



EL RECICLAJE POSTDIGITAL EN LA OBRA DE ALMUDENA LOBERA, MARIO SANTAMARÍA Y ROMÁN TORRE

POSTDIGITAL RECYCLING IN THE WORK OF ALMUDENA LOBERA, MARIO SANTAMARÍA Y
ROMÁN TORRE

María Goicoechea de Jorge
Universidad Complutense de Madrid

DOI: 10.33732/ASRI.6531

.....
Recibido: (31 12 2023)
Aceptado: (15 07 2024)
.....

Cómo citar este artículo

Goicoechea, María. (2024). El reciclaje postdigital en la obra de Almudena Lobera, Mario Santamaría y Román Torre. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales.*, (25), 1-16.
<https://doi.org/10.33732/ASRI.6531>

Resumen

Este artículo es fruto de la investigación en torno al reciclaje postdigital en el seno de las prácticas artísticas contemporáneas y tiene como objetivo destacar la aplicabilidad del término e identificar algunas de sus estrategias compositivas en relación con las obras de tres artistas contemporáneos del ámbito español

Abstract

This article is the result of research on postdigital recycling in the context of contemporary artistic practices and aims to highlight the applicability of this term and identify some of its compositional strategies in relation to the works of three contemporary Spanish artists (Almudena Lobera, Mario Santamaría, Roman Torre). In the first

(Almudena Lobera, Mario Santamaría, Román Torre). En un primer apartado, se abordarán las características del reciclaje postdigital en las prácticas artísticas contemporáneas, para después profundizar en la definición de las estrategias de la transcodificación, la reapropiación tecnológica y el *hacktivismo* artístico, y, por último, se analizarán algunas obras de estos tres artistas españoles que interpelan al público mediante la construcción de objetos, instalaciones y mecanismos que visibilizan y subvierten nuestros hábitos de consumo tecnológico. Observaremos cómo hacen uso de la interpenetración fluida de los diferentes espacios expositivos, tanto analógicos como digitales, así como de la exploración de sus intersticios, creando objetos híbridos (*phygital*) que entran en conflicto con las nociones tradicionales asociadas con cada medio y proponen al público nuevas interfaces que revelan aquello que hemos invisibilizado en nuestra hibridación con la máquina.

Palabras clave

Reciclaje postdigital, transcodificación, reapropiación tecnológica, *hacktivismo* artístico, *phygital*.

section, the characteristics of postdigital recycling in contemporary artistic practices will be addressed, to later deepen the definition of the strategies of transcodification, technological reappropriation and artistic hacktivism, and, finally, some works of these three Spanish artists will be analysed, exploring how they question the public through the construction of objects, installations and mechanisms that make visible and subvert our habits of technological consumption. We will observe how they make use of the fluid interpenetration of the different exhibition spaces, both analogue and digital, as well as the exploration of their interstices, creating hybrid (phygital) objects that conflict with the traditional notions associated with each medium and propose to the public new interfaces that reveal what we have made invisible in our hybridization with the machine.

Keywords

Postdigital Recycling, transcodification, technological reappropriation, artistic hacktivism, phygital.

Introducción

En un entorno de sobreabundancia, el reciclaje de todo tipo de contenidos, materiales, formatos y medios en la creación constituye nuestro *zeitgeist*. Si bien la reutilización de elementos previos constituye la base de toda creación, el objetivo de este trabajo es definir y destacar la aplicabilidad de un tipo particular de reciclaje, el reciclaje postdigital, como característica aglutinadora de una serie de prácticas artísticas contemporáneas que se sitúan en la intersección entre la experimentación artística y tecnológica en la segunda década del siglo XXI, un contexto marcado por la evolución de la web social o web 2.0.

Como base metodológica se ha partido de un cribado colectivo de ejemplos de reciclaje postdigital que han sido reseñados en una base de datos con fines investigadores denominada *Rec-Lit: Estrategias de reciclaje cultural y literario en la era postdigital* y que han sido utilizados por los investigadores del grupo LEETHI (UCM) para tratar de encontrar estrategias comunes de reciclaje y profundizar en la categorización de los distintos tipos de reciclaje y procesos empleados en la creación cultural contemporánea.

Si bien en el terreno de la crítica artística encontramos conceptos con una amplia trayectoria, como el apropiacionismo o la posproducción, para describir prácticas creativas vinculadas a la reutilización de materiales, con el término “reciclaje postdigital” se aborda la crítica artística desde un polo distinto a aquel enfocado en identificar cuestiones de autoría, originalidad o evaluación estética, para reflexionar

sobre el contexto social de la producción artística, su circulación y recepción, entendiendo el reciclaje como un proceso de reutilización de elementos culturales para formar nuevos ensamblajes de naturaleza híbrida, dinámica y circular, el cual implementa un abanico de estrategias compositivas que han adquirido características propias de la era postdigital en la que nos encontramos.

Para ejemplificar algunas de las estrategias compositivas más relevantes de este tipo de reciclaje se ha escogido la obra de tres artistas del ámbito español: Almudena Lobera, Mario Santamaría y Román Torre. La elección de estos creadores, frente a otros candidatos posibles –como puedan ser Claudia Maté, Andrés Reisinger o Javier Arrés, cuyos nombres están también vinculados a la experimentación artística y tecnológica–, se basa en que, a diferencia de estos últimos, más vinculados al espíritu comercial del arte post-internet, encuentro en los primeros características más fácilmente identificables con la estética postdigital, esto es, una mezcla nostálgica de técnicas analógicas y digitales, un renovado interés por la sostenibilidad y una actitud inquisitiva ante una mediación tecnológica en constante expansión.

Mediante sus piezas, estos artistas harán visibles formas de mediación tecnológica que hemos naturalizado y, por tanto, hemos dejamos de percibir. La condición postdigital actual, como la define Miriam Llamas, “está caracterizada por una presencia cotidiana de lo digital y de la computerización sin precedentes, por su ubicuidad (integrada en el entorno y en los sujetos), así como por la conectividad permanente y por las nuevas continuidades analógico-digitales” (2022, p.1). Como ya dictaminara Nicolas Negroponte en 1998, la revolución digital ha terminado, fundamentalmente porque lo digital ha dejado de constituir una novedad y está tan imbricado en cada aspecto de nuestra vida que solo puede tornarse perceptible en su ausencia (1998, np).

