



DOMESTICATS:

del disig lliure, a l'algoritme obedient.

CENTRE D'ART SANTA MÒNICA (BARCELONA)
CARRER LA RAMBLA, 7, CIUTAT VELLA





**Domesticats: del diseg lliure a
l'algoritme obedient**

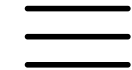
GABRIEL COLUMNNA
NÚRIA PORTOLÉS
BRUNA SOLER
NATALIA TEJADA

FACULTAT DE BELLES ARTS, UNIVERSITAT DE
BARCELONA

CONCEPTES DE L'ART CONTEMPORANI

DR. VÍCTOR RAMÍREZ TUR

2025



RELAT CURATORIAL



Domesticats:
del disig lliure a l’algoritme obedient
4

Introducció al pacte de domesticació
6

Xarxes socials: la necessitat de mostrar-se
8

Vigilància i algoritmes
9

Glitch, fissura i resistència
11

Relació d’obres i artistes
13

Activitats relacionades amb l’exposició
25

Recursos en sala
29

Documentació gràfica dels projectes artístics inclosos
31

Centre escollit
50

Organització dels espais
51

Plano distribució obres
53

Bibliografia
56

Webgrafia
57



DOMESTICATS:

DEL DESIG LLIURE A L'ALGORITME OBEDIENT

Cyborgs-criaturasquesonsimultáneamenteanimalesymáquinas-que viven en mundos ambiguaamente naturales y artificiales.

(DonnaHaraway,Manifiesto Cyborg, 1984)

Domesticar (1) ha estat, al llarg de la història, un mecanisme de poder exercit sobre cossos considerats susceptibles de ser modelats, controlats o rendibilitzats.

El cuerpo humano entra en un mecanismo de poder que lo explora, lo desarticula y lo recompone. [...] "mecánica del poder", define cómo se puede hacer presa en el cuerpo de los demás, no simplemente para que ellos hagan lo que se desea, sino para que operen como se quiere [...] La disciplina fabrica así cuerpos sometidos y ejercitados, cuerpos "dóciles". (p. 126)

(Foucault, Vigilar y castigar, 1975)

En les societats industrials (2), aquest terme s'utilitza de manera metafòrica per descriure processos de control i adaptació. Originalment aplicats als animals (3) —fer-los dòcils, útils i ajustats a les necessitats humanes—, allò que abans definia la relació amb els animals passa a funcionar com un model per entendre com les conductes i espais humans són reorganitzats (4). A la contemporaneïtat digital, la domesticació ha adaptat formes més subtils: ja no exerceix sobre el cos físic, sinó, sobre la identitat, el desig i la percepció.

La psicopolítica digital sería entonces capaz de apoderarse del comportamiento de las masas a un nivel que escapa a la conciencia. (p. 52)

(Byung-Chul Han, Psicopolítica, 2014)

Des de l'arribada de la cultura de masses, la imatge ha anat substituint progressivament a l'experiència. Allò que abans era representació avui es percep com a realitat. Com observa Debord «La realidad vivida se halla materialmente invadida por la contemplación del espectáculo» (Debord, 1967, p. 40). L'individu deixa de construir el seu món per viure dins d'un que defineix què és desitjable, correcte, o digne d'atenció «Big Data [...] Se trata de un conocimiento de dominación que permite intervenir en la psique y condicionarla a un nivel prerreflexivo [...] anuncia el fin de la persona y de la voluntad libre». (Byung-Chul Han, 2014, p. 14). És aquí on la domesticació es fa més efectiva: quan deixa de ser percebuda com a tal.

L'exposició “DOMESTICATS” s'inscriu dins d'aquest marc i analitza la manera com l'individu —convertit en subjecte digital— és conduït, optimitzat, ordenat i regulat a través de plataformes, dispositius i algoritmes. El procés de domesticació ja no es presenta com una imposició externa, sinó com un pacte voluntari i desitjat per l'individu de manera inconscient. La submissió es disfressa d'autonomia; el control, d'elecció personal. Chul Han i la Psicopolítica «El sujeto del rendimiento, que se pretende libre, es en realidad un esclavo. Es un esclavo absoluto, en la medida en que sin amo alguno se explota a sí mismo de forma voluntaria». (Byung-Chul Han, 2014, p. 6)

-
- 1.Transformar el comportament d'un altre (animal o humà) perquè s'ajusti, voluntàriament o no, a un sistema de control, utilitat o convivència establert.
 - 2.Societat que emergeix durant la Revolució Industrial (s. XVIII–XIX). La disciplina del treball, els espais fabrils i regulació conducta humana com a forma de “domesticació” del subjecte.
 - 3.Comença amb la revolució neolítica. S'aplica a animals i plantes.
 - 4.Tot i que Haraway, D. J. En el text: The companion species manifesto: Dogs, people, and significant otherness (2003) ens parla que no només els humans “dominen” els animals, sinó que aquest procés també transforma als humans (es un procés que transforma totes les parts implicades); tant així, que aquesta domesticació s'ha anat estenent a les relacions humanes, on ens modifiquem mútuament, adaptant-nos a normes, expectatives i sistemes de control.



