

LA UBICUIDAD DIGITAL EN LA CONTEMPORANEIDAD. UNA REFLEXIÓN SOBRE EL ARTE POSTDIGITAL

DIGITAL UBIQUITY IN CONTEMPORANEITY. A REFLECTION ON POSTDIGITAL ART

Paula Mora Medina

(Universidad de Málaga, España)

paulamora@uma.es

Recibido: 8 de diciembre 2020 / Aceptado: 25 de febrero 2021

Resumen: Tomando como punto de partida el proceso de ubicuidad digital contemporáneo y sus consecuencias políticas, sociales y económicas; el presente trabajo propone una definición de «arte postdigital». Ésta, más que revisar las consecuencias de dicha situación en el campo de la cultura, tiene como objetivo convertirse en espacio de análisis y reflexión ante las consecuencias sociales, políticas y económicas de la presente situación, marcada por el denominado «capitalismo de plataformas», una propuesta de Nick Srnicek para definir un sistema capitalista fundamentado en el tráfico de datos. Con este objetivo, se expone, en primer lugar, un análisis de la construcción del término a través de figuras como Kim Cascone o Florian Cramer. A continuación, y con el objeto de seguir analizando el uso del término, se presenta un estudio de la inclusión de éste en el campo institucional de las artes, observando cómo la mayoría de las aportaciones se han acogido a las mencionadas figuras y, por tanto, a una noción de «postdigital» que analiza, únicamente, las consecuencias de la ubicuidad digital en la cultura. Por último, y con el fin de conformar nuestra propuesta de «arte postdigital», se presenta una clasificación de las prácticas artísticas que responden a nuestra propia definición. Esta clasificación responde a tres temáticas: la materialidad de las herramientas digitales, el análisis y uso del error de las tecnologías y, por último, la identidad.

Palabras clave: postdigital; digital; tráfico de datos; ubicuidad digital; capitalismo de plataformas.

Abstract: Taking the current process of digital ubiquity and its political, social and economic consequences as a starting point, we propose here a definition of «postdigital art». This definition, rather than reviewing the consequences of this situation in the culture field, aims to become a space for analysis and reflection on the social, political, and economic

consequences of the current situation, marked by the so-called «platform capitalism» (Nick Srnicek) to define a capitalist system based on data traffic. Following this objective, we present an analysis of the term presented through figures such as Kim Cascone or Florian Cramer. Afterwards, and to continue analyzing the use of the term, we expound a study of the term in the artistic institution, where we can observe how most of the contributions have been made use of the already mentioned names and, therefore, to a notion of «postdigital» that only analyzes the consequences of digital ubiquity in culture. Finally, and to conform our idea of «postdigital art», a classification of artistic practices that respond to our own definition is presented. This classification responds to three issues: the materiality of digital tools, the analysis and use of error in technologies and identity.

Keywords: postdigital, digital, data traffic, digital ubiquity, platform capitalism.

Introducción

A través de nociones como computación ubicua (Weiser, 1991) o *Internet of Things* (Ashton, 2009) se dibujaba una de las características de nuestra contemporaneidad: la inclusión de las tecnologías en nuestro día a día y, con ello, la banalización de lo digital.

No obstante, la situación presenta ya un recorrido histórico. Así, en 1998, el arquitecto e informático Nicholas Negroponte declaraba lo siguiente: «la revolución digital ha terminado»¹. Pronosticaba, así, el fin de todas aquellas producciones que giraban en torno a la prometedora tecnología, que de difícil comprensión se mostraba lejana y fascinante a partes iguales.

Tomando esta frase como punto de partida, Kim Cascone introducía, en el ámbito de la producción musical, la noción de *postdigital* (2002). Con esta propuesta terminológica, Cascone hacía realidad el supuesto de Negroponte, señalando que la entrada a los 2000 era el reflejo del fin de la emoción por la tecnología. El mundo digital estaba ya, entonces, totalmente inmerso con lo material, trayendo consigo una serie de consecuencias estéticas, políticas y sociales.

Parece que esta situación evoluciona de manera exponencial, acentuándose en un presente donde la incidencia del virus SARS-CoV-2 y las consecuentes medidas de confinamiento han propiciado un mayor uso de las nuevas tecnologías.

¹ «The digital revolution is over» (Negroponte, 1998). Traducción de la autora del artículo.

Así, creemos que la noción de postdigital consigue expresar la actual situación. Es más, no solo la ilustra, sino que conforma una crítica que, entendemos, presenta puntos en común con un capitalismo contemporáneo que, definido por Nick Srnicek (2018), encuentra su esencia en el uso de herramientas digitales y el mercado de datos.