Vinculada a los desarrollos de la Web 2.0, la estética postdigital (Berry y Dieter, 2015) se presenta, por tanto, como una reacción a la temprana adoración tecnorromántica de datos puros y simulacros virtuales (Coyne, 1999); se reivindica un retorno a la corporeidad, al objeto, a los procesos analógicos y a los espacios físicos para hacer visible la interpenetración de la tecnología en la vida contemporánea e involucrar más vívidamente a las audiencias. Pero la ontología digital (Capurro, 2011) lo impregna todo: las ideas, los procesos de producción e incluso el compromiso físico del espectador con las obras de arte está mediado por los hábitos de consumo tecnológicos.

El reciclaje postdigital, por tanto, se caracteriza por unos modos de producción y de recepción basados en la reutilización y recirculación de los materiales, los procesos y las reacciones, e impregnados por una estética postdigital. No se trata de un uso común del concepto de reciclaje asociado a un entorno de escasez y necesidad en el que la reutilización de material de desecho en la creación artística es una herramienta para denunciar el consumismo y practicar la sostenibilidad, sino que se propugna un acercamiento al término de reciclaje que pone de relieve la dislocación y trasposición en nuevos ciclos de vida de los formatos, los géneros y las materializaciones, produciendo artefactos híbridos en los que se entremezclan las prácticas analógicas y las digitales. En línea con los planteamientos de Juan Martín Prada (2012), “los modos del apropiacionismo digital se orientan hacia la transformación e integración de lo apropiado; más que la reubicación o descontextualización, se busca la transformación, integración y fusión” (p. 177).

Se reciclan y dislocan también las formas de recepción de arte e imágenes, en juegos que confrontan al espectador con hábitos de consumo reciente y le hacen cómplice en la creación de experiencias artísticas que a su vez forman parte de los entramados, no ya líquidos sino húmedos (Rodríguez de las

Eras, 2019), de la era postdigital, en tanto y cuanto lo digital, en su interpenetración con los espacios y materiales físicos, ha reblandecido las estructuras y pilares sobre los que antes se basaba la experiencia artística y ha creado nuevas configuraciones maleables de átomos y bits.

Desde el polo de la creación, se ponen en valor los procesos de selección y recontextualización de material preexistente – como diría Kenneth Goldsmith, “el contexto es el nuevo contenido” (2015, p. 10) – y, por otro, se buscan continuidades e intersticios en los que caben nuevas fórmulas de medios recombinados y objetos híbridos, artefactos *phygital* (Latrou, 2020), que se sitúan en el espectro siempre en evolución de la realidad expandida. Además, son los propios artistas los que participan en la *plataformización* de sus contenidos, encargándose de la labor curatorial, expositiva, de la comunicación con los espectadores, hasta tal punto que la obra de arte aparece totalmente imbricada en las redes por las que se distribuye, replicada hasta el infinito en formatos y medios diferentes, *retweeteada*, reciclada, reutilizada por otros.

En este contexto, la aparición de la figura del prosumidor, profetizada por Toffler (1980), se refleja también en las prácticas artísticas, que incorporan una reflexión sobre la fusión entre producción y consumo, sobre los conceptos de autoría y originalidad, y reivindican un cambio de actitud no solo ante las jerarquías tradicionales del original y la copia, sino también ante las mitologías contemporáneas en torno a lo analógico y lo digital. La artesanía analógica ligada al concepto de autoría y originalidad convive con los procesos algorítmicos, la programación y el hackeo, desdibujando los roles de productor y consumidor, artista y espectador.

Desde el polo de la crítica artística, este cambio requiere también de enfoques que aborden desde una perspectiva postdigital los distintos modos de reciclaje de elementos culturales y las estrategias empleadas en las prácticas artísticas contemporáneas interesadas en reflexionar sobre las relaciones entre arte, ciencia y tecnología, y sobre el papel del creador como maestro de ceremonias que invita al espectador a adoptar una postura crítica ante las maneras en las que hemos ido naturalizando nuestra dependencia de la tecnología y la reciente *plataformización* de la economía y de las relaciones sociales.

En un momento en el que la obra de arte puede ser absorbida y enterrada, indistinguible de la avalancha de imágenes que inundan las redes cada día, surge una serie de artistas cuyas obras representan una mirada de vuelta hacia medios y formatos que renuevan su capacidad comunicativa y nicho artístico gracias precisamente a su obsolescencia. En este artículo presentamos la obra de tres de estos artistas, Almudena Lobera, Mario Santamaría y German Torre, enfocándonos en su uso de estrategias compositivas que tratan de resaltar aquello que hemos naturalizado e invisibilizado en nuestra hibridación con la máquina. Estas estrategias, basadas en la transcodificación y la remediación, la reapropiación tecnológica y el *hacktivismo* artístico, nos ayudan a comprender las nuevas continuidades entre lo analógico y lo digital, y nos adentran en los relatos colectivos e identitarios propios de la era postdigital, cuando la luna de miel con la tecnología ha terminado (Openshaw, 2015).