En aquest context, les xarxes socials actuen com a grans escenaris de construcció del jo. La identitat s’expressa a través d’una sèrie de fotografies, vídeos i narratives que, aparentment, celebren l’autenticitat, però que en realitat només reproduïxen patrons i expectatives socials «las imágenes desencadenan deseos miméticos y hacen que la gente quiera convertirse en los productos representados» (Hito Steyerl, 2012, p.170), no només és compren productes, també identitats i formes de ser. L’individu s’autoregula per ser visible, per encaixar, per ser reconegut. “El me gusta es el amén digital” (5), cada like és una victòria; cada absència, una derrota. Les figures públiques del món “influencer” (6) son un clar exemple de les noves formes de domesticació. L’ideal de vida es converteix en un producte visual consumible, una ficció quotidiana que opera com a model de conducta per a milions d’usuaris. La domesticació ja no s’imposa: es contagia. Paral·lelament, el capitalisme de vigilància converteix cada gest digital en dada. La informació personal esdevé sistemes algorítmics que dirigeixen el desig. L’usuari, convençut que navega lliurement, transita per camins prèviament ajustats per mantenir-lo actiu i predictable.

Cambiar el comportamiento de las personas mediante unos mensajes cuidadosamente diseñados para que sean bien recibidos por ellas [...] el excedente extraído de las profundidades permitía unas nuevas posibilidades de manipulación y modificación conductual (p. 349 - 350)

(Zuboff, *La era del capitalismo de la vigilancia*, 2019)

Començar a sortir d’aquest bucle implica, adonar-nos-en. El glitch —l’error digital, la distorsió, la pixelació, el soroll— deixa de ser només una estètica i es converteix en un senyal d’alerta que ens permet, o almenys intenta, veure allò que la imatge amaga. «El desarrollo mismo de la sociedad de clases hasta la organización espectacular de la no-vida, lleva al proyecto revolucionario a convertirse visiblemente en lo que ya era esencialmente» (Debord, 1967, p. 116). Resistir no és desaparèixer, sinó preguntar-se com i per què hem arribat a aquest punt de submissió.

Aquesta exposició proposa posar en dubte els mecanismes que sosté el nostre consum automàtic d’imatges. És una invitació a fer conscient aquesta domesticació que hem anat assumint inconscientment, a reconèixer com la pantalla configura la nostra mirada i els nostres desitjos. Obrir un espai crític: explorar opcions per recuperar una mirada pròpia, menys condicionada i més lliure.

En un sistema on tot és consumible ¿Qui és domesticat mentre mira? Qui decideix què és desitjable?

I, sobretot ¿Hi ha encara espais per no ser domesticats?

5. Traducció pròpia - Psicopolítica (p. 14)

6. Persona que, a través de les xarxes socials, genera tendència i impacte en les decisions i gustos dels seguidors.



INTRODUCCIÓ AL PACTE DE DOMESTICACIÓ

El caer es relacional: si no hay nada hacia donde caer quizás ni seas consciente de estar cayendo (p. 16)

(Hito Steyerl, *Los condenados de la pantalla*, 2012)

Com assenyalen Adorno i Horkheimer a *Dialèctica de la Il·lustració* (1944), la societat capitalista que explota els treballadors, la via d’escapament és l’oci (7), un oci contaminat pel mateix sistema, en què tot oci esdevé una còpia. D’aquesta manera, l’espectador perd tant la seva pròpia agència com la capacitat d’imaginar, quedant finalment atrapat dins el mateix sistema del qual intenta escapar. Fent incís en que aquest oci s’acaba convertint en vici: «Al deseo suscitado por los espléndidos nombres e imágenes se le sirve al final sólo el elogio de la rutina cotidiana, de la que aquél deseaba escapar» (Adorno i Horkheimer, 1944, p. 184). En aquest sentit, es pot traçar una línia entre aquest vici i l’ús que fem de les xarxes socials: les utilitzem per escapar del dia a dia i, ahora, ens alienem segons la mateixa lògica individualista que estructura la modernitat.

A mitjans del segle XX s’imposa un nou estil de vida influït per la cultura de masses, en què els productes culturals i comercials es fabriquen industrialment i es difonen massivament per arribar al públic; Andy Warhol es converteix ell mateix en la seva pròpia marca. Aquesta època ja anunciava, de manera inicial, el que vindria després, però de forma molt més agressiva i subtil, obrint pas a la nova cultura de masses del segle XXI, fortament influïda per les plataformes digitals.

El llibre de Jordi Busquet, *El sublim i el vulgar. Els intel·lectuals i la “cultura de masses”* (1998), assenyala que, com va dir Marx, a la creació artística o artesanal el sistema de producció capitalista és hostil. Si l’artista vol participar en la producció de la indústria cultural, ha d’integrar-se en una estructura altament jerarquitzada —com la Factory de Warhol— dominada per la divisió social del treball i regida per imperatius de caràcter comercial: l’obra esdevé un producte col·lectiu organitzat jeràrquicament.

Aquesta divisió trenca la unitat del procés de creació, que ja no depèn d’un sol individu, sinó de tot un equip organitzat sota principis aliens als de la qualitat estètica. Avui, amb les plataformes digitals, podem veure com els “influencers” repeteixen patrons marcats en la producció de contingut per comercialitzar de manera eficient qualsevol producte; els seus continguts es regeixen pels algorismes i les lògiques de consum, prèviament assimilades pels mateixos usuaris. Això fa que l’expressió personal quedi mediada per una estructura externa, aparentment lliure però jeràrquica, reproduint així una nova forma de “cultura de masses” digital. Així, les relacions entre l’intel·lectual i la cultura de masses, ja presents als anys cinquanta, continuen sent problemàtiques: aquesta cultura absorbeix l’individu, fent-lo perdre la seva singularitat i autonomia, reduint-lo a aparença i consum. Com deia Warhol: «En el futuro, todo el mundo será famoso mundialmente durante 15 minutos» (1970).

