

# MARIO SANTAMARÍA GÁRGOLA

A CARGO DE ALEXANDRA LAUDO  
29.10.2022 - 05.02.2023

ESPAI 1



Mario Santamaría, 2022.

El término *metaverso* tiene su origen en la novela de ciencia ficción de Neal Stephenson *Snow Crash*, publicada en 1992. En el libro, el autor describe a una subcultura de gente que, mediante dispositivos portátiles, están conectados de forma casi continua a un mundo virtual. A este tipo de personas se las llama «gárgolas», por su apariencia grotesca.

Una *gárgola* es un caño que sobresale y vierte, a distancia de la pared, el agua del tejado de un edificio. A menudo termina en forma de figura grotesca o fantástica. Procede de la palabra francesa *gargouille*, derivada del verbo *gargouiller*, que significa «producir un ruido parecido al de un líquido en un tubo».

En la primavera de 2022, la comunidad astrofísica detectó lo que hasta ahora parece ser el objeto más lejano observado, el HD1, situado al menos a trece mil quinientos millones de años luz de la Tierra, y a trescientos millones de años luz del big bang. Se trata de un punto luminoso del universo profundo que emite una luz ultravioleta extremadamente brillante. Este punto podría corresponder a una galaxia temprana, de las formadas poco tiempo después del *Big Bang*, las cuales eran más calientes y luminosas que las galaxias modernas; pero también podría tratarse de un agujero negro supermasivo, capaz de tragar enormes cantidades de gas, y con un entorno que podría emitir fotones de alta energía.

Mario Santamaría ha creado un avatar dentro del metaverso Voxels - Ethereum Virtual World, y lo ha situado a la misma altura en la que se encuentra el HD1 respecto a la Tierra, a trece mil quinientos millones de años luz. Desde allí, ha hecho que el avatar empiece a saltar hasta la superficie metaterrestre del Voxels, en un salto que es también una caída veloz en un tiempo profundo, y que, si se produjera a la velocidad de la luz, tardaría trece mil quinientos millones de años luz a completarse. Como el avatar del artista salta a una velocidad aproximada de ciento veinte kilómetros por hora, su salto finalizará dentro de ochenta y nueve mil treinta y ocho billones trescientos setenta mil veintiséis millones de años.

Santamaría también ha adquirido una pequeña parcela del terreno que ocupa el Centre d'Art La Panera en el Next Earth, un metaverso que reproduce digitalmente la Tierra a escala 1:1, y en el que los usuarios pueden comprar y vender porciones de territorio que, aun siendo de naturaleza virtual, se corresponden con una localización específica del globo. El artista ha proyectado dentro de la planta principal de La Panera el perímetro de esta parcela, de la que él es propietario en el metaverso, y presenta dentro de este subespacio su instalación, «Gárgola», pero deja vacía el resto de la sala de exposiciones, y sobrepasa al mismo tiempo sus

límites, al ocupar también una parte de la biblioteca del centro. Con este gesto, Santamaría confiere una materialidad arquitectónica a un espacio que, a pesar de ser intangible y virtual, está atravesado por un conjunto de operaciones económicas y simbólicas que lo vinculan estrechamente a su referente físico, y que tienen un impacto indiscutible en la materialidad del mundo. La irrupción de esta estructura en el espacio de La Panera funciona como un indicio, no ya de la existencia de multitud de mundos virtuales que intersecan con ese otro que hemos definido como «real», sino del dominio de un régimen epistémico vectorial, de un modo de entender y ordenar el mundo físico que no responde a la experiencia humana, sino al despliegue óptimo y al funcionamiento eficiente de estructuras y sistemas que operan a escala global. De forma especial, el artista se interesa por aquellos que posibilitan la implementación generalizada de redes interconectadas destinadas al flujo de materiales y de información, como internet, los cuales tienden a ser percibidos erróneamente como intangibles por el hecho de que operan de modo descentralizado y porque su despliegue infraestructural en el territorio es pretendidamente opaco. En su práctica artística, Santamaría identifica y hace visible la dimensión material de estas redes y estructuras, y desestabiliza las convenciones que nos hacen concebirlas como realidades incorpóreas.

En «Gárgola», la alusión a estas infraestructuras la encontramos sobre todo en el despliegue de un suelo modular, poco transitable e incómodo para el visitante, pero eficiente para implementar dentro del espacio un sistema de refrigeración líquida, integrado por tubos de poliestireno, agua y una bomba hidráulica. En la instalación encontramos también tubos de otro tipo, tres barras de acero que caen desde el techo verticalmente dentro del espacio, y en cuyos extremos hay un dispositivo tecnológico –un ordenador en la barra más larga, y una pantalla de televisor en cada una de las otras barras–. Las pantallas, conectadas a internet a través del ordenador, y suspendidas a poca altura del suelo, nos muestran el salto imposible del avatar en el metauniverso, cayendo desde trece mil quinientos millones de años luz.

