

TFG

¿ESTÁ SEGURA DE QUE DESEA ELIMINAR EL ARCHIVO DE FORMA PERMANENTE?

PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN TORNO AL ARCHIVO PERSONAL COMO BASURA DIGITAL

Presentado por Nuria Albelda Hernández
Tutor: Marina Pastor Aguilar

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este trabajo consiste en una reflexión sobre el archivo digital personal como fuente de información y autoconocimiento, así como la gestión que se hace del mismo a través de procesos de datificación. Los archivos que se encuentran clasificados en carpetas permanecen inmóviles esperando ser reconducidos a la papelera de reciclaje al acabar su vida útil. A través de la producción artística se pretende visibilizar esta basura digital trayéndola a una dimensión física, convirtiendo la imagen ausente en datos y cada unidad de almacenamiento de información en volumen. Se crea así una relación entre la basura digital y la basura física, entre los tiempos propios de la acción de suprimir un archivo del ordenador contrapuestos a procesos creativos y manuales.

PALABRAS CLAVE: archivo, basura digital, digitalización, cajas, papel reciclado

ABSTRACT

This work consists of a reflection on the personal digital archive as a source of information and self-knowledge, as well as the management that is done through datification processes. Files that are classified into folders remain motionless waiting to be re-driven to the recycle bin at the end of their useful life. Through artistic production it is intended to make this digital trash visible by bringing it to a physical dimension, turning the missing image into data and each storage unit in volume. This creates a relationship between digital garbage and physical garbage, between the times of the action of deleting a computer file contrasted with creative and manual.

processes. KEYWORDS: archive, digital trash, digitization, boxes, recycled paper

A Las Mediocre, en especial a Sara, Maria, Lucía y Ana, y a todas las integrantes de Hola Hola 2020 por su amistad y por todo lo que hemos construido juntas.

A Aida por compartir el tedioso camino del TFG conmigo, a mis padres y a mi tutora Marina Pastor por el apoyo.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1 METODOLOGÍA	7
3. MARCO CONCEPTUAL	8
3.1 EL ARCHIVO	8
3.1.1 EL ORDEN Y EL MAL DE ARCHIVO	10
3.2 ARCHIVO DIGITAL.PDF	11
3.2.1 LA IMAGEN	12
3.2.2 ESCANEANDO...	13
3.3 LA BASURA NOS RODEA	14
3.3.1 LA BASURA: ELEMENTO FÍSICO Y ESPACIO	15
3.3.2 LO QUE NACE PARA RECICLARSE ES BASURA	16
3.4 EL PAPEL: PROCEDIMIENTO ARTESANAL	16
3.4.1 EL TIEMPO DEL ARTESANO	17
4. REFERENTES ARTÍSTICOS	18
4.1 OTRA FORMA DE MEDIR: STANLEY BROUWN Y ON KAWARA	18
4.2 LA STALKER: SOPHIE CALLE	20
4.3 LA PESCADILLA QUE SE MUERDE LA COLA: FELIPE RIVAS SAN MARTÍN Y ROBERT MORRIS	21
4.4 LA IMAGEN COMO REGISTRO DE LA DESTRUCCIÓN: JOSHUA CITARELLA Y COLECTIVO MARACAY	22
5. DESARROLLO DE LA OBRA	24
5.1 SR. BELTRÁN	25
5.2 ¿ESTÁ SEGURO DE QUE DESEA ELIMINAR EL ARCHIVO DE FORMA PERMANENTE?	28
5.2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO	28
5.2.2 ELEMENTOS DE LA INSTALACIÓN	29
5.2.3 MONTAJE	30
6. CONCLUSIONES	33
7. BIBLIOGRAFÍA	35
7.1 LIBROS	35
7.2 ARTÍCULOS	37
7.3 WEBGRAFÍA	38
8. ÍNDICE DE IMÁGENES	38

1. INTRODUCCIÓN

Esta memoria recoge la investigación realizada en los últimos meses en torno a la idea del archivo personal entendido como basura digital, la cual se apoya en las piezas de *Sr. Beltrán* y *¿Está segura de que desea eliminar el archivo de forma permanente?*. La realización práctica de los proyectos, que se ha llevado a cabo de manera paralela a la búsqueda teórica, y ha permitido crear un juego comparativo entre diversos términos, como serían el archivo ajeno y el archivo propio o la dualidad entre basura física y basura digital.

El TFG empezó como una oportunidad de adentrarme en el mundo del archivo digital y poder combinarlo con otros intereses como serían el reciclaje de papel como práctica artística. Estas inquietudes nacen de la sobreexposición de datos a los que me había sometido en mis dos últimas experiencias laborales (teleoperadora para banca y fotógrafa), donde diariamente trabajaba frente a un ordenador ampliando la base de datos con información sobre clientes y seleccionando imágenes para un repositorio. Estas dos tareas (bastante repetitivas) me interesaron especialmente por la rapidez de procesamiento de documentos digitales, así como por los diferentes procesos que se desarrollaban, como la descarga, la copia o la eliminación.

Al mismo tiempo aumenta mi ansiedad producida por la incertidumbre de acabar una carrera artística y la necesidad de tomar ciertas decisiones vitales. Es por ello que, bajo ese marco de inestabilidad emocional, nace la necesidad de control. El orden de los objetos (en este caso archivos) en el espacio se manifiesta como un elemento sobre el que podemos ejercer cierto poder, y este acto adquiere casi un valor terapéutico. Puesto que este es un proyecto creativo que responde a una motivación muy personal he decidido mantener la primera persona del singular en su redacción, más allá del uso académico del plural mayestático.

Esta memoria está estructurada en dos partes, por un lado, el marco teórico, que recoge los conceptos trabajados, así como algunos proyectos de artistas que han servido como referentes de las piezas realizadas; y por el otro, el desarrollo práctico de la obra, donde se profundiza sobre la metodología y procesos utilizados en cada una de ellas.

La parte teórica se ha dividido en cuatro apartados. El primero se trata de una revisión histórica hacia el archivo y el orden, desde su concepción griega hasta las actuales bases de datos. Así mismo, se ha creído oportuno ampliar más la información e incluir otro apartado exclusivo para el archivo digital, abordando la idea de la digitalización que es clave en los proyectos finales. El tercero se centra en la basura y su problemática dentro del contexto globalizado e hiperproductivo, y por último el cuarto, aborda la artesanía entendida como

una filosofía basada en el buen hacer y la repetición. Los referentes han constituido una fuente importante de información ya que han permitido redescubrir las propias piezas a través de diferentes obras. Entre los artistas seleccionados se encuentran las propuestas conceptuales de On Kawara o Stanley Brouwn de principios del siglo pasado, y otras más emergentes vinculadas al *netart* como la de Joshua Citarella.

El apartado de desarrollo de la obra presenta una explicación del proceso de trabajo y se encuentra dividido en las dos piezas que conforman este proyecto. Por último, se hace un análisis del resultado final donde se presenta, desde una visión personal, las conclusiones a las se ha llegado.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Para la realización del proyecto partí de una temática concreta fruto de los intereses que tenía en el momento de empezar y teniendo claros algunos de los procesos que iba a emplear; sin embargo, los objetivos no han sido determinados desde el principio, sino que se han ido configurando a lo largo del proceso creativo.

OBJETIVOS GENERALES

- Trabajar sobre el archivo personal dentro del contexto digital.
- Desarrollar un proyecto valorando la parte procesual por encima del resultado final siendo la práctica una acción dinámica e inacabada.
- Presentar un proyecto lo mejor posiblemente resuelto dadas las circunstancias de confinamiento¹ que suponen una indisposición de material, espacio y recursos bibliográficos para desarrollar el mismo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabajar aspectos digitales desde el objeto físico.
- Analizar los métodos de orden establecidos intuitivamente tanto en el espacio físico como en el digital.
- Trabajar esencialmente desde materiales que ya tuviera a mi disposición e intentar que el desarrollo del proyecto implique el menor impacto residual posible.
- Utilizar el papel y su reciclaje como materia prima y proceso para la realización de las piezas, entendiéndolo como un elemento desechado con características funcionales que permiten trabajarlo fácilmente.

¹ Confinamiento debido al Estado de Alarma por la pandemia del COVID-19 (España, 2020).

- Emplear la estructura de la caja como elemento constructivo de los diferentes proyectos, tanto desde el punto de vista de contenedor como de módulo.

2.1 METODOLOGÍA

La metodología consistió, en un principio, en acotar los conceptos de interés, para hacer una búsqueda y una investigación más detallada de los mismos. En estos primeros momentos aparecen reflejadas algunas ideas como serían: el desecho como proceso, el registro de la memoria digital o el orden. Se plantea un acercamiento lingüístico para aclarar las múltiples acepciones y poder crear esquemas y mapas conceptuales.

Se establecen a partir de aquí dos fases claramente diferenciadas que son: el ordenador como medio de registro y eliminación; y la creación de la obra a partir del reciclado de papel.

El ordenador es el elemento clave del proyecto. Se trata de entender cómo se articula la información en los medios digitales, qué tipos de archivos existen, cuánta memoria ocupan, cuántas veces aparece un mismo archivo repetido, si las copias son idénticas o si hay variaciones, y ver qué métodos de clasificación se han establecido de manera intuitiva.

Se plantea de forma paralela una correlación entre el espacio físico y el virtual y la necesidad de hallar un orden común entre ambos. Se suceden las lecturas de Georges Perec en *Pensar/Clasificar*² con una visión más realista, y otras con algunas ideas más radicales en cuanto a lo útil y lo inútil como sería *La magia del orden. Herramientas para ordenar tu casa... ¡Y tu vida!*³ de la popular gurú del orden Marie Kondo. A partir de este punto se plantea una introspección donde se busca esclarecer qué documentos se consideran basura que son enviados a la papelera de reciclaje, y cuales se quieren conservar, que son reclasificados.

Para la realización de las piezas se han seguido los procesos y tiempos propios de la artesanía, aunque se ha dividido el trabajo en tareas mecánicas de producción en serie. En una primera instancia se ha trabajado el papel siguiendo los procedimientos de reciclado. A pesar de tener conocimientos previos sobre la materia se realizó un estudio para hallar los mejores aglutinantes, analizar los resultados ofrecidos por los diferentes tipos de papel y calcular los tiempos de secado. Posteriormente para la conformación de las cajas se realizaron

² PEREC, G. *Pensar/Clasificar*. Barcelona: Gedisa, 2017.

³ KONDO, M. *La magia del orden. Herramientas para ordenar tu casa... ¡Y tu vida!* Barcelona: Aguilar, 2014.

diferentes procedimientos como serían la elaboración de patrones o moldes de escayola.

Paralelamente a la realización de la obra ha continuado la búsqueda bibliográfica consultando varios libros y artículos, entre los que destacarían *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*⁴ de Guasch, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen de la era digital*⁵ de Manovich o *Nunca fue tan hermosa la basura*⁶ de Pardo. Estas lecturas fueron especialmente esclarecedoras y han permitido acotar ciertos aspectos del proyecto. Por otra parte, la búsqueda de referentes ha permitido conocer artistas antes desconocidos y ver cómo han abordado las diferentes temáticas.

Los proyectos se han desarrollado siguiendo procesos opuestos, por una parte, en la instalación ¿Está segura de que desea eliminar el archivo de forma permanente? se produce un paso de lo digital a lo físico, mientras que en la pieza *Sr. Beltrán* el archivo es comprimido y digitalizado. Por lo tanto, la metodología específica de cada obra se desarrollará más ampliamente en el apartado de 5. *DESARROLLO DE LA OBRA*, donde se hará una comparativa entre ambas.