1. Estrategias compositivas del reciclaje postdigital

En el contexto postdigital, el arte como objeto social ha mutado pues su diferenciación con la cultura de masas es problemática cuando tanto artistas como prosumidores en la Web utilizan las mismas

herramientas para la creación de imágenes, las mismas estructuras y plataformas para su difusión y todos tienen acceso a los conceptos y a las obras críticas canónicas (Vierkant, p. 6). En línea con Kim Cascone (2000) y las prácticas participativas de Melvin Alexemberg (2014) surgidas en torno a la web 2.0, lo postdigital se ha asociado también con la interactividad a la que se invita al espectador para completar la obra, así como a un proceso de *amateurización* en el arte: todo el mundo puede convertirse en artista mediante el reciclaje, utilizando técnicas caseras (DIY), baja tecnología, materiales y software reciclados, objetos encontrados y herramientas de andar por casa. Asistimos, pues, a la creciente importancia del contenido generado por los usuarios en una ecología transmedia que ha contribuido a exacerbar la sobreabundancia de datos, imágenes, vídeos, y a inculcar la lógica de la extrusión de datos, tanto como práctica creativa (véase, por ejemplo, la instalación de la Critical Art Ensemble *Acceptable Losses* (2013)), como método para atribuir un valor cultural.

Como argumenta Alexemberg, la transición fundamental en la era postdigital está marcada por una visión del arte que vira desde una tradición helenística, cuya concepción del arte está basada en las nociones de “artefacto”, “artificial”, “imitación”; de la obra de arte como obra terminada, perfecta, permanente en el espacio y el tiempo; hacia una judaica que es diametralmente opuesta, pues está ligada, no a la imitación de la creación divina, sino a la imitación de la creatividad del propio Dios; a una fusión del arte y de la vida en permanente estado de cambio y al papel del artista como educador en la búsqueda de la belleza, asociada a aquello que es verdadero o auténtico. Alexemberg destaca en este contexto el nuevo rol que ha asumido el artista como educador creativo, involucrado en prácticas que animan al espectador a participar en la creación de piezas de arte dinámicas que muestran la interpenetración de la tecnología digital con innumerables aspectos de nuestra vida cotidiana (2014, p. 33).

El retorno a la artesanía y a la materialidad de la actitud posdigital también se ha asociado con el giro nostálgico de la retromanía (Cramer, 2014), pero desde la posición ventajosa de quien ya domina la tecnología actual. Para el artista estadounidense Cory Arcangel, apostar por la materialidad física de la obra es una decisión consciente, pues no es hasta que la tecnología digital se manifiesta físicamente que podemos comprender fácilmente sus efectos en nuestra sociedad y en el medio ambiente (Greene Naftali, 2021, np). En la mayoría de los casos, sin embargo, el objeto de arte que habita la sala de exposición comparte protagonismo con todas sus representaciones –sus réplicas en las redes sociales, en la prensa impresa, en los vídeos que se distribuyen por Internet–, hasta un punto en el que su valor se encuentra en mayor medida en su capacidad para propagarse y habitar múltiples espacios de manera sincrónica más que en el objeto original. Esta circulación sincrónica y sintópica –donde todo existe de manera simultánea y ocurre en el mismo lugar– propia de la era postdigital requiere, según Germán Sierra, de códigos universales, textos que nacen ya traducidos y autopistas del arte global que “transfectan” los sistemas tradicionales del arte y la literatura y dan vida a nuevas formas simbólicas y a nuevas metáforas materiales (2017, p. 29).

Un término muy fértil para abordar el trabajo de artistas en los que el arte se fusiona con la ciencia y la tecnología es la transcodificación, ya que se emplea tanto en el ámbito de la literatura comparada como en el tecnológico para describir el proceso mediante el cual se transcribe información de un formato a otro, como, por ejemplo, en el paso de la literatura oral al medio escrito, al medio escultórico o pictórico, o para describir los procesos de descodificación y recodificación de archivos multimedia. La transcodificación implica la separación momentánea del código y el contenido para

aplicar la transformación del motivo, que va metamorfoseándose a medida que cambia de medio. La remediación de Bolter y Grusin (1999) constituye una revisión contemporánea de una práctica que viene empleándose desde hace milenios para la transmisión y difusión cultural, como han estudiado Ercolani y Lulli (2022). La particularidad de la transcodificación postdigital puede definirse como una transformación híbrida en la que, por un lado, se produce un fenómeno que podríamos clasificar como una remediación retrógrada, mediante el cual se escoge un medio anterior para reproducir una forma de recepción o motivo asociado a un nuevo medio, como puede ser el retorno a la escultura para abordar temas tecnológicos (como veremos en Santamaría y Torre), pero, por otro lado, se mantienen elementos digitales en el objeto materializado que le definen como un objeto híbrido analógico-digital, o como se ha venido denominando, un artefacto *phygital* (Latrou, 2020). Así pues, desde la epopeya de Gilgamesh, que pervivió pasando de la tradición oral a las tabletas de arcilla, la transcodificación continúa siendo una de las estrategias globalizadoras del arte en un momento en el que el código informático se ha convertido en un maleable lenguaje universal (Manovich 2017) y la circulación de los contenidos por las redes constituye no ya una mera estrategia de difusión sino la propia ontología del objeto *phygital*.

Otra estrategia de transcodificación postdigital que difumina la diferencia entre viejos y nuevos medios implica la traducción de códigos digitales a analógicos y viceversa, un procedimiento que pone a prueba Almudena Lobera en su exposición individual de 2020, *Technical Images* (La Fragua, Tabacalera, Madrid), donde utiliza Photoshop para traducir la paleta de códigos de color de una pintura a código ASCII; o registra códigos de computadora que se reproducen ritualmente en la caligrafía de tinta japonesa tradicional; o cambia de una partitura musical tocada en un teclado de computadora a escribir texto en un piano. En cada caso, hay una búsqueda de la belleza en todos los tipos de materialización que involucra al espectador en un juego de hallazgo serendípico. El trabajo de Lobera encaja a la perfección con la visión de Melvin Alexemberg (2014, p. 33), quien defiende que lo postdigital está definido por el redescubrimiento de los diez dedos como símbolo de la necesidad de un trabajo colaborativo con las herramientas tecnológicas que contribuya a humanizarlas. Pero más allá del énfasis en el error tecnológico (los fallos de sistema, distorsiones, ruido de fondo, *glitches* que se vienen asociando a la estética postdigital) como estrategia humanizadora (Cascone, 2000), este tipo de transcodificación de ida y vuelta inserta el código informático en una genealogía de experimentación artística y tecnológica en la que se resaltan las continuidades entre medios y disciplinas, haciendo que el código adquiera una nueva textura y materialidad.

