

# *Super* SUPERLIKE

Impulsos digitales y emotividad virtual

*Artistas*

David Ferrando Giraut, Françoise Gamma, Cristina Garrido, Marian Garrido, Karlos Gil, Marina González Guerreiro, Rubén Grilo, Roc Herms, emilio.jp, Joan Leandre, Almudena Lobera, Solimán López, Fran Meana, Raquel Meyers, Momu & No Es, Clara Montoya, Amanda Moreno, Yosi Negrín, Carlos Sáez, Mario Santamaría y Cristina Spinelli

*Organiza*

Centro de Cultura Contemporánea Condeduque

*Comisariado*

Enrique Radigales y Marta Ramos-Yzquierdo

*Diseño expositivo*

Carlos Ramírez Pantanella

*Diseño gráfico*

Jorge Cubero de Benito

*Comisario residente Centro de Cultura Contemporánea Condeduque*

Javier Martín-Jiménez

*Coordinación artística Centro de Cultura Contemporánea Condeduque*

Carmina Gustrán Loscos

*Coordinación y producción*

una más una

*Equipamiento y montaje audiovisual*

Creamos Technology

*Iluminación y montaje expositivo*

Intervento

*Traducción*

Teresa Martín Lorenzo

*Fotografía*

Roberto Ruiz

A través de las exposiciones colectivas de la Sala de Bóvedas, el Centro de Cultura Contemporánea Condeduque analiza y visibiliza nuestro presente a partir de miradas plurales y abiertas que generan diferentes diálogos. Ideadas y diseñadas para la única sala subterránea del centro, son muestras que invitan a cuestionar nuestra cotidianidad e incentivar las reflexiones acerca de nuestra forma de sentir, de comportarnos, de relacionarnos y de, en definitiva, habitar esta *realidad*.

Por este motivo, la programación de la Sala de Bóvedas es concebida como un ente vivo en sí mismo, un organismo flexible que se va adaptando al día a día. Aunque hay intereses y preocupaciones mantenidas por el ser humano a lo largo de la historia, tan primarios como el amor o la muerte, otras cuestiones nos llevan al presente, a la actual *realidad*, que bien sabemos no tiene nada que ver con la de hace tres, diez o veinte años. Igualmente, han existido *realidades* ocultas o sumergidas, pero no por ello inexistentes. Al poner el foco sobre ellas, se activan y adquieren una vida diferente.

Por ejemplo, la forma de mirar se ha visto afectada históricamente por diferentes hitos, como fueron la creación de la imprenta (iniciando la reproducibilidad masiva de las imágenes), la fotografía, el cine y, en las últimas décadas, los ordenadores personales, Internet y los teléfonos móviles.

Estos últimos son los responsables de una interacción con las imágenes que no se había tenido antes. Las pantallas no sólo se miran, sino que también se tocan y los límites de lo público y lo privado cada vez están más desdibujados, basados en la selección de lo que se muestra y lo que se oculta.

La gran mayoría de la sociedad vive conectada permanentemente y la aparente frialdad tecnológica ha entrado en el terreno de lo doméstico o lo normativizado. Hoy más que nunca hay que hablar de *realidades* en plural, sin poder distinguir claramente entre el mundo físico y digital, destino al que estamos claramente abocados.

La exposición *Super Superlike. Impulsos digitales y emotividad virtual* realiza una necesaria reflexión crítica sobre este tema tan complejo, que parecía ciencia ficción hasta hace bien poco, y que ha provocado un cambio en el comportamiento humano en cuanto a relaciones afectivas y emocionales.

Aprovecho la ocasión para felicitar a los comisarios Marta Ramos-Yzquierdo y Enrique Radigales por el excelente trabajo realizado y agradecer a todos los y las artistas participantes de la muestra que ofrecen una visión caleidoscópica en la que las preguntas se multiplican.

Natalia Álvarez Simó

Directora del Centro de Cultura Contemporánea Condeduque

**[5] REMEDIOS ZAFRA**

Acústicas del like. El arte en la domesticidad digital.

**[18] GEERT LOVINK**

Todas las herramientas son humanas. Todos los humanos son ciudadanos.  
Dónde estamos y cuándo queremos estar.

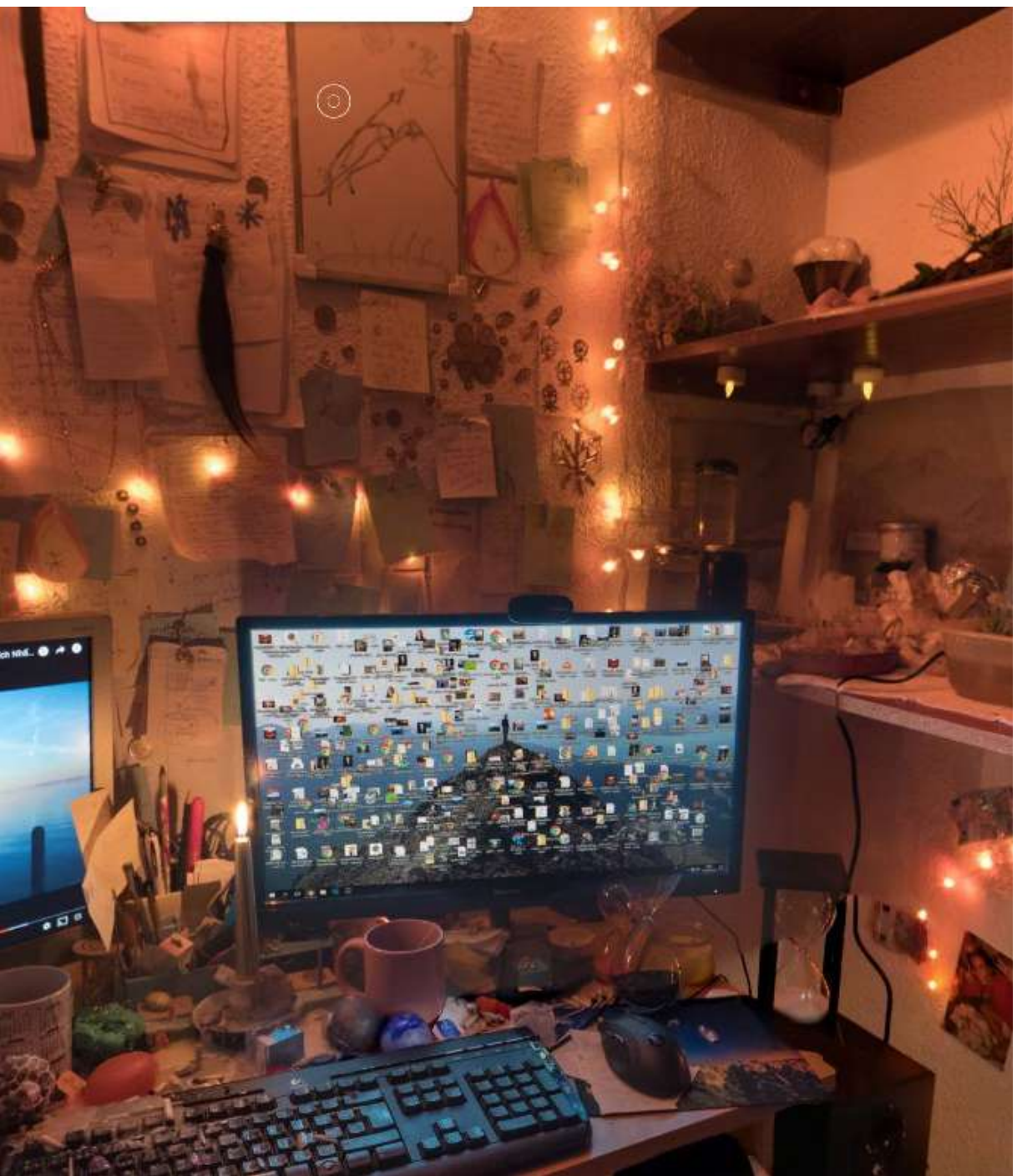
**[31] ENRIQUE RADIGALES Y MARTA RAMOS-YZQUIERDO**

Super Superlike. Impulsos digitales y emotividad virtual.

**[42] DAVID FERRANDO GIRAUT****[44] FRANÇOISE GAMMA****[46] CRISTINA GARRIDO****[48] MARIAN GARRIDO****[50] KARLOS GIL****[52] MARINA GONZÁLEZ GUERREIRO****[54] RUBÉN GRILO****[56] ROC HERMS****[58] EMILIO.JP****[60] JOAN LEANDRE****[62] ALMUDENA LOBERA****[66] SOLIMÁN LÓPEZ****[68] FRAN MEANA****[70] RAQUEL MEYERS****[72] MOMU & NO ES****[74] CLARA MONTOYA****[76] AMANDA MORENO****[78] YOSI NEGRÍN****[80] CARLOS SÁEZ****[82] MARIO SANTAMARÍA****[84] CRISTINA SPINELLI****[86] ENGLISH**

## ACÚSTICAS DEL LIKE EL ARTE EN LA DOMESTICIDAD DIGITAL

Remedios Zafra



Marina González Guerreiro  
*Work Hard, Dream Big (detalle), 2018*

*(P)ertenece a la categoría del to like y no del to love; moviliza un deseo a medias, un querer a medias; es el mismo tipo de interés vago, liso, irresponsable, que se tiene por personas, espectáculos, vestidos o libros que encontramos “bien”.*

Roland Barthes

*Soñé con los buscadores y redes que manejo, ese tejido inerte de víscera y alma, vestido con tela dibujada de afecto. Soñé que me contestaban humanizados porque en algo les importaba y querían ayudarme en ese problema que me dificulta el sueño. Llevo días dejando pistas en Google y en un puñado de likes diseminados, pero esta es la acústica de sus respuestas: compra, relaciónate o trabaja.*

Laura Bey

Todo lo digital se ha hecho doméstico. Pasea por nuestros ojos con zapatillas acolchadas y teclado manchado por café y migas del desayuno. El mundo online se nos ha normalizado suave y crudamente. En su saturación de estímulo visual y en su permanente encendido ocupa los estratos cotidianos de la vida como paisaje cargado de imagen y texto-como-imagen, un entorno apto para movilizar más impulsos que ideas. Da la impresión de que la casa digital está tan asentada entre dedos, ojos y rutinas, que aquel que quiera saber más sobre el mundo tecnológico que calladamente se nos enraíza en la vida, tendrá que cerrar o entornar los párpados para buscar el *extrañamiento* reflexivo desde otros ángulos que favorezcan una percepción de lo no visible. Esta tentativa que les propongo buscaría no sucumbir, durante un tiempo al menos, a la rutina hipnótica de nuestra vida conectados en los itinerarios visuales que llevan a esos “deseos a medias”, a esos “querer a medias”, a ese “me gusta” como mero “no me disgusta”, “todos lo hacen”, “me dejo llevar”.

En cierto modo, este freno disruptivo es similar a lo que en su énfasis superlativo parece proponer *Super Superlike*. Buscando zarandear la sonrisa impostada del *like* moribundo y

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

superficial, perturbando al sujeto conectado con su parodia y su señalamiento. Porque, ¿cómo resignarse a este embrollo de domesticidad construida/programada desde el dominio mercantil e interesado de unos pocos que nos animan, en este orden, a “comprar, trabajar y divertirnos” desde un “estar enganchados”? ¿Cómo no vapulear al *like* con un anti-like que solo puede venir desde la doble vuelta de tuerca de un super-superlike?

¿Cómo no añorar la utopía que en los noventa dibujaba el cambio de siglo desde las tecnologías libres y la resistencia crítica a un mundo dominado por los poderes de siempre: patriarcado y capital? Lo vivimos. La utopía explotó con las *dot com*<sup>1</sup> de los dos mil, doblegando a la población humana sin estruendos, en apariencia equilibrando pros y contras, permitiendo márgenes de acción política, investigación y ciencia y generando hábitos que se hicieron necesidades y adicciones. Fue entonces cuando el mercado disfrazado de espacio público online se asentó, cuando los productos éramos nosotros y las monedas de cambio, los datos y el tiempo. Atravesados por la conexión, naturalizando apéndices tecnológicos, nos convertimos en otros y, como tales, en la domesticidad digital de ahora, pensamos y hacemos de otras maneras.

Pero algo nos duele. Y cuando las cosas no están claras recurrimos al arte. En su ejercicio, los artistas no temen despertar a la bestia ni incomodar al paciente, tampoco cegar la dolencia para escuchar el gemido en el mensaje algorítmico del flujo sanguíneo. Creo que, de distintas maneras, el trabajo artístico permite este tipo de entradas a lo normalizado en la primacía del ver, ese distanciamiento necesario para recuperar la posición crítica con lo percibido o habitado. Cabría entonces estar atentos a lo que el arte dice de las transformaciones de la cultura digital en estos treinta años, incluso (o

1 — Entre 1997 y 2001 una gran cantidad de empresas surgidas de la explosiva promesa de comercio electrónico y negocio rápido en Internet protagonizó la proliferación y burbuja de las llamadas “empresas puntocom”. Negocios de rápido crecimiento económico que, a menudo, surgían de planes y promesas comerciales materializados en compras de dominios conformados con palabras comunes seguidas del sufijo *punto com* y que rápidamente fueron fracasando. Este punto de inflexión coincidió con el final de una etapa utópica de especulación de las potencias democratizadoras de Internet, donde la proliferación de sufijos que, en cierta forma, territorializaban Internet, informaba del rumbo mercantilista que la red estaba tomando. Obras de net.art emblemáticas como *Own, Be Owned Or Remain Invisible* de Heath Bunting, o *Name.Space* de Paul Garrin, abordaron este fenómeno.

especialmente) cuando lo que busca expresar se amontona como plástico en la boca, como “lo difícilmente narrable”.

Hay en el trabajo artístico digital una herencia que aún palpita. La que en los noventa posicionó a los artistas como activos agentes en la especulación crítica y anticipatoria de lo que Internet suponía. Debates y publicaciones, como las generadas en *Nettime*<sup>2</sup>, *Syndicate*<sup>3</sup>, *Rhizome*<sup>4</sup> o *Eco*<sup>5</sup>, abordaban la idea de la interacción transgresora con que el arte e Internet podían afectarse mutuamente. Entonces, mientras se gestaba el denominado net.art, eran frecuentes las referencias a la potencia democratizadora de Internet y de la práctica creativa, a la esperanza de que esta, por fin, pudiera funcionar (tal como anunciaban las vanguardias del siglo XX) como mecanismo transversal para la vida frente a la *opresión simbólica* de una cultura consumista y excedentaria en lo visual, en un contexto que se presentaba, ahora sí, horizontal.

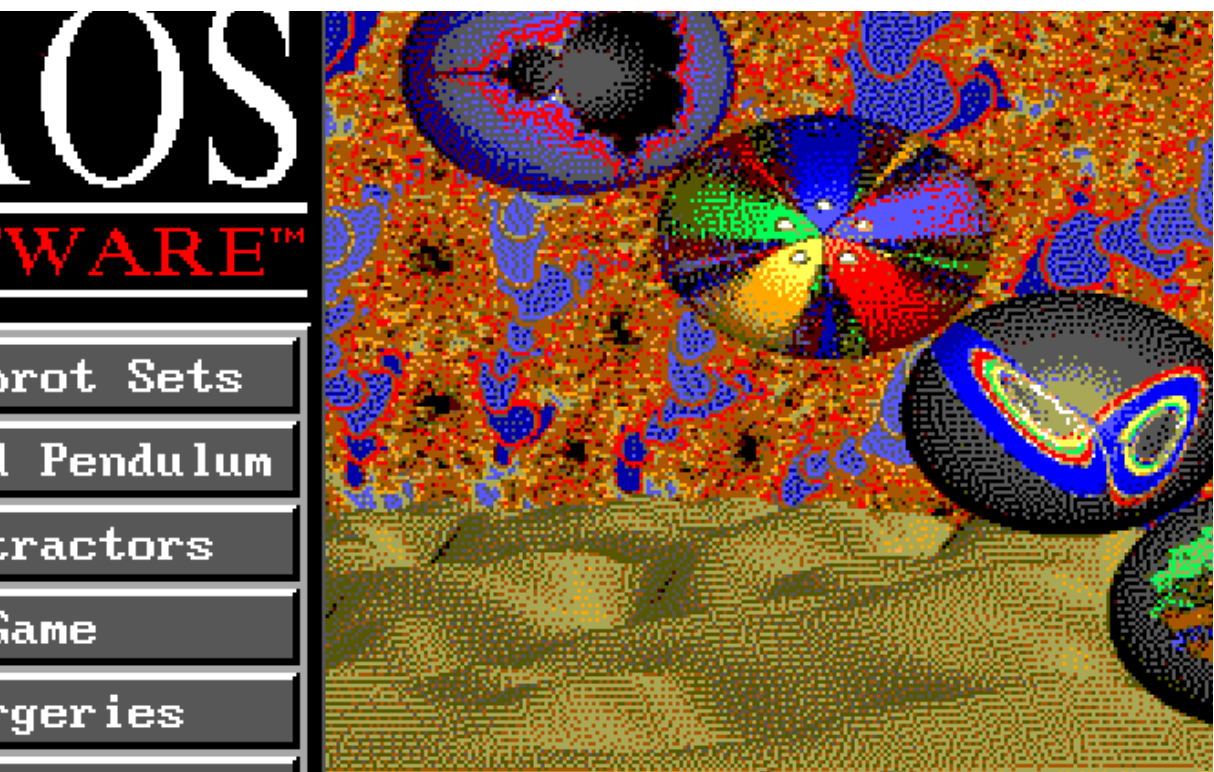
El net.art vivió su momento glorioso en 1997 cuando la Documenta de Kassel le brindó un luminoso protagonismo. Sin hacerlo explícito también aconteció (casi consecutivamente) un funeral-despedida acorde con su difícil encaje en el mercado del arte. Pese a sus intentos de no formar parte de una tendencia que, como tal, caducara en poco tiempo, con el cambio de milenio lo nuevo se arrugó con una ancianidad

2 – [www.nettime.org](http://www.nettime.org) (última entrada 5/03/2022)

3 – [https://web.archive.org/web/20050404012842/http://colossus.v2.nl/syndicate/index\\_frames.html](https://web.archive.org/web/20050404012842/http://colossus.v2.nl/syndicate/index_frames.html) (última entrada 1/04/2022)

4 – <http://rhizome.org> (última entrada 5/03/2022)

5 – <https://web.archive.org/web/20050313120502/http://aleph-arts.org/eco/> (última entrada 1/04/2022)

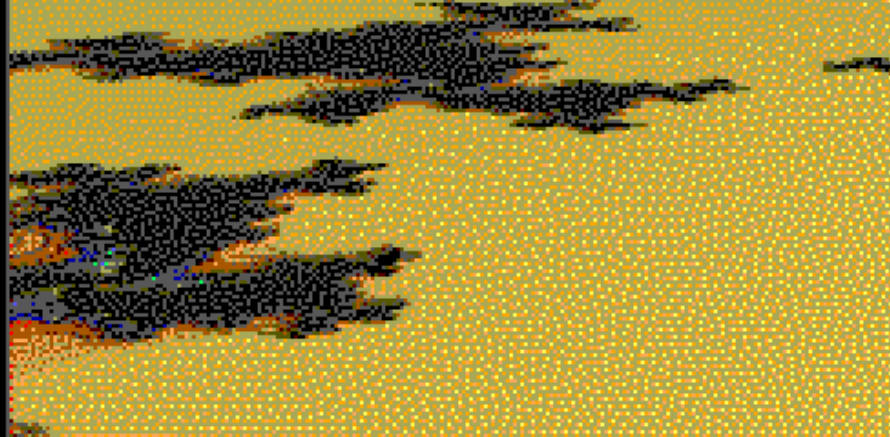




EXIT

©

SK

Françoise Gamma  
Link (detalle), 2020-2021

acelerada. Solo fue un cambio, pues de la mutación saltaron prácticas afines denominadas de maneras distintas (arte electrónico, digital, videocreación, *media art*, instalación interactiva o videojuego, entre otros). Modos que en muchos casos se definían aludiendo a una tecnología, a una sub-época de la red o a su acotamiento social (como las prácticas vinculadas con la Web 2.0 o el llamado *social media art*).

Del protagonismo que adquirió el trabajo crítico y creativo alrededor de Internet a finales del siglo XX, transitamos en el inicio del nuevo hacia una mayor hibridación entre prácticas culturales y creativas en laboratorios y espacios de trabajo y encuentro tecnológico, científico, especulativo y ciudadano. Tres décadas de arte en/de/sobre/ después/desde Internet, donde confluyen prácticas creativas interpeladas por lo que supone habitar un mundo conectado, crear con (y a pesar de) la tecnología interiorizada, fotografiar donde todo es archivo y foto, sin el viejo privilegio de los artistas como preferentes hacedores de imagen. Tal vez por ello, ahora que todos creamos y compartimos en la red, del arte puede esperarse un ejercicio más libre, radical y profundo de *desvío* frente a la *opresión simbólica*, un ejercicio que no esquive la herida, la pregunta y la sombra en el exceso de *likes* y de luz de un mundo “permanentemente encendido”.

Preguntándose, por ejemplo, ¿de qué manera la acumulación de archivo digital en apariencia liviano se hace excedentario y contaminante? ¿Por qué tantas imágenes de nosotros mismos? ¿Por qué lo visual es la puerta de acceso preferente al mundo digital construido sobre las matemáticas? ¿Por qué lo que vemos en pantalla oculta gran parte del código-estructura que lo sustenta? ¿Por qué la tecnología que permite percibir/actuar a través suyo tiende a invisibilizarse como lente calibrada? ¿Hacia dónde se empuja a la diversidad de culturas, creaciones, ideas y valores no agraciados con el don de los miles de *likes* porque son minoritarios o más exigentes en atención y tiempo? ¿Serán lo descartable, lo menos-menoslike? En un mundo competitivo y cuantificado, no olviden que el número *cardinal* se

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

posiciona en la domesticidad digital como un *ordinal*. El uno es el primero. El orden es el valor que posiciona y descarta y al que señala el dedo super-superlike.

## LA ESTRUCTURA DE LA CASA (ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN)

*Los privilegiados son leídos por personas, las masas son leídas por máquinas bajo fuerzas monetarias.*

Cathy O'Neil

Cada tecnología conlleva una forma distinta de entender y afrontar el mundo, como cada sonido implica sintonizar determinada frecuencia. La cultura digital se apoya en el doble texto que implica una capa percibida por defecto en las pantallas y otra programada en el estrato no siempre visible. El magma algorítmico conforma hoy los pilares y andamiaje de la casa-ciudad online que habitamos (una cocina programada al lado del vestidor grande, un despacho masculino alejado de los niños, un barrio pobre con más policía...).

Eso que denomino capa o "texto" escondido, posee la ambivalencia de poder leerse y de poder leernos. Es decir, está programado para responder a un servicio o petición mientras recaba información y datos. Precisa para ello una proyección masiva. Igual que ocurre con lo estadístico, no basta con el cuestionario rápido a un número reducido de personas. Estas lecturas de datos solo son válidas si se realizan sobre grandes números, como es el caso de los millones de sujetos conectados y habitualmente solos frente a sus pantallas.

Y me parece una singular seña de época que, en los mundos acelerados por la máquina, solo unos pocos tengan la prerrogativa de ser leídos por humanos (psicólogos, abogados, asesores personalizados, entre otros) frente a la lectura algorítmica de las masas a través de aplicaciones de inteligencia artificial. Es decir, que para la mayoría prevalezcan lecturas apoyadas en datos e información extraída de "lo que ya ha pasado", "lo que suele pasar", "lo preconcebido" o "lo más probable", respondiendo



Cristina Spinelli  
*ajuar de mourds (overlapping memories)*  
 (detalle), 2021

y pronosticando al mismo tiempo, borrando el matiz y dificultando la opción a romper la norma, es decir, reiterando modelos más conservadores.

No puede obviarse que la lógica matemática ayuda a crear itinerarios, pero también controla y crea orden desde las consignas programadas. Cuando hablamos de uso masivo, ese orden no es inocuo y contribuye a crear *valor*. Como efecto, el mercado se convierte en el gran proveedor de criterios culturales, donde “lo más visto” retroalimenta su valor bajo lógicas de uso y audiencias. ¿Qué ocurre entonces con formas de valor imprescindibles para el sujeto, como la ética o el pensamiento crítico?, ¿dónde queda la tolerancia a la ambigüedad, la duda, la imaginación o la curiosidad?

La hegemonía de estas lógicas cuantificadoras vestidas de lenguaje e iconografía amable es paralela a su normalización. Pero hay tantas posibilidades de un hecho, tantas imágenes de un objeto que enseguida se malogran si se exhiben como algo simplemente sobre lo que opinar, si se reducen a un marco sentimental o a un querer mediano. Nunca los matices con los que se construye la vida podrán reducirse a elegir una casilla entre dos. No se trata ni siquiera de una alternativa que contraponga una línea de intensidad y gradiente de tonos medios. Se trata de la razón escondida que, en la configuración de la dicotomía (en apariencia inocente), anima a participar, como demanda de interacción constante y, a ser posible, rápida, para pasar a otra interacción. La recepción nos convierte fácilmente en producto, sacando más partido al sujeto instrumentalizado de manera *soft (soft like)*.

## LA DISOLUCIÓN DEL MARCO DE FANTASÍA -HACER (NO) VISIBLES LAS PANTALLAS-

*Ay, si pudiera yo vivir en las imágenes. Inmersión, sacudida, y vuelta a empezar, los dedos abren paso, los ojos sobreviven entre la espuma, a veces se ahogan. Dudo si las imágenes viven cuando no nos detenemos en ellas. Acaso resisten la bocanada de los ojos como ráfaga, queriendo agarrarse a*

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

*las pestañas para ser vistas, “ser”, pero sucumben rápido, el dedo es ágil, el enganche fluye, en su rozar pantalla, como si rozara otra mano, toca y libera por unos segundos, como en los juegos donde los niños se quedan inmóviles hasta ser tocados, salvados. El dedo-like no me salva. ¿Dónde habita lo que no queda enmarcado por la pantalla?*

Laura Bey

El marco de fantasía es una ventana, un escenario y, por supuesto, una pantalla, una zona o línea que ayuda a diferenciar el carácter simbólico, real o ficticio de lo que percibimos, incluso entendiendo la erosión y liminalidad que en la cultura digital han experimentado estos adjetivos. Los humanos sueñan y la tecnología experimenta y anticipa un futuro “sin marcos”, donde la pantalla sea diluida y la realidad mínimamente identificada por el estado *on/off* de una aplicación. La realidad virtual y la realidad aumentada, experimentables especialmente en los videojuegos y aplicaciones de comunicación inmersivas, engarzan con los avances en inteligencia artificial para fines y causas diversas, pero las que anuncian hacerse cotidianas tienen como motor los verbos que antes les señalaba: *comprar, trabajar y divertirse*, sin pasar por alto la masculinización de negocios de videojuegos y de industria pornográfica, donde más expectativas se proyectan y más avances se realizan en esta disolución del marco de fantasía.

No es algo nuevo. Hace unos años el desdibujamiento fue proyectado al espacio público en juegos de realidad virtual que salieron de la casa, como *Pokémon Go*. Cabe sospechar ahora que su potencia de amplificación de estímulos y disolución del marco en el cuarto propio conectado, intensifique la experiencia material y psíquica en este reducto de intimidad espacial. Reducto que, hasta ahora, nos había pertenecido, a ratos, al menos.

En los cuartos propios conectados habitamos una esfera público-privada donde la atención debe competir con dureza, con la tentación constante de saltar al permanente parque de atracciones que puede ser Internet, pero, hasta ahora, el cuerpo sentado desplegaba ante todo manos y ojos, como si el párpado tuviera un hilo atado a los dedos y junto a lo mirado nos orientaran digitalmente. Ahora, en los nuevos interfaces más inmersivos, aunque las tecnologías siguen priorizando la centralidad de la experiencia visual, todo el cuerpo entra o puede entrar en escena.

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

No obstante, por mucho que moleste ser interrumpido en las experiencias inmersivas que se anuncian fascinantes y tentadoras, el resorte artístico y crítico resulta más que conveniente, necesario. Especialmente cuando los mundos tecnológicos que se proyectan para las masas vienen pertrechados de la seductora *evasión* de la vida social (material). Porque, ¿qué harán los desempleados, los precarios, las personas saturadas de sus trabajos, bloqueadas en la pérdida de derechos, asustadas por los peligros y enfermedades del afuera, desarticuladas en lo colectivo? No es nuevo el enganche que facilita escapar de la realidad social y ciudadana que nos perturba, quizá por no serlo y *reiterarse* resulta más inquietante.