3. MARCO CONCEPTUAL

La basura entendida más allá del residuo, el archivo digital personal y los procesos de digitalización y eliminación de documentos han sido los intereses centrales en los que se ha trabajado en los proyectos. Dado la amplitud de los temas tratados, estos han sido acotados según los propios intereses y su relación con las piezas.

3.1. EL ARCHIVO

Carpetas con documentos personales y proyectos, programas informáticos, buscadores de Internet, algunas fotos sueltas y probablemente unas cuantas versiones de este mismo TFG se amontonan como iconos dejados caer en el escritorio virtual, como los diferentes objetos se agrupan en el escritorio físico de Perec. Este paralelismo entre ambos espacios de trabajo sirve como puesta escenográfica para reflexionar entre el espacio físico y el digital, así como los diferentes órdenes que se establecen a uno y otro lado de la pantalla. Como

⁴ GUASCH, A. M. *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal, 2011.

⁵ MANOVICH, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen de la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.

⁶ PARDO, J.L. *Nunca fue tan hermosa la basura*. En: BORJA, J., PARDO, J.L., SCOTT BROWN, D., O&APOS;REILLY, J. y KOOLHAAS, R. *Distorsiones urbanas/Urban distorsions*. Madrid: Caj Madrid: La Casa Encendida: Basurama, 2006.

reflexiona en *Pensar/clasificar* la necesidad de ordenar su espacio no nace del azar, sino que generalmente coincide con el principio o finalización de un trabajo determinado⁷. Este *impasse* de tiempo se manifiesta como un vacío, una incertidumbre sobre el futuro que vendrá, que puede afrontarse como un impulso hacia un nuevo proyecto o bien puede suponer una caída vertiginosa.

*El archivo se ha convertido en una metáfora universal de todas las formas concebibles de almacenamiento y memoria*⁸. Este concepto ha ido evolucionando a lo largo de la historia y poco tiene que ver lo que se entendía por archivo en la antigua Atenas con lo que hoy en día se aplica en las bases de datos.

Archivo, proviene del griego *arkheion* que hace referencia al domicilio donde vivían los magistrados que custodiaban los documentos oficiales y las leyes, y los únicos capaces de interpretarlas⁹. Con el paso de los siglos el concepto de archivo dejó de tener exclusivamente un carácter 'público' y con la proliferación de instituciones y particulares que almacenaban la información, también se perdió la exclusividad dada a un espacio concreto¹⁰. La aparición de las nuevas tecnologías ha dado paso a complejas bases de datos que se encuentran en continuo movimiento. Se trata de un concepto mucho más versátil compuesto de documentos dinámicos y temporales que son transmitidos en *streaming*¹¹ en la red o transferidos entre usuarios. Este concepto se desarrollará con más profundidad en el apartado 3.2 ARCHIVO DIGITAL.PDF.

El archivo aparece generalmente vinculado a una acción aditiva, es decir, el archivo se enriquece conforme va aumentando el número de elementos de la colección, y dentro de las nuevas tecnologías se vincula directamente con la actualización inmediata de información.

*El archivo logra mantener el orden a través de una fuerte inversión de energía organizacional. Una función del archivo cultural es garantizar que los datos improbables (es decir, aparentemente inútiles) se conserven para futuras posibles informaciones. Lo que queda del pasado en los archivos es el rastro físico de la materia simbólicamente codificada, que en su materialidad está simplemente presente en el espacio*¹².

⁷ PEREC, G. *Op. Cit.*; p. 18.

⁸ WOLFGANG, E. The archive as methapor. From archival space to archival time. En: *Nimio* [en línea] 2018 N.º 5 [consulta: 29 abril 2020] ISSN 2469-1879. Disponible en: <https://archivepublic.wordpress.com/texts/wolfgang-ernst/>.

⁹ DERRIDA, J. *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta, 1997. p. 7.

¹⁰ PONS, A. Archivos y documentos en la era digital. En: *Historia y comunicación social* [en línea] 2017, Vol. 22, N.º 2, p. 287 [consulta: 6 mayo 2020] ISSN 1137-0734. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/57844/52084>.

¹¹ *Streaming* hace referencia a los videos y a los audios visualizados a tiempo real.

¹² WOLFGANG, E. *Op. Cit.*

“Cada archivo o documento hace referencia a un punto concreto de la historia visto desde una perspectiva individualizada. Ni el archivo, ni la imagen del archivo permiten conocer un absoluto. Es por tanto imposible reconstruir la historia únicamente a través de estos elementos sin la parte testimonial de las personas implicadas”¹³. Pero ¿es este el objetivo del archivo? Como apunta Manovich, la base de datos representa el mundo como una lista de elementos que se niega a ordenar y, por otra parte, la narración crea una línea de causa y efecto para unos elementos aparentemente desordenados, son por tanto enemigos naturales. Pero como él mismo reconoce, el intento de descifrar el sentido del mundo da lugar a interminables híbridos entre ambos conceptos¹⁴.

3.1.1 *El orden y el mal de archivo*

Los archivos tradicionales se basan en un orden taxonómico, que puede definirse como el resultado de clasificar una serie de elementos de acuerdo con principios y características comunes. La estructura es jerárquica y está compuesta por categorías (de lo genérico a lo particular), cada una de las cuales puede dividirse en otras más específicas intentando organizar la información de la manera más simple para facilitar su interpretación, uso y modificación; siguiendo principalmente un orden lineal y cronológico¹⁵.

En contraposición a este modelo, con la aparición de la era digital, se instaura el modelo *World Wide Web* (www) que parte de la idea de que toda la información tiene la misma importancia y que está conectada entre sí. Este sistema representa el archivo como una serie de elementos que se encuentran al mismo nivel jerárquico, se trata pues de una visión horizontal de la información y lo que permite buscar dentro de esa gran base de datos son las etiquetas (tipo de archivo, fecha, concepto, etc.)¹⁶.

El *mal de archivo*, término que plantea Derrida basándose en teorías freudianas, es una vuelta al principio, un acercamiento arqueológico al pasado. Esto se basa en la necesidad de archivar documentos y en el deseo compulsivo,

¹³ DIDI-HUBERMAN, G. *Das Archiv brennt [El archivo arde]* (Traductor Ennis, J. A.) En G. Didi Huberman y K. Ebeling (Eds.), *Das Archiv brennt [El archivo arde]* (pp. 7-32). Berlín: Kadmos, 2012. p. 3.

¹⁴ MANOVICH, L. *Op. Cit.*; p. 291.

¹⁵ CATALDI, M., DI CÉSERE, V., FERNÁNDEZ, N., HERNÁNDEZ, A., LIBERATORE, G. Y VOUTTO, A. *Sistema taxonómico de organización de los recursos de información autoarchivados en el Repositorio Institucional de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar de Plata*, En: *Humanidades Digitales : Construcciones locales en contextos globales : Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD / Agustín Berti ... [et al.]*; editado por Gimena del Río Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2018. p. 506.

¹⁶ MANOVICH, L. *Op. Cit.*; p. 60.

repetitivo y nostálgico del archivo¹⁷. Frente a la pulsión de archivar se manifiesta otra fuerza igual de poderosa, que él mismo denomina *fiebre de archivo*, que se trata de una fuerza anarquística basada en los principios de destrucción.

Ambos términos mal de archivo y fiebre de archivo parecen hacer referencia a una enfermedad que ataca al individuo que tiene contacto con este. *En toda enumeración hay dos tentaciones contradictorias; la primera consiste en el afán de incluirlo todo; la segunda, en el olvidar algo*¹⁸. El archivo no deja indiferente a nadie y se debate entre el recuerdo (la necesidad de nombrar y reunir) y el olvido (necesidad de dejar de retener). Estos dos impulsos se mantienen en continuo conflicto durante el proyecto *¿Está segura de que desea eliminar el archivo de forma permanente?*, donde se plantea la eliminación de los documentos personales como una forma de visibilizar la ausencia del propio archivo, aquello que no queremos conservar. Se trata de impulsos contradictorios que forman parte de la propia condición humana. El archivo es entendido como un punto medio entre el término arcaico y los nuevos medios relativos a las bases de datos. Si bien parte de una necesidad de orden, la evolución del proceso creativo deriva en una práctica utópica, que como apunta Ruiz de Samaniego trata de “la búsqueda de un orden químérico y cerrado, de una figura estable”¹⁹; y por tanto imposible de materializar.

3.2. ARCHIVO DIGITAL.PDF

El archivo analógico se caracteriza por ser un documento inamovible y relativamente estable dependiendo del soporte que registra la información. Al tener un lugar de consignación permite controlar las condiciones de temperatura, presión y humedad y tomar algunas medidas para garantizar su conservación contra los enemigos biológicos como hongos, bacterias y otros microorganismos²⁰.

En contraposición a este tipo de archivo aparece el archivo digital. Se trata de un sistema que almacena la información en bytes y se caracteriza, por la multiplicidad de formatos (dox., pdf., jpg., etc.) y la facilidad de pasar la información de uno a otro. La rapidez de generación de documentos y la democratización dentro del contexto cibernético han facilitado el acceso a la

¹⁷ GUERRA, A.M. Del archivo físico al archivo virtual: reflexiones sobre la desmaterialización de la fotografía. En: *Communications Papers. Media Literacy & Gender Studies*. [en línea] 2017. Vol.6, N.º 12, pp. 172 [consulta: 4 mayo 2020] ISSN 2014-6752. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6205373>.

¹⁸ PEREC, G. *Op. Cit.*; p. 119.

¹⁹ PEREC, G. y RUIZ DE SAMANIEGO, A. y *Pere(t)c. Tentativa de inventario*. Madrid: Maia, 2011. p.30.

²⁰ ARAN, P. Configuraciones de la memoria de los archivos en la era digital. En: *Astrolabio Nueva Época: Revista digital del Centro de Investigaciones y Estudios sobre Cultura y Sociedad*. [en línea] 2015 N.º 15, p. 10. [consulta: 6 mayo 2020] ISSN-e 1668-7515. Disponible en: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/astrolabio/issue/view/1181>.

información. Se trata de flujos dinámicos donde los archivos son subidos a la nube, intercambiados o guardados en los ordenadores. A esta cuestión se le suma que ahora todos los usuarios de la red son productores de cultura (o entretenimiento), subiendo y compartiendo contenidos de manera alarmante. La sobreexposición de información también genera acumulación y pronto las memorias de los ordenadores son insuficientes y se requiere de memorias de almacenamiento externas para seguir consumiendo contenidos. Por otra parte, pese a la aparente estabilidad que parece tener el archivo digital, su manipulación es bastante sencilla dando paso a documentos de cuestionable veracidad; y la rapidez de los avances tecnológicos provocan que ciertos formatos queden obsoletos o se impida su lectura en versiones posteriores ²¹.

3.2.1. La imagen

*Las imágenes digitales son datos basados en precisas operaciones algorítmicas. Esta condición técnica, ofrece la posibilidad de desplegar estrategias no sólo de generación, acumulación y colección, sino también de consignación a partir de valores cercanos a las propiedades visuales de las imágenes mismas*²².

