



# metapaisatges

el paisatge a través de l'art digital

# metapaisatges

Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca

5 octubre, 2007 – 6 gener, 2008

Comissari: Pau Waelder

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

El paisatge no és només un entorn natural o la seva representació, sinó que és en si mateix una construcció cultural, subjecte dels codis i les creences d'aquells que el configuren, bé físicament (determinant-ne la forma mitjançant la distribució dels cultius, camins, ponts i edificacions), bé en la seva imatge (escollint el punt de vista i els elements que hi quedaran inclosos). La representació del paisatge, ja sigui en pintura, fotografia o altres mitjans, no es limita per tant a la simple captació de les formes d'un entorn natural: es tracta d'una visió escollida, dirigida, una *Weltanschauung* resumida en una imatge. Quan els pintors naturalistes del segle XVII empraven el recurs de la càmera obscura per reproduir el paisatge, fixaven la seva mirada en un punt concret i s'abstreïen de tota la resta, fent que una porció de la realitat fos representativa de la totalitat, i de la mateixa manera els fotògrafs han dirigit sempre l'objectiu cap a aquell fragment que es convertiria en la "veritat" d'un espai i un temps concrets.

En tant que gènere pictòric, el paisatge ha portat al seu extrem la funció de mimesi, pretenent ser una autèntica finestra des de la qual delectar la vista. Però alhora, com a abstracció, ha incorporat una sèrie de codis propis de la cultura en què s'ha creat, essent a més símbol d'estatus social, de possessió o d'identitat territorial. El paisatge és també el resultat de l'encontre entre una cultura i el seu medi, i així, en funció de com es desenvolupa aquesta relació, canviarà la forma del paisatge. L'home ha sentit por de la natura, després l'ha volguda comprendre, ordenar-la, domesticar-la, més endavant l'ha menyspreada i finalment, a punt d'extingir-la, vol recuperar-la amb una nostàlgia poc realista. Totes aquestes transformacions s'han vist reflectides en les representacions que els artistes han fet del paisatge en els darrers segles.

Avui en dia, en què la globalització ens ofereix un paisatge uniforme a tot el món, l'horitzó d'una inabastable ciutat o una interminable autopista flanquejada per cartells on hi ha sempre la mateixa publicitat, la representació del paisatge torna a adquirir un nou significat. L'anomenat "paisatge urbà" troba un sentit i una forma propis; el paisatge natural es converteix bé en una ficció, bé en una denúncia; el paisatge virtual, finalment, irromp des de la pantalla de l'ordinador oferint-nos un nou espai (com sempre, il·lusori) cap al qual dirigir la nostra mirada. En qualsevol de les seves formes, el paisatge ens és necessari perquè suposa la imatge del nostre entorn, i en estar carregat dels nostres propis codis culturals, ens retorna la imatge del nostre lloc al món.

**metapaisatges** proposa la revisió del concepte de paisatge des del punt de vista de l'art digital. Generat amb eines informàtiques, l'art digital incorpora les formes i els codis propis de la nostra societat actual, dominada pels processos tecnològics i els nous descobriments científics, i aporta per tant un enfocament molt suggerent al model de *visió del món* que suposa el paisatge. Pels processos que generen i les formes que adopten, les obres aquí presentades són, més que paisatges, *metapaisatges*: emprant com a prefix la paraula grega que vol dir “més enllà”, designam amb aquest terme aquestes creacions que se situen “després del paisatge”, en fan una abstracció per mostrar-nos una forma que és alhora paisatge i anàlisi (o crítica) del paisatge.

Formen la selecció d'aquesta exposició una sèrie d'obres en diferents formats (impressió digital, net art, vídeo, instal·lació interactiva) d'artistes del panorama internacional. Tots ells tenen en comú la interpretació del paisatge en alguna de les seves vessants: com a territori a posseir o delimitar; com a espai de contemplació, subjecte a les transformacions del món; com a terreny inexplorat o imaginari; com a entorn habitat i envaït; com a mirall dels nostres errors.