Por ello, en el presente artículo proponemos no solo una revisión de este término sino una pequeña apropiación, subrayando su capacidad crítica en torno al capitalismo de plataformas que Srnicek nos presenta y que, consideramos, ha ido evolucionando de manera exponencial hasta la actual situación de crisis sanitaria, social y económica.

El concepto postdigital en el ámbito artístico: revisión y propuesta

Podemos situar el origen del término en las reflexiones de Negroponte, quien dibujaba en *Beyond digital* (1998) el campo de actuación del término. Y así, declaraba ante el lector: «the digital revolution is over» (1998) augurando una realidad donde la ubicuidad digital convertiría la tecnología en algo banal. Esta hipótesis sería conformada dos años después por Pepperell y Punt (2000) quienes a través del término postdigital proponen una visión alejada del determinismo y reduccionismo de aquello que implicaba la revolución digital. Así, ante una concepción binaria donde todo quedara reducido a análogo o digital, los autores defienden un análisis dialéctico entre arte, ciencia, filosofía y computación. Esta propuesta parecía ser un paso adelante con respecto a la teoría posthumanista de Pepperell que, entendemos, culmina con lo que Berry (2014) denomina como postdigital humanities. De manera paralela y desde el ámbito musical, Cascone (2000) tomaría la noción de postdigital como adjetivo para definir una música donde el error, ante la estabilización de la tecnología musical, se convierte en herramienta.

Son diversas las propuestas que nacen con el fin de completar el término. Entre ellas, destaca la noción acuñada por James Bridle en 2011: *New Aesthetic*; mediante la cual Bridle señalaba aquellas obras resultantes del proceso de ubicuidad digital. Se trataba, pues, de un intento por formalizar y teorizar en torno a la condición postdigital en el arte; un objetivo que, no obstante, resultó en una propuesta ciertamente débil – tendente a una suerte de trabajo de comisariado – que incluso ha sido comparada con la denominada estética relacional de Nicholas Bourriaud.

A pesar de ello, lo propuesto por Bridle abría nuevos horizontes sobre la producción artística resultante de estas condiciones (Contreras-Koterbay y Mirocha, 2016), siendo un ejemplo de ello las palabras de Curt Cloninger (2012), quien toma como objetivo iniciar el

camino para conformar una teoría en torno a la nueva estética. Así, tomando términos como manifiesto o teoría, Cloninger tiene como objetivo dotar de cuerpo y forma a la teoría de Bridle.

De hecho, el artículo *Post-digital Aesthetics* (2013) de Florian Cramer podría considerarse una respuesta a la idea propuesta por Bridle y desarrollada por Cloninger. Mientras Cloninger atiende a aquellas imágenes producidas por las máquinas, Cramer no solo señala las relaciones entre máquina y sociedad en términos creativos sino también políticos, es decir, destaca el impacto de la ubicuidad digital en la sociedad y, más concretamente, en el ámbito cultural. Y así, de la misma manera que para Cascone la música postdigital era resultado de un nuevo uso de las tecnologías, Cramer nos propone la noción de arte postdigital como aquellas producciones artísticas que reflexionan sobre la condición de las tecnologías en la sociedad. Se trataría, además, de una propuesta que permitiría reflexionar en torno a etiquetas como new media art cuya razón de ser se encuentra en la contraposición entre nuevas y viejas tecnologías.

Esta noción crítica en torno al término encontramos que concluye con el número *Post-digital Research* (Andersen et al., 2014), cuya nota editorial expone una noción de postdigital como lugar de reflexión y crítica ante un capitalismo con origen en los procesos de ubicuidad digital y el tráfico de datos. Esta nota parece aportar a la propuesta de Cramer un carácter aún más político pues no solo se ocupa de las consecuencias de la digitalización en el ámbito cultural sino de aquellas resultantes en el conjunto de la sociedad.

Deben ser mencionadas las recientes aportaciones de Llamas (2020) pues contribuyen enormemente a la consolidación del término a través de su revisión bibliográfica. Aporta, además, una serie de cuestiones que nos permiten dar forma a la noción de postdigital. A saber, es un término que describe el fin de la revolución digital, fechándose este tras la creación de la llamada World Wide Web, y sus consecuencias y centrándose en aquellas resultantes en la esfera cotidiana del siglo XXI. Como consecuencia de ello, lo postdigital se refiere a una situación donde las categorías de lo analógico y digital, lo físico y virtual, se interrelacionan continuamente.

Pues bien, a pesar de que aquellas propuestas conformadas en torno a dicho término parecen presentar una postura crítica ante el proceso de ubicuidad digital que nos acontece y sus consecuencias – sobre todo desde el ámbito artístico – no encontramos, creemos, un desarrollo sólido que permita pensar en un arte eminentemente postdigital. Es por ello que aquí se propone una apropiación del término con ese objetivo.