Esta acción de consignar se vincula, de cierta forma anacrónica, al arconte²³, quien en la actualidad lo encarna el propio usuario. Las redes sociales, se han convertido en repositorios de imágenes digitales que son compartidos con el resto de los usuarios de estas plataformas.

Ante la problemática que genera esta proliferación de imágenes Steyerl se plantea ciertas preguntas: *¿Y si la verdad no se encuentra en lo representado ni en la representación? ¿Y si la verdad se encuentra en la configuración de la imagen? ¿Y si el medio es en realidad el mensaje?*²⁴ Estas cuestiones se plantean en la pieza Sr. Beltrán, donde por la propia concepción del proyecto, la imagen se manifiesta como el único registro tras la destrucción del objeto físico. Esta imagen digitalizada

²¹ Ibid., p. 11.

²² FLORES MUTIGLIENGO, J. *Arte y Archivo*. En: *Humanidades Digitales : Construcciones locales en contextos globales : Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD / Agustín Berti ...* [et al.] ; editado por Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León - 1a ed . – Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2018, p. 547

²³ Cada uno de los magistrados que gobernaron en Atenas tras la muerte del rey Codro. Definición extraída de la RAE (Real Academia Española). Derrida hace referencia a ellos como los encargados de custodiar los documentos oficiales, que además tenían competencia hermenéutica, el poder de gestionar los archivos. Esta figura aparece nombrada en diversas ocasiones en DERRIDA, J. *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta, 1997.

²⁴ STEYERL, H. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014. p. 54.

3.2.2. Escaneando...

Para empezar a abordar el tema de la digitalización, recurriré a la metáfora usada por Prada referida a *Alicia en el país de las maravillas*. En el cuento de Carroll se plantea como su protagonista debe empequeñecerse para poder pasar del mundo físico al mundo de la imaginación, de igual forma que los archivos deben comprimirse para pasar de un formato analógico a uno digital²⁵. Este paralelismo entre el mundo de la imaginación y el mundo virtual permite entender un poco el acercamiento del proyecto a esta temática, donde lo digital es entendido como un mundo basto y desconocido, pero lleno de estímulos que suscitan curiosidad.

El interés en el proyecto se centra principalmente en la herramienta del escáner. Obviando los mecanismos técnicos que suponen el paso de un documento físico a uno digital, profundizaremos en la idea de este trasvase de información.

Como apunta Manovich la digitalización consiste en una codificación de datos continuos -los referentes a los documentos físicos- a datos discretos -aquellos que encontramos en unidades diferenciadas, como las personas, las páginas de un libro o los píxeles-. Esta se compone de dos pasos, que son *la toma de muestras* (normalmente a intervalos regulares, como sucede con la matriz de píxeles que se analiza para representar la imagen digital, resolución) y la *cuantificación* (se le asigna un valor numérico a partir de una escala predefinida)²⁶. La información del archivo original se pierde (entendida como una cuestión lingüística donde los caracteres no son reinterpretados) y se convierte en imagen. Algunos discursos, sin embargo, contemplan la digitalización, a diferencia del escaneo, como una transformación de los documentos con caracteres en letras capaces de ser interpretadas por el ordenador, lo cual permite indexar la información y poder hacer una búsqueda posterior.²⁷ En el proyecto *Sr. Beltrán* la digitalización se plantea como una metamorfosis del soporte, pasando del volumen físico que ocupa el archivo analógico al reducido espacio de una tarjeta SD, y atiende únicamente al escaneo, ya que no se dispone (ni es el objetivo) de la tecnología para realizar un reconocimiento óptico de caracteres²⁸. Cabe destacar también como punto

²⁵ MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2012.

²⁶ MANOVICH, L. *OP. Cit.*; p. 73.

²⁷ SOCIEDAD INFORMÁTICA DEL GOBIERNO VASCO. *Metodología de digitalización de documentos*. [consulta: 30 mayo 2020] Disponible en: http://www.zuzenean.euskadi.eus/s68-contay/es/contenidos/informacion/modelo_gestion_documental/es_modgesdo/adjuntos/Metodolog%C3%ADa%20de%20Digitalizaci%C3%B3n%20de%20Documentos.pdf

²⁸ OBSERVATORIO TECNOLÓGICO. *ITI – OCR Proyecto de I + D para la Mejora de los Procesos de Digitalización Masiva*. [consulta: 2 junio 2020] Disponible en: <https://web.archive.org/web/20140727140038/https://observatorio.iti.upv.es/resources/new/12088>

de interés la *datificación*²⁹ a la que se someten estos documentos, donde queda registrado por encima de la información del documento, el propio acto de digitalizar (fecha y hora de escaneo, resolución, nombre del archivo o clasificación interna dentro del ordenador).

3.3. LA BASURA NOS RODEA

La basura y su gestión es uno de los principales problemas medioambientales de la actualidad es necesario por tanto entender qué es y por qué resulta potencialmente problemática. Basura proviene del latín vulgar *versūra*, 'acción de barrer' -limpiar un lugar arrastrando la suciedad con algo como una escoba- y hace referencia tanto a la suciedad y los residuos desechados como al lugar donde son depositados. Residuo a su vez, indica un material que pierde utilidad tras haber cumplido su misión, así como los desechos que las personas han producido considerados algo que hay que eliminar. Para empezar a hablar sobre aspectos residuales cabe abordar *grosso modo* cómo ha ido evolucionando el concepto a lo largo de la historia.

Como menciona Pardo, las sociedades pre-industriales producían basura predominantemente orgánica que de manera más o menos natural era reciclada o digerida por los animales urbanos y los vagabundos. No quiere decir que produjeran menos basura que las sociedades posteriores, sino que era gestionada a un ritmo razonable. Ahora bien, el problema nace a partir de la industrialización, cuando basándose en modelos capitalistas, se empieza a producir más de lo que se puede gestionar como residuo. Así mismo, dichos procesos de fabricación derivan en residuos tóxicos que requieren de una gestión posterior y una problemática añadida de almacenamiento. Las industrias salen de las ciudades y se sitúan a los márgenes, se distinguen así dos espacios: el dentro limpio y el fuera o extrarradio sucio. Se barre la basura de los centros de las urbes para almacenarlos en lugares apartados. Los basureros ya no solo implican una diferencia de clases entre los ciudadanos del mismo lugar, sino que con la globalización convierte a los países con menos medios en los basureros de los países desarrollados. La basura es, por tanto, un indicador claro de las desigualdades sociales a nivel mundial³⁰.

La basura se convierte en una fuente de datos para conocer cómo se comportan y desarrollan las distintas sociedades, es por ello que dentro de lo que se ha llamado arqueología del pasado contemporáneo³¹, aparece en 1973 un nuevo término a manos de William Rathje acuñado como *garbology*, traducido como *basurología*. Este concepto hace referencia al estudio de los

²⁹ *Datificación* hace referencia a la capacidad de producción de datos capaces de ser leídos por un ordenador.

³⁰ PARDO, J.L. *Op. Cit.*

³¹ BUCHLI, V. Y LUCAS, G. (eds.) *Archaeologies of the Contemporary Past*. Londres: Routledge, 2001.

desechos y la basura producida por el ser humano y nace del proyecto *The Garbage Project*, donde Rathje colecta, cataloga, y registra sistemáticamente los desechos domésticos³². La basura es entendida como un elemento de autoconocimiento, se despoja de su percepción socialmente peyorativa para alcanzar una unidad de estudio.

Paradójicamente parece que la eliminación de la basura viene seguida de la necesidad de guardarla en otro formato, porque de este modo, al pasarla por un proceso de metamorfosis, se crea un nuevo elemento que puede ser preservado. Son procesos contradictorios que se debaten continuamente, representando finalmente el vacío que se produce tras la eliminación de esta.

3.3.1. La basura: elemento físico y espacio

Como antes se ha mencionado, la basura es tanto la ‘cosa’, entendida como elemento físico, como el ‘lugar’ donde se deposita, entendido como espacio. En este apartado se analiza la relación que se establece entre ambos conceptos.

Siguiendo el hilo argumental de 3.1. *EL ARCHIVO*, el orden es encontrarle un lugar a cada cosa, en este caso un documento o un archivo. Pero ¿qué pasa con todo aquello a lo que somos incapaces de asignarle un lugar? Eso es basura³³.

En el proyecto se plantea el proceso de eliminación de archivos como una necesidad de buscar dicho lugar para cada uno, y en caso de no encontrarlo, enviarlo a la papelera de reciclaje. El espacio digital se convierte en un módulo transitorio donde nada es definitivo ni claro. Las acciones se ejecutan de manera rápida: descargar, guardar, copiar, cortar, pegar. Cada elemento se elimina y se multiplica; no hay esfuerzo en las acciones y la inmediatez produce un sentimiento de indiferencia, *siempre nos quedará ctrl + z*.

Las nuevas tecnologías y los tiempos de consumo digital parecen hacernos olvidar que la basura digital no deja de ser basura. *En cuanto presionas la tecla de ‘eliminar’ se ha generado un residuo*³⁴. Estos documentos eliminados se almacenan poco a poco, de manera imperceptible en distintas carpetas creando la ilusión de que ya no están, pero los datos de las diversas acciones y de los archivos siguen ocupando la memoria del ordenador. El acercamiento que se plantea en el proyecto hacia este discurso se aleja parcialmente de las corrientes

³² DANTE, A. *Arqueología, Basura y Duelo: El Deber de Conmemorar*, En: *Complutum*. [en línea] 2012, Vol. 23, N.º 1, pp. 221. [consulta: 26 abril 2020] ISSN 1131-6993. Disponible en: <https://search.proquest.com/docview/1034104372>.

³³ PARDO, J.L. *Op. Cit.*; p. 165.

³⁴ SCOTT, D. *El arte del desecho*, En: BORJA, J., PARDO, J.L., SCOTT BROWN, D., O&APOS;REILLY, J. y KOOLHAAS, R. *Distorsiones urbanas/Urban distorsions*. Madrid: Caj Madrid: La Casa Encendida: Basurama, 2006.p. 23.

del *netart*³⁵ ya que no se desarrolla dentro del medio digital. Sin embargo, se plantea una aproximación desde la realidad cotidiana, intrínseca en las generaciones de finales de los noventa, que viene vinculada hacia estos medios digitales.

3.3.2. *Lo que nace para reciclarse es basura*

*Algo que está desde su origen concebido para el reciclaje es algo que está desde su origen concebido como basura*³⁶.

El papel es la materia prima de ambos proyectos entendido este como basura reciclable. El papel históricamente utilizado como soporte pasa a ser un elemento que se destruye y descompone para reconfigurarse en un nuevo objeto. En cada uno de los proyectos sin embargo, cobra una importancia diferente.

Por una parte, en la instalación *¿Está segura de que desea eliminar el archivo de forma permanente?* el papel utilizado se trata de documentos propios generados y almacenados durante años, creando un diálogo entre la eliminación del archivo físico y el digital. Se profundiza en la idea de basura, donde no se trata de ordenar o presentar un archivo, sino más bien presentar la idea de basura en sí, en tanto que su valor como documento se ha puesto en cuestión. Por otra parte, en el *Sr. Beltrán* se trata de una serie de archivos encontrados en la basura. Este hecho le confiere un carácter de desperdicio, no por su valor real sino por el hecho de que el mismo propietario lo haya considerado como tal. En este caso, la reapropiación de estos documentos supone una revalorización del mismo objeto, ya que el interés por el documento prevalece sobre el interés del propio material.

