



SOUVENIRS

Enrique Radigales¹



Recibido: 5/72022 - Aceptado: 5/2/2022 - Publicado: Abril/2023

Es uno de los artistas e investigadores españoles pioneros del Net.art y en los lenguajes digitales. Su trabajo ha podido verse en bienales como la Bienal d'Art Leandre Cristófol. Lleida; Biennial IEEB4, Sibiu; Media Art Biennial WRO. Wrocław y Biennial Electrohype, Ystad y en salas como CA2M, Matadero, Casa Encendida y CentroCentro, Madrid; MACBA, La Virreina, La Capella, FAD y Can Felipe, Barcelona; Azkuna Zentroa, Bilbao; Montermoso, Vitoria; CDAN, Huesca, LABORal, Gijón; Freies Museum, Berlín; OMA, Seúl, Center of Contemporary Arts, Glasgow, Centro Georges Pompidou, París.

Una de las referencias primordiales en su obra es el paisaje fuera de todo espacio geográfico. A través de las nuevas tecnologías de la información existe una deslocalización del sujeto observador frente a la naturaleza que da como resultado una expedición por una topografía incierta (real o virtual). Este nuevo romanticismo pervive con una melancolía fruto de la obsolescencia de las herramientas y sistemas de almacenaje que incitan al artista a no renunciar a la dimensión material y aprovechar la arqueología de los soportes tradicionales sin menospreciar el lenguaje de instrumentos digitales de las que se vale el hombre tecnológico.

Resumen

El ensayo visual *Souvenirs* reflexiona sobre los ciclos de creación, transfiguración y reciclado en la producción de imágenes digitales. El presente texto también examina el proceso de trabajo que traza el artista para generar la serie *Souvenirs*, un conjunto de imágenes digitales cuya producción se resuelve en la papelera de reciclaje del ordenador del artista, sin la mediación de programas de procesamiento de la imagen, y donde el trascurso del tiempo y el uso del ordenador son determinantes para su desenlace formal.

Palabras clave: Obsolescencia, ruina, digital, decrecionismo, reciclaje

Souvenirs

[en] Abstract

The Souvenirs series of artistic works reflects on the cycles of creation, transfiguration and recycling in the production of digital images. This text also examines the work process that the artist traces to generate *the Souvenirs series*, a set of digital images whose production is resolved in the recycling bin of the artist's computer, without the mediation of image processing applications, and where the passage of time and the use of the computer are decisive for its formal outcome.

Keywords: obsolescence, ruin, digital, degrowth, recycling

■ ■ ■ ■ ■
1. Artista e investigador independiente.
en.radigales@gmail.com

La serie *Souvenirs* pertenece a un conjunto de «imágenes técnicas» (Flusser, 2001) generadas por un ordenador¹ personal (PC). Durante su producción (2012-2014) no se utilizaron programas de edición de la imagen, ni tampoco lenguajes de programación dedicados. Aunque originalmente estas imágenes se crearon desde el sensor de una cámara o desde un escáner digital, el proceso de transformación de la serie *Souvenirs* se genera desde el sistema operativo del ordenador, en concreto en un espacio de almacenamiento del disco duro que en informática se denomina «limbo». Para ello se empleó un estándar tecnológico que incorporan en la actualidad la mayoría de los PC y que, dependiendo de las patentes de cada sistema operativo, suelen llamarse «Papelera de reciclaje» (Windows) o «Papelera» (macOS).

La palabra «limbo» se utiliza para designar los bordes o las franjas. Es fácil encontrar esta palabra cuando se clasifican los márgenes de algunas estructuras animales, vegetales o astrales. Y hasta hace bien poco, esta palabra también se utilizaba en la teología católica para referirse al borde limítrofe de los infiernos.

Como decíamos, en informática también existe un limbo y también designa un lugar o estado temporal cercano a la extinción definitiva: cuando en nuestro ordenador borramos el contenido de nuestra papelera, los archivos no se borran, sino que se trasladan al limbo, la antesala del fin.