Bourdieu, a *Tecnología y dominación desde la teoría social* (2021), ja ens proposava un repte de cara al futur: posar especial atenció a les formes en què diferents agents neoliberals intenten universalitzar els seus interessos grupals. Aquests grups de poder imposen els seus interessos a tota la societat com si fossin els correctes, quan en realitat només serveixen als seus propis. Mitjançant les tecnologies digitals, fan arribar aquests missatges de manera que els rebem voluntàriament, sense adonar-nos que condicionen inconscientment la manera com percebem la informació. Rebem constantment informació sense límits, sense temps per processar-lo críticament, i l’anem acumulant al subconscient.

7. Per a Adorno i Horkheimer, l’oci no és el temps lliure en si mateix, sinó la manera com el sistema capitalista ha colonitzat el temps lliure convertint-lo en un espai de consum que manté les persones en un estat de passivitat i conformitat.



La debilitat de l'Estat com a legitimador de punts de vista —el “geòmetra de tots els punts de vista” (8)— obre la porta a què altres instàncies ocupin aquest espai o es valguin del mateix Estat per aconseguir els seus propòsits. L'Estat ja no garanteix una supervisió crítica ni imparcial sobre aquests fluxos digitals, la qual cosa permet que les plataformes consolidin el seu control. Així, el subjecte va filtrant gradualment tota aquesta informació manipulada, sense ningú que ho freni, i es va domesticant i modelant de forma voluntària segons els interessos d'aquests. La teoria social de Bourdieu ajuda a prendre consciència d'aquest procés, però a la pràctica són necessàries iniciatives i institucions que contrarestin aquests agents, que ja compten amb una important legitimitat social.

Segons la teoria de Guy Debord a La societat de l'espectacle (1967), “l'espectacle”, no és només una multiplicació d'imatges de forma abundant, sinó que és una ideologia, una forma de pensar i d'organització social, amb la qual l'experiència real es desplaça al medi de la representació, una representació considerada com a veritat, encara que aquesta distorsiona la realitat «La realidad, considerada parcialmente, se despliega (...) como un seudomundo aparte, objeto de la mera contemplación» (Debord, 1967, p. 37)

Seguint aquesta línia teòrica i alhora tenint en compte l'extensió tecnològica, comença a canviar la nostra experiència estètica, i amb aquesta el nostre disseny, que ens força a la formació del públic massiu modern. A La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica (1936) Benjamin ja ens proposa una sortida radical «asumir el sacrificio de la autonomía de la obra que impone su reproducibilidad», de forma semblant que Warhol i els altres artistes pop.

8.Per Bourdieu, ser geòmetra de totes les perspectives significa construir científicament l'espai social dels punts de vista, assenyalant que cap és “natural” ni “cert” en sí mateix, sinó que tots són efectes de la posició que s'ocupa dins el camp,inclòs el punt de vista del propi analista, que ha de ser l'objecte de l'anàlisi reflexiu.

XARXES SOCIALS:

LA NECESSITAT DE MOSTRAR-SE

¿Qué sucede con la identificación? ¿Con quiénnos podemos identificar? Evidentemente la identificación se produce siempre con respecto a una imagen. Pero pregúntele a cualquiera si de veras le gustaría ser un archivo JPEG. (p. 52)

(Hito Steyerl, Los condenados de la pantalla, 2012)

Baudrillard, influenciado por Debord, sostiene que el simulacro (9) esdeve más “real” que la realidad misma. Como afirma: «Por todas partes, en cualquier ámbito (...) donde la distinción entre los polos no se puede mantener, se entra en la simulación y, por tanto, en la manipulación absoluta» (p. 275). Las imágenes que los individuos proyectan se tornan más relevantes que la vida real. Vivimos en un mundo en que el simulacro digital se diluye con la distinción del sujeto, que ya no se muestra tal como es, sino tal como ha después que ha de ser- ho.; ya no se trata de vivir, sino de mostrar aquello que se espera que se vea.

Con estas dos teorías, Debord y Baudrillard, coinciden al decir que la representación no sólo refleja la realidad, sino que la organiza y la substituye. En el contexto de las redes sociales, esto significa que el usuario acaba viviendo más pendiente de su apariencia digital que de su propia experiencia real. La identidad se convierte en una pantalla: un escenario permanente en el que actuar, exhibirse y mantenerse visible para no desaparecer y ser “olvidado”. Es precisamente esta necesidad de visibilidad que crea esta obligación de “ser alguien”, la que revela hasta qué punto el espectáculo ha colonizado la subjetividad contemporánea.

9. Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo primero implica una presencia, lo segundo una ausencia (Baudrillard, 1981, p. 254)

10. Traducción propia

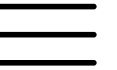
11. Traducción propia

Ticio Escobar a El arte fuera de sí (2004) la mirada no sólo determina lo que vemos, sino que las imágenes, configuren nuestra manera de mirar. Hoy día, a partir de lo que se ve a las plataformas digitales, se construyen estereotipos sobre cómo se ha de ser o cómo se ha de mostrar. Así, mostrar-se deja de ser una mera exhibición auténtica de la persona, y pasa a ser una construcción basada en aquello que se ha visto como a desitjable, modelando la identidad según las imágenes y normas sociales impuestas por este medio digital.