3.4. EL PAPEL: PROCEDIMIENTO ARTESANAL

El papel, es un material procesado que se fabrica a partir de fibras vegetales. Si bien antes se ha descrito como residuo, no puede desvincularse de sus orígenes nobles ni de sus cualidades como material. No es el objetivo del proyecto privarlo de su naturaleza, pero sí marcar una diferencia acerca del uso; así como el proceso de reciclaje entendido como un antagonismo a la fabricación de papel. Históricamente su uso más frecuente ha sido como soporte artístico o de escritura, así como para la elaboración de algunos objetos artesanales sobre todo en oriente, como abanicos o biombos. Para su reciclaje se crea una pasta a partir de hojas de papel y agua, que se deja en suspensión y

³⁵ *Netart* es la práctica que utiliza la plataforma de Internet para ejecutar las obras y que generalmente suelen tener componentes interactivos. IDIS. *Net Art – definición*. [consulta: 27 abril 2020]. Disponible en: <https://proyectoidis.org/net-art/>.

³⁶ PARDO, J.L. *Op. Cit.*; p. 176.

con ayuda de un bastidor con malla se conforma nuevamente en hojas. Se puede añadir aglutinantes u otros productos para obtener diferentes acabados. Por último, se deja secar, pudiendo prensarse para darle diferentes texturas. Este procedimiento artesanal, realizado de forma casera, puede ser cuestionado desde el punto de vista ecológico ya que para su realización el papel usado es sumergido en agua liberando productos químicos de los blanqueantes y las tintas. Sin embargo, la producción no ha sido muy extensa y se ha realizado en un periodo grande de tiempo siendo su impacto ligeramente menor.

La metodología de trabajo empleada en la fabricación de las piezas se ha basado en la aplicación de técnicas artesanales. La “*artesanía*”, según apunta Sennett, *designa un impulso humano duradero y básico, el deseo de realizar bien una tarea, sin más*³⁷. No se pretende ahondar en los prolongados debates entre arte y artesanía, ya que no son relevantes dentro del proyecto, pero sí resulta interesante el acercamiento que hace este autor hacia la temática. Algunos conceptos clave a los que alude en su libro *El artesano* serían la búsqueda de la calidad del resultado, el compromiso con lo que se está haciendo, la asimilación de habilidades y conocimientos, el perfeccionamiento, la frustración y la obsesión como parte intrínseca de la práctica.

3.4.1. El tiempo del artesano

En el proyecto se establece un juego temporal que consiste en la contraposición de la rapidez de eliminar o digitalizar un documento frente al tiempo que se necesita para materializar su ausencia y generar un objeto. La fabricación de papel, si bien no es muy costosa, requiere de condiciones especiales en la fase de secado. El control en este punto del proceso es clave para evitar que las hojas se estropeen por exceso de humedad o que se sequen demasiado rápido y se arruguen. En ocasiones se vuelve un trabajo frustrante, dado que hasta el final no se puede advertir si el resultado será óptimo o no. Esto solo se puede dominar con la paciencia, que se trata de una habilidad adquirida que debe ser sostenida en el tiempo³⁸.

*La experiencia del tiempo lento y del aburrimiento inicia la actividad mental meditativa; el aburrimiento y la repetición están emparentados, aunque el aprendizaje de cualquier habilidad especializada exige una repetición hasta el absurdo*³⁹.

Repetir de forma sistemática una acción es estimulante cuando se organiza mirando hacia delante. Lo sustancial de la rutina puede cambiar,

³⁷ SENNETT, R. *El artesano*, Barcelona: Anagrama, 2008. p. 12.

³⁸ *Ibid.*; p. 146.

³⁹ PALLASMAA, J. *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2012, p. 95.

*mejorar, pero la compensación emocional reside en la experiencia personal de repetir, lo que se conoce como ritmo*⁴⁰.

La realización de papel se vuelve tediosa y al mismo tiempo satisfactoria. Estos dos conceptos, repetición y aburrimiento, son conceptos poco utilizados en el contexto actual sin tener una carga negativa, al menos sin ser utilizados de forma peyorativa. Las nuevas tecnologías nos han conducido a un estado de constantes estímulos y el aburrimiento es entendido como procrastinación dentro del marco de la hiperproductividad. Esta ansiedad es saciada gracias a las redes sociales; es decir, la sobre estimulación es compensada con más estimulación. Dentro del contexto laboral, en particular aquellos trabajos más precarizados, la repetición está latente en cadenas de montaje donde las tareas productivas son casi robóticas. Huyendo de esa visión se busca acercarse al perfeccionamiento de la técnica mediante la repetición y resolución de problemas; un estado presente de cuerpo y mente durante la práctica a la vez que una evasión y una búsqueda de tranquilidad.

4. REFERENTES ARTÍSTICOS

Los proyectos y artistas aquí presentados han sido seleccionados principalmente por sus planteamientos conceptuales y sus procesos creativos, destacando esta cuestión por encima de los resultados formales. Los artistas han sido agrupados casi todos por parejas según la semejanza de sus proyectos para crear un diálogo entre ambos.

4.1. OTRA FORMA DE MEDIR: STANLEY BROUWN Y ON KAWARA

Medir, es, atendiendo a su definición, comparar una cantidad con su respectiva unidad, con el fin de averiguar cuántas veces la segunda está contenida en la primera. En este epígrafe se compararán las obras de estos dos artistas conceptuales donde la unidad es reapropiada para ofrecer una nueva perspectiva. Las piezas de ambos son supeditadas a la propia práctica obsesiva de medir y al método de registro donde el inventario aparece reflejado como una autobiografía.

Stanley Brouwn (1935 – 2017) centra su obra en la acción de medir, tanto las distancias entre dos puntos, como los espacios o los recorridos. El interés del artista por esta acción tan cotidiana de desplazarse del punto A al punto B parte de la idea de que, en nuestro entorno, la importancia de las distancias y de sus mediciones directas está en declive debido a las posibilidades de desplazamiento vertiginoso que nos ofrecen los transportes actuales que han

⁴⁰ SENNETT, R. *Op. Cit.*; p. 117.



Fig. 1. Stanley Brouwn
1m, 1974.
Archivador con 1,000 tarjetas
indexadas cada una de 1 mm.
39.7 x 19.8 x 15.2 cm.
Simon Lee Gallery.

provocado que nuestra percepción de las distancias deje de tener sentido⁴¹. Se plantea la medición por tanto como una reconexión con la realidad que nos rodea. En sus obras aplica sus propias unidades subjetivas de medida vinculadas a sus proporciones corporales (pies-sb, codos-sb, pasos-sb) y las compara con unidades de medida estandarizadas. Vidal apunta que la acumulación de medidas se convierte en una suerte de monumento al absurdo y conlleva implícitamente la negación del concepto que la sostiene, la noción de medida, el medio por el cual evaluamos las cosas, nos orientamos y tomamos distancias⁴².

Por otra parte, On Kawara (1932 – 2014), contemporáneo de Brouwn, centra sus trabajos en torno al registro del tiempo y sus acciones cotidianas. Este artista japonés pone el foco de atención sobre su propia existencia como forma de reafirmar el simple hecho de estar vivo un día más. *Muestra el paso del tiempo a través de acciones aparentemente banales como el momento en el que comenzaba el día (I Got Up), lo que leía en la prensa diaria (I Read), dónde iba (I Went) y las personas que veía (I Met)*⁴³. Castro se plantea si la práctica de Kawara es sólo la ilusión de decirlo todo, y si por tanto, se trata de una imagen sugerida por nuestros sentidos que carece de verdadera realidad. Contrapone la idea de ‘compartir en el muro’ de las redes sociales a la propia práctica del artista que propone que la obra sea una puerta de entrada a la naturaleza evasiva del yo.

Ambos artistas ponen el foco de atención de su obra en el simple hecho de estar y ser conscientes de estar. Medir la realidad, tanto espacial como temporal, pone de manifiesto por una parte la idea de límites que serían las unidades de medida o los parámetros de medición y por otra establecen el presente como una hoja en blanco donde tomar consciencia del tiempo y del movimiento a través de actos cotidianos. El interés por su obra reside en el uso que hacen de las unidades, cómo las interpretan, cómo las registran y cómo las manipulan. En el proyecto *¿Está segura de que desea eliminar el archivo de forma permanente?* se contraponen las unidades de almacenamiento del ordenador (bytes) con el volumen espacial (m³) creando una relación subjetiva entre dos unidades de medida aparentemente incomparables. Así mismo se usa el acto de registrar, como método obsesivo y como forma de constatar la existencia, en este caso de un archivo.



Fig. 2. On Kawara
I Got Up..., 1977.
MoMA.

⁴¹ MACBA. *Nota de prensa exposición Stanley Brouwn*. [consulta: 6 junio 2020]. Disponible en: https://img.macba.cat/public/uploads/20050609/brouwn_cat.pdf

⁴² VIDAL OLIVERAS, J. Stanley Brouwn. La medida de la locura. En: *El Cultural*. [en línea] 1 septiembre 2005 [consulta: 27 mayo 2020]. Disponible en: <https://elcultural.com/Stanley-Brouwn>.

⁴³ CASTRO JORQUERA, C. On Kawara: la ilusión de decirlo todo (29.771 días). En: *Artishock. Revista de arte contemporáneo*. [en línea] 4 mayo 2015 [consulta 3 junio 2020]. Disponible en: <https://artishockrevista.com/2015/05/04/on-kawara-la-ilusion-decirlo-29-771-dias>.

4.2. LA STALKER : SOPHIE CALLE

Sophie Calle (1953) es una artista conceptual francesa, además de fotógrafa, escritora y directora de cine que centra su obra principalmente en el ámbito de la performance. Trabaja los límites entre lo público y lo privado mediante el uso de técnicas de espionaje exponiendo tanto su intimidad como la intimidad de los demás.

Las obras de Calle se centran en la observación del otro mediante la recopilación de textos, fotografías, documentos u objetos personales. Su obra funciona como una autobiografía, la representación de una vida real y fingida, el voyeurismo constante que permite crear una narración a partir de la fragmentación de las experiencias y los objetos. *Una ética y una estética de la ausencia (interpretada en todos los casos como abandono), retenida a través de la fotografía [...] que se termina de formar en su puesta en sala, en su lectura final.*⁴⁴

Entre algunas de sus obras más conocidas se encuentran L'Hôtel (1981) y La Filature (1981) que se articulan mediante métodos de investigación opuestos. En la primera obra Calle expone la intimidad del otro mediante una serie de fotografías y textos recopilados durante su experiencia de tres semanas como limpiadora de pisos de un hotel de Venecia. En este proyecto el interés de la artista reside en los objetos personales de los huéspedes y en las deducciones que hace de la disposición de ellos en las habitaciones. Por otra parte, en la segunda obra es la propia artista la que es objeto de investigación. Para la realización de esta pieza le pide a su madre que contrate a un detective privado para que la siga durante un día. Este proyecto retrata a la artista a través de la mirada del otro, si bien la artista sabe que está siendo retratada, poniendo en cuestión las acciones del que observa y las de la que sabe que está siendo observada.

