paisatge infinit a partir de la captura de tuits en temps real, llegits per veus sintètiques. Els tuits escollits expressen desitjos: «voldria», «m'agradaria», «seria genial que...». Cada tuit genera una muntanya en el paisatge virtual que es desplaça lentament cap a l'espectador. En conjunt, els missatges extrets del seu context creen una imatge abstracta dels desitjos, les insatisfaccions i els anhels que experimenten les persones al nostre voltant en el moment en què s'observa la peça i, al mateix temps, ens fan participar del procés catàrtic que suposa compartir amb altres aquelles ambicions no satisfetes. La peça genera un procés infinit i efímer que ens ofereix una impressió subtil i passatgera del temps present.



Nicolas Maigret, *The Pirate Cinema*, 2012–2014. Foto: N.Maigret. Cortesia de l'artista.

Nicolas Maigret

The Pirate Cinema, 2012–2014

Videoprojecció

Aquesta és una instal·lació basada en un programari d'intercepció de dades: els fragments d'arxius que es descarreguen en temps real en una xarxa P2P es mostren a mesura que són descarregats. Un sistema automatitzat descarrega els torrents més vistos, projecta les dades interceptades i les esborra a continuació. D'aquesta manera, en la pantalla se succeeixen fragments breus de continguts audiovisuals (amb prou feines uns segons de nombrosos films, sèries de televisió, etc.) sense cap tipus d'ordre, que generen un flux continu d'informació sobre l'activitat a Internet. Una possible narració es crea en la ment de l'espectador, que procura vincular una imatge amb una altra: aquesta narració se situa en el present més absolut, i és un simple reflex de la descàrrega de tota mena d'arxius en el mateix moment en què s'està observant la peça. Aquesta successió d'imatges sense fi també incita a reflexionar sobre la xarxa mateixa, el nostre consum de continguts audiovisuals i la possibilitat de seguir i registrar qualsevol forma d'intercanvi de dades, en tot moment.



Antoine Schmitt, *Time Slip*, 2008. Foto cortesia de l'artista.

Antoine Schmitt

Time Slip, 2008

Instal·lació en xarxa

Una pantalla LED mostra notícies actuals, però canviant el temps verbal: «La caixa negra de l'avió rus abatut a Turquia estarà danyada»; «L'OM guanyarà el PSG 3 a 0»; «La borsa caurà un 5,6%»... Tret de la transformació del temps verbal, les notícies són autèntiques i extretes en temps real de diverses fonts d'Internet. *Time Slip* proposa amb aquesta modificació de la informació que ens arriba pels mitjans de comunicació una reflexió sobre la noció de destí i el determinisme que poden induir certes conviccions àmpliament difoses. L'espectador llegeix un seguit de notícies que aparentment preveuen el futur, cosa que el porta a qüestionar la suposada autoritat d'aquest canal de comunicació i la manera en què descriu la realitat.



Carlo Zanni, *The Fifth Day* (2009). Captura de pantalla. Cortesia de l'artista.



Thomson and Craighead, *Horizon*, 2008. Foto: Gasull.
Cortesia dels artistes i Carroll/Fletcher, Londres

Thomson and Craighead

Horizon, 2008

Instal·lació en xarxa

L'obra és descrita pels artistes com un «rellotge narratiu» format per imatges de càmeres web situades en cada zona horària del món, que es mostren en temps real. La sèrie d'imatges es pot llegir com el guió il·lustrat d'una narració sobre el món o com una mena de rellotge solar format per instantànies descarregades de la xarxa. En aquesta obra els artistes presenten el pas del temps com una seqüència d'imatges i simultàniament ens ofereixen un paisatge global. La gradació de llum entre les diferents regions del món il·lustra el fet que la percepció que hom té del temps és subjectiva pel fet que, a cada moment, persones de punts distants del planeta experimenten diferents hores del mateix dia o de dies diferents.



Addie Wagenknecht, *Share the Sky*, 2015. Foto: Pau Waelder.
Cortesia de bitforms gallery i Electric Objects, Nova York.

Addie Wagenknecht

Share the Sky, 2015

Obra en xarxa

Aquesta peça consisteix en una composició visual formada per un degradat de colors en una pantalla. L'artista ha creat un programa que estableix el color del cel en dos punts diferents del món a partir dels codis postals d'una sèrie d'usuaris i les informacions sobre l'estat del temps i l'hora del dia o la nit obtingudes en temps real a Internet. El resultat és una composició aparentment abstracta que canvia constantment i reflecteix el context en què es troben dues persones anònimes del nostre planeta, així com allò que les separa. La peça ha estat creada per a l'EO1, un dispositiu digital creat per Electric Objects per a la presentació d'art digital. L'EO1 és una pantalla amb un ordinador integrat i connexió a Internet que es pot penjar a la paret com un quadre.



Carlo Zanni, *The Fifth Day*, 2009. Foto cortesia de l'artista.

Carlo Zanni

The Fifth Day, 2009

Seqüència de fotografies manipulades per dades obtingudes a la xarxa

Una seqüència de deu fotografies mostra un viatge en taxi a la ciutat d'Alexandria (Egipte). Les imatges es presenten amb música de Kazimir Boyle, compositor de bandes sonores de cinema, i evocuen un tràiler d'un film d'acció. Les fotos, emperò, no són estàtiques, sinó que són editades en temps real en funció d'una sèrie de dades sobre Egipte, com són la proporció d'escons ocupats per dones al parlament o l'índex de percepció de corrupció, així com dades referents a l'usuari que observa les imatges, com ara el país des del qual accedeix a la peça o l'identificador (IP) del seu ordinador. Diversos elements de les imatges (un vianant, un calefactor, un edifici, un taxímetre) es modifiquen contínuament en funció de les variacions en aquestes dades. L'obra elabora una ficció que, no obstant, reflecteix, d'una manera subtil, dades reals del present més actual.

Exposició

Producció

Arts Santa Mònica

Comissariat

Pau Waelder

Disseny gràfic

hastalastantas

Programa d'exposicions itinerants

Organització

Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura, Direcció General de Creació i Empreses Culturals

Amb la col·laboració de

Lo Pati, Centre d'Art de les Terres de l'Ebre

Coordinació

Arantza Morlius

Prensa i comunicació

Lourdes Domínguez i Cristian Jiménez

Lo Pati
Centre d'Art - Terres de l'Ebre

C. Gran Capità, 38-40
Tel. 977 709 400
43870 Amposta

Horari de visita

Dijous, divendres i dissabte de 17 a 20 h
Diumenges d'11 a 14 h

B 1842-2017 - Disseny gràfic: hastalastantias



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

SANTAMÒNICA

LO PATI
LO PATI
CENTRE D'ART - TERRES DE L'EBRE



Ajuntament d'Amposta



Diputació Tarragona