## EL MUNDO CIRCUNDANTE Y PERCIBIDO (LOS DEMÁS Y YO)

*(...) el nosotros está más sujeto al aquí que el yo, y el inconsciente colectivo, aún más pegado a las imágenes que el otro, es religioso (...).*

*No se lee un libro a varias personas ni medio dormido. Pero varias personas pueden ver juntas un cuadro, una película o una obra de teatro.*

Roland Barthes

Si la pantalla ya no es el límite digital, si lo que percibimos no está enmarcado en lo real sino disuelto en el tiempo del juego; si el tiempo del juego se amplía ocupando la totalidad del tiempo, ¿dónde queda la vida que no es juego?, ¿dónde quedan los otros y nuestra responsabilidad con ellos en tanto habitantes de una comunidad humana? ¿Dónde quedamos nosotros?





Lo que percibimos viene mediado por nuestro cuerpo atravesado de tecnología. Allí donde programamos una u otra lente, allí percibimos el universo exterior, lo microscópico, los sonidos e imágenes perceptibles por este u otro animal, la capa de ficción 1, la capa 2... Lo que los humanos perciben siempre ha sido una parte muy pequeña del mundo. Ciencia y tecnología lo ensanchan o fragmentan y ofrecen sintonizar capas sorprendentes que costaba imaginar. Ese sobrecogedor *aleph* de estratos es hoy escrutado con pasión por artistas y científicos, pero también es compartido en gran medida por las tecnologías y redes de comunicación que median con el sujeto político “ciudadano”, ese al que muchos ya se refieren como sujeto político “usuario/consumidor/cliente”, es decir “sujeto poco o nada político”.

Si, como sugería Gadamer, solo vemos aquello que tiene que ver con uno mismo, cabe pensar que el estímulo que cada humano tiene respecto al mundo circundante y las lentes educadas de las que dispone para movilizarse bajo unas u otras motivaciones, condicionarán percepciones muy distintas. Difiere, por ejemplo, la forma en que un oncólogo dedica gran parte de su tiempo a observar la vida y el comportamiento de células, órganos y cuerpos, de la manera en que un escritor de ciencia ficción observa para especular sobre el futuro. Cabe pensar que dicha motivación conforma lo que percibimos desde nuestras limitaciones, conocimientos, experiencias y tecnologías.

Si bien, la tecnología digital ha elevado la categoría perceptiva a través de máquinas diseñadas desde la fijación de determinados umbrales deseables de funcionamiento humano partiendo de unos modelos humanos predefinidos. Pienso en estas minúsculas máquinas en las que tecleo y telefono, hechas para mis dedos y advierto que no lo están para los de un padre o un abuelo labriegos. Imposible asirlas y manejar sus teclas si tienes dedos como muñecas de niño. Ergonómicas para la mayoría, parece que la minoría es algo que no importa, son daños colaterales de lo masivo que excluyen y señalan a sujetos no-clientes.

Por el contrario, encuentro otras máquinas que más que excluir, amplifican. Es el caso de esta computadora en la que diría que habito, en apariencia perfecta y pulida, ligera para mi

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

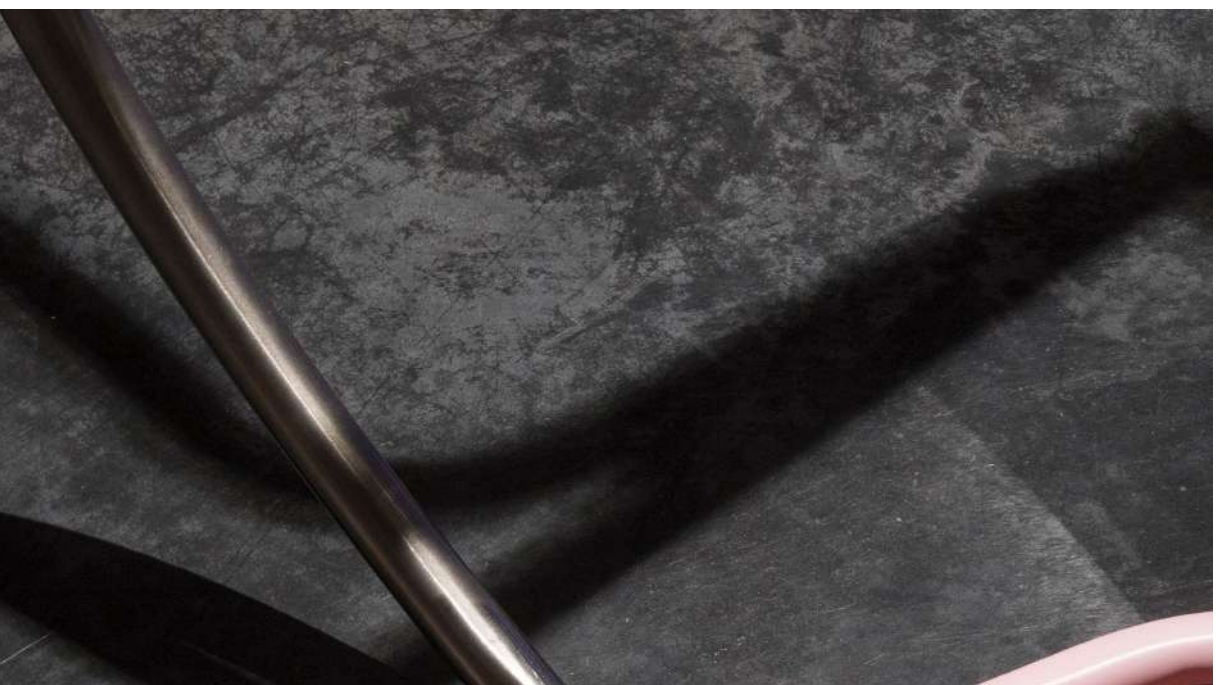
espalda, con batería suficiente para una sesión larga de trabajo o un viaje, que amplía lo que no veo y hace audible lo que no escucho. Si ante ella resaltara la parte activa de mi cuerpo, quedarían flotando ojos y manos frente a la luminosa pantalla y convertido en borrosidad el resto. Claro que a nadie interesa una mujer sentada. Lo que importa es lo que acoge la máquina, porque el “yo sentado” se subordina al “yo proyectado”.

En el diseño de mundos, la cosmética prevalece y la víscera se esconde. El hardware se hace invisible haciéndose ornamental y bello. El software y la programación se ocultan siendo desplazados a cuartos oscuros, a veces cerrados con llave. Los algoritmos suelen hacerse domésticos vestidos de preguntas u opciones afables. En ocasiones, llegan como botones que presuponen encajar (y encajan, *like*) lo que debes y puedes elegir. Tan desapercibido es ese itinerario que derivo hasta encontrarme codificada en categorías e identidades que me condicionan y dicen definir mi “yo proyectado”.

## EL CUERPO TECNOLÓGICO (SOY LA MÁQUINA)

*Estoy dentro y fuera al mismo tiempo. Habito en un mundo virtual, me muevo y subo los brazos, vuelo de una isla a otra, lo hago tantas veces que desde mi cuerpo de carne sueño que vuelo. Si aumento las horas siendo píxeles, aumento el tiempo en que vuelo cuando sueño. Si lo que sueño es mi vida y mi tiempo de vida estoy volando en la pantalla, afirmo ser un cuerpo que vuela.*

Laura Bey





Amanda Moreno  
*M is W?* (detalle), 2017

La máquina no solo está en mi espacio vital e intersubjetivo, hace tiempo que también yo soy la máquina. Formamos parte de una red cibernética de cuerpos y tecnologías, incluso, y de una manera más concreta, nuestros cuerpos enfermos o nuestros cuerpos inconformes pueden ser manipulados en distinto grado por la máquina para amplificar lo que está coartado o para ayudar al sujeto a ser lo que desea ser.

Paralelamente a esta sintonía para transformar tecnológicamente los cuerpos, surgió la reivindicación de poder liberar al sujeto oprimido en las pantallas, en este caso usando la tecnología para “aplazar los cuerpos” y contribuir a borrar sus cánones y estereotipos más represores en la interfaz. En ambos casos, especialmente teorizados por el Ciberfeminismo (en los noventa) y el Xenofeminismo (en la última década), la materialidad corporal fue enfrentada como algo modificable y no solo simbólicamente. En ambos casos se reclamaba la emancipación desde la tecnología y el cuestionamiento de “lo natural” como algo transformable tecnológicamente, especialmente si se habla de un cambio para lograr más libertad y mayores grados de igualdad. De forma que si la naturaleza era injusta no habría que tener miedo a cambiarla.

Quizá por lo que supone comparar los actuales cuerpos, aún tan “neolíticos”, pero que desde finales del siglo XX comienzan a transformarse tecnológicamente por voluntad y deseo, con los que hace décadas y siglos se apagaban o escondían hasta morir sordos, paralizados o ciegos en los lugares más oscuros de las casas, o sentenciados como abyectos



[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

en ferias y en prostíbulos, una no puede evitar soñar con avances que en el futuro sigan supliendo las fragilidades de los cuerpos en conflicto con el sujeto (porque no pueden o porque no quieren).



Emociona pensar hasta qué punto ciencia y tecnología mejoran y ayudan a los humanos, tanto como inquieta imaginar los artefactos tecnológicos orientados al servicio exclusivo del que financia, a su ganancia personal, al control masivo, al poder creciente. Entre ambos polos la diversidad es inmensa y el arte crea, pero la guerra tecnológica parece siempre la misma, ¿quién crea la máquina y para qué la usa?, ¿qué parcialidad esconde bajo sus impolutos materiales, placas base y fría apariencia de neutralidad? O, dicho de otra manera, ¿quién posee la máquina y quien es poseído por ella?

A poco que suavicemos los nudos culturales, y el arte sabe mucho de esto, lo que podemos imaginar siempre va por delante. El dibujo o relato en un papel siempre será más libre que el objeto, el objeto más libre que su aplicación en los cuerpos. Un plano es más libre que la máquina, como todo lo que “puede ser” antes de ser construido y acotado en la materia. Cosa distinta es lo que puede la escritura crítica sobre “lo que puede” la tecnología en los cuerpos y en las sociedades humanas. Pues tanto permite anteceder cómo acompañar y seguir a su puesta en marcha, hacerlo desde preguntas éticas y políticas que interpelan por las fuerzas, límites y oportunidades que favorecen y coartan toda creación.

A simple vista, lo que moviliza (e iguala) al inconforme, al crítico y al artista es la distancia no vencida entre lo que la realidad nos proporciona y lo que, adelantándonos, alcanzamos a fantasear cuando nos proyectamos transformados por las máquinas. Y diría que es esa distancia la que vincula arte y ciencia al especular sobre los grados de autonomía y posibilidad del mundo superconectado en ciernes. Esa alianza se dibuja en esta exposición como interpelación irónica, crítica y a veces perturbadora, sobre lo que puede (y no puede) un botón como símbolo del impulso y de la aceleración que caracterizan el *ahora*; como símbolo del no dejarse poseer por la máquina, acunados por la acústica complaciente y fácilmente domesticadora de un mundo-mercado *Super Superlike*.

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

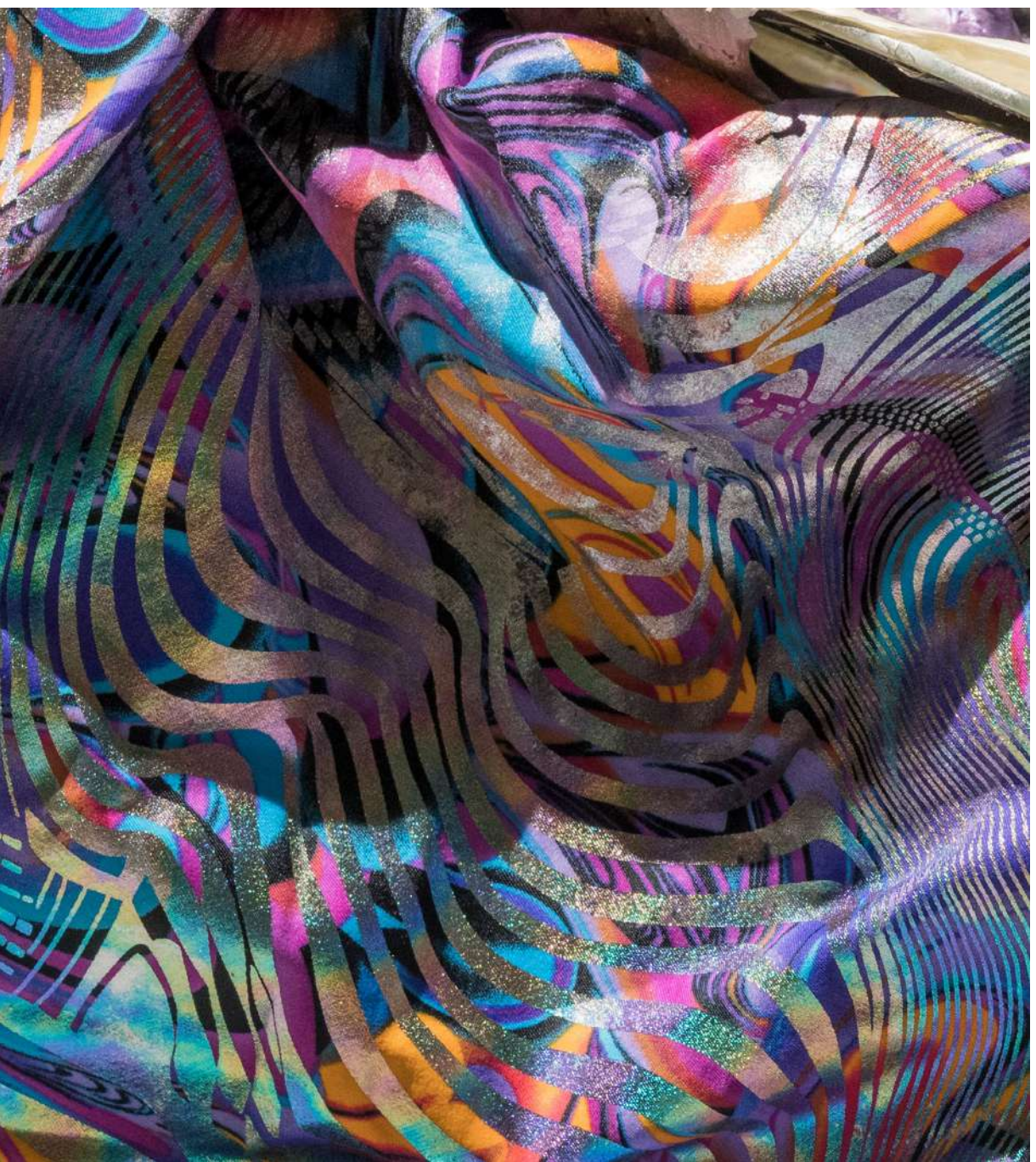
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

**TODAS LAS HERRAMIENTAS SON HUMANAS. TODOS LOS HUMANOS  
SON CIUDADANOS  
DÓNDE ESTAMOS Y CUÁNDO QUEREMOS ESTAR**

Entrevista con Geert Lovink, 31 de julio de 2021.  
Preguntas de Enrique Radigales y Marta Ramos-Yzquierdo.



Marian Garrido  
 Sin título (Serie Electric Slime)  
 (detalle), 2017



SS: Tu libro, *Tristes por diseño. Las redes como ideología* (Bilbao, 2019), comienza dándonos la bienvenida a la *nueva normalidad*. Se trata de una normalidad (pre y post COVID-19) relacionada con la extensión e intensificación de las herramientas digitales, sus dispositivos y agencias, en toda la sociedad contemporánea. Una normalidad, un hábito de uso, que hace que nos sobrevuele la sombra de la pérdida de distancia y capacidad críticas, así como la reflexión de cómo nos afecta como sujetos con cuerpo y emociones, como sujetos en relación con el otro y también con el entorno circundante.

GL: Esa reflexión es una ventaja, un plus, un regalo si se quiere, y algo que esperaríamos que hicieran los artistas. Sin embargo, en la ajetreada vida de la gente corriente, hay poco espacio para esas reflexiones. La humanidad se enfrenta a un sinfín de crisis, desde las desigualdades en los ingresos hasta las catástrofes ecológicas, y todas exigen una gran coordinación y una respuesta instantánea. En ese sentido, la COVID-19 no es más que un breve episodio. La *nueva normalidad* exige que aceptemos la automatización, la vigilancia y el control mental e ideológico y, en cierto modo, que nos olvidemos del teléfono, que nos olvidemos de la política, que nos olvidemos de que las arquitecturas de la información pueden cambiarse de la noche a la mañana y casi sin esfuerzo. Puede que estas divagaciones suenen rimbombantes, duras y deprimentes, pero lo cierto es que la cuestión social es realmente una de las menores preocupaciones de la humanidad, en comparación con las crecientes desigualdades económicas y la urgencia del colapso ecológico.

SS: Si bien no es la preocupación principal, sí es cierto que la relación con lo digital no deja de afectar, articular e incidir directamente en las problemáticas de desequilibrio, todas ellas finalmente relacionadas, de la construcción del yo, las relaciones sociales, económicas y ecológicas, que por supuesto incluyen también el cómo vivimos, no tanto “en” sino “como parte” del planeta. Intentemos analizar, desde este paradigma de la implementación de lo virtual, qué presente tenemos.

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

*Super Superlike* tiene como subtítulo *Impulsos visuales y emotividad digital*. Entre el diseño de la tecnología y de sus dispositivos, el uso que les damos y las dinámicas relacionales que se crean, se están detectando, desde los noventa, señales de alarma en relación a cómo nos afecta mentalmente la hipervisibilidad, la extra atención y aceleración a la que la conectividad digital nos empuja. Pero, más allá de constatar las afecciones que nos provoca, también parece una asignatura pendiente reconocer los afectos en potencia que aún, a lo mejor no sabemos reconocer, atravesados por esta digitalización cuasi cibernética cotidiana.

GL: En ese sentido, he estudiado un aspecto leve, la tristeza, que suele pasarse por alto porque no es destructiva a nivel mental como la depresión, ni a nivel discursivo como la ira y la agresividad, que con frecuencia asociamos con los *linchamientos digitales* (*shitstorms*, una especialidad alemana) y los debates sobre *noticias falsas* (*fake news*) que se van de las manos (hoy en día a menudo relacionados con las conspiraciones nacidas en torno a la COVID-19). En este contexto, no estoy a favor de la moderación y la censura en línea, ya que soy un firme defensor del debate público y los enfrentamientos. Necesitamos más debates. Estos enfrentamientos, que de todos modos se producen en la sociedad en niveles abstractos y a menudo invisibles, deberían, de hecho, intensificarse. Si necesitas sentirte seguro en internet, probablemente estés en el lugar equivocado, ya que los espacios públicos en tiempos de malestar social y aumento de la desigualdad van a ser los lugares de conflicto y tensión. Si necesitas seguridad, aléjate de las redes sociales y organiza foros privados donde tú estés al mando y no Mark Zuckerberg. No hay *software* suficiente para algo así, ya que a la plataforma no le interesa dar autonomía y privacidad a los usuarios. Por eso debemos dejar de quejarnos por no tener espacios seguros y pasar a la acción: nadie nos va a conceder la autoorganización en bandeja de plata.

SS: ¿Y cómo podemos entender esta interacción entre lo humano y la gran máquina digital, las reacciones y dominios que se pueden establecer desde estos dispositivos artificiales?

GL: Entiendo vuestra pregunta, pero permíteme primero decir algo sobre el término artificial. Todos los dispositivos son artificiales. Todos los instrumentos son humanos. En



Cristina Garrido  
*Aerial photography does not create space  
 but registers surfaces (detalle), 2016 - 2021*



este contexto recomiendo leer a André Leroi-Gourhan<sup>1</sup>, Gilbert Simondon<sup>2</sup>, Bernard Stiegler<sup>3</sup> y Catherine Malabou<sup>4</sup>, para hacerse una buena idea de cómo podemos teorizar más a fondo sobre lo que el *smartphone* les hace exactamente a nuestros cerebros y cómo se relaciona la mano contadora, computus, con nuestros dedos de deslizar y darle a like. *Superficiales*<sup>5</sup>, de Nicolas Carr, fue escrito hace más de una década, pero sigue siendo una buena introducción al tema. Este tipo de teoría aborda cuestiones de hardware, software y diseño que piden a gritos ser desarrolladas en un conocimiento tangible y aplicado. Y, de hecho, en un programa político. Por el momento, con las aplicaciones de autocontrol que te sugieren que seas responsable, nos hemos quedado estancados en el nivel de *dieta terapéutica*. Limitar el tiempo que se pasa en el teléfono sigue siendo la principal propuesta educativa. No obstante, llegados a este punto, lo que deberíamos estar haciendo es profundizar, reunir a artistas, teóricos y científicos e investigar la cuestión

1 — Leroi-Gourhan, André, *Medio y la técnica*. (Evolución y técnica II), 1989, Taurus.

2 — Simondon, Gilbert, *Sobre la técnica*, Editorial Cactus, 2017. Simondon, Gilbert, *El modo de existencia de los objetos técnicos*, Prometeo libros, 2018.

3 — Stiegler, Bernard, *La técnica y el tiempo I*. El pecado de Epimeteo, Editorial Hiru, 2002.

Stiegler, Bernard, *La técnica y el tiempo II*. La desorientación. Editorial Hiru, 2002.

Stiegler, Bernard, *La técnica y el tiempo III*. El tiempo del cine y la cuestión del malestar (pensar), Editorial Hiru, 2001.

4 — Malabou, Catherine, *Ontología del accidente*, Editorial Pólvora, 2018.

5 — Carr, Nicholas, *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*, Taurus, 2011.

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

de la memorización: si, para empezar, estamos aprendiendo algo utilizando estas herramientas. ¿Cuál es el efecto a largo plazo de la externalización de la memoria y el colapso del tiempo? Nadie duda de la necesidad de un entretenimiento disperso para combatir el aburrimiento y la soledad. Con la llegada de la COVID-19, la alienación ha crecido hasta niveles sin precedentes. El teléfono alivia y a la vez, dispara nuestra ansiedad. Pero todo eso no puede ser una excusa para no repensar cómo queremos conformar nuestro yo y cambiar la relación destructiva entre la tecnología digital y la (re)producción de conocimiento. No necesitamos arreglos y reformas rápidas, sino una reestructuración radical, empezando por el centro, que es el cuerpo humano, y los últimos conocimientos de la neurociencia sobre el funcionamiento del cerebro. El discurso de Internet, con todas sus pretensiones y deseos, necesita dar un paso atrás en ese sentido.

SS: ¿Las redes-plataformas que vehiculan estas relaciones desde lo individual se están constituyendo en el terreno de una nueva arquitectura de lo social? ¿Qué consecuencias puede tener en el reconocimiento del otro y las relaciones que establecemos como comunidad o como sociedad? ¿Qué espacios de comunicación real pueden existir?

GL: Mi trabajo actual gira en torno a esta pregunta: por qué estamos atrapados en la plataforma (el título de mi nuevo libro) y qué podemos hacer para superar la rabieta tecnológica de los titanes del silicio y organizar un éxodo. La COVID-19 no ha hecho más que empeorar las cosas ya que las fuerzas de centralización y control se han consolidado de forma considerable. Necesitamos alfabetización digital (x3), concienciación (x3) y levantamientos (x3). Sin embargo, como ya se ha esbozado aquí, la subordinación subliminal organizada es tal que las propias plataformas no son identificadas como las principales culpables. En su lugar, lo que están exigiendo las fuerzas de todo el espectro político es censura, regulación y control, pero no un desmantelamiento del sistema como tal. Hay que defender la liberación. Sin Instagram o Facebook no nos espera la soledad y el frío: ¡Internet seguirá existiendo! En cuanto a los espacios de comunicación reales, solo a modo de ejemplo, durante mucho tiempo soñé con una versión futura y sofisticada de los *software* de foros. Lo que tenemos que eliminar es el diseño centrado en el perfil. Algo así como: A

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

partir de mañana, queda prohibido iniciar sesión en cualquier sitio con una cuenta de Facebook, WeChat o Google. Los sitios web ya no proporcionarán sus datos a estos gigantes. Pequeños pasos con grandes consecuencias. Lo siguiente sería socializar los centros de datos y los cableados para detener la locura de la extracción de datos. Hay que tener en cuenta que no se trata solo de luchar contra el monopolio. Hay quien ha propuesto demandar a las empresas por el robo de datos, pero, personalmente, he dejado de confiar en los abogados. Ya no creo en las soluciones legales. Los gigantes tecnológicos, demasiado grandes para ir a la cárcel, deben ser disueltos de la noche a la mañana y convertidos en servicios públicos (mejor aún, recuperados). De hecho, ya tenemos muchas iniciativas en Europa que están trabajando en medidas concretas para conseguirlo, esto ya no es una utopía radical y marginal. Por favor, uníos a este movimiento con nuevas iniciativas. ¿Cuál es la biblioteca pública del futuro? ¿Cómo digitalizar la educación si rechazamos la solución de Zoom y Teams? Escapemos del aula virtual. Neguémonos a entrar en ella y salgamos juntos de esta tragedia pasiva-agotadora.

SS: En este sentido, ¿cómo ha sido la evolución de la llamada *user experience* o *design thinking* y las diferentes interfaces en los últimos treinta años? ¿Cómo se define al ciudadano, entre usuario, consumidor y productor? ¿Qué papel juega para los diseñadores, únicamente suministrados de datos?

GL: Efectivamente los ciudadanos son una figura desconocida en el contexto del diseño de experiencia de usuario, pero también lo son las comunidades y los servicios públicos y también el *ransomware*<sup>6</sup>. La lista de entidades desconocidas es larga, demasiado larga. Durante al menos dos décadas, el mundo del diseño de interfaces se ha cerrado en banda y se ha alineado con el mundo neoliberal de las *start-ups*, dominado por empresarios centrados en el lucro. Sus valores de optimización “suavizados” nunca han sido cuestionados. En cambio, la energía colectiva se ha concentrado en el mundo exterior, que debía ser transformado, automatizado, digitalizado. En mi opinión, puede que los ciudadanos fueran una

6 — Ransomware es un tipo de programa informático malicioso (malware) que impide acceder a los archivos o dispositivos del usuario afectado, para luego pedir un rescate por medio de un pago online.

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

categoría revolucionaria en el siglo XVIII, pero ¿lo son ahora? Ya se ha criticado su estrecho papel nacional en múltiples ocasiones: los refugiados y los inmigrantes no son ciudadanos, tampoco lo son los que están en la cárcel, los que no pueden votar, etc. En el contexto de Internet, como bien sugerís, los ciudadanos son vistos como *clientes* de los servicios gubernamentales. Necesitamos interrelacionar las justificadas críticas políticas de estas nociones y las medidas asociadas a ellas e introducirlas en las escuelas (de arte) encargadas de diseñar las interfaces. Los politólogos y los activistas deben ser mucho más conscientes de la tecnología y desprenderse de su enfoque tradicional, tanto en las publicaciones académicas como en el debate público, que se ocupa principalmente de los viejos medios de comunicación y los periodistas. El campo del diseño está demasiado aislado ahora mismo. Necesita no solo ser criticado, sino también invadido, atacado y literalmente deconstruido, como se decía antes.

SS: ¿Qué supone el conocimiento o desconocimiento de estos códigos? ¿La no alfabetización digital supone una pérdida de capacidad crítica? ¿Se puede ser crítico sin saber programar? ¿O sin entender los andamiajes ocultos de la arquitectura digital?

GL: Quizá el código como tal sea demasiado abstracto. Además, implica que ya estamos metidos de lleno en el sistema y tenemos acceso a la lectura y la escritura, cuando la verdad es que, cada vez más, no lo tenemos. Aunque estoy a favor de la educación masiva de conocimientos de programación, me temo que eso no cambiará el equilibrio de poder. La alfabetización digital debería ir acompañada de una comprensión más amplia sobre el terreno de los intereses en juego en los asuntos de actualidad. Tomemos como ejemplo esta historia de *Failed Architecture*<sup>7</sup> sobre una ciudad del

7 – <https://failedarchitecture.com/mapping-algorithms-are-failing-to-address-urban-inequalities-in-the-global-south/>







Joan Leandre  
*After Epiphany (Parallax Paradox Series)*  
 (detalle), 2013 - 2021

noreste de Brasil, sobre cómo las autoridades municipales fracasan y cómo los nuevos servicios de cartografía digital entran en escena. En este brillante trabajo académico, podemos leer cómo Uber, Google y Waze se hacen cargo de la tarea de ofrecer servicios públicos de cartografía fiables. Las consecuencias de algo así afectan desde a los títulos de propiedad hasta el etiquetado de ciertas zonas como violentas. Aunque no será fácil reclamar la soberanía sobre los algoritmos que rigen las favelas, la historia también ejemplifica la importancia de la autoorganización. No siempre tenemos que retroceder al nivel de la culpa y las carencias individuales. La alfabetización digital también puede conseguirse a nivel de barrios y redes comunitarias.

SS: ¿Podríamos hablar entonces de crear una relación de equilibrio con la Inteligencia Artificial, entendida en el imaginario común como una nueva entidad con decisiones y emociones propias?