Procesos institucionales. Reconocer el arte postdigital

1. La institucionalización del arte postdigital

Tras realizar una revisión del término y con el objetivo de seguir construyendo una noción propia de arte postdigital consideramos necesaria la revisión del uso del término postdigital dentro del sistema institucional artístico. El estudio ha sido realizado a través de tres vías de institucionalización: la producción académica, donde se incluyen revistas y centros académicos; la celebración de simposios, congresos y festivales y, la elaboración de proyectos expositivos. Con el fin de observar cómo las distintas vías se interrelacionan los resultados se presentan cronológicamente.

Con las propuestas de Cascone, Pepperell y Punt parece que los 2000 se establecen como el momento iniciático del uso del término, también en el ámbito artístico. En este mismo año se publica el tercer número de la revista *Enculturation* bajo el título Post-Digital Studies. A pesar de la mención explícita en el título, la mayor parte de los artículos no mencionan dicho término. Con todo ello y atendiendo a la totalidad de los artículos podemos entender que la noción de postdigital se construye como un espacio de reflexión y crítica en torno a la denominada World Wide Web (www) y las consecuencias producidas tras 10 años de acción e inclusión en la sociedad. Así, por ejemplo, Swiss y Herman (2000) presentan la noción de Streaming Capitalism para señalar las consecuencias de un capitalismo que tiene explícitos resultados en la aún incipiente radio por streaming. El resultado de este análisis es el proyecto *Virtual Radio, The Web, and «Streaming Capitalism»* donde se exponen los cambios en la producción y consumición con la llegada de la www.

En 2004 se celebra el simposio *ArcArt 04 - The Post Digital Fury* en Tromsø, Noruega. Su organización se debe al artista e investigador Stahl Stenslie en colaboración con el gobierno noruego y el Centro de Arte Contemporáneo de la ciudad. Esto demuestra el apoyo que desde las instituciones municipales y otros se da a este tipo de iniciativas, una tendencia que, como veremos, se dará sobre todo en Europa septentrional. En este caso, el simposio se centraba, a modo de foro abierto previo a lo académico (Stenslie, s.f), en aquellas prácticas resultantes de una época donde la revolución digital había llegado a su fin.

A tenor de las evidencias que hemos podido recabar, hemos de señalar un cierto desinterés en el ámbito de publicaciones y encuentros académicos hasta, aproximadamente, 2013. Mientras tanto, otras formas de institucionalización nacen; entre ellas las muestras, iniciadas en 2008 con *Digital Art in a Post-Digital Age: Works from Florida Faculty* (Polk Museum

of Art). Encontramos en ella un uso del término desde el ámbito creativo de manera que postdigital venía a reflejar los cambios creativos que se estaban produciendo en el arte debido a la inclusión de las herramientas digitales en nuestra cotidianidad.

Un año después se realiza *Kiosk: Artifact of a Postdigital Age* (Festival STRP, Eindhoven) que, entendemos, cobra sentido en relación a la exposición *Holy Fire, art of the digital age* (iMAL Center for Digital Cultures and Technology). Ambas fueron comisariadas por Domenico Quaranta, crítico de arte, e Yves Bernard, director del centro iMAL y tenían como objetivo principal explorar el arte postdigital alejado del estereotipo de la inmaterialidad en el mercado del arte (*Digicult*, 2008). Es decir, se buscaba equiparar el arte digital a la producción artística contemporánea, cuestionando aquellos estereotipos que suelen establecer una conexión directa de este arte con la desmaterialización/ inmaterialidad y la novedad reflejada en el new media art.

En ambas muestras debemos señalar el trabajo del novelista Sterling, quien no solo participó en el catálogo de la primera exposición, sino que además fue influencia para los títulos de ambas. Nos referimos a *Holy Fire* (1999) y *Kiosk* (2007), ambas centradas en el análisis de la inclusión de las herramientas digitales en la cotidianidad.

Quizá lo más significativo sea el uso del término postdigital en la segunda muestra, nacida en el contexto del ya mencionado festival STRP que, enfocado en los últimos debates entre arte y tecnología, parecía querer retomar el término y sus consecuencias como una cuestión de actualidad. Surge, entonces, una reflexión en torno a la cuestión digital que parece remitir a Cramer, a saber, una propuesta de arte postdigital que busca ir en contra de los estereotipos del arte nacido al amparo de las nuevas tecnologías.