La obra de Calle es un predecesor de lo que ocurre actualmente en el contexto de las redes sociales, donde se puede cotillear, espiar e incluso usurpar la identidad de otros usuarios. Estas plataformas funcionan como una especie de escaparate de intimidades compartidas, una privacidad publicada⁴⁵. Lo que resulta interesante de su obra es la neutralidad con la que expone la privacidad tanto personal como ajena, que pese a no poder mantenerse al margen de la narratividad subjetiva no pretende más que mostrar unos hechos tal y como han sido vividos. En la pieza *Sr. Beltrán*, el archivador encontrado aparece como una



Fig. 3. Sophie Calle
L'Hôtel, *Chambre 28*, 1981.
Tate Collection

⁴⁴ HEVIA GARCÍA, R. Sophie Calle. El autor como protagonista. En: *Congreso Internacional de imagen y apariencia (19 noviembre 2008–21 noviembre 2008)*. [en línea] 2009, p. 7 [consulta: 10 junio 2020] Disponible en: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/43537/1/Congresolmagen104.pdf>.

⁴⁵ SEMPERE SÁNCHEZ, L. Sigan a Sophie Calle! En: *Hipótesis Serie Alfabética*. [en línea] 2010, N.º 6, p. 1 [consulta: 31 mayo 2020] ISSN-e 1989-8576. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3854298>.

forma de adentrarse en la intimidad del otro. Los diferentes documentos ofrecen información detallada de las actividades llevadas a cabo por el Sr. Beltrán, así como las fechas, que nos permiten situarlas temporalmente. La exposición de la intimidad del otro crea una tensión entre los límites de lo que se puede enseñar y lo que no.

4.3. LA PESCADILLA QUE SE MUERDE LA COLA: FELIPE RIVAS SAN MARTÍN Y ROBERT MORRIS

Los procesos circulares se caracterizan por parecer infinitos, cuando están a punto de acabar empiezan de nuevo, esta idea se refleja claramente en la naturaleza cíclica y en la idea del eterno retorno que puede verse plasmada en la iconografía del reciclaje. A continuación, se presentan dos proyectos, uno vinculado al *netart* y otro a la corriente minimalista, donde se puede ver como el mismo proceso y la obra plástica participan de igual manera en el resultado final. Estos son *Imbunche* (2014) de Felipe Rivas San Martín y *The box with the sound of its own making* (1961), que se traduciría como *La caja con el sonido de su propia fabricación*, de Robert Morris.

Felipe Rivas San Martín (1982) se define como un artista visual y activista de la Disidencia Sexual. Su producción es in-disciplinaria combinando pintura, dibujo, performance y video a través de la imagen tecnológica, la cual compagina con la investigación, la escritura o el comisariado. Entre sus temáticas se encuentra la imagen, la política y la tecnología, teorías queer, archivos, posfeminismo y performatividad⁴⁶.



Fig. 4. Felipe Rivas San Martín *Imbunche*, 2014. Técnica mixta, 130 X 130cm



Fig. 5. Felipe Rivas San Martín *Imbunche*, 2014. Video 03:05.

En su proyecto *Imbunche*, el artista realiza una obra que representa un código QR utilizando tela, cartón, pintura, grafito y desechos tecnológicos. Al

⁴⁶ Felipe Rivas San Martín. [consulta: 20 abril 2020]. Disponible en: <http://www.feliperivas.com>.

escanearlo redirige a un video que está subido en la plataforma *Vimeo*⁴⁷ donde está registrado el proceso de producción de la misma obra. Rivas hace referencia a esta como un sistema cerrado de generación de residuos que vincula a la figura mitológica chilena del *imbunche*⁴⁸.

*Se cuenta que los imbunches son creados por los hechiceros, que roban a un niño humano recién nacido y lo deforman y cosen cerrando todos sus orificios. Un imbunche no se alimenta ni crece, tampoco defeca ni orina. Es un sistema cerrado de materia y energía en el que nada entra y nada sale.*⁴⁹

García hace referencia a este interés de Rivas por la clausura de los orificios corporales como la imposibilidad de generar desechos, de manera que la monstruosidad de estos seres viene dada precisamente por la ausencia de lo residual⁵⁰.

Robert Morris (1931 - 2018) fue un artista estadounidense, además de crítico de arte y escritor que estuvo vinculado principalmente a la corriente minimalista y el *land art*. El proyecto *The Box with the Sound of its own Making* consiste en una caja de madera cúbica desde donde emerge una grabación de audio del propio Morris construyéndola. Este audio de tres horas y media de duración registra las diferentes acciones sobre la materia (martillar, serrar, lijar) y permite no solo ver el resultado de la obra sino también el proceso.

Encuentro ciertas similitudes entre los proyectos aquí presentados y mi propia obra donde la idea cíclica de los procesos aparece como una retroalimentación entre las diferentes partes. Así mismo se establece un juego entre la obra física y el registro de la misma producción. También cabe destacar la idea que se plantea de la ausencia de residuo dentro del marco de la actual producción desenfundada vinculada en la obra con el uso y tratamiento de la basura y la elección del reciclado de papel como proceso creativo.

4.4. LA IMAGEN COMO REGISTRO DE LA DESTRUCCIÓN: JOSHUA CITARELLA Y COLECTIVO MARACAY

En este epígrafe se presentan dos proyectos que me resultan muy interesantes en cuanto a su planteamiento conceptual. En ambos aparecen unos

⁴⁷ Felipe Rivas San Martín. *Imbunche* [video] [consulta: 5 junio 2020]. Disponible en: <https://vimeo.com/91076388>.

⁴⁸ RIVAS SAN MARTÍN, F. *Imbunche* [consulta: 20 abril 2020]. Disponible en: <http://www.feliperivas.com/imbunche.html>.

⁴⁹ RIVAS SAN MARTÍN, F. *Ibid.*

⁵⁰ GARCÍA, L.G. World Wide Shit: basura digital en las prácticas artísticas latinoamericanas. En: *Mitologías hoy*. [en línea] 2018, Vol. 17, pp. 155. [consulta: 20 octubre 2019] DOI 10.5565/rev/mitologias.537. Disponible en: <https://search.proquest.com/docview/2250566343>.



Fig. 6. Robert Morris
The Box with the Sound of its own Making, 1961.
24.8 x 24.8 x 24.8cm,
Seattle Art Museum

objetos físicos que, tras ser registrados de manera digital, son destruidos. Estos son *Compression Artifacts* (2013) de Joshua Citarella y *No se ha encontrado ningún resultado* (2010) del colectivo venezolano Maracay.

Joshua Citarella (1987) es un artista neoyorquino, que desarrolla su producción artística en torno al mundo digital y el *netart*. Además de su papel como artista, también destacan algunos proyectos expositivos donde ejerce como comisario creando espacios de exhibición al margen de las galerías. Es precisamente uno de ellos en el que nos centraremos.

Compression Artifacts (2013) consistió en la construcción de un espacio expositivo en un bosque con una localización desconocida. Dentro de este espacio se instalaron las obras de Wyatt Niehaus, Kate Steciw, Brad Troemel, Artie Vierkant y las del propio artista. La construcción se retransmitió en *streaming* durante las horas de luz. Tras la exposición tanto la estructura como las obras fueron demolidas e incineradas. Actualmente el registro del proyecto se encuentra en su página web donde hay un video del montaje y fotos de cómo fue⁵¹.

Fig. 7. Joshua Citarella
Compression Artifacts, 2013.
Instalación.

Fig. 8. Joshua Citarella
Compression Artifacts, 2013.
Instalación.

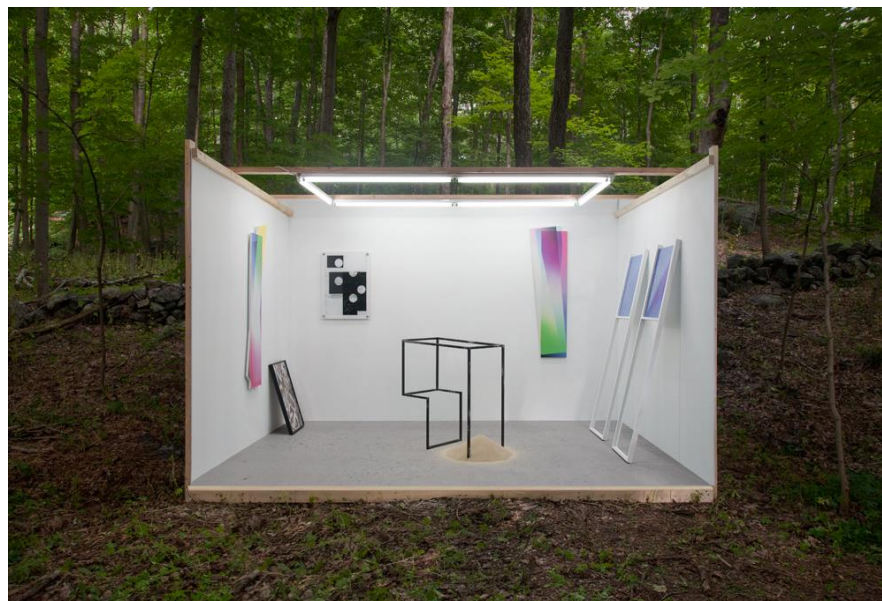


Fig. 9. Marcel Duchamp
Un ruido secreto, 1916.
11.4 × 13 × 13cm.

El otro proyecto es el realizado por el colectivo Maracay, los cuales son sin duda un misterio del que solo he encontrado mención en el libro de Prada⁵². *No se ha encontrado ningún resultado* (2010) consistió en la colocación clandestina de cuatrocientas páginas impresas debajo de la moqueta del *stand* de Google en una de las ferias de tecnología más importante de Madrid. Estas hojas contenían material gráfico y textos que los usuarios de Google en China no podían conseguir a través de este buscador. La página web del proyecto era la

⁵¹ Joshua Citarella. [consulta: 15 abril 2020]. Disponible en: <http://joshuacitarella.com/artifacts.html>.

⁵² PRADA, J.M. *Op. Cit.*; p. 116

única forma visible de acceder a los documentos que habían sido soterrados y estuvo activa únicamente los cuatro días que duró el evento. La acción era invisible a la vista y de la misma forma pretendían los autores que fuera en Internet. Tras la feria tuvieron que negociar con todos aquellos que tenían algún tipo de registro de la acción, tanto en blogs como webs especializadas en arte contemporáneo para poder conseguir eliminar poco a poco todos aquellos documentos de la red, tarea que les llevó a algo más de un año. Todos aquellos archivos junto con los documentos censurados fueron almacenados en una memoria de USB, y encerrados en una reproducción a escala 1:1 de la obra de Marcel Duchamp *Un ruido secreto* (1916).

Lo que resulta más interesante comparando ambos proyectos es el uso que se hace de la digitalización y la destrucción del elemento físico como parte del proceso creativo, estos visibilizan el vacío producido por la propia acción eliminando su rastro. Esta condición se ve reflejada en las dos piezas de este trabajo donde la destrucción y el registro son los conceptos clave sobre los que gira el proceso creativo.

5. DESARROLLO DE LA OBRA

En este capítulo se desarrollará la parte conceptual y procesual de las piezas realizadas, *Sr. Beltrán* y la instalación *¿Está segura de que desea eliminar el archivo de forma permanente?*. Ambos proyectos se han llevado a cabo de manera paralela y siguiendo procesos metodológicos opuestos creando una dualidad entre la digitalización, como proceso de pasar un archivo analógico a digital y el establecido en la instalación donde se pasa el archivo digital a la dimensión física, así como el uso del archivo encontrado frente al archivo propio.