GL: Lo siento, pero me mantengo a una distancia segura de la locura de la Inteligencia Artificial (IA), tanto en lo que respecta a la financiación de la investigación como a la campaña ideológica de relaciones públicas que parece colonizar la imaginación del público cuando se trata de cuestiones tecnológicas. Soy de la vieja escuela. Para mí, la IA es un campo distinto de la informática y me he mantenido alejado de ella durante décadas. A menudo tengo que justificarlo alegando que Internet y las redes siguen siendo un campo lo suficientemente grande como para legitimar

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

mi actitud tipo Bartleby<sup>8</sup> de “preferiría no hacerlo” hacia la IA. El hecho es que la IA ha invadido el terreno de internet, tratando de apoderarse de él, junto con el furor por los macrodatos (*big data*) y su énfasis predictivo en los métodos cuantitativos. Para mí, la cuestión es si seremos capaces de separar todos estos ámbitos en el futuro y cómo sigue siendo un asunto estratégico, epistemológico y moral. Hasta ahora, la IA ha sido un claro ejemplo de medio escurridizo, operando como un parásito de datos, un programa que extrae datos a nuestras espaldas. La IA es, por definición, una caja negra y no puede funcionar a plena vista, pues de lo contrario la gente empezaría inmediatamente a manipularla, a sabotear sus dispositivos y a reírse de ella. Por eso, tiene que esconderse para ser poderosa. En *Atlas of AI*<sup>9</sup>, Kate Crawford utiliza una definición amplia, describiéndola como un sistema sociotécnico y una megamáquina. A su juicio, es “mucho más que un conjunto de bases de datos y algoritmos, de modelos de aprendizaje automático y de álgebra lineal. La IA es metafórica: se apoya en la fabricación, el transporte y el trabajo psíquico”. La autora señala que gran parte del software automatizado es, de hecho, falso, ya que en realidad se trata de aldeas Potemkin<sup>10</sup>, mantenidas por humanos invisibles ocultos tras las interfaces. No soy partidario del colonialismo conceptual respecto a una clase específica de software, pero, con todo, su libro es convincente en su explicación de la evolución de algunos acontecimientos interrelacionados muy reales.

Mientras que las redes y las plataformas son entidades abstractas, con cables y centros de datos en gran medida invisibles, es evidente que la IA es un fenómeno financiero impulsado por el mundo corporativo que está estimulando la imaginación popular al poner en tela de juicio quiénes somos como humanos y cómo nos relacionamos con el software (remoto), los robots y otras máquinas. Ante nuestra aparente incapacidad para resolver la cuestión de las redes sociales, la IA parece llenar el vacío de atención mediática y

8 — Melville, Herman, *Bartleby, el escribiente*, Traducción de Jorge Luis Borges. 1944.

9 — Crawford, Kate, *Atlas of AI. The real worlds of artificial intelligence [El atlas de la IA. Los mundos reales de la inteligencia artificial]*, Yale University Press, 2021.

10 — Grigori Potemkin fue un político y militar ruso que en el año 1783 forró con fachadas de cartón algunas de las calles de algunos pueblos de Crimea. Este gran trampantojo sirvió para ofrecer una visión más agradable a la vista de la Reina Catalina II de Rusia.

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

se ha convertido rápidamente en un concepto contenedor que permite debatir una serie de temas relacionados con la inteligencia artificial como la vigilancia, el reconocimiento facial, etc. Hasta ahora, la IA no ha sido utilizada como una sabia terapeuta. ¿Dónde está la versión del ELIZA<sup>11</sup> de Weizenbaum del siglo XXI en este sentido? En su lugar, vemos que se utiliza sobre todo como el brazo invisible e investigador de las fuerzas represivas: otra razón por la que deberíamos aspirar al desmantelamiento de los sistemas de IA y apostar por la prohibición de la recogida de datos en vez de por la regulación.

SS: ¿Podemos hablar de costes ambientales? ¿Se puede ejercer alguna resistencia desde un replanteamiento de los modos de consumo? ¿Existe la posibilidad de desconexión? ¿Existe la posibilidad de la reconexión con la realidad, fuera de la burbuja digital, que no suponga un exilio?

GL: Por supuesto que sí. Pero no equiparemos el decrecimiento y las medidas radicales que son necesarias para frenar el cambio climático con el romanticismo del *offline*. Tenemos una necesidad urgente de comunicarnos, coordinarnos, discutir, debatir y hacer lo que sea que queramos hacer cuando nos reunimos. Eso es imposible de hacer con todo el ancho de banda y los equipos que hemos producido en las últimas décadas, 4G, 3G, 2G, lo que sea. Tenemos una gran necesidad de reciclar todos nuestros equipos electrónicos. Reparémoslos ahora. Trabajemos en el arte del mantenimiento de los *smartphones*. Me encanta la idea de que haya una vida fuera de la burbuja digital, no solo por la promesa de volver a la vida real después de la COVID-19, tras haber experimentado ese fuerte deseo de escapar de la cueva del Zoom, sino también por la idea de poder cambiar fácilmente de entorno, de entrar y salir de la burbuja digital. Ahora mismo, esta opción no está realmente prevista en el diseño. O estamos conectados las 24 horas del día, adictos a la conectividad más íntima, llevando el teléfono siempre con nosotros o estamos desconectados, ya sea por elección o porque estamos en el lado equivocado de la brecha digital.

SS: ¿Qué opciones de futuro se pueden pensar, desde los postulados decrecionistas a las teorías escalaristas de los “mínimos comunes”

11 — Joseph Weizenbaum diseñó el programa informático ELIZA entre 1964 y 1966, siendo uno de los primeros procesadores del lenguaje natural (bot conversacional).

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

para escapar de las situaciones de precariedad, miseria, desigualdad creciente? ¿Qué tipos de gobernanzas y de estados económicos pueden pensarse?

GL: En la jerga de mi instituto<sup>12</sup>, sería una combinación entre la agenda de Unlike Us de crítica a las redes sociales y alternativas como MoneyLab<sup>13</sup>, una red muy activa que iniciamos en 2013 para analizar las criptografías y las cadenas de bloques (*blockchains*), la renta básica universal o la sociedad sin dinero en efectivo, y que se centra en cómo se van a ganar la vida los artistas y los diseñadores. Tal y como indicáis, las cooperativas son el camino a seguir ya que no creemos que este tema se resuelva tan fácilmente a nivel individual. Para algunos, sí. Es lo que ocurre ahora: la vida como una lotería para los *influencers*, los artistas NFT y otros emprendedores emergentes. Si el propio dinero tiene que reinventarse y va a quedar integrado en lo más profundo de los protocolos digitales, entonces estructuraremos la vida económica como un bien común, socavemos todos los intentos de crear mercados, subastas y otros mecanismos especulativos y tratemos de mantener únicamente a los intermediarios imprescindibles. Entonces, hagamos que los que deban existir sean visibles, rindan cuentas y estén en manos del público. Aparte de una renta básica universal, habrá una variedad de canales adicionales de ingresos. El Bitcoin y las criptomonedas han tenido un mal comienzo: se han desarrollado en un entorno de frikis tecnológicos de ideología libertaria de derechas. Necesitamos un nuevo comienzo en ese ámbito. Pero eso no debe desanimarnos de ninguna manera: Por favor, todo el mundo, ¡subíos a bordo y uníos al movimiento de experimentación! No seáis pasivos. Los poderes fácticos llevan demasiado tiempo definiendo las reglas económicas. No obstante, lo que sigue faltando en esta inspiradora ecología *fintech* o lo que sea de las finanzas descentralizadas, es el brazo político. En consecuencia, demasiado a menudo nos vemos como víctimas de la regulación y la censura. Esta victimización por parte de los alquimistas del dinero debe ser superada y convertida en un poderoso programa para la transformación progresiva de la sociedad.

12 — Unlike Us. The Institute of Network Cultures (INC).  
<https://networkcultures.org>

13 — MoneyLab es una red de artistas, activistas y genios de la informática que experimentan con formas de democratización financiera a través de intervenciones y experimentos con la economía digital. <https://networkcultures.org/moneylab/>

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

SS: ¿Cómo podemos repensarnos, como uno y como común, con la idea de futuro cancelado o con la de la aceleración desmedida? ¿Cómo reformular una idea y/o los conceptos que definirían una nueva temporalidad?

GL: Reuniéndose y organizándose. Para mí, es así de sencillo. La idea de que los sujetos neoliberales se las van a arreglar solos no funciona. Tenemos que unirnos y crear cooperativas, espacios, laboratorios de ideas, ONGs, movimientos, conspiraciones, empresas, lo que sea, pero olvidémonos de las redes y las plataformas por un tiempo. Las redes son herramientas útiles una vez que ya hay mucha infraestructura sostenible sobre el terreno. Si hay algo que podemos aprender de las dos últimas décadas es que las redes sin iniciativas de base no solo son una suprema pérdida de tiempo, sino que son contraproducentes y dan lugar a más alienación, soledad y oportunidades fallidas de marcar la diferencia tanto a nivel de economía y cultura, como en términos de felicidad individual. El problema es cómo lidiar con el “molesto otro”. Actualmente, hemos desterrado a los personajes desagradables a las redes sociales, donde nos aterrorizan con sus comentarios desagradables, intimidatorios y aburridos. El régimen de Zoom durante la COVID-19 no ha hecho más que ponerlo de manifiesto. Para muchos, es un alivio no tener que ir más a la oficina y enfrentarse a lo mismo de siempre.

SS: ¿Nos queda capacidad para imaginar el futuro? ¿La especulación no ha sido agotada en esta temporalidad del perpetuo ahora?

GL: Considero que no hay límites a la hora de imaginar futuros improbables. Por favor, leamos ciencia ficción, incluso los clásicos. En la literatura, el cine, los juegos y la poesía podemos encontrar mundos de ficción en expansión que, una vez se entra en ellos, son muy reales. Tenéis razón sobre el mundo en el que vivimos ahora mismo: hay que soñar con conceptos que sean a la vez críticos y especulativos, que apunten a otros mundos. Esto puede ser una habilidad a adquirir, pero también, sin duda, totalmente posible de dominar. Creo en la capacidad colectiva de quebrar a los que nos quiebran, sabotear a la mafia, derrocar a los burócratas y encarcelar a los multimillonarios por robo. Todo esto está todavía dentro del ámbito de lo posible. Lo que nos falta en este momento son conectores reales, fórmulas para aumentar la escala, para crear enjambres bajo el signo de la crisis y el decrecimiento. Todo esto puede empezar antes de

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

lo que se piensa y esa es probablemente la única parte buena del actual régimen de vida en tiempo real. ¡Juntémonos! Y mientras nos reunimos y creamos formas sostenibles de compromiso a largo plazo, intentemos superar las políticas de identidad y la vigilancia del otro, ya que son tácticas regresivas para dividirnos. La diversidad implica conflicto, no hay manera de evitarlo. La cultura de la cancelación, de hecho, no responsabiliza a los verdaderos culpables sino que solo difunde la desconfianza mutua y la competencia neoliberal para ver quién es el más revolucionario. ¡Estamos tan necesitados de formas especulativas de lo social que sean verdaderamente del siglo XXI!

## SUPER SUPERLIKE IMPULSOS DIGITALES Y EMOTIVIDAD VIRTUAL

Enrique Radigales y Marta Ramos-Yzquierdo





Super Superlike, vista de la exposición con Yosi Negrín.

Durante la década de 1990, un nuevo universo digital en red y colaborativo se desarrollaba como una subcultura construida desde los campus universitarios, los cibercafés y las habitaciones decoradas con pósteres de Doom<sup>1</sup>. A lo largo de esos años, una generación de escritoras de código llegó a configurar una autopista de información, la World Wide Web, sin peajes, descentralizada y neutral.

Sobre la filosofía del *software libre* y bajo la empatía del *copyleft*, implosionaron miles de ventanas que ponían a la vista de todos los mundos interiores de usuarias anónimas, de norte a sur y de este a oeste. Pero esta ferviente actividad global, cargada de ideales utópicos —Utopía deriva del griego οὐ (“no”) y τόπος (“lugar”) y significa literalmente “no-lugar”— no pasó desapercibida para los principios liberales de una nueva economía floreciente en los 2000, basada en un crecimiento constante y permanente, generando valor, beneficio y competitividad, que tuvo su máximo exponente en el surgimiento y posterior caída del fenómeno denominado “punto com”, empresas que basaban su modelo de negocio en Internet.

La transformación de la World Wide Web se estaba acelerando, sobre todo por la aparición en 2008 del iPhone, creando el modelo de informática móvil. Ya en 2010 la revista Wired<sup>2</sup> publicó en su portada impresa un sobrio diseño sobre fondo rojo naranja anunciando: “*The web is dead*” [La red ha muerto]. En sus páginas interiores, el artículo principal se iniciaba

1 — N. del A. Doom es un videojuego de disparos cuya característica principal es que el usuario juega desde una perspectiva de primera persona. Creado en 1993, fue tan popular que se convirtió en uno de los juegos más reconocidos de ese mismo año.

2 — N. del A. Anderson, Chris y Wolf Michael (2010). *The web is dead. Long live the Internet*. Wired.

(<https://www.wired.com/2010/08/ff-webrip/> última consulta 15/02/2022). Wired es una revista mensual estadounidense especializada en cultura digital. La publicación de su primer número fue en 1993 y entre sus inversores minoristas se encontraba Nicolas Negroponte, fundador y director del MIT Media Lab del Instituto Tecnológico de Massachusetts.







*Super Superlike*, vista de la exposición con Karlos Gil, Joan Leandre y Clara Montoya.

con un gráfico de barras que resumía el tráfico de datos digitales en Internet desde 1990 a 2010. Quedaba clara la tendencia de los usuarios a utilizar plataformas semicerradas como Facebook, Youtube o una incipiente Netflix, que utilizaban Internet para el transporte de datos, pero no los navegadores para visualizar los contenidos. La web abierta y descentralizada, aquella selva de nodos de información contagiada de infodiversidad, aquella a la que se accedía desde nuestros propios cuartos, estaba perdiendo terreno frente a ordenados espacios controlados y mercantilizados: aplicaciones corporativas con mejores recursos, eficientes diseños de interfaz que ofrecían una experiencia de usuario regulada y sin derivas. Y es que el caos nunca fue un buen modelo de negocio.

Este movimiento, de uso casi exclusivo hacia entornos controlados por códigos creados por sociedades privadas, continúa. La gran mayoría usuaria de Internet prefiere pasear por espacios acotados por arquitecturas tecnológicas que separan la maraña de contenidos de la red. Desde nuestros



dispositivos móviles ejecutamos apps para comunicarnos utilizando Whatsapp, Telegram o Gmail, fisgamos o somos presuntuosos desde Instagram, Facebook o Twitter, ociosos desde Youtube o Spotify y consumimos desde Amazon o Aliexpress. Todas estas aplicaciones concentran su poder aprovechando Internet, pero el usuario se mantiene alejado del bullicio de la web.

*Swipe, swipe, swipe*<sup>3</sup>... Nuestra experiencia de usuario ha pasado de una esfera multimedia de interfaces heterogéneos e ingeniosos algoritmos, a esta conectividad ubicua gobernada por calculados diseños de pantalla. Nuestras interacciones han dejado la atenta deriva y han mutado en gestos frenéticos, estresados por un pulgar que reproduce el movimiento de un *scroll*. En los años veinte de nuestro siglo, la digitalización redefine nuestra capacidad de percepción. Sobrecargados de estímulos, la infoesfera influye en la conformación neurobiológica de nuestros cerebros y reduce nuestro tiempo disponible para la atención. Los territorios se expanden y se delimitan al mismo tiempo en mundos circundantes con nuevas materialidades, resultado de la huella física y la erosión que la escalada técnica provoca sobre nuestro único planeta.

También se demarca un nuevo paisaje emocional que, diseñado en una retícula sobreestimulada que rasteriza la imagen —la traduce de datos a píxeles— provoca una reacción primaria y breve sobre lo que nos muestra la lisa y frígida pantalla. Pero también se multiplican las posibilidades de los propios cuerpos, a través del diseño biológico del yo. Una realidad que aumenta las capacidades de emancipación en la conformación de subjetividades, desde el uso de farmacología hasta el de las aplicaciones de maquillaje virtual, que expanden las nociones de género y raza.

Este panorama paradójico, que se encuentra entre la creación y la disolución, se presenta como un espacio y un tiempo fértil para el surgimiento de otra configuración más allá de nuestro paradigma cultural, una nueva concepción desde la cosmotécnica para el entendimiento del mundo.

3 — N. del A. En inglés, acción táctil que puede realizarse en sentido vertical u horizontal y normalmente con el dedo pulgar sobre la pantalla sensible de un dispositivo digital móvil para cambiar el contenido visible, dentro del diseño pautado de determinadas plataformas de venta de información. En algunas aplicaciones de citas como Tinder o Grindr, este gesto sirve para arrastrar el catálogo de hombres y/o mujeres vacantes, manifestando afinidad (like) o no según el sentido del movimiento realizado con el pulgar.



*Super Superlike*, vista de la exposición con Carlos Sáez.

Vilém Flusser ya imaginaba en 1985 una sociedad centrada en nuestros dedos y en sus acciones (digitales), fundamentalmente apretando botones, y en la circulación de imágenes (también digitales): “Las imágenes técnicas no son espejos sino proyectores: proyectan sentido sobre superficies, y tales proyecciones deben constituirse en proyectos vitales para sus espectadores. Las personas deben seguir los proyectos. Surge una estructura social nueva, la de la “sociedad informática”, la cual ordena a las personas en torno a las imágenes”<sup>4</sup>.

Como vaticinaba Flusser, la producción digital ha traspasado la esfera de los medios de producción y comunicación de masa, siendo una herramienta más disponible en todos nuestros ámbitos de vida contemporánea y conformando la producción de realidades a través de sus imágenes y otros impulsos sensoriales que atraviesan nuestro estar en el mundo.

La práctica artística responde a este nuevo paradigma proponiendo reflexiones críticas sobre esta realidad táctil y móvil. Ya sea en sus imágenes, lenguajes, estructuras o visiones de otras perspectivas, las artistas de *Super Superlike* rompen el pliegue digital, abren una posibilidad de interferencias, de *glitches* conceptuales, de hackeos sutiles sobre los dispositivos y herramientas que estructuran lo digital y nuestras relaciones. Así, entre todas, hilvanan, más que nuevas formas de lo visible, nuevas potencias de lo vivible.

Al entrar en esta exposición, nuestro cuerpo está atravesando un umbral. Su primera presencia es física: un tejido forma un

4 — Flusser, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*, University of Minnesota Press, Minnesota, 2011.





*Super Superlike*, vista de la exposición con Mario Santamaría y Cristina Garrido.

túnel que recorta nuestra silueta en el fondo monocromo de tono verde fluorescente en el punto inicial de la instalación del artista Yosi Negrín. Esta superficie realiza la función de un croma, un telón que permite sustituir este valor uniforme por cualquier otro valor cuando es captado por una cámara digital. En este tránsito, la materialidad de nuestro cuerpo ha sido traducida a un nuevo código digital a través de un filtro de Snapchat, listo para ser transmitido a otras esferas donde no tiene peso y se recrea en nuevos escenarios a través de coordenadas virtuales. Podríamos estar entrando en mundos que pueden ser visualizados en una pantalla, donde las interacciones se producen a través de algoritmos determinados por plataformas y que pierden su relación con una determinada realidad física. Los siguientes pasos en este mundo *Super Superlike*, sin embargo, no nos dejan perdernos en un pantallazo. Las formas, cuerpos e imágenes convocados quieren poner la atención en un modo específico de percepción. Ver y sentir conscientemente.



*Super Superlike*, vista de la exposición con Rubén Grilo.

Darle peso a algo que en el día a día se diluye en lo plano y volátil. Es un umbral que es una herida en la tierra y nos permite reflexionar desde una fisionomía que reconoce su fragilidad, como nos proponen las esculturas de despiece de Karlos Gil, en un estado de alerta, que analiza poéticamente en su video-ensayo Joan Leandre. Un paso que es también una oportunidad de imaginar una visión en presente y conectada que permite ver lo imposible, como atisbar el cielo de las antípodas únicamente mirando el túnel/pantalla que Clara Montoya abre ante nuestros pies.

Estas obras sirven de introducción para los conceptos desde los que se ha planteado y trabajado el proyecto curatorial y que se encuentran en las visiones que proponen todas las artistas reunidas en *Super Superlike*, así como han estado presentes en las conversaciones textuales entabladas con Remedios Zafra y Geert Lovink. Son campos de reflexión desde los que nos hemos permitido proyectarnos e imaginar cuatro avatares que los encarnan y que habitarían las esferas de este universo:

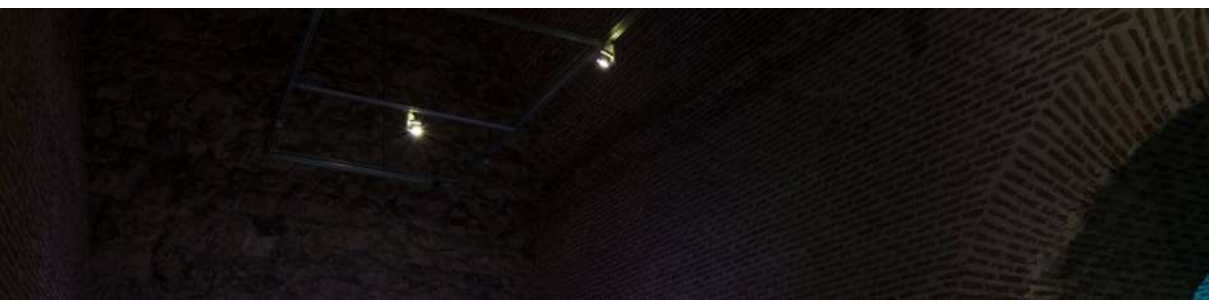
### **ADA Y LA COSMOTÉCNICA**

Ada, es el nombre de Lovelace, la primera científica que desarrolló un algoritmo para un patrón de uso tecnológico, germen de toda la estructura del mundo digital. Siguiendo la propuesta del filósofo Yuk Hui<sup>5</sup> y su análisis de la existencia de diferentes tecnologías correspondientes a diversas cosmogonías y sus formas de entender el mundo, el uso de la tecnología digital abriría la posibilidad de entender el mundo de otras formas y a diferentes futuros tecnológicos.

### **DENISE Y LA DISOLUCIÓN DE LA PANTALLA**

Denise es la versión femenina del nombre Denis, ambos significan “seguidores de Dionisio”, el dios griego asociado a lo irracional. Remite a Denis Diderot, el teórico francés que por primera vez analizó la ruptura de la cuarta pared.

5 — Hui, Yuk. *Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad*, Caja Negra, Buenos Aires 2020.





Super Superlike, vista de la exposición con Cristina Spinelli, Fran Meana y Almudena Lobera.

Además, Diderot fue uno de los padres de la Enciclopedia<sup>6</sup> que, más allá de la codificación congelada y positivista del programa modernista, nos recuerda la necesidad de la ilustración radical situada, como la define Marina Garcés<sup>7</sup>, en la que el pensamiento crítico activo sería el principio de actuación en la sociedad.

Al igual que se habló en teatro, cine y televisión de la ruptura de la cuarta pared, en el mundo de los videojuegos se hace referencia a este concepto de disolución de la pantalla que propone la relación directa de los personajes de la ficción con los espectadores de la misma, y cómo esta comunicación establece posibilidades y determina comportamientos y reacciones de ambos lados. Ahora que la ficción se convierte en virtualidad, por tanto en otra realidad más allá, esta interacción es determinante en la construcción de un yo que se diseña continuamente para la exposición ante el otro, como articula Boris Groys<sup>8</sup>, y que al mismo tiempo se ve afectado también neurobiológicamente en esta dinámica, como recoge Franco “Bifo” Berardi<sup>9</sup> en sus propuestas de actualización del pensamiento de lo creativo como posibilidad de existencia de lo colectivo.

6 — N. del A. Bajo el nombre de Enciclopedia se ha intentado recopilar, en una edición universal, todo el saber humano en diferentes momentos. El más influyente de estos proyectos de la época moderna fue la Enciclopedia o Diccionario razonado de las ciencias, las artes y los oficios, editada entre los años 1751 y 1772 por Denis Diderot y Jean le Rond d’Alambert. Contó con colaboraciones de los principales filósofos de la Ilustración como Voltaire y Rousseau, cuyo ideario buscaba una revolución a través del conocimiento científico y crítico. La reducción de este modelo a sistemas taxonómicos controlados y excluyentes ha sido base también para la implantación de dinámicas desarrollistas y capitalistas.

7 — Garcés, Marina, *Nueva Ilustración radical*, Anagrama, Barcelona, 2017.

8 — Groys, Boris. *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*, Caja Negra, Buenos Aires, 2014.

9 — “Bifo” Berardi, Franco. *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*, Caja Negra, Buenos Aires, 2017

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

## HIDRO Y EL NUEVO UMWELT O NUEVO MUNDO CIRCUNDANTE

En 1913 el filósofo von Uexküll acuñó el término *Umwelt* para explicar la formación de universos dependiendo de la capacidad receptora de cada ser: “Cada organismo, conforme a su estructura, solo entra en relación con una parte muy pequeña del mundo exterior. Cada ser vivo, mediante estas relaciones, se crea un mundo circundante, único propio para él, en el que se desenvuelve su vida”<sup>10</sup>. HIDRO, pensado como diminutivo de hidrógeno, el elemento más presente en el universo, reúne la potencialidad de esta capacidad perceptiva para la creación de nuevos mundos posibles con sus nuevas materialidades. Al mismo tiempo, como señala, Jussi Parikka<sup>11</sup>, la existencia de este entramado digital requiere de una acción violenta sobre el territorio, extrayendo minerales y vertiendo toxinas para su mantenimiento, no pudiendo dejar de ser consciente de la alteración geológica y la alerta ecológica que provoca.

## AGNES Y EL CUERPO TECNOLÓGICO

Paul B. Preciado cuenta en una de sus conferencias la historia de Agnes<sup>12</sup>, la primera persona que se ha *hackeado* biológicamente para adaptar su cuerpo, definido al nacer con género masculino, convirtiéndose en referente de la construcción tecnobiológica del yo y de las múltiples posibilidades biopolíticas que genera dicha modificación corporal. B. Preciado añade en esta presentación que no debemos olvidar que podemos entender “cada instrumento de control como una potencialidad subversiva”, poniendo en cuestión, por tanto, una visión pesimista y determinista. Es la misma consigna que proclaman las xenofeministas<sup>13</sup>, proponiendo ambos cambios orgánicos desde la subjetividad de la definición de la identidad, hasta la creación de nuevas redes de lo colectivo. Una acción concreta para la subversión de las políticas ligadas a modelos tecnócratas.

10 — von Uexküll, Jakob Johann. *Andanzas por los mundos circundantes de los animales y los hombres*. Editorial Cactus, Buenos Aires, 2016.

11 — Parikka, Jussi. *Una geología de los medios*, Caja Negra, Buenos Aires, 2021.

12 — B Preciado, Paul. *Manifiesto contra-sexual*, Anagrama, Barcelona, 2002.

13 — Hester, Helen. *Xenofeminismo*. Tecnologías de género y políticas de reproducción, Caja Negra, Buenos Aires, 2018.





*Super Superlike, vista de la exposición con Amanda Moreno.*

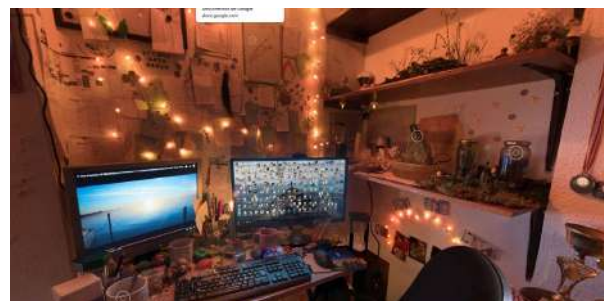
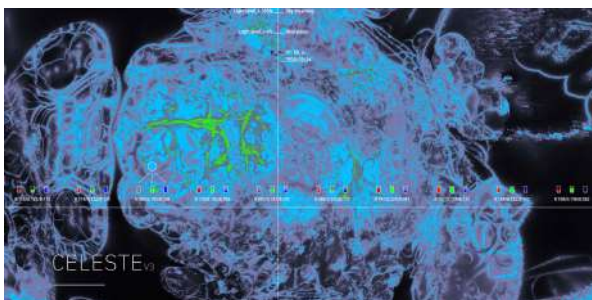
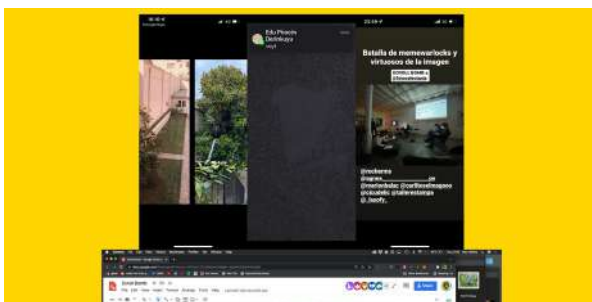
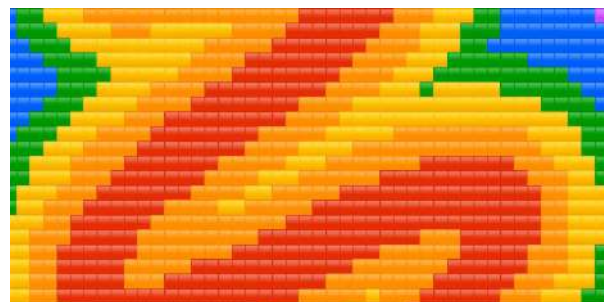
La exposición y los proyectos reunidos en los dos ámbitos de *Super Superlike*, en sala y en el entorno hipermedia, pueden leerse como un análisis de la percepción visual –emilio.jp, David Ferrando Giraut, Karlos Gil, Joan Leandre y Almudena Lobera– y del tiempo –Françoise Gamma, Marian Garrido, Clara Montoya y Carlos Sáez–, de simulaciones y temblores del vertiginoso tránsito digital –Cristina Garrido, Rubén Grilo, Roc Herms, Solimán López, Yosi Negrín, Momu No&Es y Mario Santamaría– y de nuevos signos y lenguajes –Marina González Guerrero, Fran Meana, Raquel Meyers, Amanda Moreno y Cristina Spinelli. Esta es sólo una de las posibles lecturas, porque ninguno de los trabajos presenta respuestas estancas. Todos están atravesados por las múltiples preguntas que hemos compartido en torno a los puntos de investigación sobre cómo nos afecta esta convivencia entre lo físico y lo virtual, y que se recogen en la presentación de cada uno de ellos en esta edición.