Siguiendo el orden cronológico, encontramos que en 2010 se desarrolló el *International Symposium on Postdigital Narratives* (Department of postdigital narratives, Universidad de Karlsruhe) de la mano del profesor y artista Michael Bielicky. Con una duración de un día, el simposio tenía como objetivo subrayar la necesidad de creación de nuevas narraciones que conectaran con la contemporaneidad. Así, la creación de narrativas postdigitales se entendía como una herramienta fundamental para conocer y reflexionar sobre nuestro entorno.

Tres años más tarde se celebra la edición de 2013 del festival Transmediale, *Back when Pluto was a planet*. Con este lema, el festival quería hacer hincapié en aquellos objetos y temáticas que, dada la condición de ubicuidad digital a la que nos vemos sometidos, quedan

fuera de las etiquetas de arte establecidas, necesitando ser definidos bajo nuevos términos. La noción de postdigital parecía mostrarse como la adecuada para definir este momento.

De hecho, esta edición es de gran influencia para la propuesta de Cramer, la cual resulta un punto de inflexión en la construcción de lo postdigital, tal es así que a partir de su intervención el número de publicaciones incrementa.

Este mismo año destaca también el simposio *Post-digital aesthetics* (International Symposium on Electronic Art)². Su decimonovena edición (Sídney, 2013) se centraba en la noción de post-digital aesthetics y en una posible taxonomía de esta; un intento por definir la estética postdigital tomando como punto de partida a figuras como Cramer, quizá a razón del artículo homónimo publicado un mes antes.

En agosto de este mismo año, la Universidad de Aarhus junto con Transmediale presentó un taller en torno a la noción de postdigital, donde las participaciones debían incluir dicho término. Esto derivó en una producción de diversos artículos – donde destaca la participación de Cramer –; pero también en una definición colectiva de postdigital. Como resultado, se presentó como una noción descriptora de la condición del arte y de los medios tras el fin de la revolución digital. Como consecuencia, se disolvía la diferenciación entre nuevo y viejo o analógico y digital; haciéndose hincapié en una posible agencia tecnológica que permita reconocer en el usuario las implicaciones capitalistas que atraviesan las herramientas digitales (Andersen et al., 2014).

Resultado de ello fue la publicación *Post-digital research* (2014) que conseguía ampliar la propuesta de Cramer hasta establecer una relación directa entre el arte postdigital y el análisis crítico del sistema capitalista.

Observamos, entonces, cómo la construcción del término persigue un análisis dialéctico, lo cual se puede observar con acciones como la creación del *Centre for Postdigital Cultures*³, facultad nacida con el objetivo de derrocar las diferencias entre los ámbitos material y digital aparentemente establecidas por las denominadas humanidades digitales. Entonces, el término postdigital sería de utilidad para expresar la relación dialéctica entre tecnología y sociedad.

² Denominado también ISEA International. Con sede en Brighton, se trata de uno de los eventos más destacados sobre investigación en arte y tecnología.

³ Facultad de la Universidad de Coventry.

Por último y subrayando la influencia tanto de la Universidad de Aarhus como de Transmediale, nace, en 2019, la obra recopilatoria *Post-digital culture* (Kulle et al, 2019). No obstante, debemos señalar que la mayoría de los escritos recogidos datan de 2015.

En definitiva, observamos una profusión de propuestas en Europa, marcadas, en su mayoría, por instituciones como Transmediale y las reflexiones de Cramer.

2. Clasificar el arte postdigital. Una propuesta

La noción de postdigital que aquí se presenta requiere de una visión poliédrica de las herramientas digitales. Para ilustrar esto, Parikka (2015) tomaba como punto de partida la geología. Así, de la misma manera que la tierra se compone por distintas capas de sedimentos, requiriendo cada una de estudio y puesta en relación con las demás; las herramientas digitales deben ser analizadas desde todos compuestos, es decir, desde la materialidad hasta aquellos temas que interpelan a lo más inmaterial y abstracto.

Tomando esto como base, se propone a continuación una clasificación que busca atenerse al carácter poliédrico de las herramientas digitales y del propio arte postdigital, disolviendo los límites entre lo material e inmaterial, viejo y nuevo.

En primer lugar, se proponen aquellas prácticas que reflexionan acerca de la materialidad de lo digital de manera que las herramientas digitales buscan entenderse como resultado de los procesos de relación entre lo material y no material (Van den Boomen et al., 2009). Los procesos digitales deben analizarse, entonces, también desde su impacto físico.

En este sentido, nos remitimos a la artista Joana Moll, quien a través de obras como *Co2gle* (2014) o *DEFOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOREST* (2016) señala a Internet como empresa contaminadora.