Extraer datos, protocolos de transmisión de información, interfaces, y recontextualizarlos es otra estrategia de reciclaje postdigital a menudo basada en la reapropiación tecnológica y el *hacktivismo* artístico. La reapropiación tecnológica característica de la era postdigital plantea una estrategia metareflexiva que la sitúa en un nivel distinto respecto a estrategias de apropiación tecnológica anteriores. La propuesta de reapropiación postdigital avanza desde una perspectiva marxista (aprovechar el poder que la tecnología nos puede otorgar) hacia una postura crítica ante la tecnología que a menudo se socava a sí misma. Entendemos la reapropiación como en la obra de Rita Raley *Tactical Media* (2009), esto es: la reutilización de la tecnología existente para tratar de deshacer la afirmación de Audre Lorde de que las herramientas del amo nunca desmantelarán la casa del amo (1984, 2007, p.110). En palabras de Raley, los medios tácticos [*tactical media*] significan la intervención y la ruptura de un régimen semiótico dominante, la creación temporal de una situación en la que se ponen en juego signos, mensajes y narrativas y se hace posible el pensamiento crítico (2009, p. 6). Entendida desde esta perspectiva, la reapropiación tecnológica

debe poner en marcha una conciencia crítica en el espectador acerca de las fuerzas subyacentes que hacen posible la interpenetración tecnológica en nuestra realidad cotidiana. También hace patente una sensibilidad respecto a las promesas rotas de la utopía inicial de internet: desde la promesa de la identidad fluida de la era digital hasta la sobreexposición del cuerpo y la postproducción de la identidad en las redes sociales de la era postdigital.

Sin embargo, también se hace patente que habitamos un estado de disonancia cognitiva permanente en relación con nuestra dependencia de las extensiones tecnológicas que utilizamos. Es la circulación por las infraestructuras tecnológicas la que posibilita el reciclaje postdigital, pero es la actividad humana la que ejecuta y mantiene en movimiento la obra. El artista es a menudo su propio agente, difundiendo y haciendo circular su obra mediante el uso de plataformas como Instagram a modo de lugares de exhibición para atraer audiencias y viralizar su arte, siendo presa de los mecanismos que a menudo denuncia.

En línea con las propuestas del colectivo Critical Art Ensemble, ligado a los medios tácticos y su exploración de las intersecciones entre el arte, la teoría crítica, la tecnología y el activismo político, las propuestas de hacktivismo artístico propio del reciclaje postdigital se caracterizan por una mayor indagación en la materialización de la creación artística en objetos y dispositivos que ocupan el espacio propio de la realidad mixta, a caballo entre distintos espacios e interfaces, produciendo objetos híbridos o *phygital* que se replican en distintas manifestaciones tanto en línea como fuera de línea.

Resulta especialmente interesante analizar la relación que establecen los artistas con el medio expositivo y su activación del espacio. Pues, al introducir en el espacio físico de la galería los hábitos de comunicación de las plataformas de internet, las obras que presentamos a continuación desafían nuestra percepción del medio, tanto físico como virtual, y resaltan su colapso, convergencia y condición multifacética. Además, estos trabajos a menudo introducen alteraciones en la forma en que funcionan los medios al ofrecer modos alternativos de interacción con los viejos y nuevos medios, a la vez que exploran posibles combinaciones y negociaciones entre interfaces.

2. Transcodificación, reapropiación tecnológica y *hacktivismo* artístico en la obra de Almudena Lobera, Mario Santamaría y Román Torre

Almudena Lobera, Mario Santamaría y Román Torre comparten su interés por conectar las disciplinas artísticas tradicionales con las tecnologías digitales y las preocupaciones que suscitan, a menudo utilizando estrategias de reciclaje postdigital, como son la remediación, la reapropiación, la transcodificación o simplemente el sabotaje de las infraestructuras tecnológicas, con el fin de inducir en el espectador una actitud crítica frente a los hábitos contemporáneos de consumo visual y la *plataformización* de la economía y la cultura.

Almudena (Madrid, 1984) es una artista plástica cuyo universo visual sumerge al espectador en una exploración de los diferentes modos de materializar la imagen y de hacer visible lo invisible. Se aproxima a su objetivo conectando la escultura clásica con programas de modelaje en 3D; pintura y caligrafía con la transcodificación y la impresión digital; moviéndose con fluidez de un lenguaje natural a uno digital, traduciendo entre códigos, reflejando un medio en otro. Plasmándose en una multiplicidad de

formatos (escultura, pintura, grabados), su obra se caracteriza por la perfección técnica de sus acabados, el equilibrio entre la dimensión estética y procesual de las piezas, la apertura de un diálogo con el espectador con obras enigmáticas y abiertas a la interpretación, así como su atención a los elementos periféricos de nuestra atención, aquellos que parecen ser invisibles y que sin embargo tienen una carga visual: como, por ejemplo, los vectores, capas, o ventanas superpuestas de los programas de procesamiento de imagen.

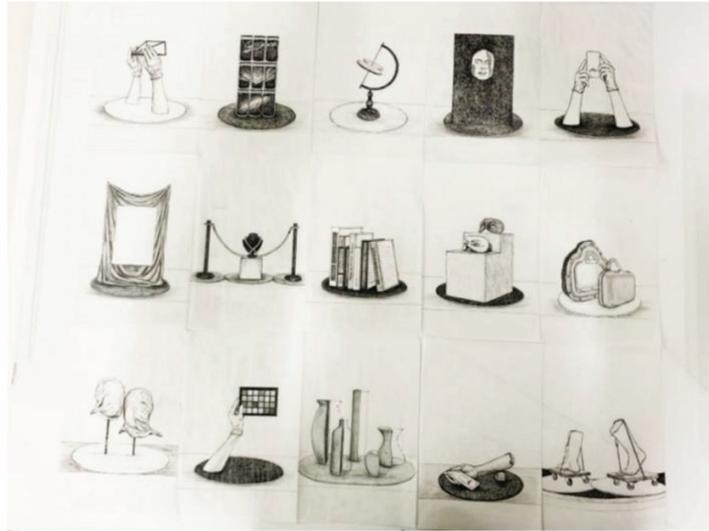
Figura 1: Stories #11 *Beauty Filter Masks*, 2020, por Almudena Lobera. Escultura de resina y fibra de vidrio pintada al horno.