Amb el suport de:



## **Llistat d'artistes i obres**

### **Adam Chapman**

Legible Nature (2006)

### **Mauro Ceolin**

SolidLandscapes (2004-2005)

DebugLandscapes (2007)

PromotionalLandscapes (2002)

### **Joan Fontcuberta**

Orogénesis (2004)

### **Thornsten Knaub**

GPS Diary (2003)

GPS Erasure-Sa Dragonera (2007)

GPS Miró (2007)

### **Scott Snibe**

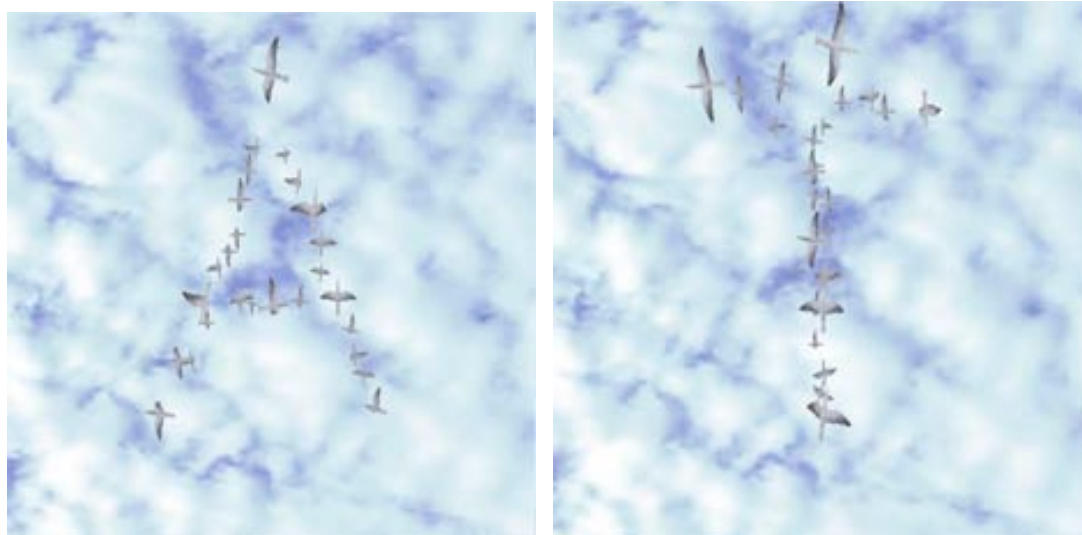
Boundary Functions (1998)

### **Carlo Zanni**

eBay Landscape (2004)

# Adam Chapman

## Legible Nature



En un vídeo projectat en el sostre, l'espectador veu, com si hi hagués una finestra oberta, un bell cel primaveral en el qual passa volant una bandada d'ocells. De cop sembla que els ocells s'ajunten d'una forma particular i, per un instant, formen una lletra. Aquesta lletra es dissol immediatament quan els ocells continuen el seu vol erràtic, i de cop i volta tornen a crear una altra lletra, i una altra... A *Legible Nature*, Adam Chapman ens proposa una visió de la natura com quelcom que amaga un missatge secret, desconegut i fascinant, que podem copsar només durant una fracció de segon. L'home sempre ha cercat en la natura les respostes als grans dubtes que li plantejava la seva pròpia existència, i en aquest sentit contemplar el paisatge pot ser també com observar un llibre que està escrit en un llenguatge que no arribam a comprendre.

L'artista ha creat un programa que controla els moviments d'aquests ocells virtuals de tal forma que vagin generant, com a conseqüència de les seves trajectòries de vol, les lletres dels poemes del *Manyōshū*, una col·lecció de poesia japonesa del segle vuitè que tracta de l'efímera bellesa de la natura. Com que no es tracta d'una animació, sinó d'un programa generatiu, els moviments dels ocells no són mai iguals. El programa triga uns 200 dies a generar totes les lletres de tots els poemes (si es deixa reproduint contínuament), per la qual cosa és pràcticament impossible que un espectador en pugui veure la seqüència completa. Aquest fet il·lustra que els canvis en la natura tenen el seu propi ritme, aliè a les presses de l'individu contemporani, que no pot controlar aquests processos i en la seva observació del paisatge només copsa una mínima part del que realment succeeix al seu voltant.

**Adam Chapman** és professor al Departament de Disseny i Tecnologia de la Parsons New School of Design. Els seus treballs en solitari i en col·laboració amb

altres artistes han estat exposats a museus, festivals i galeries d'arreu del món, entre els quals: The American Museum of Moving Image, The Whitney Museum's Artport i SIGGRAPH.