Como todos los aparatos tecnológicos, estos dispositivos funcionan óptimamente en una franja térmica determinada. Si se sobrecalientan, pueden dañarse y dejar de ser operativos; por eso suelen estar provistos de mecanismos de ventilación internos. Santamaría conecta el ordenador y las pantallas al sistema de refrigeración líquida que ha creado dentro del espacio, con el fin de hacer más evidente este exceso térmico, que él entiende como una expresión a pequeña escala del sobrecalentamiento generado por las infraestructuras de las redes de comunicaciones, como los grandes centros de datos, donde multitud de servidores y sistemas de almacenamiento digital están permanentemente activos, consumiendo una inmensa cantidad de recursos energéticos que a su vez ocasionan un exceso de energía en forma de calor.

El sistema de refrigeración líquida que Santamaría presenta en «Gárgola» alude, por su similitud formal, a tantas otras estructuras tubulares que recorren el planeta, y a través de las cuales tiene lugar un flujo constante de materiales y recursos de tipología varia: desde las redes de cables de Ethernet y fibra óptica por las que circulan de forma continuada paquetes de información a alta velocidad, a los grandes conductos subterráneos que atraviesan países, mares y continentes transportando gas y petróleo. Al canalizar la temperatura residual producida por los dispositivos tecnológicos hacia este sistema de refrigeración, el artista sugiere una analogía interesante: la posibilidad de pensar en los datos como una energía extraccionable, como una nueva materia prima. En el año 2017, el periódico *The Economist* afirmaba en un polémico titular que el recurso más valioso del mundo ya no era el petróleo, sino los datos. Un tiempo después, el escritor y cineasta Oleksiy Radynski actualizaba esa declaración poniendo atención en la progresiva sustitución del petróleo por gas natural, y la reformulaba como hipótesis, con la siguiente pregunta: «¿La modernidad líquida basada en el petróleo dejará paso a una posmodernidad gaseosa basada en los datos?». Mario Santamaría nos confronta con estas cuestiones, y también se interroga sobre el lugar del cuerpo, la muerte, la experiencia y la vida en este conglomerado artificial de metaversos, sistemas computacionales y datificación.

Al observar el salto del avatar, solo percibimos una imagen abstracta y diáfana, ligeramente cambiante, y un sonido de velocidad y caída, similar a un ruido blanco. No es posible identificar, en esta representación, el cuerpo virtual que salta desde el sitio más remoto y distante del conocimiento humano, ni tampoco el espacio que recorre y que lo rodea mientras cae. Lo que vemos es un *glitch*, un error que expresa el colapso de la imagen y señala el límite de lo que puede ser representado. Los aparatos tecnológicos –como los tres telescopios y el radiotelescopio que permitieron identificar el HD1– amplían la potencialidad de la percepción humana y al mismo tiempo hacen evidentes sus límites; funcionan como extensiones del ojo y de los sentidos, pero ponen de manifiesto la distancia insalvable entre el conocimiento y la vida del cuerpo. De modo similar, la imagen irreconocible del avatar expresa una fricción entre las posibilidades de una existencia digital ilimitada y los límites de un cuerpo físico y mortal.

Pero este colapso de la imagen, que se produce debido a un uso poco convencional y no previsto de las funciones que ofrece el *software* del metaverso donde se sitúa el avatar, tiene también una agencia política, un potencial transformador. Está en consonancia con las teorías del *Glitch Feminism* de Legacy Russell, con el reclamo del colectivo Critical Art Ensemble de producir «perturbaciones eléctricas», o con las reivindicaciones de Vilém Flusser sobre la necesidad de producir imágenes técnicas nuevas, que operen contra la automaticidad instaurada por los programas. El *glitch* es un accidente que interrumpe el flujo constante, eficiente y acelerado de datos; es una interferencia en la producción de imágenes hegemónicas. Y por eso es también un espacio de posibilidad, un vacío disruptivo desde donde imaginar nuevas formas de existencia.

**Exposició**

Comisariado:  
Alexandra Laudo  
Coordinación:  
Antoni Jové  
Montaje:  
Carlos Mecerreyes  
y Teresa Nogués

**Centre d'Art**

**La Panera**  
Dirección:  
Christian Alonso  
Coordinación de  
exposiciones:  
Antoni Jové  
Centro de  
documentación:  
Anna Roigé  
Educación:  
Helena Ayuso  
Programas públicos:  
Roser Sanjuan  
Mantenimiento:  
Carlos Mecerreyes

**Horario**

De martes a sábado,  
de 10 a 14 h  
y de 17 a 19 h  
Domingos y festivos,  
de 11 a 14 h  
Lunes cerrado

---

**ACTIVIDADES**

Aforo limitado.

Inscripción previa.

NOVIEMBRE

**3 18H****Nuevos regímenes de producción de imágenes.****De quien son las imágenes que generamos?**

Debate entre los artistas, Mario Santamaría  
y Mabel Palacin, y las curadoras Neus Miró  
y Alexandra Laudo

Moderación: Antoni Jové

DICIEMBRE

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

Presentación pública de los resultados del  
taller de Mario Santamaría con la colaboración  
de la Escola Politècnica Superior de la  
Universitat de Lleida

HO ORGANITZA



Generalitat de Catalunya  
Departament  
de Cultura



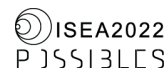
LA PAERIA



Ajuntament de Lleida

HI COL-LABORA

FUNDACIÓ  
SORIGUÉ



intangible  
festival d'art i tecnologia