Su estudio parte del motor de búsqueda de Google y ambas obras proceden de igual manera: la artista realiza una página web para cada obra. En la primera se muestra un contador de gasto de CO2 en tiempo real que, a través de la frase «Google.com emite [x] kg de CO2 desde que has abierto esta página» (2014)⁴ consigue interpelar al visitante. Así, Moll espera crear una reflexión en torno al impacto de una acción aparentemente banal como el uso de una página web. Este procedimiento es seguido en la segunda obra donde Moll analiza la cantidad de árboles necesarios para equilibrar la producción de CO2.

⁴ «Google.com emitted [x] kg of CO2 since you opened this page» (Moll, 2014). Traducción de la autora del artículo.

Cabe decir que ambos proyectos son completados a través de su muestra en la propia página de la artista. Se produce, así, una paradoja pues tanto su producción como difusión implica un proceso contaminante; una situación que Moll reconoce y defiende como una herramienta de activación en el usuario.

La segunda categoría propuesta es aquella referente al análisis y uso del error de las tecnologías, temática que tiene como objeto cuestionar la noción de tecnología como sinónimo de innovación y progreso. Esta relación entre tecnología y progreso no tiene un origen natural sino ideológico (Bellinger, 2016), es decir, producto del propio sistema. Tomando como punto de partida esto, Parikka y Sampsons nos proponen la noción de anomalía (Bellinger, 2016) como elemento subversivo.

Encontramos una propuesta similar en el proyecto *The Museum of Failures* (2015-actualidad) del colectivo DISNOVATION ORG, estudio del error que permite vislumbrar las relaciones entre tecnología y el propio sistema capitalista, dando como resultado la creación de contra-narrativas que alteran lo establecido a partir de la colección de errores.

El proyecto encuentra su razón de ser en la propia noción de museo ya que en ella se pueden desarrollar diversas perspectivas de coleccionismo. De esta manera, el proyecto se desarrolla a partir de la noción de proyecto expositivo; editorial, a saber, un catálogo; la creación de un archivo y la labor difusora y educativa propia del formato taller. Todo bajo el mismo espacio de museo, la obra se completa a través de acciones como la elección del logo, la tarjeta de identificación del personal o incluso el propio uniforme que compuesto por un casco de protección y un chaleco parece remitir a esa idea establecida de que el error es algo negativo y, por lo tanto, debemos protegernos de él.

Partiendo de lo expositivo, el colectivo propone, sin llegar a materializarlo, un museo organizado en seis pisos donde se expondrán algunos de los fallos que el colectivo considera más relevantes, a saber, distopías, resultados no planificados o fallos planificados. El proyecto editorial, resultando en un catálogo hoy todavía en construcción a partir de la colaboración de cualquier interesado mediante los talleres organizados. Por último, la noción de archivo que tomada de manera simbólica expresa la posibilidad de clasificación de dichos errores.

En tercer lugar, quisiéramos referirnos a aquellas prácticas que hacen hincapié en las relaciones entre tecnología e identidad. Tomando como punto de partida las tecnologías de poder foucaultianas, Preciado (2002) analiza el sexo y la identidad como nociones construidas

y, por tanto, de un origen no natural. De la misma manera que Bellinger (2016) señalaba la noción establecida de tecnología por el propio sistema, Preciado encuentra que aquellas nociones establecidas funcionan a modo opresivo ante las sexualidades e identidades no normativas. Ante esto, nos propone el término contra-sexual (2002), un modo subversivo que podríamos relacionar con la noción de anomalía de Parikka y Sampsons.

Este mismo discurso es actualizado, en relación con las herramientas digitales, por el propio Preciado (2019), subrayando las consecuencias de estas en aquellos cuerpos e identidades no normativas. Estas mismas conclusiones dan sentido a la obra de Zach Blas, *Facial Weaponization Suite* (2011-2014), un proyecto donde las tecnologías biométricas contemporáneas son trabajadas a partir de lo colectivo y la influencia de movimientos sociales como los zapatistas o las Pussy Riot (Eler, 2013).

Iniciado en 2011, se trata de un proyecto que analiza las relaciones establecidas entre los sistemas digitales de vigilancia y control y la identidad, haciendo hincapié en aquellas realidades identitarias que sufren de una opresión. Tomando esto como punto de partida y teniendo como objetivo la creación de un espacio de empoderamiento y consciencia ante la ideología inmersa en dichas tecnologías, buena parte del proyecto se edifica a través de la creación de talleres de acceso gratuito y abierto. En un total de cuatro talleres realizados en espacios como Medialab Prado (Madrid); Blas llevó a cabo una propuesta de hackeo: a partir de la recolección de datos faciales de los participantes mediante escaneos 3D se crea una suerte de máscara. El resultado es una máscara que, creada a partir de los rostros sin tratar de diferentes participantes, se aleja de lo antropomórfico, impidiendo así su reconocimiento a través de los sistemas de vigilancia y control. No obstante, no debemos entender esto como la única condición de hackeo pues la propia construcción de la máscara, a partir de diversas identidades, ya reivindica la destrucción de la normatividad (Valentine, 2014). Blas reivindica, entonces, la tecnología de la identidad, una propuesta que no solo encontramos relacionada con la noción contra-sexual sino también otras formulaciones en torno a género y tecnología como el cyborg de Donna Haraway o la netiana de Remedios Zafra.