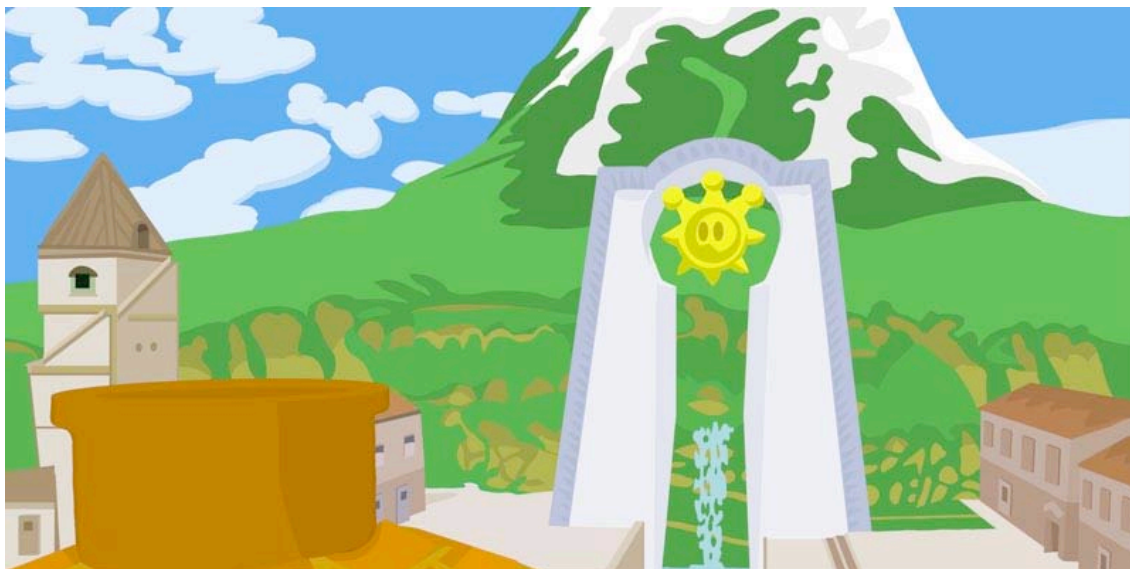
**Fitxa**

*Legible Nature: Fate is an Afterthought (2006)*

Videoinstal·lació generativa

# Mauro Ceolin

SolidLandscapes, DebugLandscapes,  
PromotionalLandscapes



Mauro Ceolin es defineix com “un pintor de l’era digital”. Crea les seves obres dibuixant amb una tauleta gràfica i un llapis òptic, de la mateixa manera que ho faria un “artista tradicional”, però emprant eines electròniques. No obstant, la seva adopció del digital no es limita als mitjans que fa servir, sinó que arriba també al concepte mateix de les seves pintures. Particularment interessat pel paisatge, ha elaborat diverses sèries en les quals reprèn aquest gènere des de la perspectiva de la cultura contemporània. Així, a *SolidLandscapes*, visita els entorns virtuals dels videojocs més coneguts, però no com a jugador, sinó com a pintor paisatgista, aturant-se davant d’aquells paratges que l’han captivat i reproduint-los laboriosament amb el seu llapis òptic. Aquí cal recordar que seria molt més senzill fer una captura de pantalla (equivalent a una foto), però Ceolin s’estima més portar a terme tot el procés que implica la pintura, amb l’estudi d’allò que es representa i la seva posterior interpretació.

A *DebugLandscapes*, Ceolin dirigeix la seva mirada cap al món exterior, real. Es demana si un paisatge pot ser la representació del que en informàtica s’anomena un *debug*, és a dir la correcció d’un error. I representa una sèrie d’escenes en les quals veim els *bugs* o errors comesos per l’home contra la natura: el vessament de cru a la costa de Galícia, el desastre de Txernòbil, les conseqüències de la guerra d’Iraq. Aquí el paisatge es converteix en denúncia, portant l’espectador a una contemplació que el força a reflexionar.

A *PromotionalLandscapes*, el paisatge és el dels grans protagonistes del segle XXI: les corporacions. Ceolin reproduïx els edificis de les grans empreses tecnològiques, concedint-los el seu primordial paper en la definició de la nostra

societat mitjançant els productes que elaboren, i que són de fet els que determinen moltes de les nostres accions diàries.