*Super Superlike*, vista de la exposición con Momu & No Es.

De la misma manera, *Super Superlike* no es una toma de posición única sobre cómo nos desarrollamos a través de los impulsos digitales y la emotividad virtual. Todo lo contrario. Ante esta coyuntura, quiere plantear una reflexión desde el campo artístico que invite a la creación colectiva de una conciencia crítica de las agencias que implica el hecho digital en la era contemporánea. Las potencialidades que lo digital provoca y propone, son el punto de partida para esta conversación conjunta sobre cómo queremos convivir en estas nuevas realidades.



*Super Superlike*, proyectos hipermedia con emilio.jp, Françoise Gamma, Marina González Guerreiro, Roc Herms, Solimán López y Raquel Meyers.

De arriba a abajo y de dcha. a izda.



## DAVID FERRANDO GIRAUT

*La part maudite*, 2016

Animación digital, sonido envolvente 5.1.

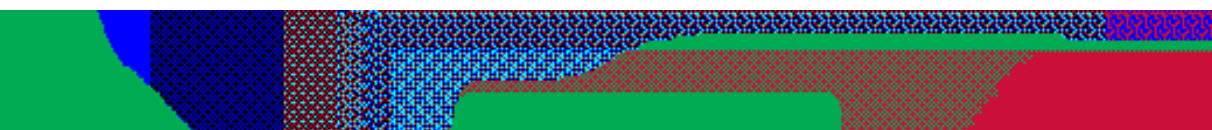
35 min

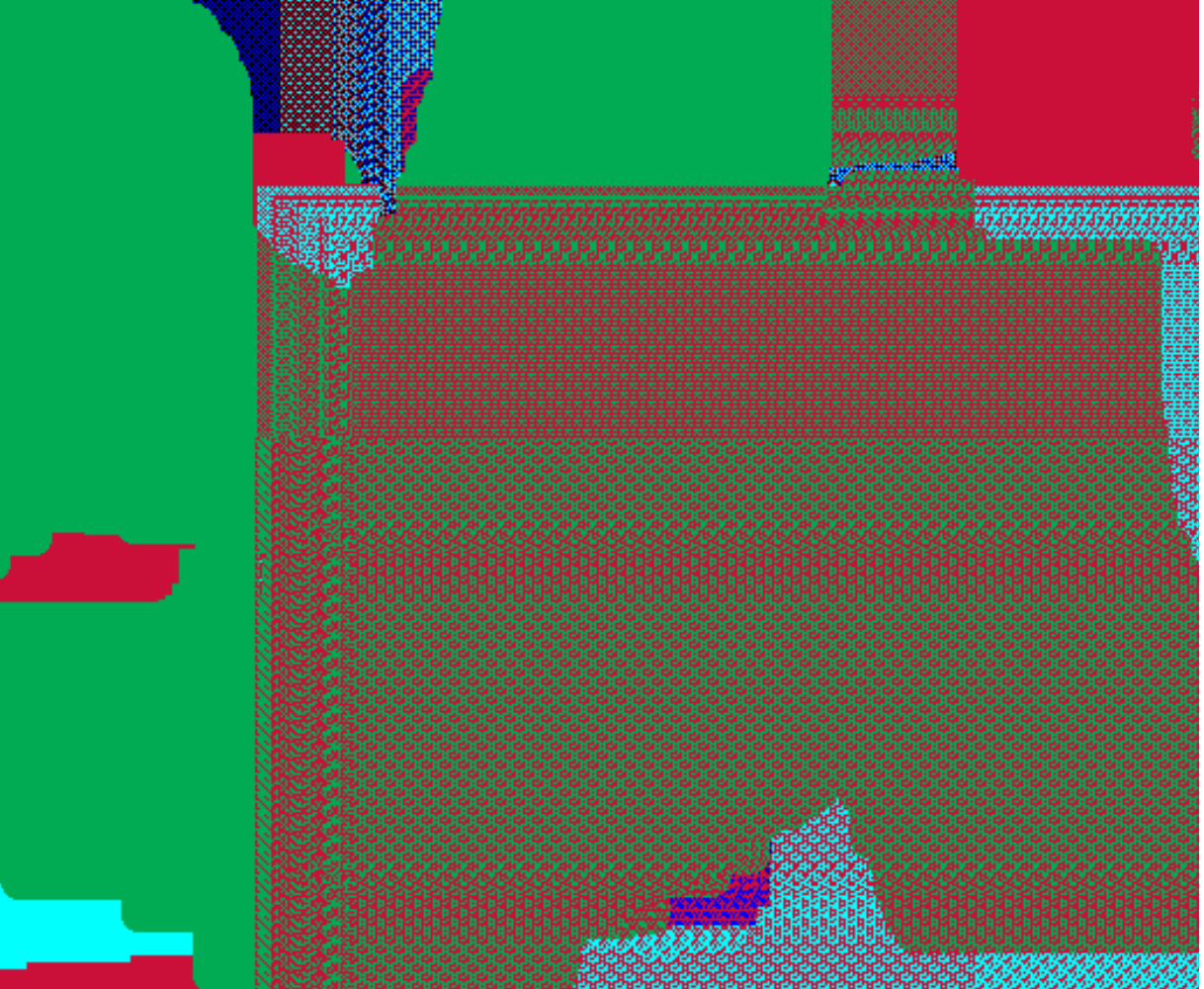
*La part maudite* es un ensayo audiovisual con aspecto de animación digital psicodélica. Toma el título del libro del filósofo francés George Bataille en el que desarrolla su teoría de la economía general, ideas que Ferrando Giraut aplica al análisis de la circulación y el exceso de imágenes. En el vídeo, una historiadora de un futuro cercano nos convoca a mirar en la oscuridad, para descubrir la imagen latente que se oculta en ella y que funciona como un umbral / nexo entre el universo y el ser humano. A través de cinco capítulos nos va guiando en una reflexión sobre la consciencia de la formación de la imagen: desde la cueva paleolítica, la Grecia clásica, el cientificismo ilustrado del siglo XVIII, el arte conceptual de los 60s y la actual producción de culto al sujeto. En cada uno de estos estadios analiza el régimen estético que ha caracterizado la producción visual y el tipo de relaciones que establece entre el individuo, la sociedad y el mundo en la que se inserta: quién, cómo y con qué fin

[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

se produce la imagen, desde su revelación o negación hasta la materialidad en la que se asienta. De umbral a muro, de espejo a pantalla, el equilibrio entre el ojo orgánico que la observa y la belleza espectral que refleja establecen parámetros donde se desarrollan lo ritual, lo ilusorio, lo tecnológico, el capitalismo o el extractivismo parasitario del sujeto sobre la naturaleza.

Así, la obra de David Ferrando Giraut reclama la experiencia estética que se provoca en la creación y contemplación artísticas como una herramienta de conocimiento. El dominio sobre ellas y la tecnología que las propicia pueden ser un aparato de control, pero también, al mismo tiempo, herramientas imaginativas para dotarnos de nuevas y más conscientes estrategias de visión.





## FRANÇOISE GAMMA

*Link*

Años de producción: 2020-2021

Lenguajes de programación: Múltiples.

Software de producción: Múltiples.

Enlace al proyecto Hipermedia:

<https://francoisegamma.cat/Link/link.html>

El proyecto Link es una recopilación de obras gráficas que han sido generadas usando softwares descatalogados. La investigación de Gamma se centra en la recuperación y uso de estos antiguos interfaces mediante la ejecución de máquinas virtuales (VMs) y emuladores que permiten el acceso a estos sistemas informáticos ya obsoletos. La mayoría de los programas que utiliza Gamma fueron desarrollados en los años 90 y, aunque hoy en día son incompatibles con los ordenadores actuales y sus funciones han quedado anticuadas, todavía no están libres de derechos (*freeware*). Pero, aunque sus propietarios legales mantienen sus competencias sobre los mismos, existen canales de distribución alternativos que permiten su descarga. Ante esta situación ha surgido una comunidad dedicada a la recuperación de estos programas, y su práctica es conocida como *abandonware*.

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

Gamma mantiene vivas a estas interfaces y en ocasiones se apropia de algunos de sus gráficos corporativos, cuestionando el concepto de autoría, tan discutido en la cultura digital. Pero también hay un ritual previo al uso de estos programas que pone la atención en cada una de sus funciones: la emulación del sistema operativo correspondiente, la instalación del *software*, la inspección y estudio del interfaz... El artista se sumerge en un canal temporal que le permite distraerse con cada una de las funciones del programa, descubriendo operaciones y recursos no observados, adaptando el concepto de obsolescencia para revivir sistemas y programas informáticos, gestos y comportamientos fundidos entre botones virtuales y gamas de grises. El resultado es un collage técnico-poético que sumerge al usuario que visita Link en una esfera nostálgica de enlaces visuales, rememorando clics y ventanas perdidas en la memoria del usuario.



## CRISTINA GARRIDO

*Aerial photography does not create space but registers surfaces,*  
2016 – 2021

Instalación.

Dimensiones variables.

Fotografiar con el teléfono móvil la vista desde un avión se ha convertido en un gesto habitual que recoge los tránsitos humanos resumidos en líneas de horizontes de ciudades, paisajes infinitos, mares sin límites, amaneceres y puestas de sol rosáceas. Las que un día fueron perspectivas privilegiadas o usadas en contextos científicos o militares, desde arriba, a miles de kilómetros, se reducen ahora a un catálogo de fotos recortadas por la ventanilla de la nave. Una producción de imágenes constante que se publica en las redes sociales y que sirven como indicios para el diseño de un tipo de individualidad en un continuo fluir, en sintonía con los modos de producción de vida entre el trabajo y el ocio, y caracterizados por un cierto sentido de éxito, asociado a la ubicuidad, capacidad de estar en todas partes, y a la rapidez sobre la que se surfea sobre estos territorios, captados desde la distancia.

Cristina Garrido ha realizado una colección de estos post aéreos publicados en Instagram por las figuras del comisariado de arte contemporáneo internacional

[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

más activas de los últimos años, imprimiéndolos en dos dimensiones. Con estas imágenes presentadas en diferentes soportes – lienzos, adhesivos, telas, papel fotográfico- ahora no encapsuladas en una pantalla sino como objetos reconocidos como arte, crea una muestra como si fuera una exposición colectiva. En esta operación, se entremezclan los papeles de quién es el generador de imágenes, el rol asociado al artista pero también presente en la práctica curatorial en la producción de exposiciones o ediciones. Al mismo tiempo se señala la construcción paradigmática y las relaciones de poder de la escena global del arte, atravesada también por la divulgación de informaciones mediáticas digitales.

Imágenes apropiadas de las cuentas de Instagram de: Eva Respini, Klaus Biesenbach, Adriano Pedrosa, Samuel Leuenberger y Catalina Lozano.





### **MARIAN GARRIDO**

*Sin título (Serie Electric Slime), 2017*

Mega drive, arnés fórmula 1, videojuego cartucho Ecco The Dolphin y resina epoxi.

28 × 27 × 23 cm

*Sin título (Serie Electric Slime), 2017*

CPU, bebida energética, materiales varios, resina epoxi.

27 × 28 × 20 cm

Garrido construye estas dos esculturas desde la hipótesis de la existencia de un tiempo ucrónico. La ucronía especula sobre realidades alternativas, en las cuales los hechos se habrían desarrollado de diferente forma a como los conocemos, planteando una evolución superpuesta y diferente a nuestra civilización.

En estas obras, que la artista sitúa en este “cyber medieval” con la Edad Media como punto de inflexión, identificamos materiales que relacionamos con nuestra actualidad: cartuchos de videojuegos, cables, microchips, condensadores electrónicos o una lata de bebida energética. Los elementos se aglutinan en una especie de sopa



[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

distópica, de tal forma que parecen emerger de un tiempo geológico pretérito, comprimidos por capas de presupuestos históricos como si fueran restos arqueológicos. Estas nuevas formas realizan un viaje imaginario a través del tiempo. Pero, sobre todo, y no sin cierta ironía apocalíptica, plantean las relaciones entre las formas de producción y consumo, abstractas y alienadas, con el reconocimiento y entendimiento del otro, humano o no humano.





**KARLOS GIL**

*Nuit Octury*, 2017

Piedra líquida y yeso de baja densidad enriquecido con metal.  
90 × 21 × 10 cm

*Plastic Gemini*, 2015

Resina y yeso de baja densidad.  
61,5 × 28,5 × 10 cm

*Exotica Minotaur*, 2015

Piedra líquida y yeso de baja densidad.  
63 × 60 × 10 cm

Para la producción de estas esculturas, Karlos Gil ha realizado moldes de los embalajes que normalmente se utilizan para el almacenamiento de dispositivos electrónicos y electrodomésticos. Estas espumas se adaptan ergonómicamente a las superficies de los aparatos para

[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

protegerlos de posibles golpes durante su transporte, y es precisamente sobre esta idea de ergonomía donde el artista centra su investigación formal.

Wojciech Jastrzebowski utilizó por primera vez el término “ergonomía” en 1857, en el libro *The Outline of Ergonomics* [El contorno de la ergonomía]. Actualmente, esta disciplina científica se encarga del diseño de lugares de trabajo, herramientas y tareas que se aplican a todos los aspectos de la actividad humana industrial, optimizando los tres elementos del sistema humano-máquina-ambiente.

Gil actualiza la función de estas espumas, así como el significado de estos objetos ergonómicos, realizando vaciados con materiales de diferentes densidades como resinas, cementos y escayolas. En esta traducción matérica se generan imágenes en los negativos, los huecos y los intersticios, imágenes completamente diferentes a sus originales. El artista a través del análisis de cierta mimesis entre el mundo natural y el de los objetos industriales hechos por el hombre, se interesa en la fragilidad, tanto el de los componentes electrónicos como el de los cuerpos humanos.





## **MARINA GONZÁLEZ GUERREIRO**

*Work Hard Dream Big*

Proyecto realizado en colaboración con Internet Moon Gallery.

Año de producción: 2018

Lenguajes de programación / Software de producción:

Programación web.

Enlace al proyecto Hipermedia:

<http://www.internetmoongallery.com/archive/MarinaGG/WHDB.html>

La intimidad del dormitorio está fisurada por la luz de la pantalla. La constatación de que existe un ser que la habita se realiza en el seguimiento de su conexión ininterrumpida a través de su terminal de ordenador y los otros dispositivos interconectados con las que se comparte espacio, físico y también virtual. Una recepción continua de información visual -imagen e imagen texto- no unidireccional, ya que al mismo tiempo que la pantalla arroja la traducción de los datos, el computador proporciona a los servidores y webs número de clics, ritmo de navegación, enlaces más visitados... cualquier impulso del usuario se registra para nutrir de parámetros que estipulan que material retornará, que determinan los deseos antes de que el sujeto los pueda imaginar. Ya nunca estamos solos en la habitación, pero, además, ahora hemos tenido que estar siempre. Si el espacio se disuelve, el tiempo se desvirtúa. Y no solo en el

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

alargamiento de las horas, sino en los usos que se les dan: descanso, actividad profesional y ocio ya no se ordenan en lapsos de 8 horas, sino que se funden tiñendo todo de momento productivo. Todo es trabajo.

Marina González Guerreiro da la vuelta a esta dinámica, cambia las reglas del juego: los tiempos de relajación entre las tareas que la mantenían anclada a sus trabajos alimenticios online fueron ganando espacio. Los objetos materiales con los que realizaba sus poesías visuales fueron esparciéndose por todo lugar. El deseo, y la sensación de felicidad, quedan determinados por su singular subjetividad. Si la virtualidad fue abandonada en este universo sensible, la artista vuelve a ella y al uso de las tecnologías domésticas digitales para abrir posibilidades, para retomar la potencialidad de compartir el detalle y la perspectiva íntima a través de la navegación por la reproducción de su cuarto.



**RUBÉN GRILO**

*Mouseovers (First Draft)*, 2019

Instalación con vídeo en *loop*.

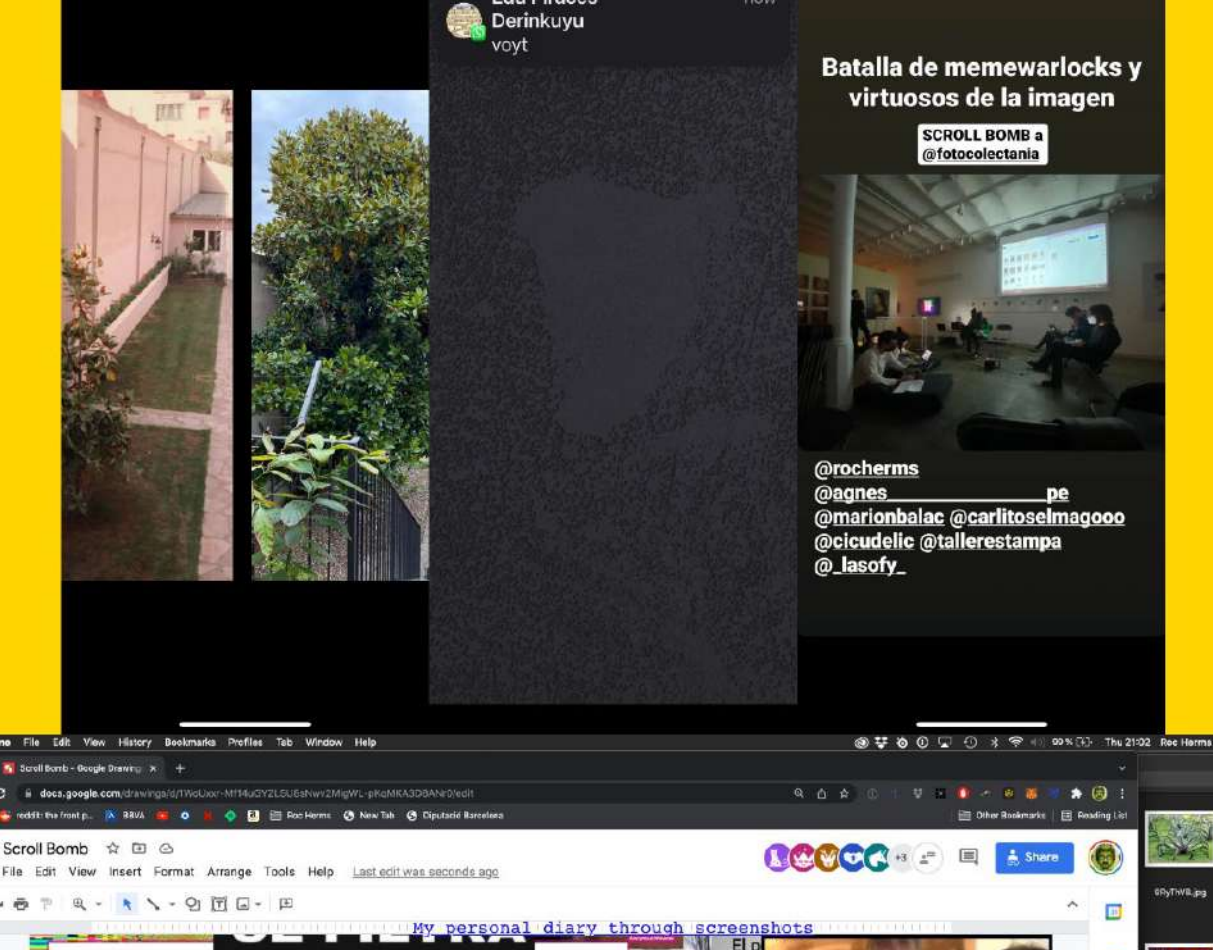
Medidas variables.

Este vídeo se ha producido con una técnica llamada mocap o 'captura de movimiento', utilizada en cine y videojuegos para transferir el movimiento natural del cuerpo a modelos animados en 3D. El artista ha utilizado esta técnica para grabar el temblor de sus manos sobre una mesa y lo ha transferido a unos guantes de Mickey, en alusión al famoso cursor que Apple introdujo en su sistema operativo en los años 90.

[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

A pesar del simbolismo del cursor como una forma de conectar el cuerpo con la máquina, Grilo no habla de la tecnología como una extensión del cuerpo, sino como una forma de inmovilizarlo por completo. Los guantes animados de Mickey Mouse cubren la imagen de las manos durante la captura, solapando las imperfecciones que registra el sensor (el ruido de la máquina) con el propio temblor de las manos (el ruido del cuerpo). El resultado es una extraña coreografía de correspondencias y desajustes entre biología y tecnología.

Para reforzar esta idea, el video se reproduce en una pequeña pantalla montada en un brazo articulado que está anclado a una mesa de oficina, obligando a acercarnos y sugiriendo la presencia de un cuerpo desactivado y encajonado en su puesto de trabajo. Cuando el trabajador se encuentra atrapado, solo un leve temblor nos recuerda que no es sintético.



## ROC HERMS

*Hacer pantallazo*

Año de producción: desde 2014

Lenguajes de programación / Software de producción:  
Dropbox / IFTTT / CSS.

Enlace al proyecto Hipermidia:

<https://www.rocherms.com/hacerpantallazo/>

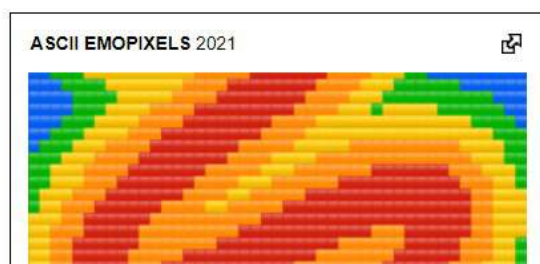
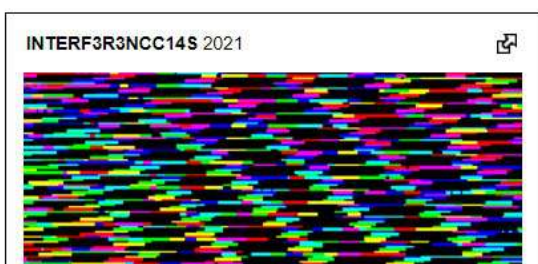
En 1959 se realizó la primera captura hecha a una pantalla del ordenador: un operario de la Fuerza Aérea estadounidense, encargado de manipular una gran computadora de 275 toneladas con la que seguían las rutas aéreas y detectaban posibles ataques nucleares en plena guerra fría, realizó, en un momento de aburrimiento, una fotografía analógica del dibujo de la silueta de una chica pin-up que su puntero de luz marcaba sobre el monitor. En los 1980, los usuarios de videojuegos tomaban fotos de sus pantallas de ordenador para registrar y certificar los récords que habían alcanzado y que serían publicados en revistas especializadas en papel. La década siguiente, los sistemas operativos comenzaron a incluir la opción de crear imágenes digitales de la información que se visualiza en las pantallas personales. Hoy día nuestros dispositivos son más livianos, e integran múltiples funcionalidades que permiten captar este tipo de imágenes con un solo clic.

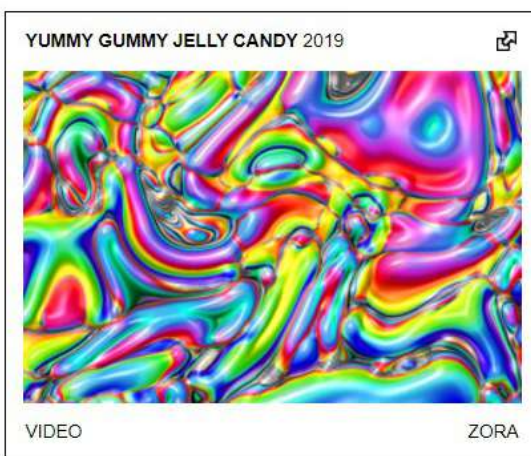
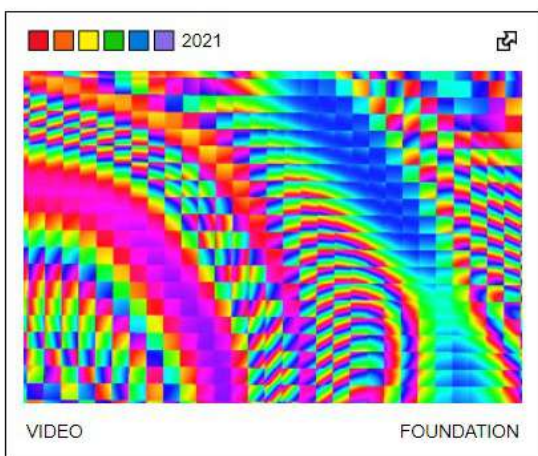
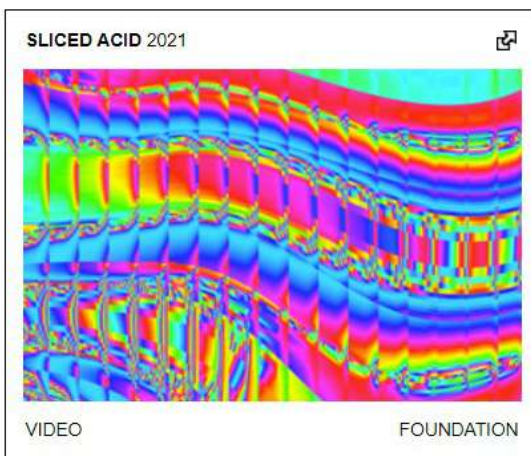
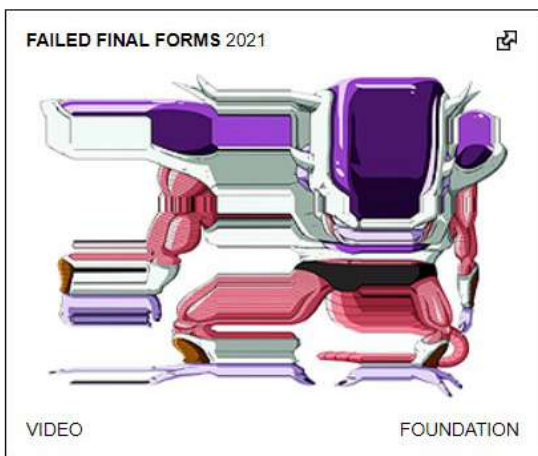
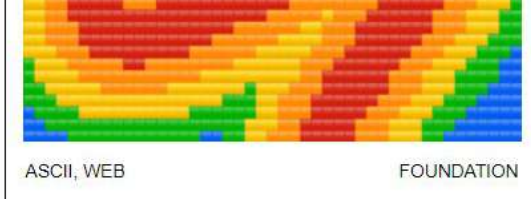
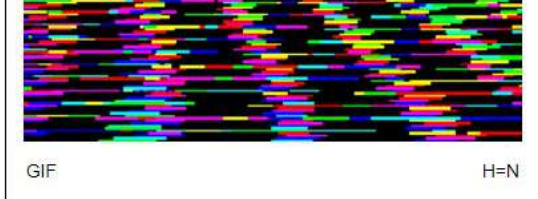


[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

La accesibilidad y desarrollos que los avances tecnológicos han dado al medio fotográfico ha ampliado no sólo el número de usuarios, sino que se han creado nuevos contextos virtuales en los que fotografiar o ser fotografiado. No solo las imágenes se multiplican, sino que también su exposición es continua, enmarcada en la pantalla. La misma pantalla donde también el registro de nuestras acciones e interacciones entre el mundo físico y el digital se convierten en imagen. Al realizar una captura de pantalla convertimos en imagen el contenido de los datos expuestos en la superficie táctil del móvil, capturamos el instante de un entorno digital, congelamos la actividad virtual. Ha cambiado la forma de la producción, transformación y circulación de imágenes, con estas nuevas herramientas y metodologías para la percepción y lectura de la información visual del entorno en el que habitamos.

