

MARIO SANTAMARÍA

GÀRGOLA

A CURA D'ALEXANDRA LAUDO
29.10.2022 - 05.02.2023

ESPAI 1



Mario Santamaría, 2022.

El terme metavers té l'origen en la novel·la de ciència-ficció de Neal Stephenson *Snow Crash*, publicada el 1992. Al llibre, l'autor hi descriu una subcultura de gent que, mitjançant dispositius portàtils, estan connectats de manera gairebé contínua a un món virtual. A aquest tipus de persones se'ls anomena «gàrgoles», per la seva aparença grotesca.

Una gàrgola és un canal sortint per on vessa, a distància de la paret, l'aigua de la teulada d'un edifici. Sovint és acabada en forma de figura grotesca o fantàstica. Prové del terme francès *gargouille*, derivat del verb *gargouiller*, que significa «produir un soroll semblant al d'un líquid en un tub».

La primavera de 2022, la comunitat astrofísica va detectar el que fins ara sembla que és l'objecte més llunyà observat, l'HD1, situat almenys a tretze mil cinc-cents milions d'anys llum de la Terra, i a tres-cents milions d'anys llum del Big Bang. Es tracta d'un punt lluminós de l'univers profund que emet una llum ultraviolada extremament brillant. Aquest punt podria correspondre a una galàxia primerenca, de les formades poc temps després del Big Bang, les quals eren més calentes i lluminoses que les galàxies modernes; però també podria tractar-se d'un forat negre supermassiu, capaç d'engolir enormes quantitats de gas, i amb un entorn que podria emetre fotons d'alta energia.

Mario Santamaría ha creat un avatar dins el metavers Voxels - Ethereum Virtual World, i l'ha situat a la mateixa altura a què es troba l'HD1 respecte de la Terra, a tretze mil cinc-cents milions d'anys llum. Des d'allà, ha fet que l'avatar comenci a saltar fins a la superfície metaterrestre del Voxels, en un salt que és també una caiguda veloç en un temps profund, i que, si es produís a la velocitat de la llum, tardaria tretze mil cinc-cents milions d'anys llum a completar-se. Com que l'avatar saltador salta a una velocitat aproximada de cent vint quilòmetres per hora, el seu salt finalitzarà d'aquí a vuitanta-nou mil trenta-vuit bilions tres-cents setanta mil vint-i-sis milions d'anys.

Santamaría també ha adquirit una petita parcel·la del terreny que ocupa el Centre d'Art La Panera al Next Earth, un metavers que reproduïx digitalment la Terra a escala 1:1, i en el qual els usuaris poden comprar i vendre porcions de territori que, tot i ser de naturalesa virtual, es corresponen amb una localització específica del globus. L'artista ha projectat dins de la planta principal de La Panera el perímetre d'aquesta parcel·la, de la qual ell és propietari en el metavers, i presenta dins aquest subespai la seva instal·lació, «Gàrgola», tot deixant buida la resta de la sala d'exposicions, i depassant-ne alhora els límits, en

ocupar també una part de la biblioteca del centre. Amb aquest gest, Santamaria confereix una materialitat arquitectònica a un espai que, tot i ser intangible i virtual, està travessat per un conjunt d'operacions econòmiques i simbòliques que el vinculen estretament al seu referent físic, i que tenen un impacte indiscutible en la materialitat del món. La irrupció d'aquesta estructura en l'espai de La Panera funciona com un indicatiu, no ja de l'existència de multitud de mons virtuals que s'entremesclen amb aquell altre que hem definit com a «real», sinó del domini d'un règim epistèmic vectorial, d'una manera d'entendre i ordenar el món físic que no respon a l'experiència humana, sinó al desplegament òptim i al funcionament eficient d'estructures i sistemes que operen a escala global. De manera especial, l'artista s'interessa per aquells que possibiliten la implementació generalitzada de xarxes interconnectades destinades al flux de materials i d'informació, com ara internet, els quals tendeixen a ser percebuts erròniament com a intangibles pel fet que operen de manera descentralitzada i perquè el seu desplegament infraestructural al territori és pretesament opac. En la seva pràctica artística, Santamaria identifica i fa visible la dimensió material d'aquestes xarxes i estructures, i desestabilitza les convencions que ens fan concebre-les com a realitats incorporables.

A «Gàrgola», l'al·lusió a aquestes infraestructures la trobem sobretot en el desplegament d'un terra modular, poc transitable i incòmode per al visitant, però eficient per implementar dins l'espai un sistema de refrigeració líquida, integrat per tubs de poliestirè, aigua i una bomba hidràulica. A la instal·lació hi trobem també tubs d'un altre tipus, tres barres d'acer que cauen des del sostre verticalment dins l'espai, a l'extrem de cada una de les quals hi ha un dispositiu tecnològic –un ordinador a la barra més llarga, i una pantalla de televisor a cada una de les altres barres. Les pantalles, connectades a internet a través de l'ordinador, i suspeses a poca altura del terra, ens mostren el salt impossible de l'avatar en el metaunivers, caient des de tretze mil cinc-cents milions d'anys llum.