En su obra *Stories* (2018), propone otra forma de visitar una exposición de arte, modificando la lógica de la ubicación de la obra, el espacio y el espectador, en un juego de espejos en el que objeto y sujeto intercambian posiciones. Por un lado, Lobera traslada al espacio físico de la galería los modos de comunicación y consumo digital de la plataforma, situando a los espectadores tras un muro con pequeñas ventanas verticales que reproducen el plano de visión de una pantalla y haciendo que sean sus piezas las que se desplacen de forma continua mediante una cinta transportadora paralela al perímetro del suelo de la sala. Estas piezas, seleccionadas y organizadas para contar su particular historia del arte en la era postdigital (Fig. 2), incitan a su vez a que el espectador construya su propia narrativa, impulsándole a asumir un papel activo mientras deja pasar la exposición frente a sí, invitándole a grabar con su smartphone la secuencia y a subirla a sus propias “stories” en Instagram.

Por otro lado, Lobera sitúa al espectador en el lugar de la obra enmarcada, pues este queda, desde la perspectiva de sus piezas, tras un marco rectangular (Fig. 3), y son las piezas las que “pasean” observando a su espectador. La serie de quince esculturas se abre metafóricamente con una alusión a las líneas de la perspectiva isométrica y se cierra con dos esculturas de piernas que marchan por delante del espectador, colocadas sobre bases de madera con ruedas y sujetas con cuerdas reflejando el modo en el que se trasladan las grandes esculturas. Entre ellas, aparecen distintas reflexiones sobre el estatus de la imagen y la obra de arte en el mundo postdigital, homenajeando a Magritte y a David por el camino, como se puede observar en las esculturas de las dos cabezas del cuadro de *Los amantes* (1928) o de la mano yacente de *La muerte de Marat* (1793). La estrategia compositiva resulta en un collage metareferencial de épocas, disciplinas y formatos expositivos que confluyen en un juego de perspectivas postdigital, como es evidente en la remediación en máscaras de los amantes de Magritte, cuyas cabezas

Figura 2: Bocetos de Almudena Lobera de la secuencia de esculturas que componen la exposición *Stories*. Fotografía de Olivia Blanco.



están recubiertas con una pintura que simula la iridiscencia de los AR *beauty filters* de Instagram (Fig. 1), o en el móvil de superficie brillante sobre la que el espectador se verá reflejado, sustituyendo a la pluma en la mano de Marat.

Figuras 3 y 4: (Izda). Imagen de espectador y una pieza de *Stories*; *Solid vector still-life*, exhibición (dcha) de Almudena Lobera en el Espacio CDMX (Ciudad de México), 2020. Fotografías de Henry Peters.



Con este proyecto, Almudena Lobera quiere transmitir “una puesta en escena crítica e irónica de los mecanismos de consumo y comunicación imperantes en nuestros días” (Centro Cultural de España en México, 2020). Mientras que los espacios virtuales de internet y el espacio físico de la galería están claramente delimitados, los modos de comunicación y consumo de imágenes de ambos espacios se contaminan mutuamente en un ciclo interminable de consumo y producción de imágenes. Su pieza *Solid*

vector still-life (Fig. 4), incluida en la exposición, personifica su fusión lúdica de códigos físicos y digitales, invitando a los espectadores a reflexionar sobre la hibridación de los procesos de producción analógicos y digitales y el estatus de realidad otorgado a la imagen digital.

Un artista español especializado en explorar los puntos ciegos y las paradojas de la tecnología digital y sus infraestructuras es Mario Santamaría (Burgos, 1985). A través de sus diferentes proyectos, ha problematizado el papel del espectador contemporáneo, tanto humano como maquínico, exponiendo por un lado nuestra incapacidad para ver con claridad la complejidad e implicaciones de las tecnologías comunicativas que utilizamos (como en *Internet Tour* (2018-2020) y *Cloudplexity* (2019)), y, por otro, las limitaciones de los sistemas de visión artificial y otras formas tecnológicas de mediación de la mirada para proporcionar una descripción precisa de determinadas categorías (como en los proyectos *Show me a ghost* (Muéstrame un fantasma) (2017) y *Concealment Algorithms* (Algoritmos de ocultamiento) (2015), entre otros). Su particular atención a las infraestructuras de Internet, invisibilizadas mediante la metáfora de la nube, implica un retorno a la corporeidad y a la materialidad, al espacio y la escultura, reapropiando los protocolos de tráfico de datos y explorando otras formas de conectividad, como en su proyecto *Unfixed Infrastructures and Rabbit Holes* (2020) (Fig. 5). En esta exposición individual, el artista nos propone tomar conciencia de las infraestructuras que controlan la conectividad, de la fragilidad y resiliencia tanto de los elementos artificiales que la componen, como es el suelo técnico que tapiza la sala, como de la naturaleza orgánica que compartimos con otros seres, poéticamente ilustrada por la grabación de un ciervo paseándose por el interior de un centro de datos. Al igual que en otras de sus piezas, Santamaría recurre a la reapropiación y sabotaje de las condiciones que regulan el tráfico de datos como herramienta para hacer visible el *modus operandi* de los medios digitales, por ejemplo, desviando la señal de una grabación de vídeo para que circule por distintos lugares geográficos antes de llegar a la sala y hacer patente su retraso frente a otra pantalla con la misma grabación en *streaming* de un péndulo de Foucault.

Figura 5: Mario Santamaría (2020) *Unfixed Infrastructures and Rabbit Holes*, instalación en la Blueproject Foundation, Barcelona. Imagen cortesía del artista.