Roc Herms, investigando este estado híbrido entre lo físico y lo digital del ser contemporáneo, ha programado *Hacer Pantallazo*. Un proyecto donde adopta el gesto ya casi automático de la captura de pantalla para documentar su vida digital, con la ayuda de un algoritmo que recolecta todas estas imágenes de los dispositivos que usa a diario. Una crónica donde lo banal, anecdótico o paradójico se reúnen en el acto de digitalización definitiva de lo fotográfico, donde no solo es digital la herramienta que captura sino también el sujeto fotografiado.





## emilio.jp

emilio.jp

Años de producción: 2009-2021

Lenguajes de programación: HTML, CSS, JavaScript y PHP.

Software de producción: Grasshopper, Rhinoceros, Modo y Zbrush, After Effects y Photoshop.

Enlace al proyecto Hipermedia: [www.emilio.jp](http://www.emilio.jp)

Bajo el dominio emilio.jp se encuentran un conjunto de obras generativas que exploran las estéticas y conceptos digitales que nutrieron Internet y las interfaces de usuario de sistemas operativos ya históricos, así como de la cultura del videojuego y el anime.

En sus composiciones podemos ver el uso exclusivo de la paleta de Colores Hexadecimales que sirvieron como referencia para trasladar el espectro visible de color a las páginas web. Basados en sistemas de color numéricos RGB o HSL, el artista utiliza esta gama de los 256 colores

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

hexadecimales para representar entornos virtuales, deformándolos en complejas animaciones generadas a través de algoritmos y métodos paramétricos.

La hipnótica animación de las formas y la pureza del color de sus creaciones son inadaptables a entornos físicos. Su obra adquiere una apariencia rasterizada que forma parte de su investigación en torno al píxel, que como unidad homogénea de color de una imagen digital, nos ha acompañado a lo largo de la existencia de Internet. De este modo el artista descompone el plano de información de la pantalla, rompiendo las normas de usabilidad web establecidas, creando una lisérgica experiencia de usuario.



**JOAN LEANDRE**

*After Epiphany (Parallax Paradox Series)*, 2013 - 2021

Video monocal.

16 min

Este documento audiovisual ha sido realizado a partir de materiales encontrados en la red, interpretados y recontextualizados lejos de su lugar de origen, y siempre en un ambiente de ensayo y uso justo no especulativo. El vídeo presenta un recorrido casi musical a través de umbrales de ensueño y momentos de intimidad y calidez humana, instantes de tiempo alejados de la inercia acelerada de las redes.

Leandre intercala alegorías y referencias a la historia reciente de las Industrias Tecnológicas (IT), con imágenes explícitas de plantas y hongos alucinógenos. Dos temáticas aparentemente distantes pero que en realidad convergieron en un mismo momento histórico en el centro del actual Silicon Valley: la aparición del LSD y la contracultura y el nacimiento de una nueva generación de ingenieros e informáticos, que cambiarían para siempre la forma en que la humanidad se relaciona.

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

Un colibrí libando una flor sintética –*Hummingbird* también es el nombre del algoritmo de búsqueda de Google–, la presentación que Mark Zuckerberg hizo del Timeline de Facebook o la de Sergey Brin con sus Google Glass, son algunos de los hitos tecnológicos que se mezclan con varios time lapse de plantas de estramonio (*Datura Stramonium*) o del hongo alucinógeno *Amanita Muscaria*.

Este ensayo propone un mapa-sueño de viaje hacia consideraciones con frecuencia ocultas tras la sombra del interfaz. Sugiere la posibilidad de restablecer una relación más humana con la máquina y su virtualidad, centrada en su comprensión profunda y no en la automatización, el desconocimiento impuesto o la velocidad.





### **ALMUDENA LOBERA**

*Stories #13 – Bodegón sólido-vectorial, 2020*

Esculturas de resina y fibra de vidrio lacadas y piezas de metacrilato cortado y grabado en láser.

50 × 80 × 45 cm

En el proyecto *Stories*, Almudena Lobera desarrolló una maquinaria analógica en la que ponía en cuestión la relación entre la percepción humana y los objetos observados en la superficie plana y en continuo movimiento de una pantalla. Las esculturas propuestas aparecían físicamente sobre una cinta transportadora, y sólo por unos segundos, ante los ojos de un espectador estático. Cada una de ellas funcionaba

[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

dentro de la serie como una estación momentánea de reflexión sobre la construcción incompleta de la mirada: la proyección biológica, conceptual, científica que ha codificado la cultura de la civilización occidental.

La educación tradicional del modo de mirar se puede resumir en el bodegón, una de las composiciones clásicas de los géneros de la pintura. Por eso Lobera lo ha elegido como uno de los conjuntos materiales que le permiten plantearnos cómo percibimos. En las formas de objetos cotidianos, como un jarrón, se condensan las pautas normativas de la representación de un volumen en una superficie. Si pictóricamente la materialidad se moldeaba a través de la línea, el color y la luz, su traducción en el mundo virtual responde a una serie de vectores y trazos matemáticos que son interpretados por el software de un dispositivo digital. La representación del campo de lo real -la imagen- se limita, en ambos casos, a ser definido por una construcción desde determinados parámetros y las relaciones que crean entre ojo, máquina/programa y objeto.





**ALMUDENA LOBERA**

*Stories #6 - Highlighted Privacy, 2020*

Escultura de resina y fibra de vidrio, tallada y lacada con pintura de alta densidad.

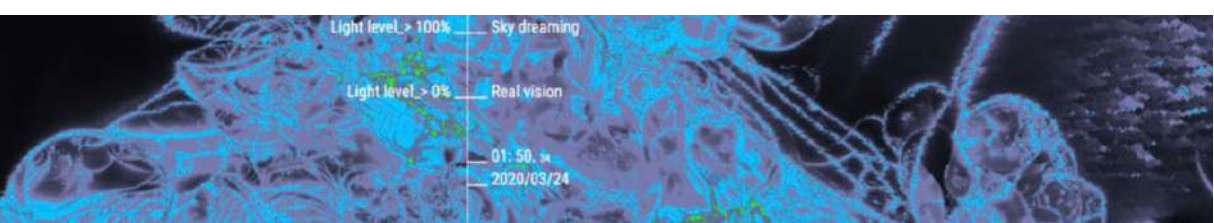
40 × 64 × 6 cm

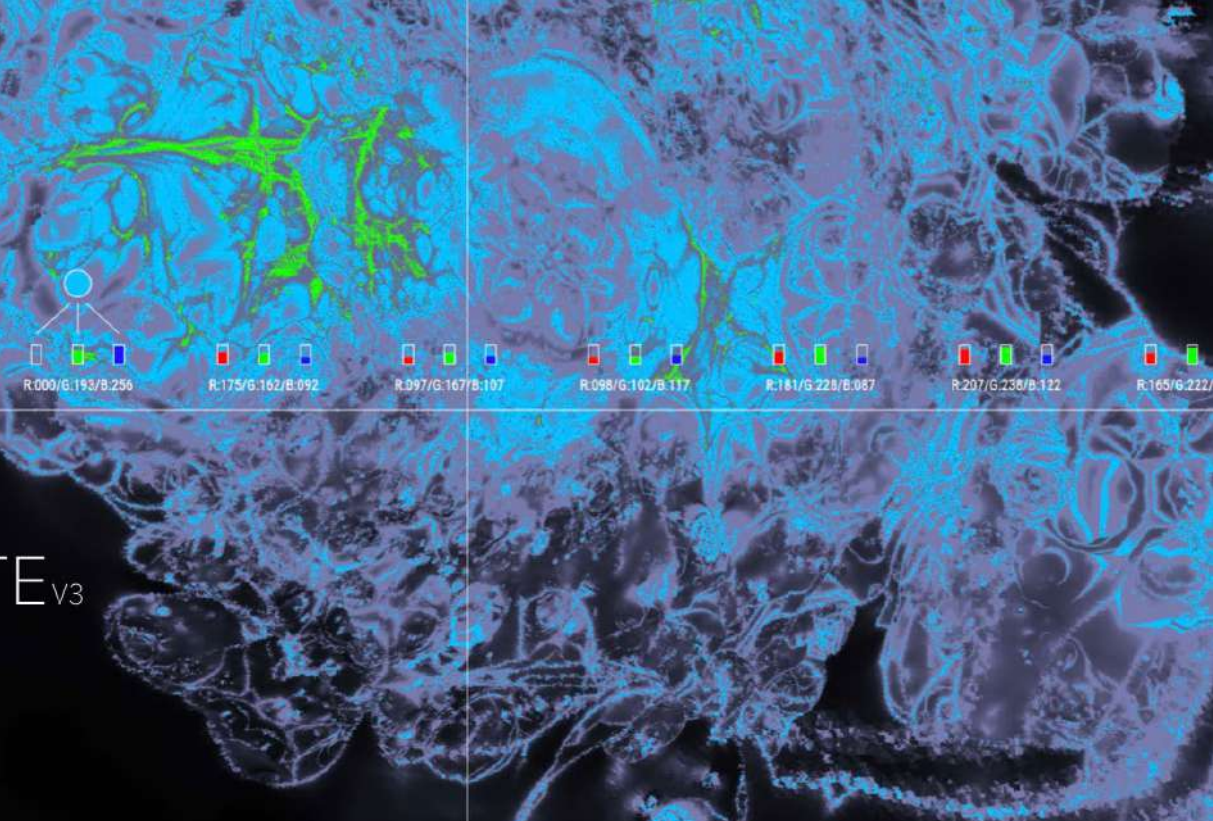
En este juego de velar y desvelar ante los ojos, el telón de teatro se convierte en metáfora del sistema de construcción de lo visible, que se descorre para dar comienzo al espectáculo. Funciona como un marco de representación, pero, también, como ventana a través de la que miramos



[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

y somos observados. En el mundo tecnológico de las plataformas virtuales los sistemas de representación se multiplican, las formas de exposición del “yo” se hiperdiseñan, retransmitidas en directo y también como imagen de archivo, intercambiándose los papeles dentro de la relación sujeto-objeto, en una temporalidad acelerada y descontextualizada. Como si fueran un filtro digital, añaden una capa sobre la realidad, afectando directamente a los cuerpos y los vínculos que establecen, cosificados y espectacularizados.





## SOLIMÁN LÓPEZ

*Celeste*

Años de producción: 2017-2020

Lenguajes de programación: HTML, CSS, PHP y JavaScript.

Software de producción: Cura (impresión 3D), Blender, Processing.

Enlace al proyecto Hipermedia: <http://celeste.solimanlopez.com>

Este proyecto de largo recorrido conecta el cielo de Madrid con los cielos de varias localidades europeas y latinoamericanas. Una base de datos, gestionada desde la web del artista, combina las imágenes capturadas por una baliza instalada permanentemente en Madrid, con su melliza, que viaja de ciudad en ciudad a lo largo de los tres años. Cada una de las dos balizas capturan paralelamente imágenes de los cielos en alta resolución y las envían cada sesenta segundos a la base de datos.

El sistema diseñado por el artista inspecciona cada imagen aplicando un algoritmo que selecciona de forma aleatoria diez píxeles de cada toma. Cada uno de estos píxeles contiene información de color RGB, este código numérico alimenta la interfaz gráfica del proyecto, que crea nuevas imágenes que recuerdan a mapas atmosféricos.

De esta manera, el artista no sólo plantea nuevas cuestiones sobre la representación del paisaje mediante la codificación de los colores o con la modulación de las formas celestes

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

desde la programación de algoritmos. También nos habla de un espacio global interconectado y de la responsabilidad de mantener un espacio común habitable.

Para esta selección de proyectos hipermedia, Solimán López ha reconfigurado la base de datos de más de 300.000 imágenes capturadas en Celeste. El usuario puede ver a través de su página web, una simulación del recorrido que hicieron los cielos durante los tres años que duró el proyecto, convirtiéndose en una narrativa celeste pretérita.



**FRAN MEANA**

*Invocation Spell*, 2018

Programación generativa en VVVV, computadora de placa única, cobertura de acrílico, dos pantallas LED 35”.

La búsqueda del equilibrio entre tecnología y ecología, entre tradición y progreso, entre la construcción colectiva y la valoración del sujeto es una constante en los movimientos utópicos que se suceden en la historia. A principios de la década de 1960, dos artistas gallegos, Isaac Díaz Pardo y Luis Seoane, promovieron una comunidad que bajo el nombre de *El Laboratorio de Formas* quería reconstruir la

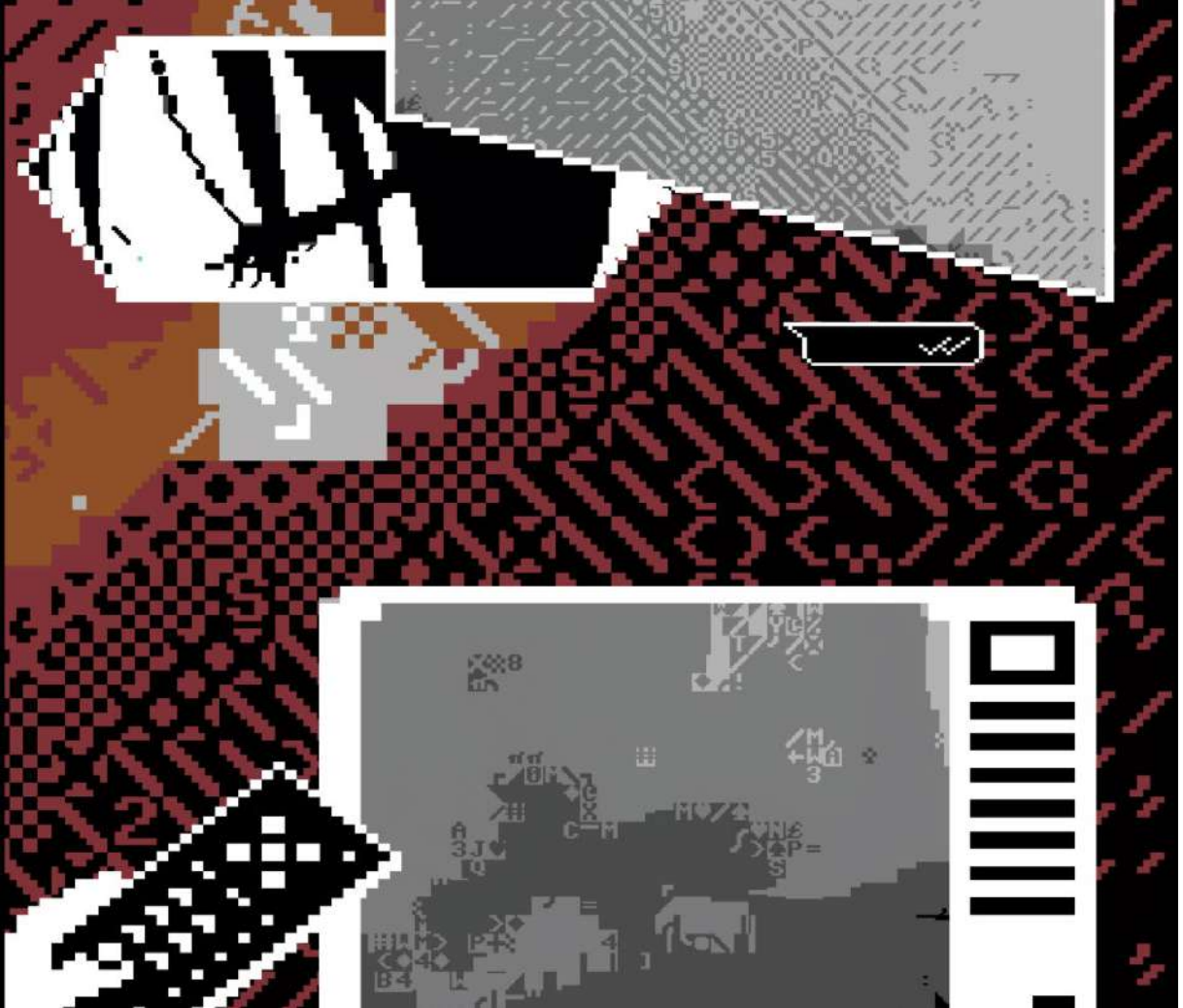
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

memoria y la identidad de su tierra. Entre otras iniciativas, recuperaron la producción de las cerámicas de Sargadelos, con nuevos motivos extraídos de los glifos neolíticos y otros patrones existentes en la ornamentación y construcción celta. Pero esta actividad iba más allá de realizar analogías formales en el diseño industrial. Querían crear todo un sistema de pensamiento aplicado a una propuesta general de vida: desde la taza, a la trama de una ciudad o los modos de trabajo.

Fran Meana ha investigado todo este legado, siendo esta pieza punto de arranque para entender cómo reactivar un pasado reciente a través del uso de la tecnología, qué herramientas y marcos nos pueden ayudar a establecer una nueva relación con las ideas de este colectivo. Para ello ha diseñado un algoritmo que aplica a los archivos de esta organización, en este caso al texto de Díaz Pardo *Discusión sobre la organización de las Industrias Manufactureras*, 1960. La descomposición y reorganización del lenguaje multiplica sus potencialidades poéticas y redefine las posibilidades de relación con el pasado a través de otros códigos en los que se une lo humano y lo maquínico.

Este proyecto es el resultado de varios períodos de investigación en TABAKALERA Centro Internacional de Cultura Contemporánea (Donostia / San Sebastián).





**RAQUEL MEYERS**

*CENIZA*

Año de producción: 2021

Lenguajes de programación: PETSCII (ASCII Commodore 64) y Teletexto.

Software de producción: GIFs, Compozer.

Enlace al proyecto Hipermedia:

<https://raquelmeyers.com/link/ceniza.html>

Podríamos ceñir la práctica artística de Raquel Meyers al uso de tecnologías obsoletas, ya que para sus creaciones utiliza el Commodore 64, un ordenador de culto de 8 bits producido por Commodore International a principios de los años 80. Pero hay varios aspectos de la praxis de Meyers que se amplían al profundizar en su proceso de trabajo. El uso de tecnologías anacrónicas no adquiere sólo una dimensión formal, sino un cuestionamiento y una crítica sobre el uso de las mismas: un juicio sobre el empleo frenético que hacemos de las llamadas Tecnologías de la Información (TI). No evoca sólo a la intimidad nostálgica de estos dispositivos, con la utilización exclusiva del teclado para confeccionar sus dibujos y animaciones, sino que su formalización extrapola el medio ambiente de la pantalla a

[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

territorios escénicos y/o físicos, como impresiones digitales, offset o risografías.

Se sirve de la tecnología del teletexto para crear un universo de formas que rinden culto al píxel. Desde las teclas del Commodore, la artista va tejiendo sus obras siguiendo la retícula como base y utilizando los caracteres de texto como instructores para crear el diseño con una paleta limitada de 16 colores. En una ceremonia orquestada por la improvisación, los colores primarios RGB y el sonido amortiguado de las teclas, se mecanografían los personajes y escenarios que formarán parte del ideario del artista.

Para esta muestra ha elaborado una animación utilizando imágenes del volcán en erupción de La Palma, que ha convertido en caracteres PETSCII, y que finalmente las ha exportado como un GIF animado.



## MOMU & NO ES

*Global Windshield, The Musical, 2018*

Videoinstalación, tres canales, color, sonido.

18.32 min

El sueño romantizado del viaje en carretera y la vida, vista a través del parabrisas de un coche, son el comienzo del video digital que han creado Momu & No Es: una pieza musical y poética, en la que recorremos la autopista de datos e información que atraviesa el universo virtual accesible desde Internet. Usando la estética frenética, fragmentada y colorista de los videoclips y los códigos, símbolos y frases típicas de la generación millennial, las escenas evocan imaginarios de una existencia feliz, exitosa y rápida, plástica y fluida.

Partiendo del reconocimiento del poder de las imágenes como constructora de identidades, y de la existencia de diferentes interfaces que proporcionan un sistema hiperconectado, el sujeto que proponen las artistas, surfea en las pistas del streaming, en un escenario engañoso de continua espectacularización y con su intimidad expuesta 24/7. Esta ópera digital analiza, con una fuerte carga de sorpresa y humor, el malestar que pueden provocar los



[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

modos de existir en un entorno digital, como el de nuestro día a día. Entender las subjetividades en este contexto marcado por el capitalismo cognitivo -global e inmaterial-, las relaciones que se crean, cómo nos representamos y cómo nos comunicamos con los demás, es el comienzo para poder elaborar propuestas que permitan lidiar con este momento, el del ahora mismo, e imaginar otros futuros posibles.



## **CLARA MONTOYA**

*Antípodas, 2017*

Videoinstalación. Pantalla en Madrid, webcam con streaming en el cielo de Wellington (Nueva Zelanda).

Asomarse a esta pantalla es como hacerlo a un túnel que nos comunica directamente con el punto casi exacto que está al otro lado de la tierra, con nuestras antípodas, a 20.000 km de distancia. Si miramos a nuestro suelo, lo que podemos ver es el cielo de una ciudad en Nueva Zelanda, horadando la tierra sin tener en cuenta las capas geológicas que la forman. Cuando allí está amaneciendo, aquí aún es la noche anterior, y nos encontramos observando sin estar sujetos a la estructura rígida de los husos horarios.

La artista Clara Montoya usa la tecnología para trastocar poéticamente las escalas de medida que aplicamos sobre el espacio y el tiempo. La retransmisión en directo durante las 24 horas del día de un lugar distante, lo hace alcanzable de forma instantánea gracias a la programación y comunicaciones digitales. Una realidad impalpable, porque físicamente no es aprehensible en la distancia, que se materializa en una imagen virtual. Estamos ante el

[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

firmamento de la potencialidad de las herramientas digitales,  
pero al mismo tiempo ante el vértigo que produce un pozo  
nocturno -negro e infinito- donde la mirada se puede perder.





**AMANDA MORENO**

*M is W?*, 2017

Acero inoxidable y cristal de borosilicato.

200 × 150 × 150 cm

¿Con qué materiales va a construirse el futuro? Esta escultura de Amanda Moreno pertenece a un conjunto de obras que aluden a diferentes materialidades y sustancias que existen en el presente, pero que revolucionarán nuestro futuro. Vantablack, grafeno o upsalita son algunos de los elementos sobre los que reclama nuestra atención al incorporarlos en su proceso de trabajo. El enorme potencial que tienen en los campos del diseño e ingeniería, sin duda,

[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

traerán grandes avances en sectores como el espacial, la defensa, los transportes, la construcción o la tecnología, transformando de este modo la sociedad, la política y la economía.

Al mismo tiempo, pensando desde el futuro y sus ecos, Moreno nos habla de cómo estos materiales también podrían convertirse en una enfermedad, resultado de múltiples sensibilidades químicas que podrían producir en su manipulación. Se revela un malestar que trasciende lo físico, impregnando todos y cada uno de los poros del cuerpo social.

Esta idea de futuro se refleja en algunos de los aspectos formales de la escultura de Moreno. Su estructura de aluminio –con líneas que parecen desdibujar sus propios límites– está inspirada en representaciones gráficas de las teorías de cuerdas, una serie de hipótesis científicas que imagina un universo compuesto no por partículas, sino por líneas vibrantes en concierto. Aunque no hayan podido ser demostradas, sí han servido para imaginar viajes en el tiempo, realidades paralelas o dimensiones adicionales, nutriendo de este modo el terreno fílmico y literario de la ciencia ficción.



## YOSI NEGRÍN

*Zona Cero. Estratos de la nube, 2021*

Instalación. Coches siniestrados, recambios de coche, paja, humo, resina de pino, resina epoxi, yeso, desechos vegetales, grabación en directo, proyección de vídeo y sonido.

Pieza sonora: Pedro D. Sáiz. Performance: Lucía Montes Arévalo.

Técnico AV: Fernando Álvarez Currán. Patrocinio: Desguaces El Choque.

Medidas variables.

La percepción del territorio actualmente está mediatizada por el uso de dispositivos digitales, que registran la realidad para traducirla en imágenes virtuales por las que navegamos

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

en nuestros dispositivos. El paisaje se construye ahora en el flujo de datos, tanto el urbano como el atravesado por infraestructuras que responden a los intereses geopolíticos y económicos de los que programan estas cartografías.

Al atravesar esta instalación estamos entrando en una brecha, en una hendidura en la tierra, en una temporalidad diferente. Nuestra imagen se transfiere como datos a la nube; una nube que no es una formación meteorológica y que pareciera no responder a los límites de la materialidad. Pero su existencia, su construcción y su manutención está totalmente ligada a la geología: a los minerales que son necesarios para la producción de los componentes electrónicos y a los espacios limítrofes y escondidos donde se albergan los servidores. Extracción, polución y calentamiento continúan provocando una erosión sobre el planeta, con una velocidad nunca conocida hasta ahora.

La instalación de Yosi Negrín confronta estas dos dimensiones, la virtual y la material, en un futuro próximo en la forma de un “cenotafio”, un monumento funerario, en una zona cero, epicentro de un desastre, con los rastros de los aparatos con los que hemos recorrido el territorio y de los archivos que se han generado en este viaje.





**CARLOS SÁEZ**

*Corpse*, 2019

Aluminio y resina.

190 × 8 × 45 cm

La máquina, el ordenador o, mejor aún, la idea de un servidor orgánico que conecta el código del ADN con las ruinas renqueantes de un software desactualizado, son algunos de los referentes estéticos de Carlos Sáez. Influenciado por la filosofía de la extropía, el artista investiga algunas

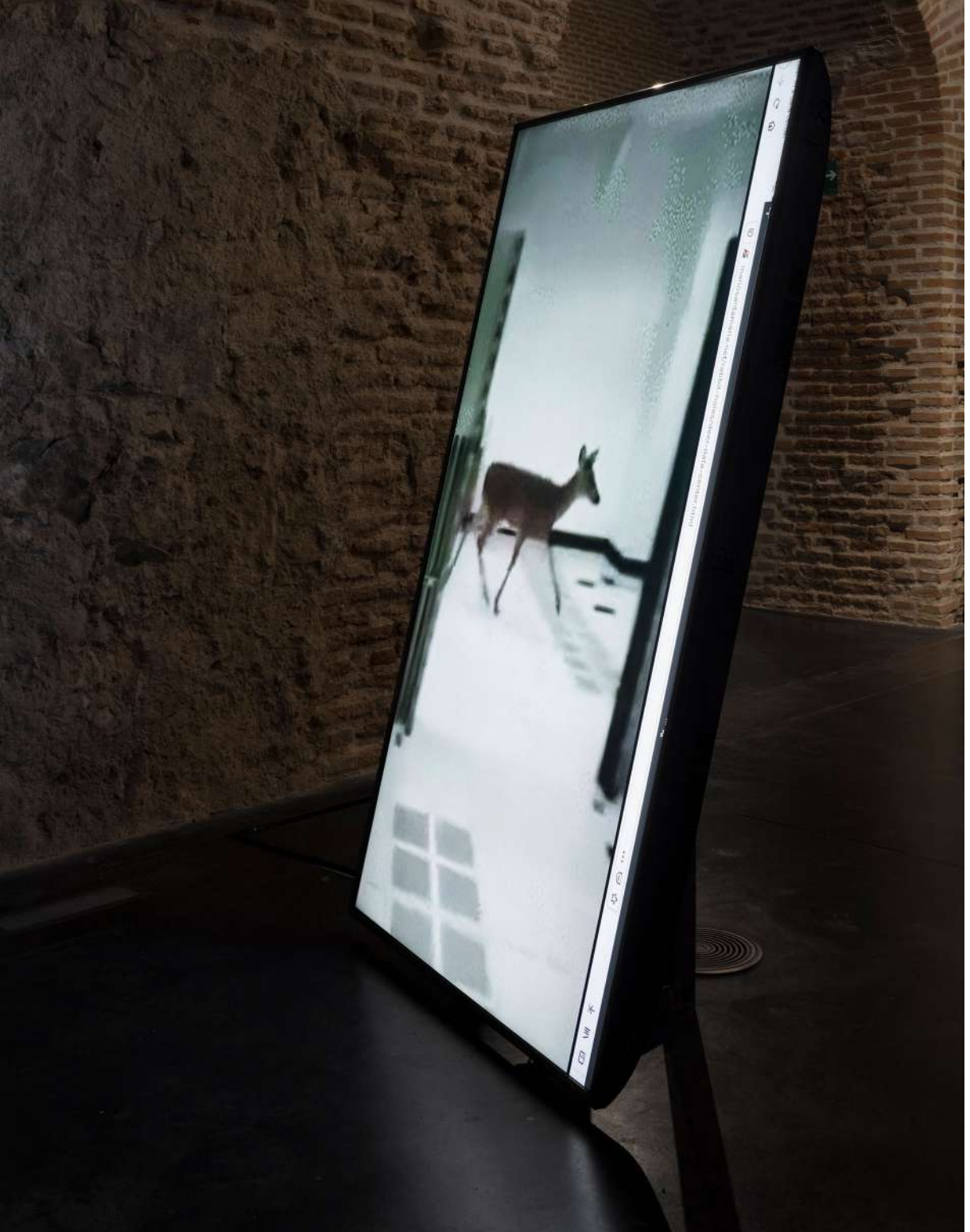


[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

de las normas transhumanistas, a través de esculturas e instalaciones que especulan por una mejora de la condición humana mediante la modificación a voluntad de la mente y el cuerpo.