El limbo informático corresponde a un espacio de la memoria del disco duro reservado a los archivos que han sido eliminados. Esta zona de la memoria es limitada, y si la cantidad de documentos que la emplean excede la capacidad del limbo, los documentos serán borrados para siempre. Durante varios años he utilizado una metodología de trabajo que me permitiera extraer del limbo estos documentos borrados y recuperarlos mediante el uso de programas informáticos de recuperación de datos. De este modo, guardo un diario con anotaciones sobre el formato y dimensiones de los documentos, el sistema operativo utilizado, el tiempo que estos permanecen en el limbo o las preferencias del *software* de recuperación de datos. El orden o el sistema en que estos archivos se eliminan sigue siendo un misterio para mí.

La papelera de reciclaje² representa un espacio en el disco duro del PC donde temporalmente se ubican los documentos eliminados, pero, cuando se vacía definitivamente la papelera, los documentos no se borran, sino que se marcan como borrados. Lo que en ese momento hace el sistema operativo es cambiar en el sistema de ficheros el espacio que ocupan los documentos y marcarlo como espacio libre; es entonces cuando esos espacios, esos sectores de información, quedan libres para poder reescribirlos con los datos de nuevos documentos.

La información de los nuevos documentos que almacenamos en nuestro disco duro sustituye progresivamente la información de los documentos desechados, modificando su naturaleza original, engendrando una nueva mutación. Podemos encontrar en este proceso de simbiosis una relativa analogía en la película de David Cronenberg *La mosca* (1986). En la película un científico brillante y excéntrico inventa una compleja máquina de teletransporte con la que experimenta él mismo, con tan mala fortuna que una mosca entra al mismo tiempo en la cabina y ambos, el científico y la mosca, inician juntas el proceso de teletransporte. El resultado de tan desafortunado encuentro es una mutación que progresivamente irá transformando la fisonomía del científico.

Podemos decir que el giro argumental de la película es esa mosca que de forma inesperada entra en el interior de la máquina creando un acontecimiento fortuito. Un evento no previsto para el cual no estaba diseñada una máquina tan compleja.

También en nuestro ordenador ocurren situaciones que escapan a nuestro control. El proceso donde nuestros archivos borrados se disuelven con otros datos es un lugar donde la aleatoriedad y la incertidumbre entran en simbiosis creando situaciones nada predecibles. El volumen de archivos que generamos en el disco duro de nuestro ordenador, o el tiempo de actividad, son algunas de las variables que modifican los cuerpos de los documentos borrados. Y lo extraordinario es que toda esa actividad permanece oculta a la interfaz gráfica del usuario (GUI). El sistema operativo del ordenador gestiona de modo invisible el destino de estos archivos y dicta su final según una cadena de algoritmos impenetrables para el usuario.

1. A diferencia del término «computadora» (que cuenta o calcula), acostumbro a usar la expresión «ordenador» que proviene del latín *ordinator* (el que pone las cosas en su lugar).

2. El estándar tecnológico de la papelera se inventó en Xerox PARC en 1981, siendo la primera empresa en desarrollar un ordenador personal, el Xerox Star, con una interfaz gráfica que incluía el concepto que hoy conocemos como «escritorio», donde aparecía el icono de una papelera denominada *Wastebasket*.

Al igual que la compleja máquina de teletransportación de *La mosca*, los ordenadores también son máquinas complejas. Es una de las tecnologías a las que nos hemos adaptado y que ha traído consigo una profunda reorganización social. Como el reloj, la máquina de vapor, el teléfono o internet, son megamáquinas (Mumford, 2013) que hemos adoptado en pro de una supuesta idea de progreso³. El ordenador es una tecnología que requiere de una especialización para su uso, y su comprensión es fundamental para ejercer un efectivo mal uso del ordenador. Hecha la ley, hecha la trampa. Los artistas utilizamos las herramientas después de haber profundizado en ellas y con su uso descubrimos formas de mala praxis, abrazamos los imprevistos, experimentamos con los errores.