Como dice Juan Martín Prada a Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales (2012) a principios del siglo XXI comienza la “segunda época” (10) de la web, una fase que se caracteriza por la generalización de l’ús de conexiones de alta velocidad y sobre todo por la aparición de nuevas dinámicas de participación y interrelación al voltante de una mirada de redes sociales y nuevas formas de generación de contingentes. Cualquiera persona puede generar y compartir contingente de manera inmediata y constante. Esto permite que los individuos se muestren continuamente y participen en una visibilidad casi obligatoria, alimentando la dinámica de comparación constante. Un período también en el que se ha donado por finalizada la “fase desktop” (11) de Internet, en la que el acto de acceder a ella estaba vinculado a l’ús de un ordenador con ubicación fija.

Con todas estas transformaciones se abren pas a las primeras propuestas de l’art de Internet a principios de la década de los noventa del siglo pasado, manifestaciones que van surgir como experimentación crítica y exploración artística de la propia red y las nuevas tecnologías. La evolución de estas prácticas artísticas en el nuevo contexto da lugar a que ahora los artistas se apropien de las redes sociales, plataformas de participación y metaversos como contextos de referencia y actuación, mientras ponen a prueba los potenciales críticos y subjetivizadores del pensamiento artístico, exigiendo una potente dimensión interpretativa. Como más Martín Prada nos dice: “Una cuestión de gran interés será la consideración de algunos de estos sitios de interacción comunicativa y debate abierto como obras de arte en sí mismas. ..., este tipo de espacios, orientados a la producción de comunidades comunicativas abiertas, podrían ser considerados como la realización de una cierta <<escultura social>> en los mismos términos que planteaba Joseph Beuys.”

VIGILÀNCIA I ALGORITMES



Laprisión (...)Sehaconstituido(...)losprocedimientospararepartiralosindividuos, fijarlos y distribuirloespacialmente,clasificarlos, obtenerdeelloselmáximodetiempo(...) educar su cuerpo, codificar sucomportamiento (...) ,mantenerlosen unavisibilidadsin lagunas, formar en torno de ellos todo un aparato de observación. (...) constituirsobreellos un saber que se acumula y se centraliza. (p. 211)

(Foucault, Vigilar y castigar, 1975)

El diagnòstic que va plantejar Foucault sobre el concepte de “biopoder” és avui en dia una obvietat, tot hi que, segons Martín Prada tenim que entendre’l com a molt més que el poder sobre els cossos i molt més que les tecnologies per controlar la vida biològica o física de la població. Avui gairebé totes les estratègies polítiques i econòmiques es centren en la vida i allò vivent. Les formes de relació humana són les bases instrumentals de la producció, per lo que, aquestes relacions personals i socials es tornen inseparables de les relacions polítiques i econòmiques.

D’aquesta manera, ara, els productes més exitosos de les noves indústries són, sobretot, les tecnologies de la comunicació interpersonal, dissenyades específicament per l’exploració del camp de les interaccions socials i afectives. Les xarxes socials són les lideren la producció de sentiments relacionats amb el benestar de la companyia i la proximitat, els estats apropament i l'evidència continuada d’afectivitat interpersonal. Així aquestes esdevenen responsables d’una adictiva mediació tècnica d’afectivitat que permet la multiplicació intensiva de l’intercanvi de la seva necessitat.

Una de les primeres aportacions a aquesta investigació al voltant del món de l’afectivitat va ser l’obra Online Caroline (2000) de Rob Bevan i Tim Wright.

Unadelesprimeres aportacions a aquesta investigació al voltant del món de l’afectivitat va ser l’obraOnline Caroline (2000) de Rob Bevan i Tim Wright.

Comdiu Thomas P. Keeman els nostres cossos vius sempre poden proporcionar almenys un detres factors (algo que tens, algo que saps, algo ets) per identificar-nos davant dels nostres aparells tecnològics.

Algunes persones creuen que, encara que les dades estiguin en la xarxa, extreure informació sobre ells seria com trobar una agulla especialment que estigués enterrada en una muntanya d'agulles de la grandària d'un paller. No obstant això, aquesta manera de pensar defuig l'increment sorprenent en la potència del càlcul, el descens en els cost d'emmagatzematge i les accelerades millores en els algorismes emprats en l'anàlisi i la mineria de dades de les dues últimes dècades.

“Cada vez que comparas un libro, te <<gusta>> una publicación de Facebook, te haces <<amigo>> de alguien, envías un correo electrónico o incluso te conectas a internet desde un sitio distinto del habitual dejas un rastro digital que es examinado a fin de averiguar más información sobre ti. Y si bien las relaciones humanas empiezan lo mismo que terminan, tu presencia en la red es para siempre y puede rentabilizarse de maneras que quizá no hayas considerado.”





És important ser conscients que actualment vivim en una societat on estem molt més controlats del que ens pensem, tot el que busquem en internet es queda en l'història de la nostra pròpia xarxa, amb això a poc a poc anem creant un propi perfil i el nostre cercador ens pot recomanar cada dia coses que ens interessin més. Per això surten anuncis de coses que ens agraden per exemple.