El resultado de estos talleres son cuatro tipologías que, según Blas (s.f), aluden a: la identidad queer y el carácter determinista de las herramientas de control con relación al género; el racismo subyacente en las herramientas de reconocimiento facial; la opresión en términos feministas y una cuarta máscara que remite a la situación de control y vigilancia que se experimenta en la frontera de México y Estados Unidos. Cuatro tipologías que permiten la creación, en cada taller, de diversas máscaras; usadas en distintas performances y actos

acordados en el contexto específico de cada taller (Blas, s.f). A pesar de esto último, Blas reconoce las limitaciones que presentan las máscaras; por lo que completa el proyecto a través de experiencias didácticas y colectivas adquiridas en los propios talleres (Valentine, 2014).

Todo ello se completa con una obra en vídeo que recoge algunas de las denuncias más destacadas en torno a herramientas biométricas e identidad.

Como cuarta y última clasificación proponemos aquella relativa al tráfico de datos. A través de la charla TED *¿Por qué me vigilan, si no soy nadie?*, Marta Peirano (2015) presenta una de las más directas consecuencias de la ubicuidad digital: la pérdida de nuestra privacidad a través de la comercialización de datos. Una narrativa que nos señalan casos como el de Malte Spitz, quien abrió el debate en torno a la cesión de datos de compañías telefónicas, o las declaraciones de Edward Snowden (Greenwald, 2013) que subrayaban el uso de herramientas de vigilancia masiva desde la Agencia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos. Estos hechos parecían dar fin a la denominada *net euphoria*⁵.

La exposición de Peirano es muestra de cómo el tráfico de datos y la privacidad se han convertido en foco de debate tanto desde medios de comunicación como espacios académicos.

Desde el ámbito académico no podemos obviar la propuesta, ya mencionada, de Srnicek quien tras la crisis de 2008 afirma la creación de una nueva forma capitalista: el capitalismo de plataformas. Se trata de una nueva forma que tomaría como pilar fundamental la creación de plataformas y su interacción en el espacio digital a través del uso de datos (2018).

Así, entendemos que hoy el arte postdigital actúa considerando esta nueva producción capitalista, desarrollándose, en ciertas ocasiones, hacia la crítica del tráfico de datos.

Como resultado, encontramos diversas producciones que, como punto en común, parecen buscar en el usuario cierto empoderamiento. Ejemplo de ello sería *The Data Prevention Manifesto* (Lovink, 24 de enero de 2020) donde el colectivo The Plumbing Birds nos impulsa a una posición preventiva, creativa y crítica ante el uso de las tecnologías donde.

Estas expresiones señalan la pérdida de control que, ante una cada vez más evidente ubicuidad digital, están acentuándose. En este sentido podemos destacar también las

⁵ Término propuesto por Himmelsbach y Mareis (2015, p.29) como descriptor de una era marcada por una concepción benévola de Internet.

reflexiones que Della Ratta et al. (2020) vierten en torno a la denominada primavera árabe, donde el uso de herramientas tecnológicas a través del hackeo fue fundamental. Así, los autores presentan un análisis en torno a cómo las imágenes producto de este suceso han sido tomadas por las grandes corporaciones – entre ellas Silicon Valley – dando como resultado una pérdida de su esencia subversiva.

Pero además de una advertencia, manifiestos como el anterior se presentan, en cierto modo, como una suerte de guía que, mediante el hackeo o el uso de herramientas de código libre – donde podríamos incluir otras propuestas como el fanzine de la_bekka (2019) *Cómo montar una servidora feminista con una conexión casera* –, permiten al receptor convertirse en sujeto activo. Esto mismo, entendemos, se presenta en el arte postdigital.

Muestra de ello es *The Data Detox Kit* de la ONG Tactical Technology Collective (Tactical Tech). A través de esta guía organizada en tres bloques (privacidad, seguridad y bienestar) y con un diseño de fácil acceso y comprensión; la ONG tiene como objetivo dotar a los usuarios de herramientas para una mejor relación con las tecnologías.

Creemos que este análisis sobre la comercialización de datos, junto con la búsqueda de un material empoderante para el usuario; se formalizan a través de *Jennifer Lyn Morone Inc* (2014-2018) de la artista americana Jennifer Lyn Morone.