La serie *Souvenirs* es el resultado de una investigación sobre los sistemas de transformación de la imagen digital sin la mediación de un *software* o la complejidad de un lenguaje de programación escrito para tal fin. Sin embargo, en mi opinión, estas imágenes también nos hablan de una resistencia, del encuentro con una tecnología intermedia (Schumacher, 1981), una austeridad voluntaria (Latouche, 2012) frente al dictado del ordenador.

Mi intención con la serie *Souvenirs* era volcar sobre la imagen algunos acontecimientos naturales que provocasen inestabilidad en el documento digital. Acontecimientos naturales como la erosión del medio ambiente o la degradación del tiempo son referentes adecuados que dan como resultado imágenes desdibujadas, comprendidas como una derrota de la materialidad. Una especie de ruina digital. La idea es estudiar la materia y las fases de la imagen digital desde su corrupción. Volcar sobre un documento digital los ciclos de la vida sin la intromisión de un *software*, usando tan solo el ciclo binario de vida y muerte del sistema operativo de mi ordenador. El resultado es una imagen degradada por el tiempo y el uso del ordenador. En mi opinión, estas imágenes son lo que Harun Farocki denominó «imágenes operativas»⁴, unas imágenes que solo una máquina puede descifrar.

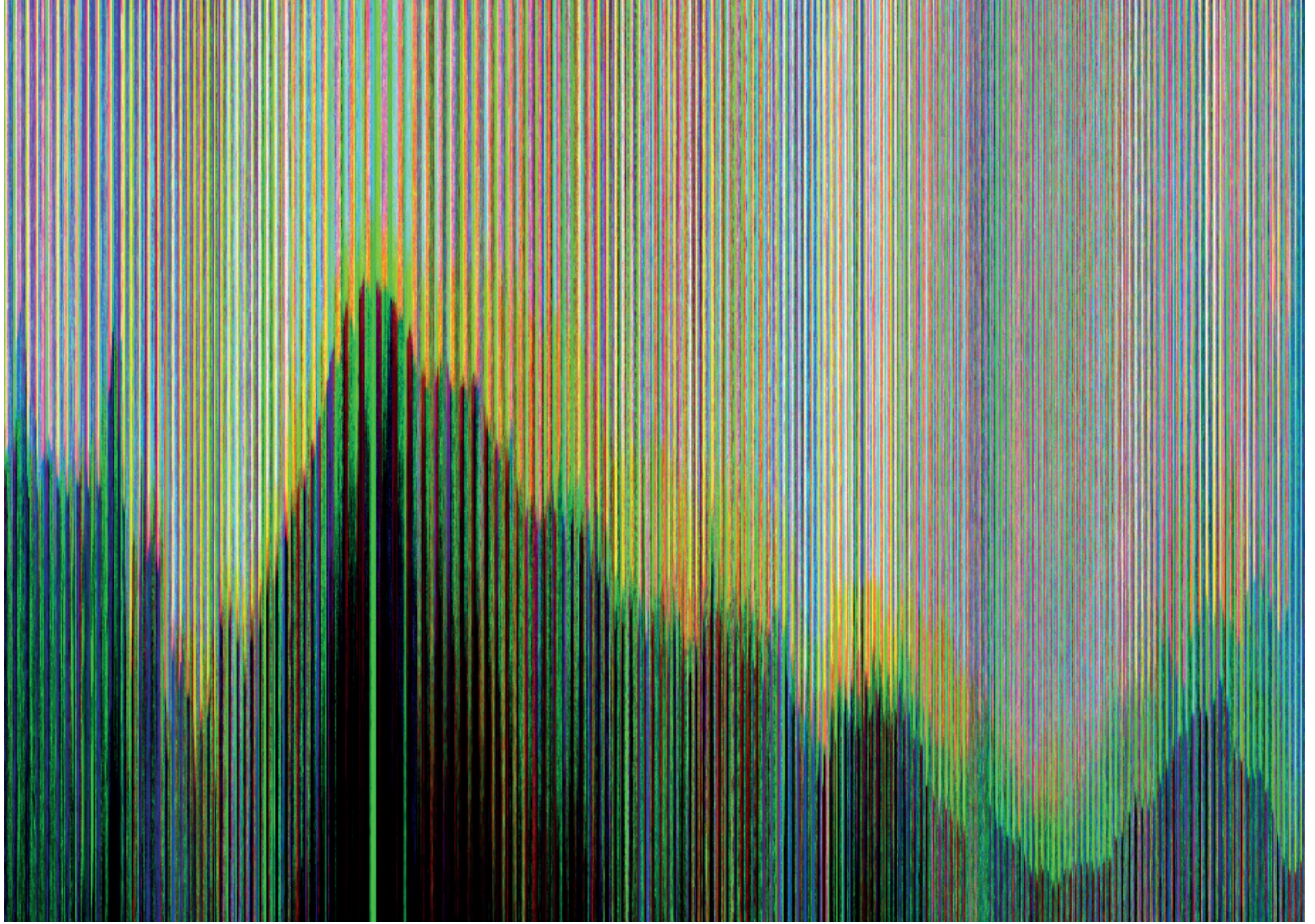
3. Hablar de progreso es hablar de la forma en la que las sociedades modernas y capitalistas se han entendido a sí mismas, de los objetivos y prioridades de los que se han dotado, de los límites que han impuesto a sus acciones y del modo en que se han situado en el cuadro global de lo existente (Almazán, 2021).