Como antecedente mencionar brevemente el proyecto de *Se busca artista* (2019) que se trata de una pieza escenográfica realizada grupalmente dentro del marco de la asignatura *Proyecto escenográfico contemporáneo*. Me gustaría mentarlo ya que este proyecto fue el primero donde se hizo un acercamiento a algunos de los conceptos clave trabajados en las piezas y supone un punto de partir del ensayo de Remedios Zafra, *El entusiasmo*⁵³ donde se combinaban la danza, la performance, el musical o el debate. La lectura de Zafra, si bien fue bastante desmoralizadora, supuso un acercamiento a la idea del creativo en la era digital, la burocratización o la reivindicación del cuerpo. En el proyecto las pantallas estuvieron presentes en todo momento, la dualidad entre lo que se ve y lo que se representa, la copia, el documento legal, e incluso el aburrimiento



Fig. 10. Grupo Proyecto Escenográfico Contemporáneo
Se busca artista, 2019.
Proyecto escenográfico.

⁵³ ZAFRA, R. *El entusiasmo: precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Anagrama, 2017.

(entendido como parte del entretenimiento o la cultura) como elemento necesario.

5.1. SR. BELTRÁN

Sr. Beltrán es una pieza compuesta por una caja hecha con pasta de papel que contiene en su interior una tarjeta de memoria SD. Este proyecto nace del encuentro casual de un archivador junto con otros objetos personales en un contenedor próximo a mi casa. Este archivador era una carpeta vieja de color azul que contenía en su interior diferentes documentos del Sr. Beltrán. Estos abarcaban desde facturas de compras de electrodomésticos hasta pagos de las cuotas de un colegio religioso entre 1953 y 1965. La práctica de búsqueda y recogida de materiales y objetos de los contenedores es una actividad frecuente, la diferencia en este caso era la cantidad de información personal que se podía extraer de los elementos encontrados.

Cuando inicié el proyecto llevaba ya cierto tiempo trabajando con la técnica de reciclado de papel, pero solo la había aplicado a la creación de hojas. Al intentar abordar los documentos encontrados como materia prima para ser reciclada, no se podía obviar la carga de significado que tenía el objeto en sí. Por otra parte, también había un interés y una curiosidad por emplear la documentación perteneciente a una persona desconocida.

Quería trabajar con la información encontrada pero también respetar la intimidad del propietario del archivo, a pesar de haberlo encontrado abandonado como basura. Se plantea aquí el trabajo de digitalización como una forma de poder disponer de la información archivada de una manera privada y poder trabajar a la vez con el papel como material.

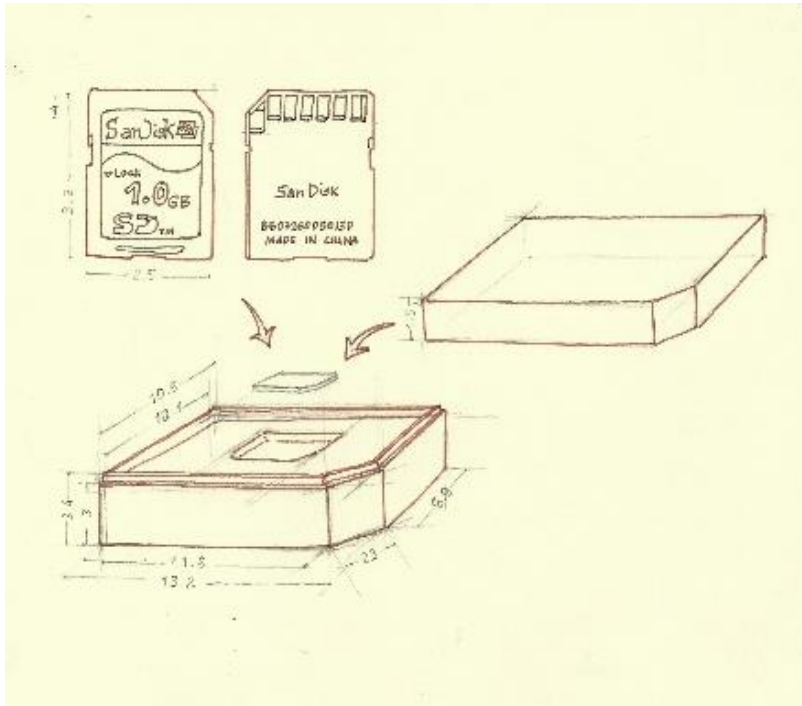
Se desarrolla entonces un juego tautológico en torno al concepto de archivo y el acto de archivar, entre el contenido y el contenedor. Los diferentes documentos son digitalizados siguiendo el orden establecido por el propietario, almacenados en una tarjeta de memoria SD y eliminados del ordenador. Posteriormente los documentos físicos son destruidos y convertidos en pasta de papel para formar un contenedor para la propia tarjeta.



Fig. 11. Archivador del Sr. Beltrán.

Fig. 12. Archivador del Sr. Beltrán.





↑ Fig. 13. Boceto Sr. Beltrán.

Fig. 14. Moldes Sr. Beltrán.

→Fig. 15. Modelo Sr. Beltrán.



↓ Fig. 16. Nuria Albelda Sr. Beltrán, 2020. Pasta de papel y tarjeta de memoria.

Fig. 17. Nuria Albelda Detalle Sr. Beltrán, 2020. Pasta de papel y tarjeta de memoria.

Para la realización de la caja se hicieron diferentes pruebas para saber cómo funcionaba la pasta de papel sobre molde de escayola, cual tenía que ser la proporción entre las diferentes materias y los tiempos de secado. Tras estos primeros acercamientos se realizó el diseño y el modelo en cartón de la caja que se iba a reproducir en papel. A este original se le hizo un molde para positivarlo con los documentos del archivo. La pasta finalmente se compuso de papel triturado como materia prima, engrudo como aglutinante, cola blanca para darle más plasticidad y blanco de España como carga. Se hicieron varias pruebas en cuanto a la deformación según el grosor de la pasta aplicada. Las piezas que obtuvieron mejor resultado fueron lijadas y retocadas conformando la pieza final.



5.2. ¿ESTÁ SEGURA DE QUE DESEA ELIMINAR EL ARCHIVO DE FORMA PERMANENTE?

¿Está segura de que desea eliminar el archivo de forma permanente? es una instalación que se plantea en torno a la idea del archivo personal como basura digital. El proyecto está pensado como una práctica continua de autogestión de residuos tanto físicos como digitales. El resultado presentado es una muestra de la pieza en el momento actual dejando abierta la posibilidad de continuar con ella y crear múltiples montajes expositivos. Los principales elementos que la componen son: un conjunto de cajas seriadas de diferentes tamaños, un libro, un plano o maqueta y una captura de pantalla de las propiedades del ordenador personal. En los siguientes subepígrafes se planteará el proyecto desde los conceptos antes mencionados, se profundizará en los diferentes elementos que componen la instalación y se mostrarán los dos montajes que se han realizado hasta la fecha.

5.2.1. Planteamiento del proyecto

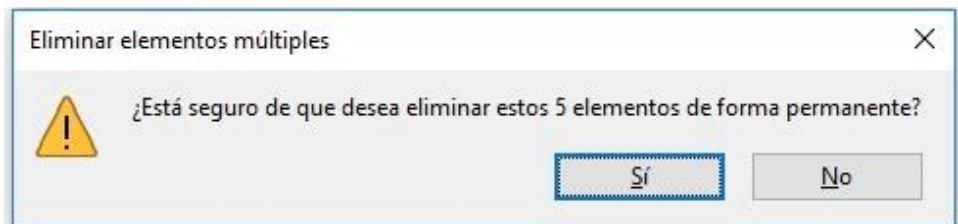


Fig. 18. Captura de pantalla de ventana del ordenador.

El interés por el archivo digital nació de la pregunta que aparece en la ventana del ordenador cuando presionas la tecla suprimir: "¿Está seguro de que desea eliminar el archivo de forma permanente?" Esta pregunta me pareció demasiado categórica. ¿Es de verdad posible eliminar algo de manera *permanente*? La idea de que un archivo se pueda eliminar por completo, sin dejar rastro en el ordenador o sin tener una copia en alguna memoria externa resultaba inverosímil, y llevaba a cuestionarse la idea de permanencia dentro del contexto digital. La forma más natural de abordar el tema de la eliminación de documentos en el contexto digital fue partir del propio archivo personal.

Tras la vuelta de una estancia de seis meses en el extranjero me empecé a plantear ciertas necesidades vitales, actitudes o incertidumbres que tenía hacia el futuro. El orden y la necesidad de eliminar ciertos elementos de mi vida se manifestaron como la forma de controlar la ansiedad que me causaba la inseguridad de tomar ciertas decisiones. La práctica de ordenar y eliminar se trasladó de la dimensión física a la digital tratando de establecer una conexión entre ambas con el objetivo de instaurar una única clasificación a partir de un orden intuitivo. Las lecturas de Kondo⁵⁴, que prometen la recompensa de la felicidad a partir de imponer el orden en tu vida mediante mensajes positivistas

⁵⁴ KONDO, M. *Oc. Cit.*

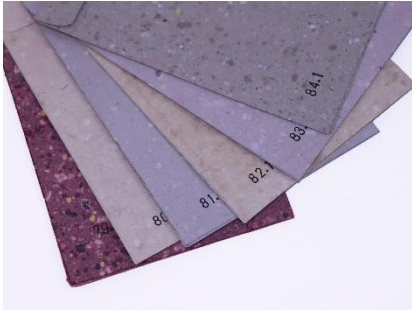


Fig. 19. Nuria Albelda
Detalle cajas de *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020.

Fig. 20. Nuria Albelda
Detalle cajas de *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020.

↓ **Fig. 21.** Nuria Albelda.
Detalle librito de *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020.

Fig. 22. Nuria Albelda.
Detalle maqueta de *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020.

Fig. 23. Nuria Albelda.
Detalle proyección de *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020.
(Foto: Guillermo Viejo.)

de autoayuda; o las de Pereg donde se plantea el orden como una meta inalcanzable, del cual apunta que *queremos creer que existe un orden único que nos permita alcanzar de golpe el saber, queremos pensar que el orden y el desorden son dos palabras que designan por igual el azar*⁵⁵; acabaron en la conclusión de que el *orden* era una idea utópica. Una vez entendida la imposibilidad de encontrar en el orden la solución a la falta de control se decide establecerlo como una práctica terapéutica, encontrando la tranquilidad en la acción de liberar el espacio.

*Los que almacenan son acumuladores*⁵⁶. Con este título empieza Kondo uno de sus capítulos donde su tesis se respalda en la afirmación de que cada cosa debe tener un lugar concreto y aquello que carece de lugar debe ser eliminado. Por otra parte, Pardo, como se ha desarrollado en capítulos anteriores, apunta que la basura es todo aquello que no tiene lugar. En el campo de los objetos físicos es sabido que una vez se tiran a la basura tiene una probabilidad alta de acabar en un vertedero, pero dentro del contexto digital al eliminar un archivo parece que sea trasladado a un limbo espacial. Siguiendo la premisa de que la basura ocupa se busca establecer una relación entre los archivos digitales que son eliminados y el volumen real que ocuparían en el espacio como una forma de visibilizar aquello que parece inmaterial.