A través de esta obra, la artista tiene como objetivo señalar la violencia subyacente en las estructuras y procesos capitalistas usados para el tráfico de datos. Para ello, y con el objetivo de empoderar al usuario, Morone propone la creación de una empresa cuya peculiaridad es el propio objeto de esta: su identidad, inclusive la corporal.

Esta acción tiene como objetivo convertir a la artista en la única persona lícita sobre sus datos, incitando a los usuarios a tomar esta acción defensiva.

Así, el proyecto toma sentido a través de una profunda investigación en el campo empresarial, a partir del cual la artista lleva a cabo un registro completo de la empresa, la creación de una campaña de marketing o una clasificación de los productos a comercializar. Es interesante señalar aquí la diversidad de productos, desde lo físico, lo mental a lo biológico. Con ello, entendemos que la propuesta contiene ecos de la propuesta foucaultiana en torno al biopoder.

No obstante, debemos señalar cómo la misma artista encontraba cierto carácter perverso subyacente en la obra (Regine, 23 de junio de 2014) pues impulsa a una mercantilización explícita de nuestra persona. Para Morone, esto quedaría inmerso en una suerte de extreme

capitalism que permitiría subrayar las problemáticas actuales relativas al tema que aquí se presenta: el tráfico de datos.

Conclusiones

En muchas ocasiones y desde el campo artístico se ha reflexionado críticamente acerca de las consecuencias sociales, políticas y económicas de la ubicuidad digital. De manera paralela, una parte de estas prácticas han tenido también un objetivo transformador. Consideramos que estas prácticas, tal y como hemos sostenido en el presente trabajo, deben considerarse bajo la noción de arte postdigital, entendiendo ésta como un espacio de crítica cuyo objetivo es subrayar las estructuras de poder inmersas en las herramientas digitales. Se trata, pues, de una propuesta que concuerda con el planteamiento de Florian Cramer, el cual hemos querido tomar como punto de partida. El arte postdigital no se trata, entonces, de un espacio crítico centrado en la cultura sino de un espacio crítico con la tecnología como parte del sistema.

Y así, con el objetivo de construir nuestra propia idea de arte postdigital, hemos procedido a rastrear cómo la noción de postdigital ha sido integrada en el ámbito institucional. Este análisis nos ha permitido observar la profusión de la etiqueta tanto en Europa septentrional como Alemania o la importancia del pensamiento de Cramer para espacios como el festival Transmediale o la Universidad de Karlsruhe, donde se ha construido una noción que sigue revisando las consecuencias de la ubicuidad digital en la cultura.

A partir de ello, hemos llevado a cabo una clasificación que, aunque expuesta desde cuatro categorías, consideramos que no es cerrada ni estática. Todo lo contrario, consideramos que las categorías empleadas adquieren sentido en su relación, pudiendo ser cuestionadas, modificadas y ampliadas.

Por último y dadas las presentes circunstancias, opinamos que esta investigación debería completarse con un análisis sobre las prácticas artísticas y reflexiones nacidas durante el estado de alarma. Y es que entendemos que la situación subraya explícitamente el proceso de ubicuidad digital que nos acontece, además del exponencial uso de herramientas de control. Así, consideramos que un análisis del arte postdigital en el contexto presente sería una de las derivas más interesantes del presente trabajo.

Referencias bibliográficas

- Andersen, C., Cox, G., y Papadopoulos, G. (Eds). (2014). Post-Digital Research. *A Peer-Reviewed Journal About*, 3(1). <https://doi.org/10.7146/aprja.v3i1.116067>
- Ashton, K. (22 de junio de 2009). That ‘Internet of Things’ Thing. En *RFID JOURNAL*. Recuperado de: <https://www.rfidjournal.com/that-internet-of-things-thing>
- Bellinger, M. (2016). The Rhetoric of Error in Digital Media. *Computational Culture*, 5, 1-25.
- Berry, D. (2014). Post-digital humanities: computation and cultural critique in the arts and humanities. *Educause*, 49(3), 22-36.
- Blas. (s.f). Facial weaponization suite (2011-2015). *Zach Blas*. Recuperado de: <https://zachblas.info/works/facial-weaponization-suite/>
- Cascone, K. (2002). Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music, *Audio Culture*, 57, 392-398.
- Cloninger, C. (3 de octubre de 2012). Manifiesto for a theory of the “new aesthetic”. *Metamute*. Recuperado de: <https://www.metamute.org/editorial/articles/manifiesto-theory-%e2%80%99new-aesthetic%e2%80%99>
- Contreras-Koterbay, S. y Mirocha, L. (2016). *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Coventry University. (1 de enero de 2018). Centre for Postdigital Cultures Launched. *Coventry University*. Recuperado de: <https://www.coventry.ac.uk/research/about-us/researchnews/2018/centre-for-postdigital-cultures-launched/>
- Cramer, F. (1 de mayo de 2013). -La parole à... Florian Cramer. Post-digital Aesthetics. *Lemagazine. Jeu de Paum.* Recuperado de: <http://lemagazine.jeudepaume.org/2013/05/florian-cramer-post-digital-aesthetics/>
- Della Ratta, D., Dickinson, K. y Haugboll, S. (Eds.) (2020). *The Arab Archive. Mediated memories and digital flows*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Digicult. (2008). Holy Fire. *Digicult*. Recuperado de: <http://digicult.it/news/holy-fire/>
- DISNOVATION. ORG. (2015-actualidad). The Museum of Failures. *DISNOVATION.ORG*. Recuperado de: <http://disnovation.org/mof.php>