Però no és l'única cosa que ens vigila, el mòbil escolta, ja que quan es mantenen converses amb algunes persones d'algunes coses després en les xarxes socials ens surt, pot ser casualitat però no ho crec.

O per exemple la gran quantitat de cambres que hi ha pel carrer que no són de trànsit i no serveixen per a multar, no pertanyen a les xarxes socials ni a la tecnologia però també ens vigilen, amb això poden saber qui passa per aquí, si són carrers molt transitats o no. És un mètode que tenen per a controlar a la societat i no ens donem compte. Finalment a poc a poc com ja hem comentat anem creant el nostre perfil propi amb el que busquem, parlem, o utilitzem els nostres aparells tecnològics que damunt tenim connectats entre ells ja sigui per comptes de Google o Apple però estan connectats, l'història del cercador de google sol ser el mateix perquè usem el mateix compte de google per a fer les nostres cerques, i si som un més i possiblement a ningú li interessa el que busquem o no però se'ns genera un perfil i així aconseguim fer-nos consumistes del que per algorismes la xarxa creu que ens interessa o agrada. Perquè per a què vull que em surtin cotxes si no tinc permís de conduir o no m'interessa, si m'interessa més l'art i les exposicions, molt probablement per les cerques que has fet et surti això i no cotxes que la xarxa sap que no t'interessen.

Però i en quin costat es queda la intimitat entre tanta vigilància i algorismes, realment volem i ens interessa això o preferim ser més anònims i que una màquina sàpiga menys de nosaltres del que sap.

GLITCH, FISSURA I RESISTÈNCIA



“Ensuartículo sobre el descubrimiento de la cueva Woderwerk, el antropólogo Michael Chazan y sus colegas describen la habilidad de dominar el fuego como <<un punto de inflexión decisivo en la evolución de la humanidad>>. No exagero si afirmo que en la actualidad nos encontramos ante una encrucijada comparable. La información y las tecnologías que nos permiten manejarla están transformando nuestras vidas de manera tan profunda como los cambios que nos trajo el fuego.” (Keenan, 2014)

La forma com ens comuniquem amb la interfaz de de les xarxes socials, al estar en constant evolució, provoca que el seu llenguatge quedi obsolet ràpidament.

Braudillard en una entrevista de Claude Thibaut el 1996 va dir :” Me cuesta mucho ponerme a trabajar en la pantalla porque todo lo que veo allí es un texto en la forma de una imagen en la que me cuesta entrar. Con mi máquina de escribir el texto está a cierta distancia; es visible y puedo trabajar con él pero sólo si uno está al otro lado y si uno se sumerge en él. Esto me asusta un poco...”

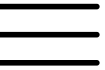
D’aquesta forma ja veiem com les noves tecnologies poden d’alguna manera escapar-se del nostre propi enteniment, Juan Martín Prada ens ho explica així : “Considerando este inmenso poder que en la configuración de la vida humana tiene hoy en día la tecnología informática, no puede extrañarnos que las prácticas artísticas más comprometidas con la crítica social y cultural hayan insistido tanto en llamar la atención sobre las relaciones entre los códigos tecnológicos y los códigos sociales y de conducta. Un caso paradigmático de esta crítica son muchas de las obras del grupo Jordi. Este colectivo siempre ha incidido en una tematización del código informático (ese mundo de instrucciones que hace funcionar a nuestros ordenadores pero que generalmente ni vemos ni entendemos) como metáfora de lo que quizá podríamos denominar el <<inconsciente tecnológico>>; es decir, toda la infinita serie de procesos, intenciones e intereses que subyacen en el tecnificado mundo que nos rodea, que poco a poco nos van moldeando a través de nuestros propios usos y adaptaciones a las herramientas y medios informáticos, generando nuevos hábitos, necesidades, dependencias y valores, pero cuyas formas de actuación y efectos en la producción de subjetividad nos pasan casi desapercibidos.”

Per tant, després d’aquest diagnostic queda clara la falta de consciència del poder ocult darrera l’engranatge digital.

«El poder solo se ejerce sobre sujetos libres... Donde hay poder hay resistencia, y sin embargo, o más bien por eso mismo, esta resistencia nunca está en posición de exterioridad respecto del poder.» (Foucault, M. (1976). La voluntad de saber – Historia de la sexualidad, vol. 1, cap. “Método” y “Dispositivo de sexualidad”)

«La dominación solo se perpetúa mientras permanece desconocida.» (Bourdieu & Passeron, La reproducción, 1970)

“El primer acto de resistencia es la conciencia de la red de poder” Manuel Castells, Ruptura (2017)



Per tant, segons els teòrics mencionats la resistència comença a partir de la consciència.

Arnau Puig a Escrits d'estètica (1987) afirma que segons la seva opinió “li sembla molt greu”que el que deia Marinetti al Manifest del Futurisme, publicat al diari francès Le Figaro el 20 de febrer de 1909, hi deia coses que segons puig encara les diríem igual, tot hi que en aquell moment si que es trobaven molt als inicis del món de la tecnologia, Marinetti ja entenia molt bé que l'art ha de correspondre a l'estetica del seu moment (“Declarem que l'esplendor del món s'ha enriquit d'una bellesa nova: la bellesa de la velocitat...L'espai i el temps moriren ahir. Vivim ja en l'absolut, puix que ja hem creat l'eterna velocitat omnipresent.”(Mnaifest futurista)).