La escultura suspendida de un solo cable se presenta como una gran máquina desollada, abierta en canal, con sus vísceras de plasma todavía luminosas, goteando los datos inmateriales que han dejado de fluir hasta nuestros dispositivos móviles. Pero Sáez también especula sobre la posibilidad de un apagón mundial: ¿Qué ocurriría si un día cayese Internet? Nuestras pantallas se volverían negras, nuestra huella digital se consumiría entre las brasas de la genealogía de la civilización, y una montaña de plasma informe, posiblemente verde, se derretiría cubriendo toda la faz de la tierra.





**MARIO SANTAMARÍA**

*A Deer in the Wide Web*, 2020

Video monocanal.

2.41 min

En 2019 un ciervo apareció en el interior de un centro de datos en Estados Unidos. Mientras un operario de la empresa lo grababa con un móvil, el animal recorría, con cierta parsimonia, los pasillos de góndolas que contienen servidores de datos y kilómetros de cables. La imagen de este cérvido extraído de su medio ambiente, reemplazado

[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTAS]  
[ENGLISH]

por una topografía tecnológica, nos evoca múltiples cuestiones sobre cómo definimos y experimentamos los cuerpos en un contexto hiperconectado.

Cada vez que nos convocamos en una reunión telemática, nuestro rostro y nuestra voz se comprimen y viajan divididos en datos hacia una IP, un protocolo de red dinámico que utiliza nuestro proveedor de Internet para evitar los posibles fallos en la red, asegurando que nuestro interlocutor pueda vernos y oírnos con la mayor definición posible. El camino que recorre esta imagen a través de las infraestructuras de la red depende del tráfico que exista en ese momento, y nuestro proveedor evitará los cuellos de botella seleccionando el camino más fluido, que no siempre es el más corto geográficamente.

Mario Santamaría utiliza esta lógica de flujo de información para subvertirla. Para ello, rescata la grabación del ciervo y nos la presenta a través del diseño de una red propia, que selecciona el camino más largo posible entre la fuente original del vídeo y el usuario que la visualiza. Esta manipulación de la red provoca que los datos deambulen el mayor tiempo posible por la infraestructura de Internet. En este viaje se materializan estas irregularidades telemáticas, produciendo una latencia, un delay en el flujo de imágenes, que revela el laberinto geográfico en el que se asienta la infraestructura de nuestras comunicaciones virtuales.



## **CRISTINA SPINELLI**

*ajuar de mouras (overlapping memories)*, 2021

Resina, PVC, ácido poliláctico (PLA), látex, maíz morado, snacks de maíz, flores artificiales, violetas, azúcar, orquídeas y espuma de poliuretano.

Dimensiones variables.

La moura mitológica sea quizá el ser fantasmagórico más cercano a la idea de la imagen virtual. Estas entidades femeninas que se aparecen en el reflejo del agua y que poseen tesoros que solo el que sea capaz de romper el encantamiento podrá obtener, funcionarían como imágenes fugaces que se pueden cristalizar.

En las piezas de Cristina Spinelli se condensan objetos en una suerte de superficies acuosas: patrones de pétalos de flores, orquídeas secas, fragmentos de códigos ornamentales arquitectónicos, marañas de hilos que son restos de dibujos realizados con un bolígrafo 3D, errores de impresiones tridimensionales de mazorcas realizadas con plásticos hechos de maíz fermentado, azúcares solidificados, granos secos también de maíz...

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTAS]

[ENGLISH]

Todos ellos son fragmentos de códigos caligráficos, digitales o genéticos, pedazos de léxico de lenguajes, pequeños fallos inconexos como los *glitch* que corrompen la composición de una imagen en la pantalla. Los límites entre lo real y lo virtual se diluyen y moldean una nueva materialidad, ni totalmente natural ni totalmente artificial. Cuestionar qué percibimos nos hace preguntarnos cómo se conforma, cuál es la información de los datos y de la materia, ahora descompuesta y palpable.

# *Super* SUPERLIKE

Digital impulses and virtual emotion

*Artists*

David Ferrando Giraut, Françoise Gamma, Cristina Garrido, Marian Garrido, Karlos Gil, Marina González Guerreiro, Rubén Grilo, Roc Herms, emilio.jp, Joan Leandre, Almudena Lobera, Solimán López, Fran Meana, Raquel Meyers, Momu & No Es, Clara Montoya, Amanda Moreno, Yosi Negrín, Carlos Sáez, Mario Santamaría y Cristina Spinelli

*Organised by*

Centro de Cultura Contemporánea Condeduque

*Curated by*

Enrique Radigales and Marta Ramos-Yzquierdo

*Exhibition design*

Carlos Ramírez Pantanella

*Graphic design*

Jorge Cubero de Benito

*Resident curator Centro de Cultura Contemporánea Condeduque*

Javier Martín-Jiménez

*Artistic coordination Centro de Cultura Contemporánea Condeduque*

Carmina Gustrán Loscos

*Production management*

una más una

*Audiovisual equipment and installation*

Creamos Technology

*Lighting and exhibition set-up*

Intervento

*Translation*

Teresa Martín Lorenzo

*Photography*

Roberto Ruiz

Through the group exhibitions in Sala de Bóvedas, based on plural and open views that generate different dialogues, the Centro de Cultura Contemporánea Condeduque analyses our present and makes it visible. Conceived and designed for the centre's only underground room, these exhibitions invite us to question our everyday life and encourage us to reflect on how we feel, how we behave, how we relate to each other and, in short, how we inhabit this *reality*.

For this reason, the programming of Sala de Bóvedas is conceived as a living entity in itself, a flexible organism that adapts to the day to day. Although there are interests and concerns that human beings have held throughout history, as primary as love or death, there are others that bring us to the present, to the current *reality*, which, as we are well aware, has nothing to do with that of three, ten or twenty years ago. Likewise, there have been hidden or submerged *realities*, but not for that reason non-existent. And when we focus on them, they are activated and take on a different life.

The way we look has been historically influenced by different milestones, such as the creation of the printing press (ushering in the mass reproducibility of images), photography, cinema and, in the last few decades, personal computers, the Internet and mobile phones. The latter are responsible for an interaction with images that had never been seen before. Screens are not only looked at but also touched, and the boundaries of public and private are increasingly blurred, based on the selection of what is shown and what is hidden.

The vast majority of society lives permanently connected and technology's apparent coldness has entered the realm of the domestic or the standardised. Today more than ever, when it is increasingly difficult to distinguish clearly between the physical and the digital world — an indistinct destiny to which we are obviously bound—, we have to talk about *realities* in the plural.

The exhibition *Super Superlike. Digital impulses and virtual emotionality* undertakes a necessary critical reflection on this complex subject, which up until recently seemed like science fiction, and which has caused a major transformation in human behaviour in terms of affective and emotional relationships.

I would like to take this opportunity to congratulate the curators Marta Ramos-Yzquierdo and Enrique Radigales for their excellent work and to thank all the artists participating in the exhibition, who offer a kaleidoscopic vision, where questions multiply.

Natalia Álvarez Simó

Director of Centro de Cultura Contemporánea Condeduque



**[2] SPANISH****[90] REMEDIOS ZAFRA**

Acoustics of the Like. Art in Digital Domesticity.

**[101] GEERT LOVINK**

All tools are human ones. All humans are citizens.

Where we are and when we want to be.

**[110] ENRIQUE RADIGALES Y MARTA RAMOS-YZQUIERDO**

Super Superlike. Digital impulses and virtual emotion.

**[117] DAVID FERRANDO GIRAUT****[118] FRANÇOISE GAMMA****[119] CRISTINA GARRIDO****[120] MARIAN GARRIDO****[121] KARLOS GIL****[122] MARINA GONZÁLEZ GUERREIRO****[123] RUBÉN GRILO****[124] ROC HERMS****[126] EMILIO.JP****[127] JOAN LEANDRE****[128] ALMUDENA LOBERA****[130] SOLIMÁN LÓPEZ****[131] FRAN MEANA****[132] RAQUEL MEYERS****[133] MOMU & NO ES****[134] CLARA MONTOYA****[135] AMANDA MORENO****[136] YOSI NEGRÍN****[137] CARLOS SÁEZ****[138] MARIO SANTAMARÍA****[139] CRISTINA SPINELLI**

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

## ACOUSTICS OF THE LIKE ART IN DIGITAL DOMESTICITY

Remedios Zafra

*[It] is of the order of liking, not of loving; it mobilises a half desire, a half want; it is the same sort of vague, smooth, irresponsible interest one has for people, shows, clothes, or books that one finds 'all right'.*

Roland Barthes

*I dreamt of the search engines and networks I use, that inert tissue of viscera and soul clothed in a fabric with a print of affection. I dreamt that they answered me in a human guise because there was some care in them for me and wanted to help me with this problem that disturbs my sleep. I've been leaving clues for days on Google and in a handful of scattered likes, but this is the acoustics of their answers: buy, get in touch or work.*

Laura Bey

Everything digital has become domestic. It walks before you with padded slippers and a keyboard stained by coffee and breakfast crumbs. The online world has become gently and unceremoniously normal for us. In its saturation of visual stimulation and its permanent power-up it occupies the everyday strata of life as an image-laden and text-as-image-laden landscape, an environment that lends itself better to mobilise impulses than ideas. One has the impression that the digital house is so firmly established between fingers, eyes and routines, that those who want to know more about the technological world that quietly takes root in our lives,

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

will have to close or squint their eyes to seek reflective *defamiliarization* through looking from other angles that favour a perception of the non-visible. The attempt I am proposing here would seek to not succumb, at least for a while, to the hypnotic routine of our lives as beings connected to the visual itineraries leading to those 'half desires', to those 'half wants, to those 'half desires', to that 'I like it' as a mere 'I don't dislike it', 'everyone does it', 'I let myself go'.

In a way, this disruptive damper is similar to what *Super Superlike* seems to propose in its superlative emphasis: seeking to shake the impostured smile of the moribund and superficial like, disturbing the connected subject with its parody and its signalling. Because, how can we resign ourselves to this mess of constructed/programmed domesticity created by the mercantile and self-interested power of a few who encourage us, in this order, to 'buy, work and have fun' from a 'junkie' state of mind? How can we not slam the *like* with an *anti-like* that can only come from the double twist of a *super-superlike*?

How can we not yearn for the utopia outlined in the nineties for the turn of the century from a setting of free technologies and critical resistance to a world dominated by the powers that always be: patriarchy and capital? We lived it. The utopia exploded with the dot.coms<sup>1</sup> of the 2000s, bending the human population without a fuss, apparently balancing pros and cons, allowing some margin for political action, research and science, and generating habits that became needs and addictions. It was then that the market, disguised as online public space, took hold, that we became the products and data and time were the currencies exchanged. Through constant connection and naturalisation of technological appendages, we became others, and as such, in today's digital domesticity, we think and do in other ways.

1 — Several companies emerged from the explosive promise of e-commerce and Internet business between 1997 and 2001, leading to the proliferation and bubble of the so-called "dotcom companies". Businesses that experienced rapid growth often materialized in the purchase of domain names that contained common words followed by the suffix dot com. These businesses failed quickly. A turning point coincided with the end of a utopian stage of speculation by the democratizing powers of the Internet, where multiplications of suffixes, in a sense, territorialized the network, informed the mercantilist direction the network was taking. These phenomena have been addressed in important net.art works such as *Own, Be Owned Or Remain Invisible* by Heath Bunting, or *Name.Space* by Paul Garrin.

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

But there is something that hurts. And when things are not clear, we turn to art. When practising art, artists are not afraid to awaken the beast or to discomfort the patient, nor to blind ourselves to the ailment in order to listen to the moaning in the algorithmic message of the blood flow. I believe that, in different ways, artistic work allows this type of entry into the normalised through the primacy of seeing, allows the necessary distancing to recover the critical position with what is perceived or inhabited. We should therefore be attentive to what art says about the transformations of digital culture in these thirty years, even (or especially) when what it seeks to express piles up like plastic in the mouth, like “the hardly recountable”.

There is in digital artwork a legacy whose pulse is still throbbing. The one that in the nineties positioned artists as active agents in the critical and anticipatory speculation about what the Internet entailed. Debates and publications such as those generated in *Nettime*<sup>2</sup>, *Syndicate*<sup>3</sup>, *Rhizome*<sup>4</sup> or *Eco*<sup>5</sup> addressed the idea of the transgressive interaction with which art and the Internet could mutually affect each other. At that time, while the so-called *net.art* was being developed, there were frequent references to the democratising power of the Internet and creative practice, to the hope that it could finally function (as the 20th century avant-gardes had announced) as a transversal mechanism for life in the face of the *symbolic oppression* of a consumerist and visually excessive culture, in a context that now appeared to be horizontal.

Net.art experienced its moment of glory in 1997 when the Documenta in Kassel brought it to the limelight. Without making it explicit, a funeral-farewell also took place (almost consecutively), in accordance with its difficult place in the art market. Despite his attempts not to be part of a *trend* that as such would soon expire, with the turn of the millennium the new wrinkled in an accelerated aging process. It was only a change, though, because the mutation gave rise to related practices with different names (electronic art, digital art, video creation, *media art*, interactive installation or video

2 – [www.nettime.org](http://www.nettime.org) (last entry 5/03/2022)

3 – [https://web.archive.org/web/20050404012842/http://colossus.v2.nl/syndicate/index\\_frames.html](https://web.archive.org/web/20050404012842/http://colossus.v2.nl/syndicate/index_frames.html) (last entry 1/04/2022)

4 – <http://rhizome.org> (last entry 5/03/2022)

5 – <https://web.archive.org/web/20050313120502/http://aleph-arts.org/eco/> (last entry 1/04/2022)

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

game, among others). Practices that in many cases were defined by alluding to a technology, to a sub-era of the web or to its social confinement (such as the practices linked to Web 2.0 or the so-called *social media art*).

From the prominence acquired by critical and creative work around the Internet at the end of the 20th century, at the beginning of the new one we are moving towards a greater hybridisation between cultural and creative practices in laboratories and spaces of technological, scientific, speculative and civic work and encounters. These have been three decades of art in/of/about/after/from the Internet, where there is a convergence of creative practices confronted by what it means to inhabit a connected world, to create with (and in spite of) internalised technology, to photograph where everything is archive and photo, without the old privilege of artists as the preferred makers of images. Perhaps for this reason, now that we all create and share on the web, art can be expected to be a freer, more radical and profound exercise of *deviation* against *symbolic oppression*, an exercise that doesn't avoid the wound, the question and the shadow in the excess of likes and light of a world that is 'permanently on'.

Wondering, for example, in what way does the accumulation of apparently light digital archives become excessive and polluting? Why so many images of ourselves? Why is the visual the preferential access door to a digital world built on mathematics? Why does what we see on the screen conceal a large part of the code-structure that sustains it? Why does the technology that allows us to perceive/act through it tend to become invisible as a calibrated lens? Towards which direction are we pushing the diversity of cultures, creations, ideas and values not graced with the gift of thousands of *likes* because they only appeal to a minority or they are more demanding in terms of attention and time? Will they be the disposable, the less-lesslikes? In a competitive and quantified world, don't forget that the *cardinal* number is positioned in digital domesticity as an *ordinal*. One is the first. Order is the value that positions and discards and to which the super-superlike finger points.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## THE STRUCTURE OF THE HOUSE (ALGORITHMS AND PROGRAMMING)

*The privileged are read by people, while the masses are read by machines under monetary forces.*

Cathy O'Neil

Each technology entails a different way of understanding and confronting the world, just as each sound implies tuning in to a certain frequency. Digital culture is based on the double text that involves a layer perceived by default on the screens and another one programmed in the not always visible layer. The algorithmic magma shapes today the pillars and scaffolding of the online house-city we inhabit (a programmed kitchen next to the large dressing room, a man's office away from the children, a poor neighbourhood with more police...).

That which I call a layer or hidden 'text' presents the ambivalence of being able to be read and being able to read us. In other words, it is programmed to respond to a service or request while gathering information and data. To do so, it requires massive projection. As with statistics, a quick questionnaire to a small number of people is not enough. These data processing operations are only useful if they are carried out on large numbers, as in the case of the millions of people who are connected and usually alone in front of their screens.

And it seems to me a singular sign of the times that, in machine-accelerated worlds, only a few have the prerogative of being read by humans (by psychologists, lawyers, personalised advisors, among others) as opposed to the algorithmic reading of the masses through artificial intelligence applications. In other words, for the majority, readings based on data and information extracted from 'what has already happened', 'what usually happens', 'what is preconceived' or 'what is most likely' prevail, responding and predicting at the same time, erasing nuance and making it difficult to break the norm, i.e. reiterating more conservative models.

It cannot be ignored that mathematical logic helps to create itineraries, but it also controls and creates order through the programmed commands. When we talk about mass use, this order is not innocuous and contributes to creating *value*. As a result, the market becomes the great supplier of cultural criteria, where 'what is most seen' feeds back its value under logics of use and audiences. What then happens to forms

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

of value that are essential for the subject, such as ethics or critical thinking? Where is the tolerance of ambiguity, doubt, imagination or curiosity?

The hegemony of these quantifying logics dressed up in friendly language and iconography is parallel to their standardisation. But there are so many possibilities of a fact, so many images of an object, that they are quickly spoiled if they are exhibited as something simply to express an opinion about, if they are reduced to a sentimental framework or a medium-sized desire. The nuances with which life is constructed can never be reduced to choosing one box out of two. It is not even a matter of an alternative that contrasts a line of intensity and a gradient of mid-tones. It is about the hidden reason which in the configuration of the (seemingly innocent) dichotomy encourages participation as a demand for constant and, if possible, rapid interaction, in order to move on to another interaction. Reception easily turns us into a product, getting more out of the *softly* instrumentalised subject (*soft like*).

## THE DISSOLUTION OF THE FANTASY FRAME—MAKING THE SCREENS (NOT) VISIBLE

*Oh, if only I could live in the images. Immersion, jolt, and starting again, the fingers make way, the eyes survive in the foam, sometimes drowning. I doubt if the images live when we don't dwell on them. Perhaps they resist the gasp of the eyes like a gust, wanting to cling to the eyelashes to be seen, to 'be'; but they succumb quickly, the finger is nimble, the grip flows, in its brushing against the screen, as if it were brushing another hand, touching and releasing for a few seconds, like in games where children remain immobile until they are touched, saved. The like-finger doesn't save me, where does that not framed by the screen dwell?*

The fantasy frame is a window, a stage and, of course, a screen, an area or line that helps to differentiate the symbolic, real or fictional character of what we perceive—even understanding the erosion and liminality that these adjectives have experienced in digital culture. Humans dream and technology experiments and anticipates a future 'without frames', where the screen is diluted and reality minimally identified by the on/off state of an application. Virtual reality and augmented reality, which can be experienced

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

especially in video games and immersive communication applications, are linked to advances in artificial intelligence for different purposes and causes, but the verbs mentioned above are the driving force behind those apps that are set to become everyday: *to buy*, *to work* and *to have fun*; not to mention the masculinisation of video game businesses and the pornographic industry, where more expectations are projected and more advances are made in this dissolution of the frame of fantasy.

This is not new. A few years ago this blurring was projected into public space by virtual reality games that took us out of the house, such as Pokémon Go. We can now suspect that its power to amplify stimuli and dissolve the frame in one's own connected room will intensify the material and psychic experience in this stronghold of spatial intimacy. A stronghold that until now had belonged to us, at least at times.

In our own connected rooms we inhabit a public-private sphere where our attention must compete fiercely with the constant temptation to jump into the permanent amusement park that can be the Internet, but until now the seated body has stretched out above all hands and eyes, as if the eyelids had a thread tied to the fingers and, together with what is looked at, they would guide us digitally. Today, in the new, more immersive interfaces, although technologies continue to prioritise the centrality of the visual experience, the whole body enters or can enter the scene.

However, much as being interrupted while immersed in virtual experiences that promise to be fascinating and tempting can be bothering, the artistic and critical reflex is not so much desirable as necessary. Especially when the technological worlds that are projected for the masses come equipped with the tempting escape of (material) social life. Because, what will the unemployed, the precarious, the people saturated with their jobs, stuck in their loss of rights, frightened by the dangers and illnesses of the outside, disarticulated in the collective, do? It is not new to be hooked on something that makes it easier to escape from the social and civic reality that disturbs us; perhaps because it is not new and is *recurrent*, it is all the more disturbing.



[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

## THE WORLD THAT SURROUNDS US AND THE WORLD WE PERCEIVE (THE OTHERS AND THE SELF)

*(...) the we is more subject to the here than the I, and the collective unconscious, even more attached to images than the other, is religious (...).*

*You don't read a book to several people nor half asleep. But several people can see a painting, a film or a play together.*

Roland Barthes

If the screen is no longer the digital limit; if what we perceive is not framed in the real but dissolved in the time of the game; if the time of the game is extended to occupy the totality of time, where is life that is not a game? Where are the others and our responsibility towards them as inhabitants of a human community? Where are we?

What we perceive is mediated through our technologically permeated body. Depending on if we program one or another lens, we perceive outer space, the microscopic, the sounds and images perceptible to this or that animal, fiction layer 1, fiction layer 2... What humans perceive has always been a very small part of the world. Science and technology widen or fragment it and offer to tune in surprising layers that were hard to imagine. This overwhelming *aleph* of layers is today passionately scrutinised by artists and scientists, but it is also shared to a large extent by the technologies and communication networks that mediate with the political 'citizen' subject, which many already refer to as the 'user/ consumer/customer' political subject, i.e. the 'subject that is little or not at all political'.

If, as Gadamer suggested, we only see what has to do with ourselves, it is reasonable to think that the stimulus that each human being receives from the surrounding world and the educated lenses available to him or her to mobilise around certain motivations will give rise to very different perceptions. For example, the way an oncologist spends much of his or her time observing the life and behaviour of cells, organs and bodies differs from the way a science fiction writer observes in order to speculate about the future. It is conceivable that such motivation shapes what, depending on our limitations, knowledge, experiences and technologies, we perceive.

In any case, digital technology has elevated our perceptive range by means of machines designed on the basis of certain desirable thresholds of human functioning inspired by

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

pre-defined human models. I think of these tiny machines on which I type and telephone, made for my fingers, and I realise that they are not made for those of a farming father or grandfather. It is impossible to grip them and operate their keys if you have fingers as thick as a child's wrists. Ergonomic for the majority, it seems that the minority is something that doesn't matter, they are collateral damage of the mass perspective that excludes and singles out non-customer subjects.

On the other hand, I find other machines that amplify rather than exclude. Such is the case with this computer I would say I inhabit, apparently perfect and polished, light on my back, with enough battery power for a long work session or a trip, which amplifies what I can't see and makes audible what I can't hear. If the active part of my body were to stand out in front of it, eyes and hands would float in front of the luminous screen and the rest would become a blur. Of course, no one is interested in a seated woman. The one that matters is what the machine receives, because the 'seated I' is subordinated to the 'projected I'.

In the design of worlds, the cosmetic prevails and the viscera are hidden. Hardware becomes invisible by becoming ornamental and beautiful. Software and programming are hidden by moving them into dark, sometimes locked rooms. Algorithms often become domestic in the guise of friendly questions or options. Sometimes they arrive in the form of buttons that presume to accommodate (and they do! Here's my like) what you must and can choose. So unnoticed is this itinerary, that I drift until I find myself encoded in categories and identities that condition me and claim to define my 'projected self'.

## THE TECHNOLOGICAL BODY (I AM THE MACHINE)

*I am inside and outside at the same time. I inhabit a virtual world, I move and raise my arms, I fly from one island to another; I do it so many times that from my body of flesh I dream that I am flying. If I increase the hours in which I am pixels, I increase the time in which I fly when I dream. If what I dream is my life and in the time I live I am flying on the screen, I claim to be a body that flies.*

Laura Bey

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

The machine does not only occupy my vital and intersubjective space, for some time now I have also been the machine. We are part of a cybernetic network of bodies and technologies. Furthermore, and more specifically, our sick bodies or our non-conforming bodies can be manipulated to varying degrees by the machine to amplify what is constrained or to help the subject to be what he or she wishes to be.

In parallel to this attunement to transform bodies, there emerged a claim that technology was able to liberate the oppressed subject on screens, in this case by 'deferring bodies' and helping to erase their most repressive canons and stereotypes in the interface. In both cases, especially theorised by Cyberfeminism (in the 1990s) and Xenofeminism (in the last decade), bodily materiality was confronted as something that could be modified, and not only symbolically. In both cases, demands were made for emancipation through technology and the questioning of 'the natural' as something technologically transformable, especially if we were talking about a change to achieve more freedom and greater degrees of equality. So if nature was unjust, we should not be afraid to change it.

Perhaps because of what it means to compare today's bodies, still so 'neolithic', but which since the end of the 20th century have begun to transform themselves technologically by will and desire, with those that, deaf, paralysed or blind, were 'turned off' and hidden until they died in the darkest places of their homes or condemned as abject in fairs and brothels decades and centuries ago, one cannot help but dream of advances that in the future will continue to make up for the fragilities of the bodies which are in conflict with their subject (because they cannot or do not want to end it).



It is exciting to think to what extent science and technology improve and help humans, just as it is disturbing to imagine technological artefacts oriented towards the exclusive service of those who finance them for personal gain, massive control and growing power. Between the two poles, diversity is immense and art creates, but the technological war seems always the same, who creates the machine and what do they use it for?, what bias does it hide under its

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

pristine materials, motherboards and cold appearance of neutrality? Or, to put it another way, who owns the machine and who is owned by it?

As soon as we loosen the cultural knots, and art knows a lot about this, what we can imagine will always outpace what we can make. The drawing or the story on paper will always be freer than the object, the object freer than its application to bodies. A plan is freer than the machine, like everything that 'can be' before it is constructed and delimited in matter. A different thing is what can be done by critical writing about 'what technology can' in human bodies and societies. For it can precede, accompany and follow its implementation, and do so on the basis of an ethical and political research that interrogates the forces, boundaries and opportunities fostering and constraining all creation.

At first sight, what mobilises (and equals) the non-conformist, the critic and the artist is the (not overcome) distance between what reality provides us with and what, through anticipation, we manage to fantasise when we project our machine-transformed selves. And I would say that it is this distance what links art and science in the speculation about the degrees of autonomy and possibility of the nascent super-connected world. This alliance is presented in the exhibition as an ironic, critical and sometimes disturbing questioning about what a button can (and cannot) do as a symbol of the impulse and acceleration that characterise the *now*; as a symbol of not allowing oneself, cradled by the complacent and softly domesticating sounds of a *Super Superlike* world-market, to be possessed by the machine.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## ALL TOOLS ARE HUMAN ONES. ALL HUMANS ARE CITIZENS WHERE WE ARE AND WHEN WE WANT TO BE

'Super Superlike' interview with Geert Lovink, July 31, 2021.  
Questions by Marta Ramos-Yzquierdo & Enrique Radigales.

SS: Your book *Sad by Design. On Platform Nihilism* (Pluto Press, 2019), translated into Spanish that same year, begins by welcoming us to the New Normal. This normality (pre and post COVID-19) is a reference to the extension and intensification of digital tools, their devices and agencies throughout contemporary society. A normality, a usage, that brings us under the shadow of the loss of critical distance and ability, as well as suggesting a reflection on how it affects us as subjects with bodies and emotions, as subjects in relation to the other, and also to the surrounding environment.

GL: That reflection is a plus, a bonus, a gift if you like, and something we would expect artists to do. However, in the busy lives of ordinary people, there is little room for such reflections. Humankind is facing a myriad of crises, from income disparities to ecological disasters, which all demand a lot of instant coordination and response. Covid is only a short episode in that respect. The New Normal requires us to accept automation, surveillance and mental, ideological control and, in a way, to forget the phone, forget the politics, forget that information architectures can be changed overnight, almost without any effort. My ramblings here may sound bombastic, weighty, and depressed, but the fact is that the Social Question is really one of the least concerns for humankind, compared to the growing economic disparities and the urgency of ecological collapse.

SS: Although it is not our main concern, the relationship with the digital nevertheless affects, articulates and has a direct impact on

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

the problems of imbalance. All of these are ultimately related in the construction of the self, as well as in social, economic and ecological relationships, which of course also include the question of how we live, not so much 'in', but 'as part' of the planet. Let us try to analyse, from this paradigm of the implementation of the virtual, what kind of present we have.

*Super Superlike* is subtitled *Visual Impulses and Digital Emotionality*. From the design of technology and its devices, to the use we make of them, and the relational dynamics that are created, alarm signals have been sounded since the nineties in relation to how the hyper-visibility, the extra-attention, and the acceleration to which digital connectivity pushes us is mentally affecting us. But beyond acknowledging the afflictions it causes us, it also seems a pending task to recognise the potential affections that we may not yet know how to recognise, penetrated as we are by this quasi-cyborg digitalisation of our daily lives.