Eler, A. (24 de junio de 2013). The Facelessness of Tomorrow Begins Today. *Hyperallergic*. Recuperado de: <https://hyperallergic.com/73888/the-facelessness-of-tomorrow-begins-today/>

Kulle, D., Lund, C., Schmidt, O. y Ziegenhagen, D. (2019). Post-Digital Culture. *Post-Digital Culture*. Recuperado de: <http://post-digital-culture.org/>

La_bekka. (2019). *Como montar una servidora feminista con una conexión casera*. La_bekka.

Llamas, M. (2020). Postdigital ahora. *Serie: Cuadernos del ahora*, 1, 1-13.

Lovink, G. (24 de enero de 2020). The Data Prevention Manifesto by the Plumbing Birds. *Institute of Network Cultures Blog*. Recuperado de: <https://networkcultures.org/blog/2020/01/24/the-data-prevention-manifesto-by-the-plumbing-birds%E2%80%A8/>

Moll, J. (2016). DEFOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOREST. *Jana Virgin*. Recuperado de: https://www.janavirgin.com/CO2/DEFOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOREST_about.html

Morone, J. (2014). Jennifer Lyn Morone, Inc. *Jennifer Lyn Morone*. Recuperado de: <http://jenniferlynmorone.com/>

Negroponete, M. (1 de diciembre de 1998). Beyond Digital. *WIRED*. Recuperado de: <https://www.wired.com/1998/12/negroponete-55/>

Parikka, J. (2015). "Materiality: grounds of media and culture". En *A Geology of Media*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Peirano, M. (2015, septiembre). *¿Por qué me vigilan, si no soy nadie?* [vídeo]. Conferencia TED. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=NPE7i8wuupk&feature=youtu.be>

Pepperell, R., y Punt, M. (2000). *The Postdigital Membrane. Imagination, Technology and Desire*. Bristol: Intellect Books.

Polk Museum of Art. (s.f). Digital Art in the Post-Digital Age: Works From Florida Faculty. *Art Polk Museum of Art*. Recuperado de: <https://polkmuseumofart.org/past-exh-content/2015/9/9/digital-art-in-the-post-digital-age-works-from-florida-faculty>

Preciado, P. (2002). *Manifiesto contrasexual*. Madrid: Editorial Ópera Prima.

- Preciado, P. (2019). Dissident Interfaces: Shu Lea Cheang's "3x3x6" and the Digital Avant-Garde. En Preciado, P. (Ed). *3X3X6. Shu Lea Cheang*. Taiwan: Taipei Fine Arts Museum
- Regine. (23 de junio de 2014). Jennifer Lyn Morone, INC, the girl who became a corporation. *We Make Money Not Art*. Recuperado de: https://we-make-money-not-art.com/jennifer_lyn_morone_inc/
- Stenslie, S. (s.f). ArcArt04. *Arcart*. Recuperado de: <https://web.archive.org/web/20040610092145/http://www.arcart.no/>
- Swiss, T. y Herman, A. (2000). Virtual Radio, The Web, and "Streaming Capitalism" (A Brief Meditation). *Enculturation*, 3(1).
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Argentina: Caja Negra Editora.
- Transmediale. (2013). Transmediale 2013 BWPWAP. En *Transmediale*. Recuperado de: <https://transmediale.de/archive/history/festival/2013>
- Valentine, B. (10 de julio de 2014). Weaponizing Our Faces: An Interview with Zach Blas. *Vice*. Recuperado de: <https://www.vice.com/en/article/vdpzaa/weaponizing-our-faces-an-interview-with-zach-blas-715>
- Van den Boomen, M., Lammes, S., Raessens, J. y Schäfer, M. (2009). *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Techonology*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Weiser, M. (1991). The Computer for the 21 Century. *Scientific American*. 265(3), pp. 94-104. Recuperado de Scientific American.