Com tots els aparells tecnològics, aquests dispositius funcionen òptimament en una franja tèrmica determinada. Si se sobreescalfen, poden malmetre's i deixar de ser operatius; per això solen estar proveïts de mecanismes de ventilació interns. Santamaria connecta l'ordinador i les pantalles al sistema de refrigeració líquida que ha creat dins l'espai, a fi de fer més evident aquest excés tèrmic, que ell entén com una expressió a petita escala del sobreescalfament provocat per les infraestructures de les xarxes de comunicacions, com els grans centres de dades, on multitud de servidors i sistemes d'emmagatzematge digital estan permanentment actius, consumint una immensa quantitat de recursos energètics que alhora generen un excés d'energia en forma de calor.

El sistema de refrigeració líquida que Santamaria presenta a «Gàrgola» fa al·lusió, per la seva similitud formal, a tantes altres estructures tubulars que recorren el planeta, i a través de les quals té lloc un flux constant de materials i recursos de tipologia diversa: des de les xarxes de cables d'Ethernet i fibra òptica per les quals circulen de manera continuada paquets d'informació a alta velocitat, als grans conductes subterranis que travessen països, mars i continents transportant gas i petroli. En canalitzar la temperatura residual produïda pels dispositius tecnològics cap a aquest sistema de refrigeració, l'artista suggereix una analogia interessant: la possibilitat de pensar en les dades com una energia extraccionable, com una nova matèria primera. L'any 2017, el diari *The Economist* afirmava en un polèmic titular que el recurs més valuós del món ja no era el petroli, sinó les dades. Un temps després, l'escriptor i cineasta Oleksiy Radynski actualitzava aquesta declaració posant atenció a la progressiva substitució del petroli pel gas natural, i la reformulava com a hipòtesi, amb la pregunta següent: «La modernitat líquida basada en el petroli deixarà pas a una postmodernitat gasosa basada en les dades?». Mario Santamaria ens confronta amb aquestes qüestions, i també s'interroga sobre el lloc del cos, la mort, l'experiència i la vida en aquest conglomerat artificial de metaversos, sistemes computacionals i dadificació.

En observar el salt de l'avatar, només percebem una imatge abstracta i diàfana, lleugerament canviant. No és possible identificar, en aquesta representació, el cos virtual que salta des del lloc més remot i distant del coneixement humà, ni tampoc l'espai que recorre i que l'envolta mentre cau. El que veiem és un *glitch*, un error que expressa el col·lapse de la imatge i assenjala el límit del que pot ser representat. Els aparells tecnològics –com els tres telescopis i el radiotelescopi que van permetre identificar l'HD1– amplien la potencialitat de la percepció humana i alhora en fan evidents els límits; funcionen com a extensions de l'ull i dels sentits, però posen de manifest la distància insalvable entre el coneixement i la vida del cos. De manera similar, la imatge irreconeixible de l'avatar expressa una fricció entre les possibilitats d'una existència digital il·limitada i els límits d'un cos físic i mortal.

Però aquest col·lapse de la imatge, que es produeix degut a un ús poc convencional i no previst de les funcions que ofereix el programari del metavers on se situa l'avatar, té també una agència política, un potencial transformador. Està en consonància amb les teories del *Glitch Feminism* de Legacy Russell, amb el reclam del col·lectiu Critical Art Ensemble de produir «pertorbacions elèctriques», o amb les reivindicacions de Vilém Flusser sobre la necessitat de generar imatges tècniques noves, que operin contra l'automatisme instaurat pels programes. El *glitch* és un accident que interromp el flux constant, eficient i accelerat de dades; és una interferència en la producció d'imatges hegemòniques. I per això és també un espai de possibilitat, un buit disruptiu des del qual imaginar noves formes d'existència.

Exposició

Comissariat:
Alexandra Laudo
Coordinació:
Antoni Jové
Muntatge:
Carlos Mecerreyes
i Teresa Nogués

Centre d'Art

La Panera
Direcció:
Christian Alonso
Coordinació
d'exposicions:
Antoni Jové
Centre de
documentació:
Anna Roigé
Educació:
Helena Ayuso
Programes públics:
Roser Sanjuan
Manteniment:
Carlos Mecerreyes

Horari

De dimarts a dissabte,
de 10 a 14 h
i de 17 a 19 h
Diumenges i festius,
d'11 a 14 h
Dilluns tancat

ACTIVITATS

Aforament limitat.

Inscripció prèvia.

NOVEMBRE

3 18H**Nous règims de producció d'imatges.****De qui són les imatges que generem?**

Debat entre els artistes, Mario Santamaría
i Mabel Palacin, i les curadores Neus Miró
i Alexandra Laudo
Moderació: Antoni Jové

DESEMBRE

3 11H**INTERNET TOUR #10****LLEIDA**

Presentació pública dels resultats del taller
de Mario Santamaría amb la col·laboració
de l'Escola Politècnica Superior de la
Universitat de Lleida

HO ORGANITZA



LA PAERIA



Ajuntament de Lleida

HI COL·LABORA

FUNDACIÓ
SORIGUÉ**intangible**
festival d'art i tecnologia