GL: I looked into a mild aspect, sadness, that is often overlooked, as it is neither destructive on the mental level like depression, nor on the discursive level like anger and aggression, which are often associated with online 'shitstorms' (a German specialty) and 'fake news' debates that get out of hand (these days often around COVID-related conspiracies). In this context, I am not in favour of online moderation and censorship as I am a firm defender of the public debate and clashes. We need more of that. These fights, that are happening in society anyway on abstract and often invisible levels, should in fact be intensified. If you require safety online, you're probably in the wrong place as public spaces in times of social unrest and rising inequality are going to be the places of conflict and tension. If there is a need for 'safety', then shy away from social media and organize private forums where you will be in charge, not Mark Zuckerberg. There is not enough software for that, as it is not in the interest of the platform to provide users with autonomy and privacy. This is why we should stop complaining about 'safe spaces' and take action: self-organization will not be handed to us on a silver platter.

SS: And how are we to comprehend this interaction between the human and the large digital machine, the reactions and domains that can be established from these artificial devices?

GL: I understand your question, but let me first say something about the term artificial. All devices are artificial.

[SPANISH]  
 [REMEDIOS ZAFRA]  
 [GEERT LOVINK]  
 [E. RADIGALES,  
 M. RAMOS-YZQUIERDO]  
 [ARTISTS]

All tools are human. Please, in this context read André Leroi-Gourhan<sup>1</sup>, Gilbert Simondon<sup>2</sup>, Bernard Stiegler<sup>3</sup> and Catherine Malabou<sup>4</sup>. You'll get a good idea of how to further theorize what the smartphone exactly does to our brains (and how the counting 'computus' hand relates to our swiping and liking fingers). Nicolas Carr's *The Shallows*<sup>5</sup> was written more than a decade ago, but it is still a good introduction. There are hardware, software and design aspects to this type of theory, which cries to be further developed into tangible, applied knowledge. And a political programme, for that matter. At the moment we're stuck with the therapeutic 'diet' level of the self-control apps that suggest it is you that is accountable. Limiting the time spent on the phone still is the dominant educational response. However, let's dig deeper, bring artists, theorists and scientists at this level together and investigate the question of memorization, whether we're learning anything using these tools in the first place. What is the long-term effect of the externalization of memory and the collapse of time? Nobody doubts the necessity for dispersed entertainment to fight boredom and loneliness. Under COVID-19, alienation has grown to unprecedented levels. The phone both eases and fires up our anxiety. All this should never become an excuse to not rethink how we want to shape the self and change the destructive relationship between digital technology and the (re)production of knowledge. We do not need quick fixes and reform but a radical redesign, starting from the core, which is the human body and the latest insights from neuroscience on how the brain works. The discourse of the internet, with all its claims and desires, needs to take a step back here.

SS: Are the networks/ platforms that channel these relationships from the individual becoming the ground for a new architecture of social

1 — Leroi-Gourhan, André, *Milieu et Technique. (Evolution et Technique I)* [Environment and Technique. (Evolution and Technique II)], Albin Michel, 2000.

2 — Simondon, Gilbert, *Sur la technique (1953-1983)* [On Technique], Presses Universitaires de France, 2014.

Simondon, Gilbert, *On the Mode of Existence of Technical Objects*, translated by Cecile Malaspina and John Rogove Univocal Publishing, 2018.

3 — Stiegler, Bernard, *Technics and Time: The fault of Epimetheus, 1*, Stanford University Press, 1998.

Stiegler, Bernard, *Technics and Time, 2. Disorientation*, Stanford University Press, 2008.

Stiegler, Bernard, *Technics and Time, 3. Cinematic Time and the Question of Malaise*, Stanford University Press, 2010.

4 — Malabou, Catherine, *The Ontology of the Accident: An Essay on Destructive Plasticity*, Wiley, 2012.

5 — Carr, Nicholas, *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains?*, Atlantic Books, 2020.

[SPANISH]  
 [REMEDIOS ZAFRA]  
 [GEERT LOVINK]  
 [E. RADIGALES,  
 M. RAMOS-YZQUIERDO]  
 [ARTISTS]

relationships? What consequences can it have on the recognition of the other and the relationships we establish as a community or as a society? What spaces of real communication can exist?

GL: My current work is focused on this question: why are we stuck on the platform (the title of my new book) and what we can do to overcome the 'tech tantrum' of the silicon titans and organize an exodus. Covid has made things only worse as the forces of centralization and control have become considerably stronger. We need digital literacy (x3), awareness (x3) and uprisings (x3). However, as already sketched here, the organized subliminal subordination is such that the platforms themselves are not identified as the main culprits. Instead, political forces across the spectrum are demanding censorship, regulation and control, but not a dismantling as such. We need to make a case for liberation. Without Insta or Facebook it is not cold and lonely out there. The internet is still there! In terms of real communication spaces, just as an example, for a long time, I dreamt of a fancy future version of the forum software. What we need to get rid of is the 'profile-centric design'. Something like: 'As of tomorrow, it is forbidden to log in anywhere with a Facebook, WeChat or Google account. Websites no longer provide their data to these giants'. Small steps with big consequences. The next would be to socialize the data centres and cables to stop the extraction madness. Keep in mind this is not just an anti-trust monopoly issue. There are suggestions to sue companies for data theft, but I personally have given up on lawyers. I do not believe in legal solutions anymore. The 'too big to jail' tech giants need to be broken up overnight and turned into public services (taken back, even better). We already have many people in Europe working on concrete steps to get there. This is no longer a radical, marginal utopia. Please join this movement with new initiatives. What is the public library of the future? How do we digitize education if we reject the Zoom and Teams solution? Let us escape the virtual classroom. Let us refuse to log in and exit this 'passive-exhausting' tragedy, together.

SS: How have the so-called 'user experience' or 'design thinking' and the different interfaces evolved over the last 30 years? How is the citizen defined? Something between user, consumer and producer? What is their role for designers? Are they only the data providers?

GL: Citizens are indeed an unknown figure in the user design context. But so are communities and public services and also



[SPANISH]  
 [REMEDIOS ZAFRA]  
 [GEERT LOVINK]  
 [E. RADIGALES,  
 M. RAMOS-YZQUIERDO]  
 [ARTISTS]

ransomware<sup>6</sup>... the list of unknown entities is long; too long. The interface design world has, for at least two decades, closed itself off and lined itself up with the neo-liberal start-up world that is dominated by profit-driven entrepreneurs. Their 'smooth' optimization values were never questioned. Instead, the collective energy was focused on the outside world that had to be disrupted, automated, digitized. To my taste, citizens may have been a revolutionary category in the 18th century, but are they now? The critique of its narrow national role has been voiced already on multiple occasions: refugees and migrants are not citizens; neither are those in jail; those that cannot vote, etc. In the internet context, as you rightly suggest, citizens are seen as 'customers' of government services. We need to link the justified political critiques of these notions and related policies and insert these in the (art) schools that design interfaces. Political scientists and activists need to be much more tech aware, and shed their traditional focus on both the academic journal, and the 'public' debate primarily focused on 'old' media and journalists. The design field is too isolated right now. It needs not only to be criticized but also invaded, attacked and literally deconstructed—as this was once called.

SS: What does knowledge or lack of knowledge of these codes mean? Does not being digitally literate mean a loss of critical ability? Is it possible to be critical without knowing how to programme? Or without understanding the hidden scaffolding of digital architecture?

GL: Code as such might be too abstract and implies we're already deep into the system and have access to read and write... Increasingly, we don't. While I am in favour of mass education of programming skills, I fear this will not flip the balance of power. Digital literacy should also come with a broader understanding of current affair interests, on the ground. Take this story from *Failed Architecture* on a city in the North-East of Brazil<sup>7</sup>, on failing city authorities and how new mapping services step in. In this brilliant piece of scholarly work, we can read how Uber, Google and Waze take over the task of reliable public mapping services. Consequences of this vary from property titles to labelling

6 — Ransomware is a type of malicious software (malware) that prevents access to the affected user's files or devices, only to then demand a ransom in exchange for an online payment.

7 — <https://failedarchitecture.com/mapping-algorithms-are-failing-to-address-urban-inequalities-in-the-global-south/>

[SPANISH]  
 [REMEDIOS ZAFRA]  
 [GEERT LOVINK]  
 [E. RADIGALES,  
 M. RAMOS-YZQUIERDO]  
 [ARTISTS]

certain areas as ‘violent’. While it won’t be easy to claim ‘sovereignty’ over the algorithms that rule the favelas, the story also exemplifies the importance of self-organization. We do not always have to fall back to the level of guilt and individual failings. Digital literacy can also be gained on the level of neighbourhoods and community networks.

SS: Could we then speak of building a relationship of balance with artificial intelligence, understood in the collective imagination as a new entity with its own decisions and emotions?

GL: Sorry, but I am keeping a safe distance from the Artificial Intelligence (AI) madness, both in terms of research funding and as an ideological PR campaign that seems to colonize the public imagination when it comes to ‘tech’ issues. I am old school. To me, AI is a distinct computer science field, one that I have been staying away from for decades. I often need to justify this by saying that the internet and Networking Question is still big enough a field to justify my “‘Bartleby’<sup>8</sup> ‘I’d prefer not to’ attitude” towards AI. The fact is, AI has invaded the network domain, trying to overtake it, in tandem with the ‘big data’ hype, and its ‘predictive’ emphasis on quantitative methods. For me, it is still a question, a strategic, epistemological, and moral one: if, and how we will be able to separate all of these domains in the future. So far, AI is a prime example of ‘sneaky media’, operating as a data parasite, a program that extracts data behind our backs. AI is, by definition, a black box and cannot operate out in the open, otherwise, people would immediately start to play with it, sabotage its devices and make fun of it. Instead, AI has to hide to be powerful. In *Atlas of AI*<sup>9</sup>, Kate Crawford is using a broad AI definition, describing it as a socio-technical system and a ‘mega machine’. For her, AI is ‘much more than databases and algorithms, machine learning models and linear algebra. It is metaphoric: relying on manufacturing, transportation, and psychical work’. She points out that much of the ‘automated’ software is, in fact, fake as these are Potemkin villages<sup>10</sup>, maintained by invisible humans that hide behind the interfaces. I am not a fan of conceptual

8 — Melville, Herman. *Bartleby the Scrivener: A Story of Wall Street*. 1853.

9 — Crawford, Kate, *Atlas of AI. The real worlds of artificial intelligence*, Yale University Press, 2021.

10 — Grigori Potemkin was a Russian politician and military man who in 1783 covered some of the streets of Crimean villages with cardboard facades. This great trompe l’oeil served to provide a more pleasing sight for Queen Catherine II of Russia.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

colonialism of one specific software class but her book is nonetheless convincing as it explains very real interrelated developments.

While networks and platforms are abstract entities, with cables and data centers largely invisible, AI is clearly a corporate-driven funding hype that is triggering the public imagination as it puts into question who we are as humans and how we relate to (remote) software, robots and other machines. As we seem unable to resolve the Social Media Question, AI seems to fill the (media attention) gap and has quickly become a container concept to discuss a range of artificial intelligence related topics such as surveillance, face recognition et al. AI has so far not been employed as a wise therapist. Where is the 21st version of Weizenbaum's ELIZA<sup>11</sup> in this respect? Instead, we see AI primarily employed as the invisible, investigative arm of repressive forces: another reason why we should aim for the dismantling of AI systems and go for avoidance of data collection instead of regulation.

SS: Is it possible to talk about environmental costs? Can any resistance be offered by rethinking modes of consumption? Is there a possibility of disconnection? Is there a possibility of reconnection with reality, outside the digital bubble, which does not lead to exile?

GL: Sure, we can. But let's not equal degrowth and the radical measures necessary to bring climate change on hold with offline romanticism. We have an urgent need to communicate, coordinate, argue, debate, and do whatever we want to do when we come together. This cannot happen with all the bandwidth and equipment we produced over the past decades. 4G, 3G, 2G, whatever. We're in great need to recycle all our electronic equipment. Repair it, now. Let's work on the Art of Smartphone Maintenance. I love the idea of a life outside the digital bubble. Not just because of the promise of a return to real life after Covid, having experienced this strong desire to escape the Zoom cave. But also the idea that one could easily switch, walk in and out of the digital bubble. Right now, this is not really designed as an option. Either we're online 24/7, addicted to connectivity most intimately, carrying the phone on us, or we're offline, either by choice or because we're on the wrong side of the digital divide.

11 — Joseph Weizenbaum designed the ELIZA computer programme between 1964 and 1966, one of the first natural language processors (conversational bot).

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

SS: What options can be considered for the future, from the degrowth postulates to the scale-based theories of 'common minimums' to escape from situations of precariousness, misery, growing inequality...? What types of governance and economic states can be envisaged?

GL: In the lingo of my institute<sup>12</sup>, this would be a combination of the Unlike Us agenda of social media critique and alternatives such as MoneyLab<sup>13</sup>, the very active network we started in 2013 that looks into crypto and blockchain critique, universal basic income, cashless society, focused on the issue of how artists and designers are going to make a living. As you indicate, coops are the way to go as we do not believe this issue will so easily be resolved for individuals. For some, yes, that's the case now: life as a lottery for 'influencers', NFT artists and other start-up entrepreneurs. If money itself has to be reinvented and will be integrated deep into the digital protocols, let's then structure economic life as commons, undermine all attempts to create 'markets', 'auctions' and other speculative mechanisms and try to have only the very necessary intermediates. And make the ones that need to exist visible, accountable, and in the public hands. Apart from a universal basic income, there will be a variety of 'additional' channels of income. Bitcoin and crypto had a bad start, growing up in a right-wing geeky libertarian milieu. We need a restart there, in one way or another. But this should not discourage us in anyway. Please, all, come on board and join the movement of experimentation! Do not be passive. The powers that be have defined the economic rules for too long. However, what's still missing in this inspiring decentralized finance fintech whatever ecology is the political arm. As a result of this, too often we see ourselves as victims of regulation and censorship. This victimisation by the money alchemists needs to be overcome and turned into a powerful program for progressive societal transformation.

SS: How can we rethink ourselves, as a 'come one, come all', with the idea of a cancelled future or with one of unbridled acceleration? How can we reformulate an idea and/or the concepts that would shape a new temporality?

GL: Come together and get organized. For me, it is that simple. The idea that the neo-liberal subjects are all going to figure it out by themselves is not working. We need to

12 — Unlike Us. The Institute of Network Cultures (INC).

<https://networkcultures.org>

13 — MoneyLab is a network of artists, activists, and geeks experimenting with forms of financial democratization, through interventions in and experiments with digital economy. <https://networkcultures.org/moneylab/>

[SPANISH]  
 [REMEDIOS ZAFRA]  
 [GEERT LOVINK]  
 [E. RADIGALES,  
 M. RAMOS-YZQUIERDO]  
 [ARTISTS]

come together and create coops, spaces, think tanks, NGOs, movements, conspiracies, companies, whatever, but forget networks and platforms for a while. Networks are useful tools once there's already lots of sustainable infrastructure on the ground. If there is one thing we can learn from the past two decades is that networks without grounded initiatives are not just a supreme waste of time, they are counter-productive and result in more alienation, loneliness and failed opportunities to make a difference on both the level of economy, and culture, and in terms of individual happiness. The problem is how to deal with the 'Annoying Other'. Now we've banned these ugly characters to social media, where they terrify us with their nasty, intimidating, and boring remarks. The Zoom regime during COVID has only made this more apparent. For many, it is a relief not having to go to the office anymore and face the 'same old same old'.

SS: Do we still have the capacity to imagine the future? Hasn't speculation been exhausted in this temporality of the perpetual now?

GL: I consider the sky is the limit when it comes to imagining unlikely futures. Please read science-fiction, even the classics. In literature, film, games and poetry we can find expanding fiction worlds that will be very real once you enter them. But you are right about the world we live in right now. Let's dream up concepts that are both critical and speculative, that point at other worlds. This may be a skill but it is entirely possible to master. I believe in the collective ability to disrupt the disrupters, sabotage the mafia, overthrow bureaucrats, and jail the billionaires for robbery. This is all still within the realm of the possible. What we lack right now are actual connectors, recipes on how to scale up, create 'swarms'—under the sign of crisis and degrowth. All this can start sooner than one thinks. That's probably the only good part of the current real-time regime. Come together! While gathering and creating sustainable forms of long-term commitment, let's try to overcome identity politics and policing of others as these are regressive tactics to divide us. Diversity implies conflict; there is no way around this. Cancel culture is in fact not holding actual perpetrators accountable, and merely spreads mutual distrust and neo-liberal competition: who's the most revolutionary! We're so *thirsty* for speculative forms of the social that are truly 21st century!

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## SUPER SUPERLIKE DIGITAL IMPULSES AND VIRTUAL EMOTION

Enrique Radigales and Marta Ramos-Yzquierdo

During the 1990s, a new networked and collaborative digital universe was developing as a subculture developed from university campuses, cybercafés and rooms decorated with *Doom* posters<sup>1</sup>. Over the course of those years, a generation of code writers came to shape a toll-free, decentralised and neutral information highway, the World Wide Web. Based on the philosophy of free software and under the empathetic inspiration of copyleft, thousands of windows imploded, putting the inner worlds of anonymous women and men on display for all to see, from north to south and from east to west. But this fervent global activity, full of utopian ideals — Utopia derives from the Greek οὐ (“no”) and τόπος (‘place’) and literally means ‘no-place’— did not go unnoticed by the champions of liberal principles of the new economy flourishing in the 2000s, based on constant and permanent growth, generating value, profit and competitiveness, which had its ultimate exponent in the rise and subsequent fall of the so-called ‘dot com’ phenomenon, of those companies conducting their business exclusively on the Internet.

The transformation of the World Wide Web was accelerating, especially with the appearance in 2008 of the iPhone, which led to the emergence of the mobile computing model. Already in 2010, *Wired*<sup>2</sup> published a sober design with a red-orange background on its hard-copy cover announcing: ‘The

1 — Author’s Note. *Doom* is a shooter video game whose main characteristic is that the user plays from a first-person perspective. Created in 1993, it was so popular that it became one of the most recognised games of that year.

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

web is dead'. On its inside pages, the main article began with a bar chart summarising digital data traffic on the Internet from 1990 to 2010. It clearly showed the users' tendency to use semi-closed platforms such as Facebook, YouTube or an incipient Netflix, which used the Internet for data transport, but not browsers to view web content. The open and decentralised web, that jungle of information nodes infected with infodiversity, the one that could be accessed from our own rooms, was losing ground to ordered, controlled and commoditised spaces: corporate applications with better resources, efficient interface designs that offered a regulated user experience without drifts. Chaos was never a good business model.

This trend of almost exclusively using code-controlled environments created by private corporations continues. The vast majority of Internet users prefer to wander through spaces bounded by a technological architecture that separates them from the tangled mass of web content. From our mobile devices we run apps such as WhatsApp, Telegram or Gmail to communicate, we snoop or show off from Instagram, Facebook or Twitter, we idle from Youtube or Spotify and we consume from Amazon or AliExpress. All these applications concentrate their power by drawing on the Internet, but the user is kept away from the hustle and bustle of the web.

*Swipe, swipe, swipe*<sup>3</sup>... Our user experience has shifted from a multimedia realm of heterogeneous interfaces and naïve algorithms to this ubiquitous connectivity governed by carefully designed screen layouts. Our interactions have abandoned the attentive drift and mutated into frantic, stressed gestures of a thumb that reproduces the movement of scrolling. In the 2020s, digitalisation redefines our ability to perceive. Overloaded with stimuli, the infosphere influences the neurobiological make-up of our brains and

2 — Author's Note. Anderson, Chris and Wolf Michael (2010). *The web is dead. Long live the Internet*. Wired. (<https://www.wired.com/2010/08/ff-webrip/> last accessed 15/02/2022). Wired is an American monthly magazine specialising in digital culture. Its first issue was published in 1993 and its retail investors included Nicolas Negroponte, founder and director of the MIT Media Lab at the Massachusetts Institute of Technology.

3 — Author's Note. A gesture performed vertically or horizontally, usually with the thumb, on the touchscreen of a mobile device to change the displayed content, which is part of the standardised design of certain information selling platforms. E.g.: In some dating apps such as Tinder or Grindr, this gesture is used to scroll through the catalogue of available men and/or women, showing affinity (like) or not depending on the direction of the movement made with the thumb.

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

reduces our attention span. Territories are simultaneously expanded and delimited in surrounding worlds with new materialities, the result of the physical footprint and erosion that the technological sphere causes on our single planet.

A new emotional landscape is also established. One that, designed in an overstimulated grid that rasterises the image (translates it from data to pixels), triggers a primary and brief reaction to what is shown on the smooth and frigid screen. And yet, at the same time, the possibilities of the bodies themselves are multiplied by the biological design of the self. This reality increases the capacities for emancipation through the shaping of subjectivities, from the use of pharmacology to that of virtual makeup applications, which expand the notions of gender and race.

This paradoxical landscape that lies between creation and dissolution presents itself as a fertile space and time for the emergence of a new configuration beyond our cultural paradigm, a conception based on cosmotechnics to understand the world.

As early as 1985, Vilém Flusser was already envisioning a society focused on our fingers and their (digital) actions, mainly pressing buttons, and on the circulation of (digital) images: 'Technical images are not mirrors but projectors that draw up plans on deceptive surfaces, and these plans are meant to become life plans for their recipients. People are supposed to arrange their lives in accordance with these designs. At least that is the way technical images function now, and this has given rise to a social structure in which people no longer group themselves according to problems but rather according to technical images'<sup>4</sup>.

As Flusser predicted, digital production has transcended the realm of mass media production and communication, becoming yet another tool available in all our contemporary life domains, and shaping the production of realities through its images and the rest of sensory impulses permeating our existence in the world.

Artistic practice responds to this new paradigm by proposing a critical reflection on this tactile and mobile reality. Be it in their images, languages, structures or visions of new perspectives, the artists of *Super Superlike* break the digital fold, open up the possibility of interference, of conceptual glitches, of subtle hacks on the devices and tools that

4 — Flusser, Vilém, *Into the Universe of Technical Images*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2011.



[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

structure the digital world and our relationships. In this way, all together, they weave, rather than new forms of the visible, new potencies of the livable.

When we enter this exhibition, our body is crossing a threshold. Its first presence is physical: a fabric creates a tunnel that cuts out our silhouette against a monochrome background of fluorescent green located at the entrance to Yosi Negrín's installation. This surface acts as a chroma: a curtain that allows us to substitute this uniform value for any other value when it is captured by the digital camera. In this transit, the materiality of our body has been translated into a new digital code through a Snapchat filter, ready to be transmitted to other spheres where it has no weight and is recreated in new settings by means of virtual coordinates. We could be entering worlds that can be visualised on a screen, where interactions are produced through algorithms determined by platforms, with no relation to a given physical reality. However, our next steps into this Super Superlike world do not let us disappear in a screenshot. The forms, bodies and images summoned want to draw attention to a specific mode of perception. To see and feel consciously. To give weight to something that in everyday life becomes diluted in flatness and volatility. This threshold is a wound in the earth and allows us to reflect through a physiognomy that recognises its fragility, as proposed by Karlos Gil's disassembly sculptures, in a state of alertness poetically analysed by Joan Leandre in his video-essay. This passage is also an opportunity to imagine a present and connected vision that allows us to see the impossible, just like glimpsing the sky of the antipodes only by looking at the tunnel/screen that Clara Montoya opens up before our feet.

These works serve as an introduction to the concepts from which the curatorial project has been approached and worked on, and which are to be found in the visions proposed by all of the artists brought together in 'Super Superlike', just as they have been present in the textual conversations held with Remedios Zafra and Geert Lovink. These are fields of reflection from which we have allowed ourselves to project ourselves by imagining four avatars to embody them and inhabit the realms of this universe:

### **ADA AND COSMOTECHNICS**

Ada is the first name of Ada Lovelace, the first scientist to develop an algorithm for a pattern of technological use, the seed

[SPANISH]  
 [REMEDIOS ZAFRA]  
 [GEERT LOVINK]  
 [E. RADIGALES,  
 M. RAMOS-YZQUIERDO]  
 [ARTISTS]

for the whole structure of the digital world. Following the proposal of philosopher Yuk Hui<sup>5</sup> and his analysis of the existence of different technologies corresponding to different cosmogonies and ways of understanding the world, the use of digital technology would open up the possibility of understanding the world in other ways, as well as different technological futures.

## DENISE AND THE DISSOLUTION OF THE SCREEN

Denise is the female version of the name Denis, both meaning ‘followers of Dionysus’, the Greek god associated with the irrational. It refers back to Denis Diderot, the French theorist who first analysed the breaking of the fourth wall. Moreover, Diderot was one of the fathers of the Encyclopaedia<sup>6</sup>, which, beyond the frozen, positivist codification of the modern programme, reminds us of the need for a situated radical Enlightenment, as defined by Marina Garcés<sup>7</sup>, with active critical thinking being the principle of operation in society. Just as in theatre, film and television the term ‘breaking of the fourth wall’ is used, in the world of video games they talk about the concept of the dissolution of the screen, which posits that there is a direct relationship between the characters in a fiction and the viewers of that fiction, and addresses how such communication establishes possibilities and determines behaviours and reactions on both sides. Now that fiction has become virtuality, and therefore another reality beyond the fictional, this interaction is a determining factor in the construction of a self that is constantly designed for exposure to the other, as Boris Groys<sup>8</sup> articulates, while at the same time becoming neurobiologically affected in this

5 — Hui, Yuk. *Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad* [Fragmenting the Future. Essays on Technodiversity], Caja Negra, Buenos Aires, 2020.

6 — At different moments in history, various attempts have been made to compile all human knowledge in a universal publication under the name of Encyclopaedia. The most influential of these projects in modern times was the Encyclopédie, or Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, published between 1751 and 1772 by Denis Diderot and Jean le Rond d’Alambert. It included contributions from the main Enlightenment philosophers, such as Voltaire and Rousseau, whose ideology aimed to achieve a revolution through scientific and critical knowledge. The reduction of this model to controlled and exclusionary taxonomic systems has also been the basis for the implementation of developmentalist and capitalist dynamics.

7 — Garcés, Marina. *Nueva ilustración radical* [New Radical Enlightenment], Anagrama, Barcelona, 2017.

8 — Groys, Boris. *Going Public, e-flux journal*, Sternberg Press, 2010.

[SPANISH]  
 [REMEDIOS ZAFRA]  
 [GEERT LOVINK]  
 [E. RADIGALES,  
 M. RAMOS-YZQUIERDO]  
 [ARTISTS]

dynamic, as Franco ‘Bifo’ Berardi<sup>9</sup> points out in his proposals for updating the idea of the creative as a possibility for the existence of the collective.

## HYDRO AND THE NEW UMWELT OR NEW SURROUNDING WORLD

In 1913 the philosopher von Uexküll coined the term *Umwelt* to explain the creation of universes depending on the receptive ability of each being: ‘Each organism, in accordance with its structure, only comes into relationship with a very small part of the outside world. Each living being, by means of these relations, creates for itself a surrounding world, unique to itself, in which its life unfolds’<sup>10</sup>. HYDRO, conceived as a diminutive of hydrogen, the most abundant element in the universe, brings together the potentiality of this perceptive ability for the creation of new possible worlds with their new materialities. At the same time, as Jussi Parikka<sup>11</sup> remarks, the continued existence of this digital framework requires us to act violently on the territory, extracting minerals and pouring toxins for its maintenance, and we cannot fail to be aware of the geological alteration and the ecological threat this is causing.

## AGNES AND THE TECHNOLOGICAL BODY

In one of his lectures, Paul B. Preciado tells the story of Agnes<sup>12</sup>, the first person who biologically manipulated herself to adapt her body (which had been defined as male at birth), and has since become a reference of the technobiological construction of the self and the multiple biopolitical possibilities it generates. In this presentation B. Preciado adds that we must not forget we can understand ‘every instrument of control as a subversive potentiality’, thus calling into question pessimistic and deterministic views. This is very similar to the slogan proclaimed by Xenofeminists<sup>13</sup>, both mottos proposing organic changes from the subjectivity of the definition of identity to the creation of new networks

9 — ‘Bifo’ Berardi, Franco. *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva* [Phenomenology of the End. Sensitivity and Connective Mutation], Caja Negra, Buenos Aires, 2017.

10 — von Uexküll, Jakob Johann. *A Foray into the Worlds of Animals and Humans with A Theory of Meaning*. Translated by Joseph D. O’Neil, introduction by Dorion Sagan, afterword by Geoffrey Winthrop-Young, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2010.

11 — Parikka, Jussi. *A Geology of Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2015.

12 — Preciado, Paul B., *Countersexual Manifesto*. Translated by Kevin Gerry Dunn, foreword by Jack Halberstam, Columbia University Press, New York, 2018.

13 — Hester, Helen. *Xenofeminism*. Polity Press, Cambridge, 2018.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

of the collective. A specific action aimed at the subversion of policies linked to technocratic models.