**Mauro Ceolin (Milà, 1963)** viu i treballa a Milà. La seva obra ha estat exposada a nombroses galeries i centres d'art a Itàlia i arreu del món. Ha estat present a les fires d'art Artissima, MiArt, Flash Art i FIAC, a més de diversos festivals internacionals d'art digital. Recentment, l'editora Johan&Levi ha publicat un llibre sobre el conjunt de la seva obra.

**Fitxa**

*SolidLandscapes (2004-05)*

*DebugLandscapes (2003-07)*

*PromotionalLandscapes (2002)*

# Joan Fontcuberta

## Orogénesis



La sèrie *Orogénesis* neix a partir d'una residència de Joan Fontcuberta al Banff Center for the Arts de Canadà. L'artista recorda haver experimentat la impressió, en observar la bellesa de la natura que l'envoltava, que "aquell paisatge tan idíl·lic no podia ser de veritat". Aquesta sensació d'irrealitat el porta a experimentar amb la idea de crear un paisatge artificial. Ho aconsegueix mitjançant l'ús d'un programari, VistaPro, que crea simulacions en 3D a partir de les corbes de nivell d'un mapa. Aviat descobreix que un ús "indegut" del programa genera resultats conceptualment interessants: en comptes d'un mapa, l'artista proporciona al programa la imatge d'una pintura de paisatge, i aquest interpreta les gradacions de tons de la pintura com si fossin corbes de nivell. Es crea així un paisatge irreal, paradoxal en ser el paisatge d'un paisatge, que Fontcuberta tracta laboriosament per donar-li un aspecte "real".

Recuperant la tradició de la fotografia naturalista, Fontcuberta esdevé un explorador del territori que ell mateix ha creat, el recorre cercant aquella vista que li sembla més interessant i en capta una instantània. Les imatges resultants semblen alhora reals i fantàstiques, recordant fins a cert punt aquelles fotografies de microscopi en les quals veim com un element quotidià augmentat 10.000 vegades revela tot un món en miniatura. El paisatge es reelabora en si mateix mitjançant el deliri d'un programa informàtic, una mena de "mètode paranoicocrític" que connecta amb la següent sèrie de Fontcuberta, en la qual són diversos quadres de Dalí els que es converteixen en paisatges virtuals. Aquí la connexió esdevé especialment interessant, ja que vincula conceptualment els paisatges de síntesi amb la tradició surrealista. Mitjançant un procés tecnològic, una feina pròpia gairebé d'un científic, l'artista aconsegueix crear una imatge de somni, una evocació de la bellesa de la natura que ratlla voluntàriament el *kitsch* i ens mostra fins a quin punt ens enganyam en la nostra percepció de la realitat.

**Joan Fontcuberta (Barcelona, 1955)** ha desenvolupat una activitat plural en el món de l'art com a creador, professor, crític, comissari d'exposicions, etc. En 1980 va cofundar la revista bilingüe (castellà-anglès) *Photovision*, en la qual segueix exercint com a cap de redacció. Des de 1996 és professor en els Estudis de Comunicació Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona.

## Fitxa

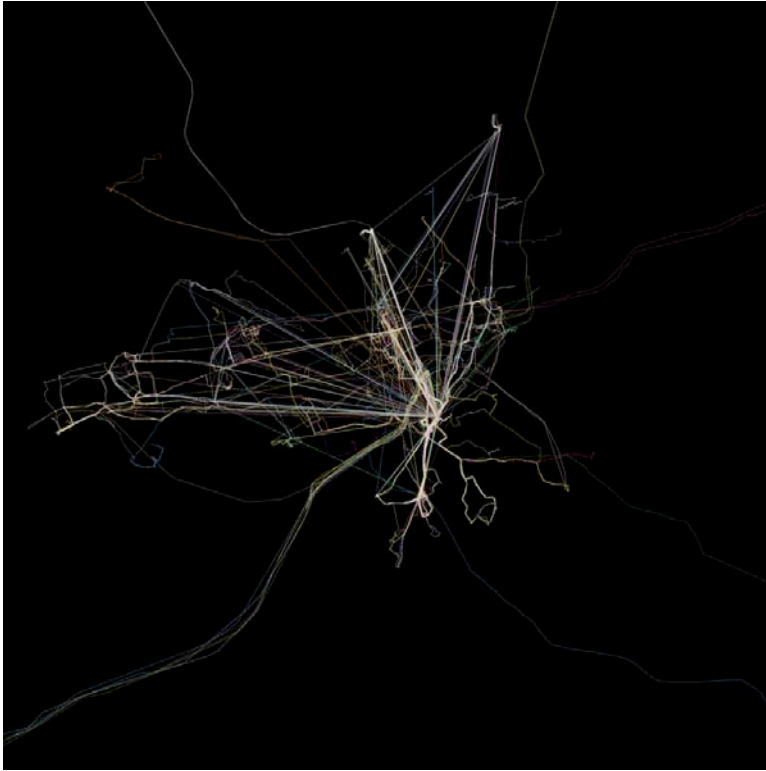
*Sèrie Orogénesis* (2004)