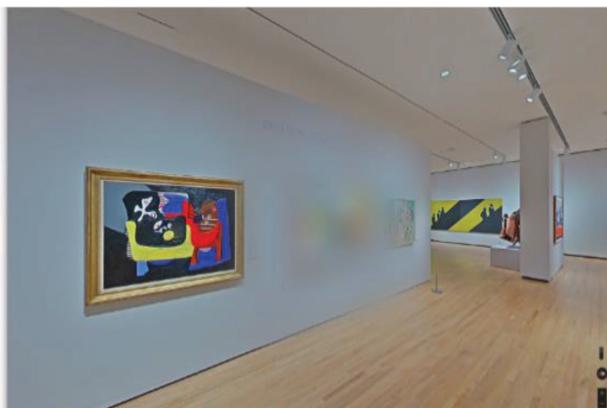


En *Travel to my website* (Viaje a mi sitio web) (2016), Mario Santamaría realiza físicamente el mismo viaje que hace un paquete de datos desde su computadora en Barcelona hasta la ubicación del servidor de

su sitio web en Bérghamo. A través de este nuevo viaje psico-geográfico al estilo situacionista, encuentra la manera de encarnar un procedimiento algorítmico y conectar con los paisajes anodinos de los centros de datos; y viceversa, al tratar de documentar su viaje en un sitio web, dilatando el tiempo para acceder a los documentos con el fin de replicar las diferentes temporalidades del cuerpo y los datos, expone la ontología sin fronteras de nuestros seres híbridos, coproducida con la tecnología, difundida a través de los medios, más allá de nuestra piel y en el ciberespacio.

En sus obras pertenecientes al proyecto *Trolling Google Art Project* (2013-en curso), Santamaría reflexiona sobre las nuevas formas de exhibición artística y el renovado dilema entre el Museo Imaginario de Malraux y el Museo No-Imaginario (y, por tanto, físico) de McAndrew. Con el lema “Bringing the world’s art and culture online for everyone” (Llevando el arte y la cultura del mundo en línea para todos), el Google Culture Institute lanzó en 2011 un proyecto para digitalizar, utilizando una interfaz gráfica similar a Google Street View, los museos más importantes del mundo. Las obras de Santamaría revelan las fisuras y paradojas de tal proyecto al reunir en series fotográficas colecciones de capturas de pantalla extraídas de estos recorridos virtuales, en los que, por ejemplo, cuadros completos aparecen borrados por motivos de derechos de autor, como en *The Non-Imaginary Museum* (El Museo No Imaginario) (Fig. 6), o el aparato técnico utilizado para esta empresa, el robot de Google, queda expuesto de forma imprevista tomándose *selfies* cuando aparece reflejado en espejos, como en la serie *The Ghost in the Mirror* (El fantasma en el espejo) (Fig. 7).

Figuras 6 y 7: Capturas de pantalla pertenecientes a las colecciones *The Non-Imaginary Museum* y *The Ghost in the Mirror* de Mario Santamaría. Imágenes cortesía del artista.

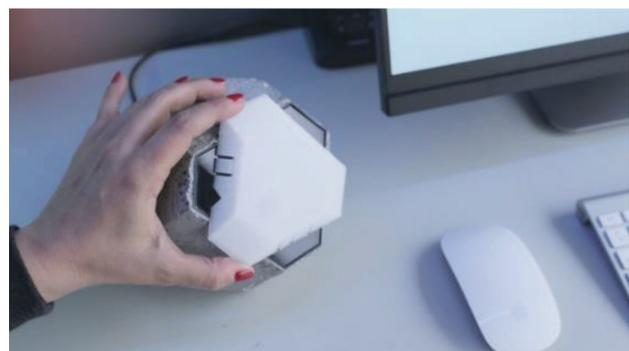


Los trabajos de Santamaría exponen las tensiones entre la democratización de la información y la lógica extractiva de las plataformas; entre la materialización del tráfico de datos y la insostenibilidad de las infraestructuras materiales y su invisibilización a través de metáforas etéreas como la de “la nube”. Su obra reflexiona sobre las relaciones de poder entre aquellos que controlan los procesos de producción, distribución y acceso a las imágenes y la necesaria complicidad del espectador en estos procesos. A través de sus distintas obras, se interpela al espectador, instándole a revisar las convenciones en torno a la contemplación de la obra de arte dentro de los espacios expositivos y ayudándole a construir una mirada crítica hacia la cultura visual que nos inunda de estímulos. A su entender, a menudo los museos están desactivados, lo importante ocurrió fuera, por ello sus piezas quedan de algún modo incompletas sin la participación del espectador en el juego de

miradas que proponen, propiciando una reflexión en torno a la materialidad híbrida de nuestros objetos y nuestros cuerpos, a medio camino entre lo digital y lo físico, la conexión y la desconexión (Santamaría, 2022).

En línea con el desencanto de internet de Geert Lovink (2017), podemos situar la obra de Román Torre (Candás, 1978), un artista profundamente implicado en el trabajo con la tecnología e inspirado por la ciencia, la naturaleza y la sociedad digital. Influido por la literatura especulativa y la ciencia ficción, la materialidad de sus artefactos (esculturas, dispositivos e instalaciones) ejerce de portal hacia investigaciones visuales y tecnológicas que le permiten explorar temas como la privacidad digital, el cambio climático, los desastres ecológicos, la modificación que hace internet de nuestra percepción de la realidad, la geometría, los algoritmos matemáticos, entre otros. Torre está impulsando el arte español hacia el futuro a través de proyectos que se hacen eco de las preocupaciones de la sociedad digital y que han demostrado ser dolorosamente proféticos y necesarios. Por ejemplo, su pieza *Body Mutations* (2015) (una videoinstalación con sistema de escáner en 360°) es un dispositivo de ciencia ficción que sumerge al espectador en una narrativa distópica donde la sociedad global se ve amenazada por un virus invisible y los escáneres corporales son obligatorios (Fig. 8). O su proyecto *THERO* (2016), cuya reflexión sobre la vigilancia digital y la extracción de datos personales cristaliza en una pesada escultura futurista que encierra un dispositivo que bloquea y/o cifra las comunicaciones digitales (Fig. 9). Al girar su estructura, *THERO* puede gestionar el contacto digital del usuario con el exterior ofreciendo cuatro grados diferentes de privacidad, el lujo de nuestra era. A medio camino entre un objeto de arte sofisticado y un potencial producto comercial, *THERO* confronta a los usuarios con la posibilidad de manipular (literalmente) su tráfico de datos de forma física, ayudándoles a tomar conciencia del papel generalmente pasivo que asumen los usuarios finales de Internet y las relaciones de poder unidireccionales establecidas por las plataformas.