The show and the projects brought together in the two spaces of *Super Superlike*, the exhibition rooms and the hypermedia environment, can be read as an analysis of visual perception (emilio. jp, David Ferrando Giraut, Karlos Gil, Joan Leandre, and Almudena Lobera) and of time (Françoise Gamma, Marian Garrido, Clara Montoya, and Carlos Sáez), of the simulations and tremors of the dizzying digital transit (Cristina Garrido, Rubén Grilo, Roc Herms, Solimán López, Yosi Negrín, Momu No&Es, and Mario Santamaría) and of new signs and languages (Marina González Guerrero, Fran Meana, Raquel Meyers, Amanda Moreno, and Cristina Spinelli). This is only one of the possible readings, as none of the works provides watertight answers. All of them are permeated by the multiple issues we have discussed in relation to the research into how this coexistence between the physical and the virtual affects us, which can be read in the individual presentation that follows later in this publication.

In the same way, *Super Superlike* is not a unique take on how we develop through digital impulses and virtual emotion. On the contrary, in the face of this state of affairs, it seeks to propose a reflection from within the artistic realm that invites the collective development of a critical awareness of the agencies involved in the digital phenomenon in the contemporary era. The potentialities generated and proposed by the digital are the starting point for this collective conversation on how we want to coexist in these new realities.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## DAVID FERRANDO GIRAUT

*La part maudite*, 2016

Digital animation, 5.1 surround sound.

35 min

*La part maudite* is an audiovisual essay that looks like psychedelic digital animation. It takes its title from the eponymous book by French philosopher George Bataille on his theory of general economy, which Ferrando Giraut applies to the analysis of the circulation and excess of images. In the video, a historian from the near future invites us to look into the darkness to discover the latent image behind it, which functions as a threshold / link between the universe and the human being. Through five chapters she leads us in a reflection on the conscious understanding of image formation: starting from the Palaeolithic cave, through Classical Greece, the enlightened scientific spirit of the 18th century, the conceptual art of the 1960s, to the current production devoted to the cult of the individual. In each of these stages she analyses the aesthetic regime that has characterised visual production and the type of relationships it establishes between the individual, society and the world in which it is embedded: who, how and for what purpose the image is produced, from its revelation or negation to the materiality on which it is based. From threshold to wall, from mirror to screen, the balance between the organic eye that observes it and the spectral beauty it reflects establishes parameters within which the ritual, the illusory, the technological, capitalism or the parasitic extractivism of the individual over nature are developed.

In this way, David Ferrando Giraut's work vindicates the aesthetic experience that is elicited by artistic creation and contemplation as a tool of knowledge. Mastery over them and the technology that enables them can be an apparatus of control, but also, at the same time, an imaginative tool to provide us with new and more conscious visual strategies.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## FRANÇOISE GAMMA

### *Link*

Production years: 2020-2021

Programming languages: Various.

Production software: Various.

Link to the Hypermedia project:

<https://francoisegamma.cat/Link/link.html>

The Link project is a compilation of graphic works that have been produced using discontinued software. Gamma's research focuses on the restoration and use of these old interfaces by running virtual machines (VMs) and emulators that enable access to these obsolete computer systems. Most of the software used by Gamma was developed in the 1990s and, although it is now incompatible with today's computers and its functions are outdated, it is still not freeware. However, although their legal owners retain their rights over them, there are alternative distribution channels through which they can be downloaded. In response to this situation, a community dedicated to the preservation of these programmes has arisen, and their practice is known as abandonware.

Gamma keeps these interfaces alive and sometimes appropriates some of their corporate graphics, challenging the concept of authorship so much discussed in digital culture. But there is also a ritual prior to the use of these programmes that devotes attention to each of their functions: the emulation of the corresponding operating system, the installation of the software, the inspection and study of the interface... The artist immerses herself in a time channel where she is drawn into each of the programme's functions, discovering unobserved operations and resources, adapting the concept of obsolescence to revive computer systems and software, fusing gestures and behaviours amidst virtual buttons and shades of grey. The result is a technical-poetic collage that engulfs visitors to Link in a nostalgic atmosphere of visual links, recalling clicks and windows lost in the user's memory.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## CRISTINA GARRIDO

*Aerial photography does not create space but registers surfaces,*  
2016 – 2021

Installation.

Dimensions variable.

Photographing the view from an aeroplane with a mobile phone has become a commonplace gesture that captures human transits in the form of city skylines, infinite landscapes, boundless seas, sunrises and pinkish sunsets. What once were privileged perspectives or images used in scientific or military contexts, taken from above, thousands of kilometres away, are now reduced to a catalogue of photographs cut out by a plane's window. A constant production of images that are posted on social media and function as indications for the design of an individuality in constant flux, in tune with the modes of production of a life between work and leisure. These are characterised by a certain sense of success, associated with the capacity to be everywhere, and the speed with which one surfs over these territories captured from a distance.

Cristina Garrido has compiled a selection of these 'aerial' posts published on Instagram by the most active figures of international contemporary art curatorship in recent years, printing them in two dimensions. Presenting the images on different supports —canvases, stickers, fabric, photographic paper—, now not framed by a screen, but displayed as artistic objects, she creates what appears to be a group show. In this operation, the roles of the image generators become mixed up; a role associated with the artist but also present in curatorial practice in the production of exhibitions or editions. At the same time, she points out the paradigmatic construction and the power relations of the global art scene, also penetrated by the dissemination of digital media information.

Images appropriated from the Instagram accounts of:  
Eva Respini, Klaus Biesenbach, Adriano Pedrosa, Samuel  
Leuenberger and Catalina Lozano.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## MARIAN GARRIDO

*Untitled (Serie Electric Slime), 2017*

Mega drive, formula 1 harness, Ecco The Dolphin video-game cartridge and epoxy resin.

28 × 27 × 23 cm

*Untitled (Serie Electric Slime), 2017*

CPU, energy drink, various materials, epoxy resin.

27 × 28 × 20 cm

The underlying hypothesis in Garrido's two sculptures is the existence of a uchronian time. Uchronia speculates on alternative realities in which events would have developed differently from the way we know them, proposing a superimposed and different evolution to our civilisation.

In these works, which the artist situates in this 'cyber-medieval' time, with the Middle Ages as a turning point, we identify materials associated with our present day: video-game cartridges, cables, microchips, electronic capacitors or a can of energy drink. The elements are brought together in a kind of dystopian soup, presented in such a way that they seem to emerge from a past geological time, compressed by layers of historical assumptions as if they were archaeological remains. These new forms take an imaginary journey through time. But above all, and not without some apocalyptic irony, they address the relationship between abstract and alienated forms of production and consumption, together with the recognition and understanding of the other, human or non-human.



[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## **KARLOS GIL**

*Nuit Octury, 2017*

Liquid stone and metal-filled low-density gypsum.

90 × 21 × 10 cm

*Plastic Gemini, 2015*

Resin and low-density gypsum.

61,5 × 28,5 × 10 cm

*Exotica Minotaur, 2015*

Liquid stone and low-density plaster.

63 × 60 × 10 cm

For the production of these sculptures, Karlos Gil has made moulds of the packaging normally used for the storage of electronic devices and household appliances. The foams of this packaging adapt ergonomically to the surfaces of the devices to protect them from possible impacts during transport, and it is precisely on this idea of ergonomics that the artist focuses his formal research.

Wojciech Jastrzebowski first used the term 'ergonomics' in 1857 in his book *An Outline of Ergonomics*. Today, this scientific discipline is concerned with the design of workplaces, tools and tasks that apply to all aspects of industrial human activity, optimising the three elements of the human-machine-environment system.

Gil updates the function of these foams, as well as the meaning of these ergonomic objects, by creating castings with materials of different densities such as resins, concretes and plasters. In this physical translation, images are generated in the negatives, the cavities and the interstices, images that are completely different from their originals. Through the analysis of a kind of mimesis between the natural world and that of man-made industrial objects, the artist focuses on the fragility of both electronic components and human bodies.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## MARINA GONZÁLEZ GUERREIRO

### *Work Hard Dream Big*

Project carried out in collaboration with Internet Moon Gallery.

Year of production: 2018

Programming languages / Production software: Web Programming.

Link to the Hypermedia project:

<http://www.internetmoongallery.com/archive/MarinaGG/WHDB.html>

The intimacy of the bedroom is fissured by the light of the screen. The realisation that there is a being inhabiting it comes through the monitoring of its uninterrupted connection via its computer terminal and the other interconnected devices with which it shares space, both physical and virtual. A continuous reception of non unidirectional visual information —image and image-text— is taking place: while the screen displays the translation of the data, the computer provides the servers and webs with the number of clicks, browsing rhythm, most visited links... any impulse of the user is registered to feed the parameters that stipulate what material will reappear, that determine the desires before the subject can even imagine them. We are never alone in the room anymore, but, in addition, now we have to always be there. If space dissolves, time becomes distorted. And not only through an increase in the hours, but also through the uses to which they are put: rest, professional activity and leisure are no longer ordered in 8-hour periods, but blend into one another, turning everything into a productive moment. Everything is work.

Marina González Guerreiro reversed this dynamic, changing the rules of the game: the periods of leisure between the tasks that kept her tied to her online day jobs were gradually taking on more space. The material objects with which she made her visual poetry were scattered everywhere. Desire, and the feeling of happiness are determined by her singular subjectivity. If in this sensitive universe virtuality was abandoned, the artist returns to it and to the use of digital domestic technologies to open up possibilities, to recapture the potential of sharing her work's details and an intimate perspective through the navigation of a digital reproduction of her room.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## RUBÉN GRILO

*Mouseovers (First Draft)*, 2019

Installation with video loop.

Dimensions variable.

This video was made using a technique called mocap or 'motion capture', used in film and video games to transfer the natural movement of the body to 3D animated models. The artist has used this technique to record the trembling of his hands on a table and transferred it to a pair of Mickey gloves, a reference to the famous cursor that Apple introduced in its operating system in the 1990s.

Despite the symbolism of the cursor as a way of connecting the body to the machine, Grilo does not speak of the technology as an extension of the body, but as a way of completely immobilising it. The animated Mickey Mouse gloves cover the image of the hands during the capture process, overlapping the imperfections registered by the sensor (the machine's noise) with the hands' own trembling (the body's noise). The result is a strange choreography of correspondences and mismatches between biology and technology.

To reinforce this idea, the video is played on a small screen mounted on an articulated arm that is attached to an office desk, forcing viewers to get closer and suggesting the presence of a body that is deactivated and trapped in its workstation. When the worker is trapped, only a slight tremor reminds us that he is not synthetic.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## ROC HERMS

### *Taking a Screenshot*

Year of production: since 2014

Programming languages / Production software: Dropbox / IFTTT / CSS.

Link to the Hypermedia project:

<https://www.rocherms.com/hacerpantallazo/>

In 1959, the first screenshot was taken: in a moment of boredom, a US Air Force operator in charge of handling a large 275-tonne computer used to track air routes and detect possible nuclear attacks in the middle of the Cold War took an analogue photograph of the silhouette of a pin-up girl that his light pointer drew on the computer monitor. In the 1980s, gamers took pictures of their computer screens to document and certify the records they had achieved, which would be published in paper magazines. The following decade, operating systems began to include the option to create digital images of the information displayed on personal screens. Today our devices are lighter and integrate multiple functionalities that allow us to capture such images with a single click.

The accessibility and developments that technological advances have brought to the photographic medium have not only increased the number of users, but have also created new virtual contexts in which to photograph or be photographed. Not only are images multiplying, but they are also continuously on display, framed by the screen. The same screen where also the record of our actions and interactions between the physical and the digital world become images. By taking a screenshot we transform the content of the data displayed on the touch surface of the mobile into an image, we capture the instant of a digital environment, we freeze the virtual activity. The way of production, transformation and circulation of images has changed with these new tools and methodologies designed to perceive and read the visual information of the environment we inhabit.

To explore this hybrid state between the physical and the digital of the contemporary being, Roc Herms has programmed *Taking a Screenshot*. A project where he adopts the now almost automatic gesture of screen capture to document his digital life, with the help of an algorithm that

[SPANISH]

[REMEDIOS ZAFRA]

[GEERT LOVINK]

[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]

[ARTISTS]

collects all these images from the devices he uses every day. A chronicle where the trivial, the anecdotal or the paradoxical come together in the ultimate act of digitalisation of the photographic, where not only the tool that captures but also the photographed subject is digital.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## EMILIO.JP

*emilio.jp*

Production years: 2009-2021

Programming languages: HTML, CSS, JavaScript and PHP.

Production software: Grasshopper, Rhinoceros, Modo and Zbrush, After Effects and Photoshop.

Link to the Hypermedia project:

[www.emilio.jp](http://www.emilio.jp)

Under the domain *emilio.jp*, we find a body of generative works that explore the digital aesthetics and concepts that have informed the Internet's development, user interfaces of historic operating systems, and the culture of videogames and anime.

These compositions use only the palette of hexadecimal colours that served as a reference for translating the visible spectrum of colour to web pages. Based on either RGB or HSL colour code systems, the artist uses this range of 256 colours to represent virtual environments, distorting them into complex animations generated through algorithms and parametric methods.

The hypnotic animation of the shapes and the purity of the colour in his creations cannot be adapted to physical environments. His work acquires a rasterized look that is part of his research into the pixel, which, as a homogeneous unit of colour in a digital image, has accompanied us throughout the existence of the Internet. In this way the artist decomposes the information plane of the screen, breaking the established rules of web usability and creating a lysergic user experience.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## JOAN LEANDRE

*After Epiphany (Parallax Paradox Series)*, 2013 - 2021

Single channel video.

16 min

This audiovisual document has been created from material found on the web, which has then been interpreted and recontextualised far from its place of origin, always in an environment of experimentation and non-speculative fair use. The video presents an almost musical journey through the gates of reverie and moments of intimacy and human warmth, moments of time away from the accelerated inertia of the internet.

Leandre interweaves allegories and references to the recent history of the Technology Industries with explicit images of hallucinogenic plants and mushrooms. Two apparently distant issues that in reality converged in the same historical moment in the centre of today's Silicon Valley: the emergence of LSD and the counterculture, and the birth of a new generation of engineers and computer scientists who would forever change the way humans interact with each other.

A hummingbird sipping a synthetic flower —*Hummingbird* is also the name of Google's search algorithm—, Mark Zuckerberg's presentation of Facebook's Timeline or Sergey Brin with his Google Glass, are some of the technological milestones that are mixed with several time-lapses of stramonium plants (*Datura Stramonium*) or the hallucinogenic mushroom *Amanita Muscaria*. This essay proposes a dream-map of a journey towards considerations often hidden behind the shadow of the interface. It suggests the possibility of re-establishing a more human relationship with the machine and its virtuality, centred on its deep understanding and not on automation, imposed lack of knowledge or speed.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## ALMUDENA LOBERA

*Stories #13 – Bodegón sólido-vectorial, 2020*

Lacquered resin and fibreglass sculptures and laser-cut and engraved methacrylate pieces.

50 × 80 × 45 cm

In her *Stories* project, Almudena Lobera developed an analogue machinery through which she questions the relationship between human perception and the objects displayed on the flat, continuously moving surface of a screen. The proposed sculptures materialised physically on a conveyor belt, only for a few seconds, before the eyes of a stationary viewer. Each of them functioned within the series as a momentary station for reflection on the incomplete construction of the gaze: the biological, conceptual, scientific projection that has codified the culture of Western civilisation.

The traditional education of the way of looking is encapsulated in the still life, one of the classic creations of the painting genres. This is why Lobera has chosen it as one of the material compositions that allow her to pose the question of how we perceive. In the shapes of everyday objects, such as a vase, we find the condensation of the normative guidelines for the representation of a volume on a surface. If, pictorially, materiality was shaped through line, colour and light, its translation into the virtual world responds to a series of vectors and mathematical lines that are interpreted by the software of a digital device. The representation of the sphere of the real —the image— is limited, in both cases, to being defined by a construction based on certain parameters and the connections that they create between eye, machine/software and object.



[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## **ALMUDENA LOBERA**

*Stories #6 – Highlighted Privacy, 2020*

Resin and fibreglass sculpture, carved and lacquered with high density paint.

40 × 64 × 6 cm

In this game of veiling and unveiling before the eyes, the theatre curtain becomes a metaphor for the construction system of the visible, which is lifted to start the show. It works as a frame of representation, but also as a window through which we look and are looked at. In the technological world of virtual platforms, systems of representation multiply, the ways of presenting the self are hyper-designed, broadcast both live and as an archive image, while the roles within the subject-object relationship are swapped in an accelerated and decontextualised temporality. As if they were a digital filter, these new ways of presenting ourselves add a layer over reality, directly affecting bodies and the links that these, reified and spectacularized, establish.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## SOLIMÁN LÓPEZ

### *Celestial*

Years of production: 2017-2020

Programming languages: HTML, CSS, PHP and JavaScript.

Production software: Cura (3D printing), Blender and Processing.

Link to the Hypermedia project: <http://celeste.solimanlopez.com>

This long-term project connects the skies of Madrid with the skies of several European and Latin American locations. A database, managed from the artist's website, combines the images captured by a beacon permanently installed in Madrid with those of its twin, which travels from city to city over the course of three years. Each of the two beacons captures high-resolution images of the skies and sends them every sixty seconds to the database.

The system designed by the artist examines each image by applying an algorithm that randomly selects ten pixels from each shot. Each of these pixels contains RGB colour information, and this numerical code is fed into the project's graphic interface, which creates new images reminiscent of atmospheric maps.

By doing this, the artist not only raises new questions about the representation of the landscape through the coding of colours or the modulation of celestial forms through the programming of algorithms. He also speaks of an interconnected global space and the responsibility to maintain a common habitable space.

For this selection of hypermedia projects, Solimán López has rearranged the database of more than 300,000 images collected in Celestial. Through his website, the user can see a simulation of the route taken by the skies during the three years of the project, which becomes a past celestial narrative.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## FRAN MEANA

*Invocation Spell*, 2018

Generative programming in VVVVV, single board computer, acrylic coating, two 35" LED screens.

The search for a balance between technology and ecology, between tradition and progress, between collective construction and the appreciation of the individual is a constant theme in utopian movements throughout history. In the early 1960s, two Galician artists, Isaac Díaz Pardo and Luis Seoane, started a community which, under the name El Laboratorio de Formas [The Laboratory of Forms], wanted to reconstruct the memory and identity of their land. Among other initiatives, they revived the production of Sargadelos ceramics, with new motifs taken from Neolithic glyphs and other existing patterns in Celtic ornamentation and construction. However, this activity went beyond making formal analogies in industrial design. They wanted to create a whole system of thought applied to a general approach to life: everything from a mug to the layout of a city or our ways of working.

Fran Meana has looked into this legacy, and created this piece as a starting point for an understanding of how to reactivate a recent past through the use of technology, and which tools and frameworks can help us to build a new relationship with the ideas of this community. To this end, he has designed an algorithm that he applies to the collective's archives, in this case to Díaz Pardo's text *Discusión sobre la organización de las Industrias Manufactureras*, 1960 [Discussion on the Organisation of the Manufacturing Industries]. The decomposition and reorganisation of the language multiplies its poetic potential and redefines the possibilities of relating to the past through other codes in which the human and the mechanical are united.

This project is the result of several research periods in TABAKALERA Centro Internacional de Cultura Contemporánea (Donostia / San Sebastián).

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## RAQUEL MEYERS

*A S H*

Production year: 2021

Programming languages: PETSCII (ASCII Commodore 64) and Teletext.

Production software: GIFs, Compozer.

Link to the Hypermedia project:

<https://raquelmeyers.com/link/ceniza.html>

One could reduce Raquel Meyers' artistic practice to the use of obsolete technologies, since she uses for her creations the Commodore 64, an 8-bit cult computer produced by Commodore International in the early 1980s. However, when delving deeper into her working process, several aspects of Meyers' praxis become amplified. The use of anachronistic technologies not only takes on a formal dimension, but there is also a questioning and critique of their use: a judgement on the frenzied use we make of so-called Information Technology (IT). Her work does not only evoke the nostalgic intimacy of these devices and the use of the keyboard only to create drawings and animations, but its formalisation expands the environment of the screen into staged and/or physical territories, such as digital prints, offset or risographs.

She uses teletext technology to create a universe of shapes that pay homage to the pixel. From the keys of her Commodore, the artist builds her works by following the grid as a reference and using text characters as tutors to create the design with a limited palette of 16 colours. In a ceremony orchestrated through improvisation, RGB primary colours and the muffled sound of the keys, the characters and settings that will form part of the artist's vision are typed.

For this exhibition, she has produced an animation using images of the erupting volcano of La Palma, which she has converted into PETSCII characters and then exported as an animated GIF.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## MOMU & NO ES

*Global Windshield, The Musical*, 2018

Video installation, three channels, colour, sound.

18.32 min

The romanticised dream of the road trip and life seen through the windscreen of a car is the image at the beginning of the digital video created by Momu & No Es: a musical and poetic piece where we travel along the data and information highway that crosses the virtual universe accessible via the Internet. Using the frantic, fragmented and colourful aesthetics of video clips and the codes, symbols and clichéd phrases of the Millennial generation, the scenes evoke imaginaries of a happy, successful and fast, plastic and fluid existence.

Taking as a starting point the recognition of the power of images as a constructor of identities and the existence of different interfaces creating a hyperconnected system, the subject proposed by the artists surfs the streaming roads, in a deceptive setting of continuous spectacularisation and with their intimacy exposed 24/7. With a strong dose of surprise and humour, this digital opera analyses the restlessness that the ways of existing in a digital environment, such as that of our everyday life, can cause. Understanding subjectivities in this context marked by cognitive capitalism —both global and immaterial—, as well as the relationships that are created, how we represent ourselves and how we communicate with others is the first step towards elaborating proposals that allow us to deal with this moment, the present, and to imagine other possible futures.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## CLARA MONTOYA

*Antípodas, 2017*

Video installation. Screen in Madrid, webcam streaming the sky of Wellington (New Zealand).

Looking at this screen is like looking into a tunnel that communicates us directly with the almost exact point on the other side of Earth, with our antipodes, 20,000 km away. When we look at the ground, what we can see is the sky of a city in New Zealand, piercing the earth without taking into account the geological layers that make it up. When it is dawn there, here it is still the night before, and we find ourselves observing without being bound by the rigid structure of time zones.

Artist Clara Montoya uses technology to poetically disrupt the measurement scales we use for space and time. The 24-hour live broadcasting of a distant place makes it instantly attainable thanks to digital programming and communications. An impalpable reality, because physically inapprehensible in the distance, which materialises through a virtual image. We are faced with the firmament of the potential of digital tools, but at the same time with the vertigo induced by a —black and infinite— nocturnal well, where the gaze can get lost.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## AMANDA MORENO

*M is W?*, 2017

Stainless steel and borosilicate glass.

200 × 150 × 150 cm

What materials will the future be built with? This sculpture by Amanda Moreno belongs to a group of works that allude to different materialities and substances existing in the present, but which will revolutionise our future. Vantablack, graphene or upsalite are some of the elements to which she calls our attention by incorporating them into her work process. The enormous potential they have in the fields of design and engineering will undoubtedly lead to major advances in sectors such as space, defence, transport, construction and technology, thus transforming society, politics and the economy.

At the same time, thinking from the future and its echoes, Moreno talks about how these materials could also end up becoming a disease, as a result of the multiple chemical sensitivities that could be produced in their handling. A malaise transcending the physical is revealed, permeating each and every pore of the social body.

This idea of the future is reflected in some of the formal aspects of Moreno's sculpture. Its aluminium structure (with lines that seem to blur its own boundaries) is inspired by graphic representations of string theories, a series of scientific hypotheses that imagine a universe composed not of particles, but of vibrating, concerted lines. Although these theories have not been proven, they have been used to imagine time travel, parallel realities or extra dimensions, thus nourishing the literary and cinematic terrain of science fiction.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## YOSI NEGRÍN

*Zona Cero. Estratos de la nube, 2021*

Installation. Wrecked cars, car parts, hay, smoke, pine resin, epoxy resin, plaster, vegetable waste, live recording, video projection and sound.

Sound piece: Pedro D. Sáiz. Performance: Lucía Montes Arévalo.

AV technician: Fernando Álvarez Currán. Sponsor: Desguaces El Choque.

Dimensions variable.

The perception of the territory is nowadays mediated by the use of digital devices, which record reality to translate it into virtual images through which we navigate on our devices. The landscape is now built in the flow of data, both the urban one and the one occupied by infrastructures that respond to the geopolitical and economic interests of those who programme these cartographies.

As we walk through this installation, we are entering a gap, a crevice in the earth, a different temporality. Our image is transferred as data to the cloud; a cloud which is not a meteorological formation and which does not seem to conform to the limits of materiality. And yet its existence, its construction and its maintenance are closely linked to geology: to the minerals that are necessary for the production of electronic components, as well as to the bordering and hidden spaces where the servers are housed. Extraction, pollution and warming continue to erode the planet at an unprecedented rate.

Yosi Negrín's installation confronts these two dimensions, the virtual and the material, in a near future through the creation of a 'cenotaph'. His work is a funerary monument at ground zero, at the epicentre of a disaster, where one can see the remnants of the devices with which we have traveled the territory and the archives that have been generated on this journey.



## **CARLOS SÁEZ**

*Corpse*, 2019

Aluminium and resin.

190 × 8 × 45 cm

The machine, the computer or, more precisely, the idea of an organic server connecting the DNA code with the ailing ruins of outdated software are some of Carlos Sáez's aesthetic references. Influenced by the philosophy of extropy, the artist explores some transhumanist principles through sculptures and installations that speculate on the enhancement of the human condition via the at-will modification of the mind and body.

A sculpture hanging from a single wire is presented as a large, flayed, slit open machine, its plasma viscera still glowing, dripping with the immaterial data that has ceased to flow up to our mobile devices. But Sáez also speculates on the possibility of a global blackout: What would happen if one day the internet went down? Our screens would go black, our digital footprint would burn in the ashes of civilisation's genealogy, and a mountain of formless, possibly green plasma would cover the entire face of the earth.

[SPANISH]  
[REMEDIOS ZAFRA]  
[GEERT LOVINK]  
[E. RADIGALES,  
M. RAMOS-YZQUIERDO]  
[ARTISTS]

## MARIO SANTAMARÍA

*A Deer in the Wide Web*, 2020

Single channel video.

2.41 min

In 2019, a deer appeared inside a data centre in the United States. While a company worker filmed it with a mobile phone, the animal walked, rather leisurely, through the corridors between the racks and cabinets containing data servers and kilometres of cables. The image of this deer removed from its natural environment, which had been replaced by a technological topography, conjures up multiple questions about how we define and experience bodies in a hyper-connected context.

Every time we interact in a telematic meeting, our face and voice are compressed and travel divided into data towards an IP, a dynamic network protocol used by our Internet provider to avoid potential network failures, and ensure that the people at the other end can see and hear us as clearly as possible. The path this image takes through the network infrastructure depends on the traffic existing at the time, and our provider will avoid bottlenecks by selecting the most free-flowing route, which is not always the shortest geographically.

Mario Santamaría uses the logic of the information flow to then subvert it. He reuses the footage of the deer and presents it via a network of his own design, which selects the longest possible path between the original source of the video and the user who views it. This manipulation of the network causes the data to wander as long as possible through the internet infrastructure. In this journey, these telematic irregularities emerge, producing a latency, a delay in the flow of images, which reveals the geographical labyrinth in which the infrastructure of our virtual communications is based.

## CRISTINA SPINELLI

*ajuar de mouras (overlapping memories)*, 2021

Resin, PVC, polylactic acid (PLA), latex, purple corn, corn snacks, artificial flowers, violets, sugar, orchids and polyurethane foam.

Dimensions variable.

The mythological Moura is perhaps the ghostly being who is closest to the idea of a virtual image. These feminine entities, who appear in water reflections and possess treasures that only those able to break the spell can obtain, function as fleeting images that can be crystallised.

In Cristina Spinelli's pieces, objects condense on a kind of watery surface: patterns of flower petals, dried orchids, fragments of architectural ornamental codes, tangles of threads that are the remains of drawings made with a 3D pen, failed three-dimensional impressions of corncobs made with plastics produced from fermented corn, solidified sugars, dried grains of corn...

They are all fragments of calligraphic, digital or genetic codes, bits of vocabulary from different languages, small disjointed flaws like the glitches that corrupt the composition of an image on a screen. The boundaries between the real and the virtual are diluted and a new materiality is shaped, neither totally natural nor totally artificial. By questioning what it is we are perceiving, we come to ask ourselves how it is moulded, what is the information in the data and in the matter, now decomposed and palpable.

© De esta edición: Centro de Cultura Contemporánea Condeduque.

© De los textos: sus autores y autoras.

© De la traducción: su autora.

© De las imágenes: sus autores y autoras.

© Cristina Garrido, Almudena Lobera, VEGAP, Madrid, 2022.

© De las fotografías de la exposición: Roberto Ruiz.

CENTRO DE CULTURA CONTEMPORÁNEA  
CONDEDUQUE