4. Según explica el propio Harun Farocki el concepto de «imágenes operativas» surgió durante el trabajo de investigación realizado para su video-instalación *Eye/Machine* (2001): «Llamé 'imágenes operativas' a estas imágenes que no están hechas para entretener ni para informar. Imágenes que no buscan simplemente reproducir algo, sino que son más bien parte de una operación».

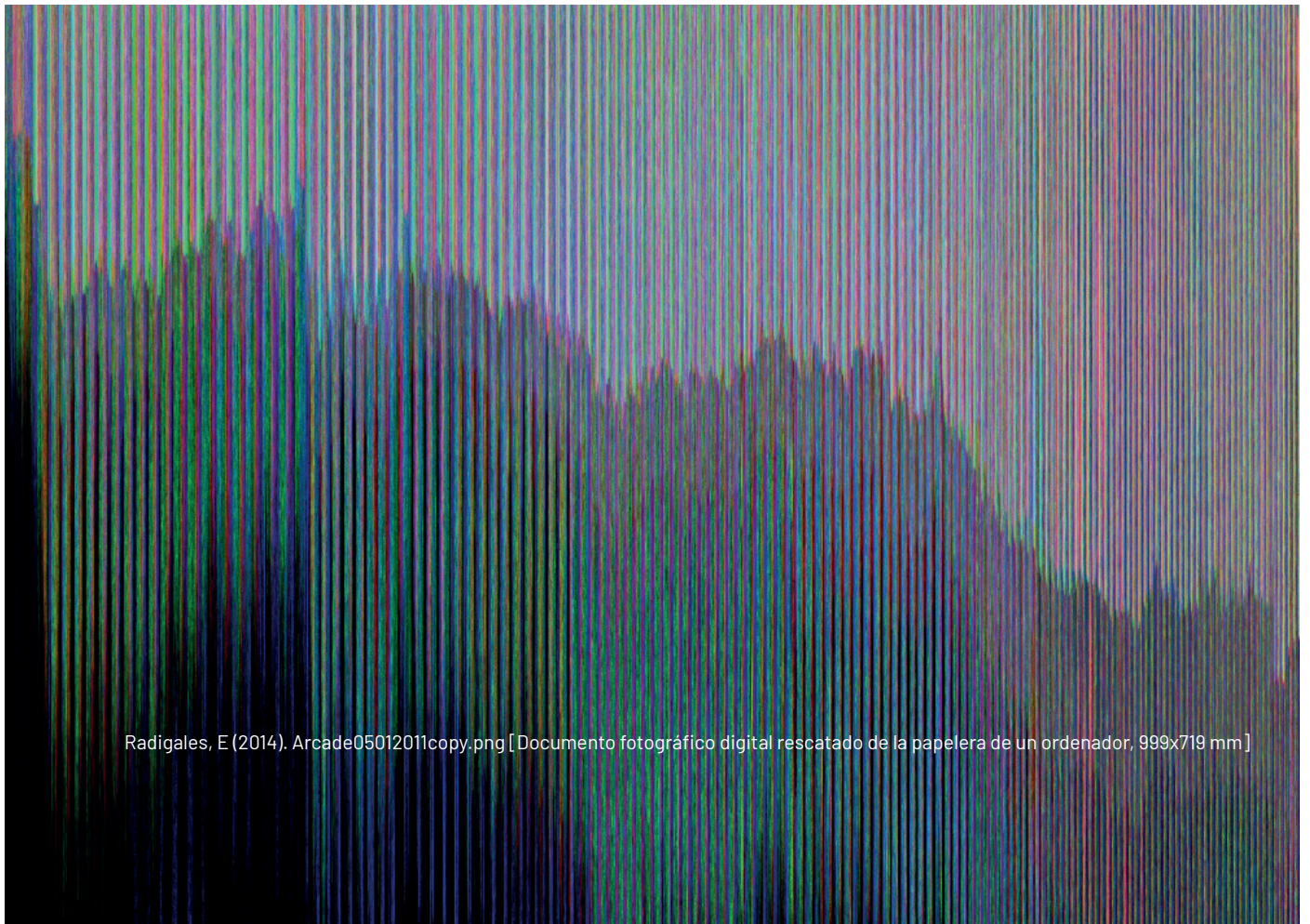
Referencias

- Almazán, A. (2021). *Técnica y tecnología: Cómo conversar con un tecnólogo*. Taugenit.
- Berardi, B. F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación colectiva* (A. López Gabrielidis, trad.). Caja Negra.
- Cronenberg, D. (dirección). (1986). *La mosca* [película]. Brookfilms.
- Dreyfus, H. L. (2003). *Acerca de Internet*. Editorial UOC.
- Flusser, V. (2001). *Una filosofía de la fotografía* (T. Schilling, trad.). Síntesis.
- Kerckhove, D. de. (2009). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Gedisa.