Una gran part de la creació artística sobre el tema d'Internet ha utilitzat com a objecte principal la força de transformació social i política d'aquest medi, analitzant tant les seves dinàmiques de funcionament com d'exclusió i de quina forma podria la comunicació o les practiques artistiques alliberar-se de la “colonització” per part del poder. Si segons Deleuze i Guattari podriem dir que hem passat de ser els “agents” al servei de les cures de l'acció de la màquina a convertir-nos en parts seves. Una forma de resistència podria ser la que proposa Martín Prada: “ ..., la función crítica ideal de las obras de arte de Internet no sería tanto la experimentación crítica de un nuevo medio sino, más bien la de nosotros mismos en él. Su experiencia apunta a la conciencia crítica del propio medio, y en este hecho radicaría su verdadero alcance político. Se trata de un proceso de conversión en tema de trabajo del proceso mediático mismo, de ayudarnos a romper momentáneamente los ensamblajes que nos unen a él, haciendonos pensar poéticamente acerca de algo que es mucho más que un medio de transmisión, a través, precisamente, de constituirlo como actividad.

El Maig del 68 a París, amb les seves pintades situacionistes, representa una resistència inicial contra aquesta alienació mediàtica. Més tard el Glitch Art que va sorgir durant la dècada del 1990 coincidint amb el creixement de la tecnologia digital (explicat a l'apartat anterior), convertint-se actualment en una forma d'art contemporani, que enlloc de corregir els errors els utilitza com a creació estètica.

El Glitch com a tècnica de resistència estètica consisteix en fer servir el propi comportament del sistema digital, l'“algoritme”, per fer visibles totes aquestes estructures de poder que hi ha al món digital. Els artistes intervenen sobre imatges, arxius i dades digitals per crear errors en aquestes i generar un espai crític.

“el glitch abre una ventana hacia la materialidad de los sistemas digitales”(Rosa Menkman a Manifiesto Glitch), això demostra que el que estem acostumats a percebre com a transparent i perfecte esta realment ple de vulnerabilitats. D'aquesta manera l'error es converteix en el protagonista i ens permet qüestionar-nos la idea de que la tecnologia sigui sempre previsible. L'objectiu, per tant, dels artistes es crear una o varies fissures que visibilitzin les estructures de poder que hi ha ja instaurades en la societat en si, pero enfocant-se en el món digital que actualment es el més dominant.

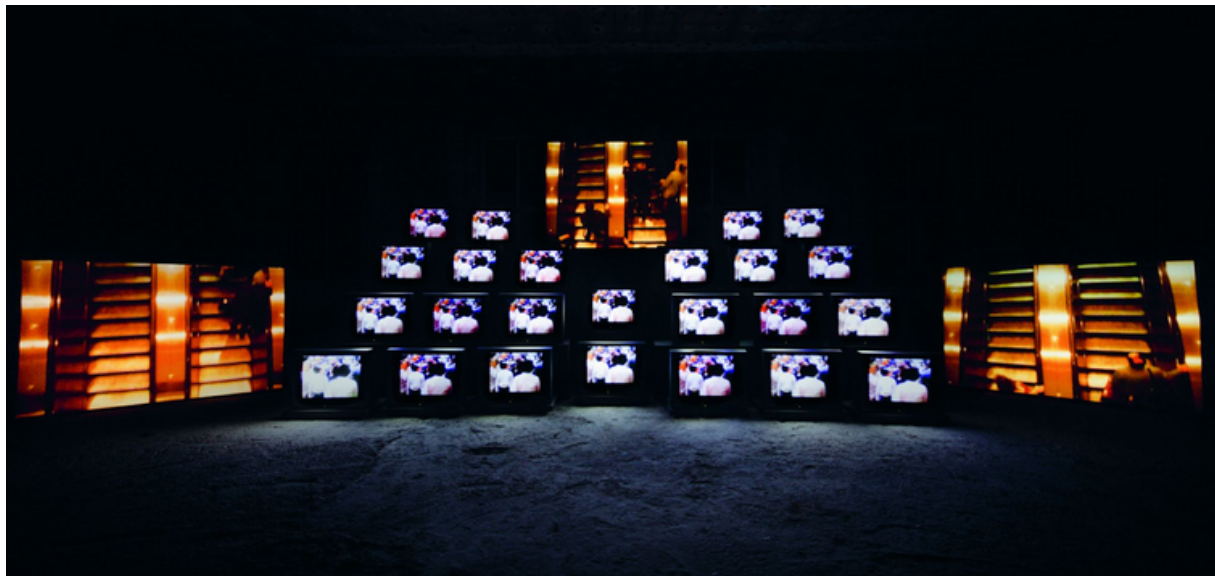
Per exemple, el dissenyador holandès Jip van Leeuwenstein ha creat una màscara transparent que permet la visió a través però distorsiona la imatge de la cara si l'observes frontalment i impedeix el reconeixement facial. El professor de l'Institut Nacional d'Informàtica de Tòquio, Isao Echizen, ha dissenyat unes ulleres amb leds que, un cop enceses, saturen de llum el visor de les càmeres i dificulten que la persona sigui reconeguda.(La Directa, 2025) O també les activitats col·lectives són una forma de resistència en un món en el que les xarxes socials, tot hi fer que puguem estar en constant comunicació el que fan es fomentar o potenciar l'individualisme i la alienació.