Impressió digital sobre alumini

2 peces, 80 x 120 cm cadascuna

# Thorsten Knaub

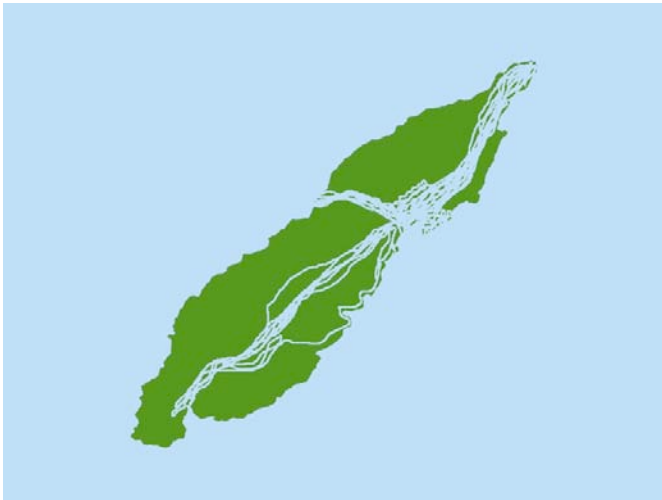
## GPS Diary, GPS Erasure, GPS Miró



GPS Diary

Durant l'any 2003, Knaub va desenvolupar un projecte artístic que consistia a registrar els seus moviments per mitjà d'un dispositiu GPS. L'esmentat dispositiu permet al sistema recollir contínuament la seva posició en un gràfic, de manera que el seu desplaçament queda representat per una línia. Un passeig pel barri es converteix en una línia trencadissa que perfila el traçat dels carrers. Un viatge en metro es tradueix en una línia recta entre l'estació d'inici i la d'arribada, ja que davall terra es perd la connexió amb el satèl·lit.

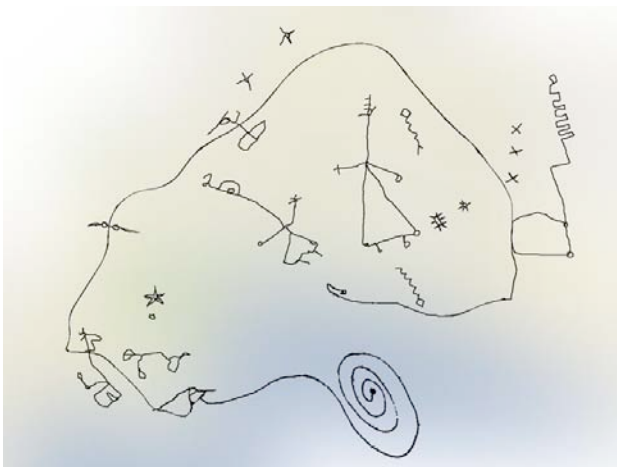
Sota el títol de *GPS Diary*, el resultat d'aquesta laboriosa pràctica és una representació gràfica dels moviments de l'artista durant aquell any, així com una interfície interactiva en la qual l'usuari pot consultar els gràfics generats dia rere dia.