Crear una relación entre los bytes y el volumen tridimensional implica jugar con las medidas y las unidades, cualquier relación que se establezca es fruto de la subjetividad ya que aparentemente no son comparables. Busqué en este punto una unidad de medida nueva y aplicando la lógica de proximidad, mi habitación se estableció como el espacio íntimo y personal que equivaldría en cuanto a nivel de información y de privacidad con mi archivo personal digital. Se crea entonces una relación entre las unidades de memoria (bytes) y el volumen (m³) donde la capacidad total de almacenamiento de memoria del ordenador se extrapola al volumen total de mi habitación, y a partir de esta relación mediante una regla de proporcionalidad se calcula cuanto ocuparía cada archivo.

5.2.2. Elementos de la instalación

Las cajas son la representación volumétrica de cada uno de los archivos eliminados. Estos poliedros vacíos representan según mi particular representación, el vacío que se liberaría del ordenador tras ser eliminados. Para su realización se hicieron hojas de papel reciclado de 37 x 27cm (aprovechando el tamaño máximo del bastidor) usando documentos y papeles personales almacenados durante años. El principal problema al plantear el diseño aparece al examinar los documentos que se quieren eliminar donde hay una gran diferencia de tamaño entre los documentos más grandes y los más pequeños (10 KB - 4.000.000 KB). Con el objetivo de estandarizar los tamaños y facilitar su

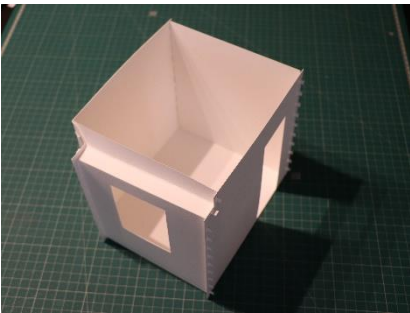
⁵⁵ PEREC, G. *Op. Cit.*; p. 34.

⁵⁶ KONDO, M. *Op. Cit.*; p. 30.



producción en serie se clasificaron los archivos por el número de kilobytes creando un total de 31 grupos (un patrón para cada uno) aproximando las cifras a las decenas, centenas, millares y millones. Cada caja es marcada con un número correspondiente al grupo al que pertenecen y el orden en la que ha sido fabricada.

El libro es un bloc de registro que se ha encuadernado manualmente. Una vez acabadas las cajas se apunta en él cada una de ellas siguiendo su número de serie y las propiedades de los archivos (nombre, tipo de archivo, ubicación, tamaño, elementos que contiene, fecha de creación, fecha de modificación y fecha del último acceso). Por último, se eliminan estos archivos de forma definitiva del ordenador.



La maqueta de la habitación está realizada en papel a partir de un plano a escala (no estandarizada) y se ha diseñado de tal forma que el patrón no requiere ser encolado. El diseño permite pasar de un objeto bidimensional a uno tridimensional y viceversa. Este ejercicio de descontextualización permite visualizar el espacio como una abstracción.

La proyección es una captura de pantalla del ordenador con sus propiedades. Esta imagen funciona como un plano de luz que crea un juego entre el componente analógico del proyector de transparencias y lo digital de la imagen en sí, y funciona como una ventana entre lo virtual y lo real. Además, aporta un elemento sonoro que sería el producido por el ventilador de la bombilla del propio proyector que se asemeja al emitido por el del ordenador.

5.2.3. Montaje

El primer montaje de la instalación se realizó en un pequeño espacio de la universidad tras llevar unos meses de producción y sirvió como un primer acercamiento para ver cómo se comportaban los diferentes elementos. Se compuso por un total de 84 cajas que se dispusieron en una estantería metálica blanca; frente a ella se situaba el libro de registro sobre una peana; y en la pared contigua colgaban dos marcos -uno con el plano de mi habitación y otro con una captura de pantalla de las propiedades del ordenador- y sobre ellos un foco fluorescente que iluminaba la estancia. El montaje fue limpio y los elementos funcionaban bien entre sí. Se utilizó el blanco como tono neutro unificador y el montaje se basó en la idea y estética del almacén. Entre los defectos que presentaba la obra destacaban el número poco representativo de cajas y la explicación que se requería para comprender la relación entre los diferentes elementos, así como que carecía del componente digital y que la información colocada en los marcos no se relacionaba entre sí.





Fig. 24. Nuria Albelda.
¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?, 2020.

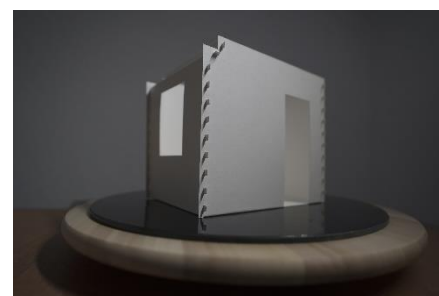
Fig. 25. Nuria Albelda.
¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?, 2020.

Fig. 26. Nuria Albelda.
Detalle *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020.

Fig. 27. Nuria Albelda.
Detalle *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020.

Para el montaje definitivo se buscaron espacios neutros disponibles ya que debido al estado de alarma provocado por el COVID-19 no era posible volver a situarla en la universidad. Finalmente se instaló en la que había sido mi habitación en una casa donde viví de pequeña, que casualmente tenía unas medidas y una disposición parecida a mi habitación actual. Ya que tenía la oportunidad de plantear de nuevo el montaje se proyectó un concepto completamente distinto, buscando recrear en ese espacio la disposición real de los elementos que componen mi habitación. Se compuso finalmente por un total de 216 cajas y se sustituyó la estantería metálica y la pena del primer montaje por un escritorio y un somier, y los cuadros que antes ofrecían tan solo una imagen se transformaron en una maqueta y una proyección.

A continuación, se presentan algunas imágenes del montaje final de la instalación y el enlace a un video donde se puede ver de manera más dinámica la relación que se establece entre los elementos y la sensación del espectador.



Video disponible en: <https://youtu.be/yDjx4JSOnKc>

↑ **Fig. 28.** Nuria Albelda.
¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?, 2020.
(Foto: Guillermo Viejo.)

Fig. 29. Nuria Albelda.
Detalle *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020.
(Foto: Guillermo Viejo.)

Fig. 30. Nuria Albelda.
Detalle *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020.
(Foto: Guillermo Viejo.)

Fig. 31. Nuria Albelda.
Detalle *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020.
(Foto: Guillermo Viejo.)

6. CONCLUSIONES

Para finalizar esta memoria se presentan a continuación una serie de conclusiones basadas en la consecución de los objetivos, así como una valoración personal de los resultados obtenidos.

Uno de los pilares fundamentales sobre los que se sustenta este trabajo es la reutilización de materiales de desecho (como el papel usado con el que se ha realizado el papel reciclado) o el uso de materiales que ya tuviera a mi disposición. El objetivo era reducir a la mínima expresión el consumo (la compra) de materiales y útiles, y revalorizar la “basura” presente en cualquier ámbito doméstico, llevando un acto de creación con elementos que normalmente se desecharían automáticamente. Únicamente se ha hecho compra de aglutinantes y escayola para moldes, de los que no se disponía y que eran difícilmente sustituibles. El papel y su reciclado han sido el material y proceso principal en la realización del proyecto.

Las piezas realizadas han girado en torno a la temática del archivo personal digital, entendido como un acercamiento íntimo tanto al archivo propio como al ajeno. Se ha hecho uso de diferentes procedimientos como la digitalización o la conversión de unidades (de bytes a cm³), y se ha planteado un juego entre su volumen físico y el espacio que ocupan en la memoria del ordenador.

Si bien el proyecto parte de una necesidad de orden, a consecuencia del propio proceso creativo y dentro de la investigación llevada de manera paralela, se llega a la conclusión de la imposibilidad de alcanzarlo. Este fracaso se asume como parte de la maduración del proyecto.

En esta memoria se han presentado dos piezas, *Sr. Beltrán* y *¿Está segura de que desea eliminar el archivo de forma permanente?*. Esta última obra es un proyecto todavía en proceso, que deja abierta la puerta a la incorporación de nuevos elementos. La pieza parte de la idea de una “limpieza” de los archivos de mi ordenador personal, como una forma de poner orden en mi vida. Esta parte del proceso se encuentra inacabada, porque, por una parte, era una tarea inabarcable si se comprendía en el espacio de tiempo en el que se desarrolla este TFG, y por otra, es un proyecto que por la misma concepción del mismo, presenta una predisposición a la incorporación de nuevas cajas (se generan continuamente archivos digitales propensos a considerarse “basura” en algún momento futuro). Se han presentado dos montajes diferentes. No son formas definitivas de presentar la obra, sino que ésta está abierta a una posible organización del espacio y sus elementos de forma distinta. De los dos montajes realizados, pienso que el segundo ofrece más capas de lectura.

¿Está segura de que desea eliminar el archivo de forma permanente? ha sido el proyecto de carácter personal más ambicioso y comprometido que he

realizado hasta la fecha. Si bien he centrado la mayor parte del esfuerzo en esta pieza en concreto, me gustaría destacar, que pese a tener aparentemente menos implicación, la realización de la pieza *Sr. Beltrán* ha sido clave. Esta pieza se plantea como un acercamiento al archivo ajeno desde la curiosidad del objeto encontrado. La decisión de eliminar los documentos que pertenecen a otra persona supone asumir una responsabilidad hacia el propio acto destructivo. Esta pieza ha implicado muchos problemas a nivel técnico ya que se ha necesitado realizar varias pruebas hasta formalizar el resultado definitivo. Debido a la realización de esta pieza he descubierto una línea de trabajo en torno a la manipulación del archivo ajeno que quiero seguir explorando.

Desde mi experiencia personal me siento satisfecha con los resultados obtenidos. La mecanización de los procesos de creación del proyecto, así como las dudas que han ido surgiendo durante su producción, han hecho que haya sentido cierta desconexión e incluso la necesidad de dejarlo en varias ocasiones. Finalmente he podido reconducirlo y reconectar con el proyecto, concluyendo las piezas con un nivel de acabado y exigencia satisfactorios.

Estos proyectos me han permitido abordar intereses que tenía desde hacía tiempo pero que no había tenido la oportunidad de desarrollar. El desecho y lo residual, así como el papel, la creación de cajas o el archivo personal digital, han sido aspectos clave para la conformación de estas propuestas. Considero que esta línea de trabajo tiene posibilidades que no se han contemplado en el proyecto. Las temáticas tratadas se pueden abordar desde diferentes perspectivas, introduciendo otros elementos de interés como pueden ser el espacio basura o de transición, o las interfaces gráficas de usuario⁵⁷.

⁵⁷ Interfaz Gráfica de Usuario: Conjunto de formas y métodos que posibilitan la interacción de un sistema con los usuarios utilizando formas gráficas e imágenes. Con formas gráficas se refiere a botones, íconos, ventanas, fuentes, etc. los cuales representan funciones, acciones e información

7. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

BENJAMIN, W. *Desembalo mi biblioteca. El arte de coleccionar*. Barcelona: Centellas, 2012. ISBN 9788497167840.

BUCHLI, V. Y LUCAS, G. (eds.) *Archaeologies of the Contemporary Past*. Londres: Routledge, 2001. ISBN 0415232791.

CATALDI, M., DI CÉSERE, V., FERNÁNDEZ, N., HERNÁNDEZ, A., LIBERATORE, G. Y VOUTTO, A. Sistema taxonómico de organización de los recursos de información autoarchivados en el Repositorio Institucional de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar de Plata. En: *Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales: Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires. 2018. pp. 503-515.

DERRIDA, J. *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta. 1997. ISBN 8481641332.