El col·lectiu Radical data va fer un projecte a la ciutat de Barcelona en el que dissenyen una ruta lliure de videovigilancia intenten ser una resistència al control tecnològic. (Radical Data. (s. f.). Radical Data. <https://radicaldata.org/>)

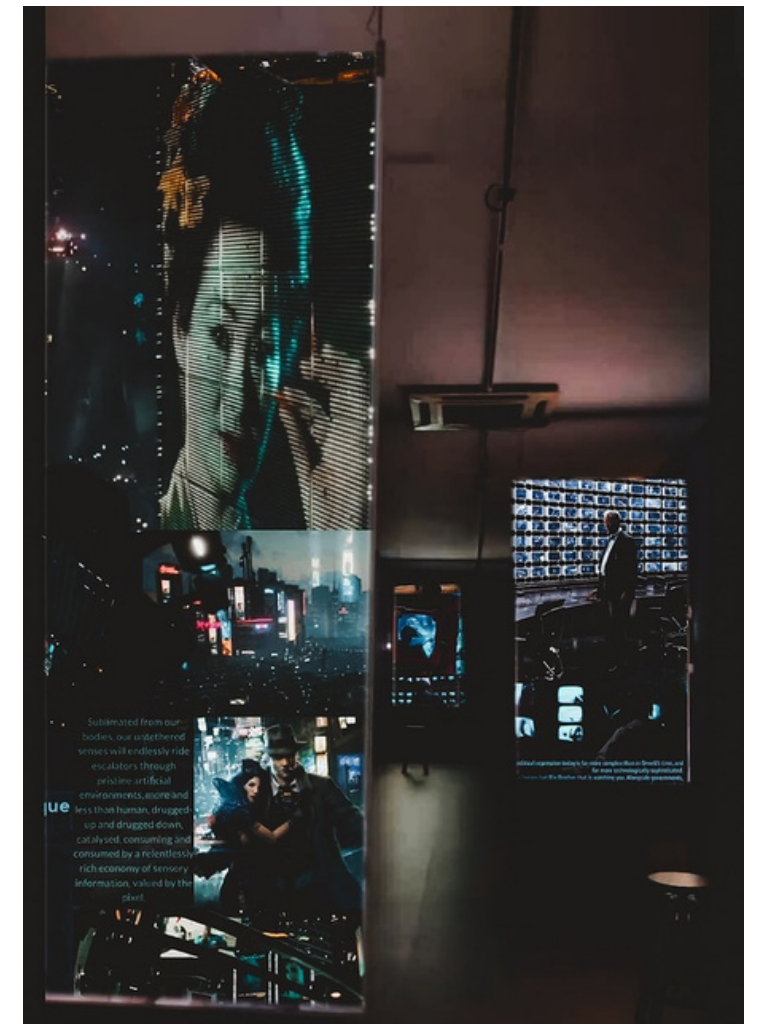
RELACIÓ D'OBRES I ARTISTES

Introducció a la Domesticació (1).

(1.1)TOTALRECALLde GretchenBender. Gretchen Bender va abordar temes com “la relació parasitària entre la televisió i la tecnologia i les seves manipulacions psicològiques concomitants”. Va ser una artista fonamental en la crítica als mitjans, explorant com les imatges industrials modelen la nostra percepció, els nostres desitjos i la nostra conducta. En aquesta obra en concret, s’aborda un muntatge coordinat de clips televisius, anuncis, noticiaris, videoclip i gràfics corporatius que funcionen com a estímuls purament seductors. La intenció amb aquesta primera obra és mostrar la lògica de la sobreexposició que desactiva la mirada crítica i acostuma a l'espectador a consumir sense pausa. És un subjecte entrenat, modelat que defineix com ha de sentir i desitjar.



(1.2)THEFUTURE...ISJUSTLIKE YOU IMAGINED de Sara Bezovšek. L’artista treballa amb post internet art, apropiació digital, estètica d'arxiu i narratives construïdes a partir de restes culturals trobades en línia. En recopilar molt de material d'internet treballa sempre amb “memes”, vídeos, fan culture, plataformes, fragments de la cultura mainstream, i els utilitza en vídeo collage amb edició Frenètica i una Estètica d'Acumulació. En certa manera, és una Gretchen actual i la seva obra mostra un bombardeig massiu però coordinat - clips, memes, publicitat, cinema, sèries, videojocs - , tot amb una estètica d'internet actual. En aquesta Peça s' explora dos Futurs Distòpics a través del nostre imaginari d'internet i la cultura pop. Al llarg d'Aquest Recorregut d'Imatges de la Internet demostra que el nostre futur està sent narrat per la Cultura Visual. Consumim Imatges Creades per Uns altres, i El que Consumim ho Repetim, en un Cicle de Domesticació Contemporani.