### GPS Erasure

Continuació d'aquest projecte, *GPS Erasure* planteja l'aplicació inversa d'aquest mètode, de manera que en comptes de construir (teixint amb sinuosos fils sobre el terreny), es destrueix. En aquest cas, l'artista defineix un territori, el perfil del qual destaca sobre el fons en blau fosc, i dibuixa, amb els seus desplaçaments, línies que, per ser del mateix color del fons, esborren l'esmentada forma fins a deixar-la pràcticament irrecognoscible. Knaub, després de realitzar aquesta intervenció al districte de Kensington i Chelsea de Londres el 2006, planteja de nou el seu projecte per a Mallorca aplicant-lo al parc natural de sa Dragonera. En aquest cas, el contorn de l'illa es destaca sobre el fons blau de la mar, i seran els passeigs que l'artista realitzi en aquest entorn natural els que contribueixin a "esborrar-la del mapa". Durant diversos dies, Knaub deambularà per l'illa procurant cobrir tota la seva superfície, mostrant al gràfic resultant com l'acció de l'home deixa una empremta permanent a la natura.

L'acció de Knaub serà recollida en fotos i un vídeo, que es mostrarà a les sales de la Fundació juntament amb la projecció del gràfic creat per l'artista per mitjà dels seus desplaçaments.



### GPS Miró

Per a la ciutat de Palma, l'artista ha projectat la intervenció *GPS Miró*, que ret homenatge a l'obra de Joan Miró i la seva vinculació amb Mallorca. En aquest cas, Knaub realitzarà diversos desplaçaments per la ciutat, de tal manera que al mapa quedin reproduïts elements dels dibuixos que Miró va realitzar a Palma. Inspirada pels *Quaderns catalans* de Joan Miró, en particular el *Quadern de Palma* de 1940, la intervenció que planteja Thorsten Knaub ret tribut tant al vessant surrealista de Joan Miró, en recórrer la ciutat a la manera d'un *flâneur* mentre crea signes invisibles, com a l'aspecte més metòdic i investigador de l'artista que reflecteixen de fet els seus *Quaderns de dibuixos preparatoris*. Knaub reprèn amb aquest projecte la idea expressada a les anotacions de Miró que podem llegir al quadern *Une femme* (1940-41):

“Si arriba a faltar el material de treball, anar a la platja i fer grafismes amb una canya a l'arena, dibuixar amb el llamp d'una pixada sobre la terra seca, dibuixar al buit de l'espai el gràfic del cant dels ocells, el soroll de l'aigua i del vent i d'una roda de carro, i el cant dels insectes; que, tot això, s'ho endugui després el vent, l'aigua, però tenir el convenciment que totes aquestes realitzacions pures del meu esperit repercutiran per màgia i miracle en l'esperit d'altres homes.”

Joan Miró, *Quaderns catalans*. Barcelona, Ed. Polígrafa, 1980. pàg. 128

Knaub du a la pràctica amb les noves tecnologies el mateix esperit d'investigació que s'observa als *Quaderns de dibuixos* de Joan Miró, inspirant-se en aquests grafismes mentre transita per la mateixa ciutat que va alimentar la creativitat de l'artista des de la seva infantesa. El resultat de la intervenció *GPS Miró* es presentarà en forma d'una projecció a la qual els "dibuixos" realitzats per mitjà del sistema GPS apareixeran sobre una versió simplificada del plànol de Palma, deixant clara la relació entre espai i grafisme.

**Thorsten Knaub** ha presentat la seva obra a diverses galeries, festivals i centres d'art a Londres i altres capitals europees, als Estats Units i el Canadà.

**Thorsten Knaub** ha exposat la seva obra en diverses galeries d'art, festivals i centres culturals a Londres, arreu d'Europa, Estats Units i Canadà.

#### **Fitxa**

*GPS Diary* (2003)

Arxiu interactiu

Impressió digital sobre alumini, 100 x 100 cm

*GPS Erasure* (2007)