DIDI-HUBERMAN, G. *Das Archiv brennt [El archivo arde]* (Traductor Ennis, J. A.). En G. Didi Huberman y K. Ebeling (Eds.), *Das Archiv brennt [El archivo arde]* (pp. 7-32). Berlín: Kadmos, 2012.

FLORES MUTIGLIENGO, J. *Arte y Archivo*. En: *Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales: Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD / Agustín Berti ... [et al.]* ; editado por Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León - 1a ed . – Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2018. pp. 544-550.

GUASCH, A. M. *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal, 2011. ISBN 9788446025399.

HEVIA GARCÍA, R. Sophie Calle. El autor como protagonista. En: *Congreso Internacional de imagen y apariencia (19 noviembre 2008–21 noviembre 2008)*. [en línea] 2009. [consulta: 10 junio 2020] Disponible en: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/43537/1/CongresoImagen104.pdf>.

KONDO, M. *La magia del orden. Herramientas para ordenar tu casa... ¡Y tu vida!* Barcelona: Aguilar, 2014. ISBN 9788403501409.

KOOLHAAS, R. *Espacio basura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007. ISBN 9788425221910.

LOZANO JIMÉNEZ, J. L. El artista como espía. La obra de Sophie Calle a través de la vigilancia de la vida cotidiana. En: IBARRA AGUIRREGABIRIA, A. (Coord.) *No es país para jóvenes*. Granada: Instituto Valentía Foronda [En línea] 2012 [consulta: 31 mayo 2020] Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4716491>.

MANOVICH, L. y FONTRODONA, O. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen de la era digital*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2005. ISBN 844931769X.

MARTÍN PRADA, J. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2012. ISBN 9788446035176.

PALLASMAA, J. *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2012. ISBN 9788425224324.

PARDO, J.L. Nunca fue tan hermosa la basura. En: BORJA, J., PARDO, J.L., SCOTT BROWN, D., O&APOS;REILLY, J. y KOOLHAAS, R. *Distorsiones urbanas/Urban distorsions*. Madrid: Caj Madrid: La Casa Encendida: Basurama, 2006, pp. 54-65. ISBN 9788495321855.

PEREC, G. *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos, 2001. ISBN 8489354804.

PEREC, G. *Pensar/Clasificar*. Barcelona: Gedisa, 2017. ISBN 9788416919123.

PEREC, G. y RUIZ DE SAMANIEGO, A. y *Pere(t)c. Tentativa de inventario*. Madrid: Maia, 2011. ISBN 9788492724260.

RIVERO, L. D. ¿Y si desaparecemos? Sobre el arte y la vida digital. En: CRESPO, J.L. (Coord) *Discursos sobre arte digital*. Málaga: Eumed.net, 2012, pp. 123-154.

SENNETT, R. *El artesano*. Barcelona: Anagrama, 2008. ISBN 9788433962874.

SCOTT BROWN, D. *El arte del desecho*. En: BORJA, J., PARDO, J.L., SCOTT BROWN, D., O&APOS; REILLY, J. y KOOLHAAS, R. *Distorsiones urbanas/Urban distorsions*. Madrid: Caj Madrid: La Casa Encendida: Basurama, 2006, pp. 14-26. ISBN 9788495321855.

STEYERL, H. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014. ISBN 9789871622313.

TOBAR, K. *Copy or discard: primeros acercamientos en torno a la originalidad y obsolescencia programada en el Net.Art*. S.l. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València, 2015.

ZAFRA, R. *El entusiasmo: precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Anagrama, 2017. ISBN 9788433938558.

ARTÍCULOS

ARAN, P. Configuraciones de la memoria de los archivos en la era digital. En: *Astrolabio Nueva Época: Revista digital del Centro de Investigaciones y Estudios sobre Cultura y Sociedad*. [en línea] 2015 N.º 15, pp. 5-15. [consulta: 6 mayo 2020] ISSN-e 1668-7515. Disponible en: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/astrolabio/issue/view/1181>.

CASTRO JORQUERA, C. On Kawara: la ilusión de decirlo todo (29.771 días). En: *Artishock. Revista de arte contemporáneo*. [en línea] 4 mayo 2015 [consulta 3 junio 2020]. Disponible en: <https://artishockrevista.com/2015/05/04/on-kawara-la-ilusion-decirlo-29-771-dias>.

DANTE, A. Arqueología, Basura y Duelo: El Deber de Conmemorar. En: *Complutum*. [en línea] 2012, Vol. 23, N.º 1, pp. 221. [consulta: 26 abril 2020] ISSN 1131-6993. Disponible en: <https://search.proquest.com/docview/1034104372>.

GARCÍA, L.G. World Wide Shit: basura digital en las prácticas artísticas latinoamericanas. En: *Mitologías hoy*. [en línea] 2018, Vol. 17, pp. 151. [consulta: 20 octubre 2019] DOI 10.5565/rev/mitologias.537. Disponible en: <https://search.proquest.com/docview/2250566343>.

GUERRA, A.M. Del archivo físico al archivo virtual: reflexiones sobre la desmaterialización de la fotografía. En: *Communications Papers. Media Literacy & Gender Studies*. [en línea] 2017. Vol.6, N.º 12, pp. 171-184 [consulta: 4 mayo 2020] ISSN 2014-6752. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6205373>.

GUASCH, A.M. Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar. En: *Matèria: revista d'art*. [en línea] 2005, N.º 5, pp. 157-183. [consulta: 2 abril 2020] ISSN 1579-2641. Disponible en: <https://www.raco.cat/index.php/Materia/article/view/83233>.

SÁNCHEZ ROJO, A. La importancia de tener habitación propia. En: *Hipótesis Serie Alfabética*. [en línea] 2012, N.º 13, p. 1 [consulta: 4 mayo 2020] ISSN-e 1989-8576. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4134821>.

SEMPERE SÁNCHEZ, L. Sigan a Sophie Calle! En: *Hipótesis Serie Alfabética*. [en línea] 2010, N.º 6, p. 1 [consulta 31 mayo 2020] ISSN-e 1989-8576. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3854298>.

VIDAL OLIVERAS, J. Stanley Brouwn. La medida de la locura. En: El Cultural. [en línea] 1 septiembre 2005 [consulta: 27 mayo 2020]. Disponible en: <https://elcultural.com/St Stanley-Brouwn>.

WOLFGANG, E. The archive as methapor. From archival space to archival time. En: *Nimio* [en línea] 2018 N.º 5 [consulta: 29 abril 2020] ISSN 2469-1879. Disponible en: <https://archivepublic.wordpress.com/texts/wolfgang-ernst/>.

WEBGRAFÍA

IDIS. *Net Art – definición*. [consulta 27 abril 2020]. Disponible en: <https://proyectoidis.org/net-art/>.

Joshua Citarella. [consulta: 15 abril 2020]. Disponible en: <http://joshuacitarella.com/artifacts.html>.

Felipe Rivas San Martín. [consulta: 20 abril 2020]. Disponible en: <http://www.feliperivas.com>.

RIVAS SAN MARTÍN, F. *Imbunche* [consulta: 20 abril 2020]. Disponible en: <http://www.feliperivas.com/imbunche.html>.

RIVAS SAN MARTÍN, F. *Imbunche* [video] [consulta: 5 junio 2020]. Disponible en: <https://vimeo.com/91076388>.

MACBA. *Nota de prensa exposición Stanley Brouwn*. [consulta: 6 junio 2020]. Disponible en: https://img.macba.cat/public/uploads/20050609/brouwn_cat.pdf

OBSERVATORIO TECNOLÓGICO. *ITI – OCR Proyecto de I + D para la Mejora de los Procesos de Digitalización Masiva*. [consulta 2 junio 2020] Disponible en: <https://web.archive.org/web/20140727140038/https://observatorio.iti.upv.es/resources/new/12088>

SOCIEDAD INFORMÁTICA DEL GOBIERNO VASCO. *Metodología de digitalización de documentos*. [consulta 30 mayo 2020] Disponible en: http://www.zuzenean.euskadi.eus/s68-contay/es/contenidos/informacion/modelo_gestion_documental/es_modgesdo/adjuntos/Metodolog%C3%ADa%20de%20Digitalizaci%C3%B3n%20de%20Documentos.pdf

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Stanley Brouwn. *1m*, 1974. Archivador con 1,000 tarjetas indexadas cada una de 1 mm. 39.7 x 19.8 x 15.2 cm. Simon Lee Gallery. Página 18.

Fig. 2. On Kawara. *I Got Up...*, 1977. MoMA. Página 18.

Fig. 3. Sophie Calle. *L'Hôtel, Chambre 28*, 1981. Tate Collection. Página 19.

- Fig. 4.** Felipe Rivas San Martín. *Imbunche*, 2014. Técnica mixta, 130 X 130cm. Página 21.
- Fig. 5.** Felipe Rivas San Martín. Fotograma de *Imbunche*, 2014. Video 03:05. Página 21.
- Fig. 6.** Robert Morris. *The Box with the Sound of its own Making*, 1961. 24.8 x 24.8 x 24.8cm, Seattle Art Museum. Página 21.
- Fig. 7.** Joshua Citarella. *Compression Artifacts*, 2013. Instalación. Página 22.
- Fig. 8.** Joshua Citarella. *Compression Artifacts*, 2013. Instalación. Página 22.
- Fig. 9.** Marcel Duchamp. *Un ruido secreto*, 1916. Página 23
- Fig. 10.** Grupo Proyecto escenográfico contemporáneo 2018-19: *Se busca artista*, 2019. Página 23.
- Fig. 11.** Archivador del Sr. Beltrán. Página 24.
- Fig. 12.** Archivador del Sr. Beltrán. Página 24.
- Fig. 13.** Boceto Sr. Beltrán. Página 25.
- Fig. 14.** Moldes Sr. Beltrán. Página 25.
- Fig. 15.** Modelo Sr. Beltrán. Página 25.
- Fig. 16.** Nuria Albelda. *Sr. Beltrán*, 2020. Pasta de papel y tarjeta de memoria. Página 26.
- Fig. 17.** Nuria Albelda. *Sr. Beltrán*, 2020. Pasta de papel y tarjeta de memoria. Página 26.
- Fig. 18.** Captura de pantalla de ventana del ordenador. Página 27.
- Fig. 19.** Nuria Albelda. Detalle cajas de *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Página 28.
- Fig. 20.** Nuria Albelda. Detalle cajas de *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Página 28.
- Fig. 21.** Nuria Albelda. Detalle librito de *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Página 29.
- Fig. 22.** Nuria Albelda. Detalle maqueta de *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Página 29.
- Fig. 23.** Nuria Albelda. Detalle proyección de *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Foto: Guillermo Viejo. Página 29.
- Fig. 24.** Nuria Albelda. *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Página 30.
- Fig. 25.** Nuria Albelda. *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Página 30.
- Fig. 26.** Nuria Albelda. *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Página 30.
- Fig. 27.** Nuria Albelda. *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Página 30.
- Fig. 28.** Nuria Albelda. *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Foto: Guillermo Viejo. Página 31.
- Fig. 29.** Nuria Albelda. Detalle *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Foto: Guillermo Viejo. Página 31.
- Fig. 30.** Nuria Albelda. Detalle *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Foto: Guillermo Viejo. Página 31.
- Fig. 30.** Nuria Albelda. Detalle *¿Está segura de que desea eliminar el archivo permanentemente?*, 2020. Instalación. Foto: Guillermo Viejo. Página 31.