Figuras 8 y 9: (Izda.) Imágenes de la instalación *Body Mutations* (2015), en el Festival Fenomens, y (dcha.) la escultura *THERO* (2016), proyecto ganador de la beca NEXT THINGS 2016 (LABoral Centro de Arte y Creación Industrial y Telefónica I+D), dos obras de Román Torre. Fotografías cortesía del artista.



La Zona (2018), creada en colaboración con el arquitecto experimental Pablo de Soto, es una instalación interactiva dedicada a la zona de exclusión de 800 km² de Fukushima en Japón. *La Zona* es también una metáfora que deconstruye la mitología tecnorromántica y su fe ciega en la tecnología (Coyne 2009). Con un diseño didáctico, la obra se centra en los paisajes del Antropoceno de nuestro dañado planeta mientras explora las posibilidades del arte y la cartografía para comprender los desastres ambientales contemporáneos. Su pieza central es un mapa interactivo que transforma

la investigación científica en una llamada a la acción más que en una representación; a medida que los espectadores lo exploran, se activa la difusión de información en forma de proyecciones de vídeo, como, por ejemplo, entrevistas a ciudadanos japoneses que narran cómo se organizaron para medir la radiactividad con aparatos caseros. En su conjunto, la obra destaca la importancia de la ciencia ciudadana, los *hacklabs* y el activismo como herramientas para contrarrestar las noticias falsas oficiales y la desinformación, a la vez que nos obliga a tener presente los efectos perdurables en los ecosistemas de los accidentes nucleares y la negligencia de nuestra forma de vida contemporánea hacia estos fenómenos.

Figura 10: *La Zona* (2018), instalación de Román Torre y Pablo DeSoto, obra ganadora de la 6ª DKV – Beca de Producción Álvarez Margaride, LABoral Centro de Arte. Imagen cortesía de los artistas.



Conclusiones

Las obras de Lobera, Santamaría y Torre exploran la interpenetración de la tecnología digital con cada capa de lo que percibimos como "realidad", centrándose en los puntos ciegos y paradojas resultantes, los hábitos de consumo visual y los desechos tecnológicos que deja nuestra cultura popular mediática. En un contexto en el que la tecnología es de uso cotidiano, hemos visto cómo el reciclaje postdigital llevado a cabo por estos artistas en sus creaciones, basado en la transcodificación y la reutilización creativa y crítica de las infraestructuras tecnológicas, provoca tensiones que hacen visible la interpenetración de la tecnología digital en cada capa de nuestras vidas. Los artistas recurrirán a estas estrategias de reciclaje como técnicas de extrañamiento para que recuperemos nuestra sorpresa ante esta íntima relación con la tecnología que hemos naturalizado.

Los objetos e instalaciones de arte que Lobera, Santamaría y Torre producen son construcciones híbridas físicas/digitales que habitan, en una mirada de diferentes posibilidades de mediación y convergencia, los espacios físicos y digitales abiertos por la realidad expandida. Su uso del reciclaje postdigital tiende a hacer obsoleta la distinción entre viejos y nuevos medios al apropiarse eclécticamente de técnicas y materiales

de múltiples prácticas digitales y analógicas para crear algo nuevo, a la vez extrañamente familiar y ajeno. Podríamos decir que su creación postdigital coexiste con lo digital e incluso con lo predigital, pero implica una actitud crítica respecto a la noción del determinismo tecnológico, cuestionando la ideología positivista que asume este desarrollo como un progreso lineal: inevitable, neutral y, en última instancia, beneficioso.

Referencias bibliográficas

- Alexenberg, M. (2014). *The Future of Art in a Postdigital Age, From Hellenistic to Hebraic Consciousness*. Intellect Books.
- Berry, David M. y Michael Dieter. (2015). *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*, Palgrave MacMillan.
- Bolter, Jay David, y Richard Grusin. ([1999] 2000). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Bourriaud, Nicolas. (2007). *Postproduccion. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo Editora.
- Capurro, Rafael. (2011). Contribución a una ontología digital, en Jaimir Conte y Oscar Federico Bauchwitz (Eds.): *O que é metafísica? Atas do III Colóquio Internacional de Metafísica*. EDUFERN, 321-337. <http://www.capurro.de/ontologiadigital.html>
- Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, 24, 4 (Winter). MIT Press: 12-18. <https://doi.org/10.1162/014892600559489>
- Centro Cultural de España en México. (2021). *Stories: Almudena Lobera*. <http://ccemx.org/evento/stories-almudena-lobera-es/>
- Coyne, R. (1999). *Technoromanticism: Digital Narrative, Holism, and the Romance of the Real*. MIT Press.
- Cramer, F. (2014). What is 'Post-digital'? *APRJA*, 3, 1. <https://doi.org/10.7146/aprja.v3i1.116068>
- Critical Art Ensemble. (2013). *Acceptable Losses*. <http://critical-art.net/acceptable-losses-2013/>.
- Ercolani, Andrea and Lulli, Laura. (2022). *Rethinking Orality I: Codification, Transcodification and Transmission of 'Cultural Messages'*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110751987>
- Goldsmith, K. (2015). *Escritura no creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital*. Caja Negra. <http://www.forma.forma-color.org/biblio/kenneth-goldsmith-escritura-no-creativa.pdf>
- Greene Naftali Gallery. (2021). Cory Arcangel. Century 21, folleto de exposición, 5 de marzo. <https://greenenaftaligallery-viewingroom.exhibit-e.art/viewing-room/cory-arcangel#tab:thumbnails>
- Llamas, Miriam. (2022). Postdigital ahora, Serie Cuadernos del ahora, n.1, REC-LIT: Reciclajes culturales. Transliteraturas en la era postdigital. https://eprints.ucm.es/id/eprint/61054/13/Llamas%20Ubieta.%20Postdigital%20ahora_Cuadernos%20del%20ahora.pdf
- Latrou, S. (2020). *The Phygital Artifact. A Path of Hyperlinks toward a Hybrid Exploration*. Tesis de Máster, Universidad Politécnica de Madrid.
- Lobera, A. (2020). *Technical Images*. Tabacalera, La fragua, Madrid (07/02/2020-12/04/2020). <https://tour.make.it/TechnicalImagesAlmudenaLobera>
- Lobera, A. (2020). *Stories*. Espacio CDMX. Ciudad de México (30/01/2020-29/03/2020). <http://www.almudenalobera.com/>
- Lorde, A. (1984, 2007). The Master's Tools Will Never Dismantle the Master's House. En *Sister Outsider*. Crossing Press, p.110-113.