Intervenció a l'espai natural

Projecció, impressions digitals i vídeo

*GPS Miró (2007)*  
Intervenció a l'espai urbà  
Projecció i vídeo

# Scott Snibe

## Boundary Functions



La idea de paisatge implica territori; un territori que es posseeix o s'habita. En aquest sentit, podem aportar al concepte de paisatge el de l'espai personal, aquell que ens envolta constantment i entra en contacte amb el dels altres. De la mateixa manera que a les comunes de pagesos el territori era dividit en zones de conreu, en la nostra vida quotidiana els espais comuns es divideixen entre les persones que els habiten, cadascuna mirant de conservar el seu espai personal. A *Boundary Functions*, Scott Snibe explora els límits d'aquest espai personal creant una àrea sensible en la qual la presència dels visitants és captada per una càmera. Quan només hi ha una persona, no succeeix res. Quan n'hi ha dues, es projecta una línia que divideix l'espai en dos i reacciona dinàmicament als moviments dels usuaris. Quan hi ha tres o més persones, l'espai es compartimenta seguint les anomenades tesselles de Dirichlet, uns diagrames que es produeixen de forma espontània en la natura. Mitjançant aquesta instal·lació interactiva, els espectadors poden experimentar amb el seu espai personal i veure com aquest es relaciona amb el dels altres.

Es tracta aquí doncs d'un paisatge no només contemplat, sinó també habitat, en el qual la línia divisòria esdevé l'horitzó i la infranquejable frontera de cada individu.

**Scott Snibe (Nova York, 1969)** viu i treballa a San Francisco. Enginyer informàtic, ha treballat com investigador per a Adobe Systems i ha patentat alguns dels seus descobriments. Com artista, centra la seva obra en la creació d'obres interactives que impliquen el cos de l'espectador en un sistema reactiu. Ha exposat, entre altres, al Whitney Museum of American Art (Nova York), Eyebeam (Nova York), Ars Electronica (Àustria) i ha obtingut diversos premis, entre els quals el prestigiós Golden Nica d'Ars Electronica.

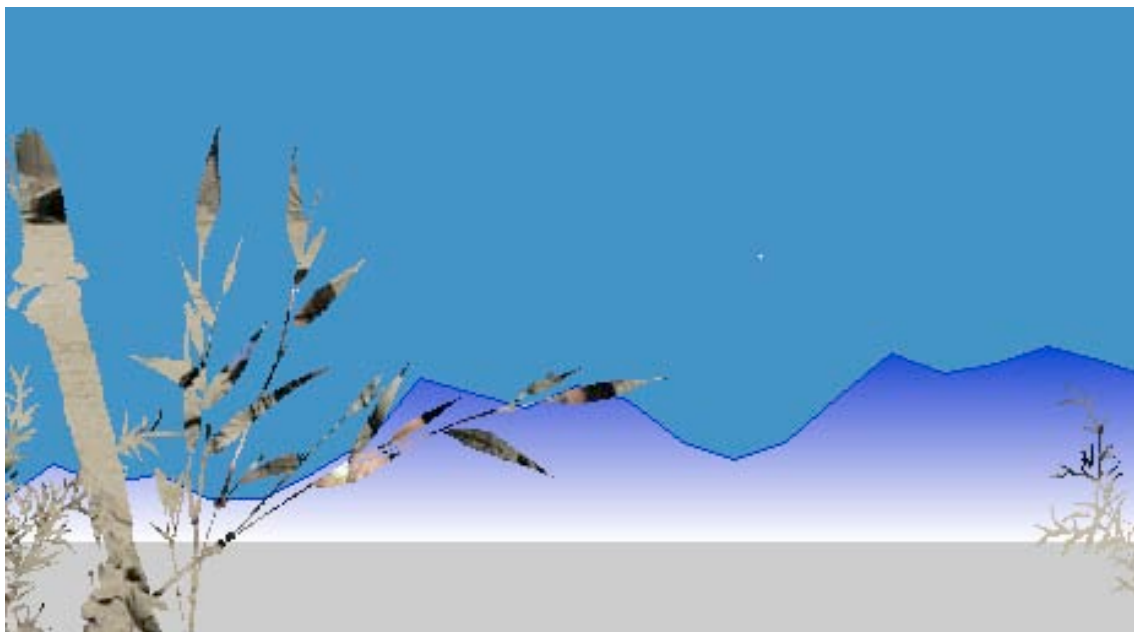
**Fitxa**

*Boundary Functions* (1998)