- Latouche, S. (2012). *La sociedad de la abundancia frugal. Contrasentidos y controversias del Decrecionismo* (Y. H. Ambrano, trad.). Icaria.
- Manuel, F. E., Robins, K. y Webster, F. (2002). *Máquina maldita. Contribuciones para una historia del luddismo* (A. J. Ewell, trad.). Alikornio.
- Mumford, L. (2013). *El mito de la máquina. Técnica y evolución humana* (A. Rogodón, trad.). Pepitas de calabaza.
- Mumford, L. (1992). *Técnica y civilización* (A. de Acevedo, trad.; 5.ª reimp.). Alianza.
- Schumacher, E. F. (1981). *Lo pequeño es hermoso* (Ó. Margenet Nadal, trad.). Hermann Blume.
- Stiegler, B. (2002). *La técnica y el tiempo. II La desorientación*. Hiru.

Radigales, E (2014). file000544.jpg [Documento fotográfico digital rescatado de la papelera de un ordenador, 1181x1779 mm]



Radigales, E (2014). Arcade06012011_OK.png [Documento fotográfico digital rescatado de la papelera de un ordenador, 968x687 mm]



Radigales, E (2014). Arcade05012011copy.png [Documento fotográfico digital rescatado de la papelera de un ordenador, 999x719 mm]