- Lovink, Geert. (2017). Overcoming Internet Disillusionment: On the Principles of Meme Design, *E-Flux Journal*, Issue #83, June. <https://www.e-flux.com/journal/83/141287/overcoming-internet-disillusionment-on-the-principles-of-meme-design/>
- Malraux, André. (2017). *El Museo Imaginario*. Cátedra.
- Manovich, L. (2017). Los algoritmos de nuestras vidas. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 22, 19-25. <http://dx.doi.org/10.5209/CIYC.55960>
- Martín Prada, J. (2017). Sobre el arte 'post-Internet', *Revista Aureus*, núm. 3, junio, Universidad de Guanajuato.
- Martín Prada, J. (2012). *Prácticas Artísticas e Internet en la Época de las Redes Sociales*. Akal.
- McAndrew, John. (1955). The Non-Imaginary Museum. *College Art Journal*, Vol. 14, No. 2, Winter, 124-134. DOI: <https://doi.org/10.2307/773022>
- Negroponte, N. (1998). Beyond Digital. *Wired*, December, Issue 6.12. <https://www.wired.com/1998/12/negroponte-55/>
- Openshaw, J. (2015). *Postdigital artisans: Craftmanship with a new aesthetic in fashion, art, design and architecture*. Frame Publishers. <https://doi.org/10.30827/impossibilia.272024.29705>
- Raley, R. (2009). *Tactical Media*. University of Minnesota Press.
- Rodríguez de las Eras, Antonio. (2019, noviembre 8). El mundo digital no es líquido, es húmedo, *El País Retina*. https://elpais.com/retina/2019/11/07/tendencias/1573109538_388857.html
- Santamaría, M. (2013-en curso). *Trolling Google Art Project*. <https://mariosantamaria.net/trolling.html>
- Santamaría, M. (2015). *Concealment Algorithms*. <https://mariosantamaria.net/concealment-algorithms.html>
- Santamaría, M. (2016). *Travel to my website*. <https://www.mariosantamaria.net/travel-to-my-website/>
- Santamaría, M. (2018-2020). *Internet Tour*. <https://internetour.com/>
- Santamaría, M. (2019). *Cloudplexity*. <https://mariosantamaria.net/cloudplexity/index.html>
- Santamaría, M. (2020). *Unfixed Infrastructures and Rabbit Holes*. <https://mariosantamaria.net/Unfixed-infrastructures/>
- Santamaría, M. (2022, febrero 10). Entrevista personal en línea con María Goicoechea.
- Sierra-Paredes, G. (2017). Postdigital synchronicity and syntopy: the manipulation of universal codes, and the fully automated avantgarde, *Neohelicon*, 44, 27-39. <https://doi.org/10.1007/s11059-017-0379-8>
- Toffler, A. (1980). *La Tercera Ola*. Plaza & Janes Editores.
- Torre, R. (2015). *Body Mutations*. <https://www.romantorre.net/v4/portfolio/039-bodymutations/>
- Torre, R. (2016). *THERO*. <https://www.romantorre.net/v4/portfolio/048-thero/>
- Torre, R. y de Soto, P. (2018). *La Zona*. <https://www.romantorre.net/v4/portfolio/076-la-zona/>
- Vierkant, A. (2010). The Image Object Post-Internet. https://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf

BIO



María Goicoechea de Jorge es licenciada en Filología Inglesa por la Universidad Complutense de Madrid (UCM). Ha estudiado en la Universidad de East Anglia (UEA), UK, y en la Universidad de Maryland Baltimore County (UMBC), EEUU, donde obtuvo el Máster en Comunicación Intercultural como becaria Fulbright. Su tesis doctoral se titula “El lector en el ciberespacio: una etnografía literaria de la cibercultura” (2004).

Actualmente, es profesora en el Departamento de Estudios Ingleses de la UCM y coordinadora del Máster en Letras Digitales (UCM). La profesora Goicoechea tiene una amplia trayectoria como investigadora en el ámbito de la cibercultura. Es miembro del grupo de investigación LEETHI (Literaturas Españolas y Europeas del Texto al Hipermedia) (UCM) y de la Electronic Literature Organization (ELO). Ha sido curadora de varias exposiciones de literatura electrónica, entre ellas *Lorem BITsum*, en Matadero- Madrid (2018). Entre sus publicaciones recientes se incluye la edición del volumen *Voces Encendidas: Mujeres, Arte y Tecnología* (CSIC, 2023) y los capítulos de libro “The New Art of Making Books Revisited: Postdigital Recycling of the Literary”, en *Cultural Recycling in the Postdigital Age* (Peter Lang, 2024) y “Katherine N. Hayles”, en *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture* (Routledge, 2022).