Instal·lació interactiva

# Carlo Zanni

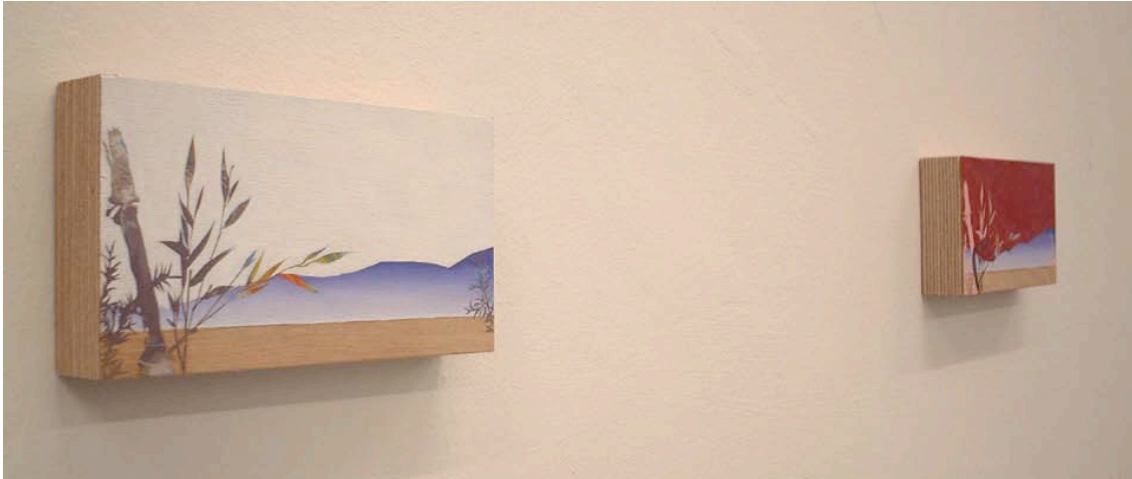
## eBay Landscape



Amb *eBay Landscape* (2004), Carlo Zanni crea un paisatge virtual que es regenera constantment a partir de dades obtingudes a la web. Sota l'aparença d'una senzilla escena d'inspiració oriental, l'artista ha articulat un conjunt de referents que, sense ser evidents, determinen a cada minut la forma de la peça. En principi, veim un esquemàtic paisatge amb unes branques de bambú en primer pla i el perfil d'unes muntanyes que es retalla sota el cel. Però en realitat, aquestes muntanyes són els índexs borsaris de l'empresa *eBay*, la textura del bambú s'ha extret de la portada de *CNN.com* i el color de cel i els estels que hi apareixen són generats per la mateixa presència de l'usuari.

Aquest paisatge digital esdevé doncs molt més que una bella imatge: ens aporta tot un seguit d'informacions sobre la nostra realitat econòmica (representada per *eBay*) i social (representada per *CNN*), a més de la nostra pròpia presència (virtual) en aquest espai: cada estel representa un usuari, i els colors del cel són extrets a partir de l'adreça de l'ordinador des del qual aquest accedeix a l'obra. A més, si l'usuari clica sobre la branca de bambú, accedirà al lloc web de la *CNN*, descobrint la imatge que s'hi amaga i sortint de l'espai de contemplació per entrar en un espai d'informació, de realitat.

Carlo Zanni ha completat aquest projecte realitzant una sèrie de pintures inspirades en les formes que ha adquirit la seva obra de net art en diferents dies, creant així la paradoxa de fer una pintura real d'un paisatge virtual, tot exposant la seva concepció de l'escriptori de l'ordinador com el paisatge de la nostra quotidianitat.



**Carlo Zanni (La Spezia, 1975)** és un artista italià que viu entre Milà i Nova York. El seu treball se centra en la intersecció entre programació i representació, emprant i fusionant dos mitjans aparentment diferents com són la pintura i Internet per donar forma a paisatges i retrats.

En els darrers anys, les seves obres han estat exposades a galeries i museus d'arreu del món, entre el quals el PS1 Museum i la galeria Bitforms de Nova York, la III Biennal de Montreal, la galeria Analix Forever de Ginebra i el Centre d'Art i Cultura Borusan d'Istanbul. L'octubre de 2005 va presentar la seva primera retrospectiva a l'Institute of Contemporary Arts (ICA) de Londres. Ha publicat un llibre sobre la seva obra, sota el títol *Vitalogy*.

**Fitxa:**

*eBayLandscape* (2004)

Obra de net art

*eBayPaintings* (2004-2005)

4 peces, oli damunt fusta, 9 x 16 cm