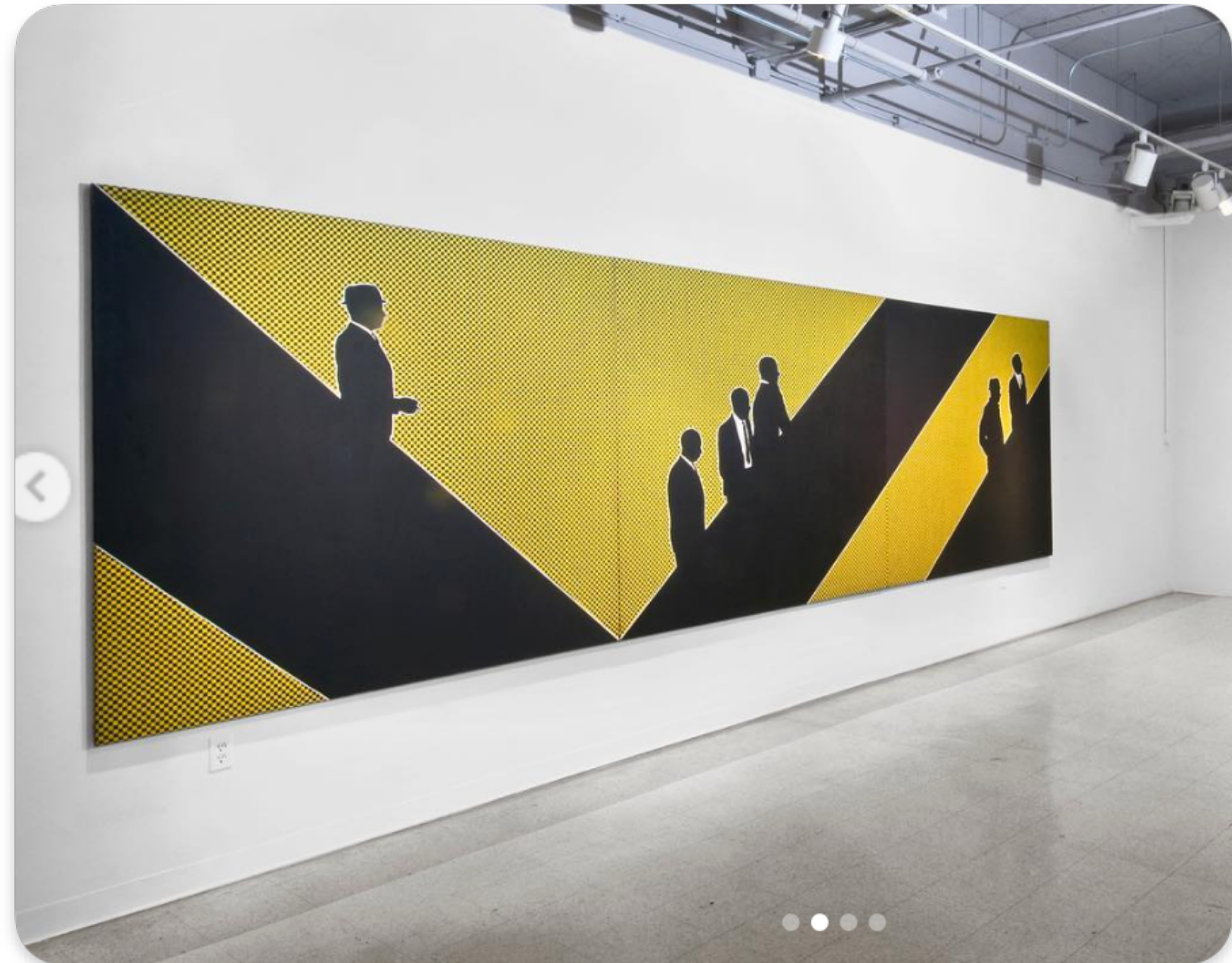


Es mostrarà aquesta pel·lícula d'animació experimental en 3 pantalles per a fer que l'espectador no pugui interpretar res i que només pugui ser arrossegat per les imatges. Exposant-se la lògica industrial que desactiva la mirada crítica i transforma a l'espectador en un consumidor dòcil, que accepta sense qüestionar els codis visuals que rep.

(1.3) MUNCHKINS I, II i III” de Idelle Weber. Artística contemporània al auge del Pop Art, treballa a Nova York, com Andy Warhol i Lichtenstein. Amb els quals va compartir interès per la cultura visual masiva, especialment per les siluetes corporatives, la vida urbana i els gestos repetitius de la societat de consum. Ella no va seguir el patró d'una sola estètica, ni va buscar construir una marca personal.

No va voler encaixar dins d'un ecosistema cultural que buscava productes culturals, iguals, semblants i repetitius, per això la seva obra va ser històricament menys difosa. “ La industria cultural, en suma, absolutiza la imitación. Reducida a mero estilo, traiciona el secreto de este: la obediencia a la jerarquía social. La barbie estética cumple hoy la amenaza que pesa sobre las creaciones espirituales desde que comenzaron a ser reunidas y neutralizadas como cultura. Hablar de cultura ha esta siempre contra la cultura” (Adorno y Horkheimer, Dialéctica de la Ilustración, 1944)

En aquesta obra es pot veure figures sense trets, convertides en siluetes, que encarnen l'anonimat produït per la societat de l'espectacle: cossos que circulen sense identitat pròpia. Els homes de negocis pujant i baixant revelen la lògica de repetició i automatització que caracteritza a l'espectacle contemporani, on les vides individuals es dilueixen en fluxos massius i previsibles. Volíem rescatar una obra del Pop Art no tan reconeguda per a evidenciar com els mecanisme de domesticació no comencen amb les xarxes socials, sinó molt abans, quan l'art ja estava advertint que l'espectacle convertia l'humà en una figura estàndard.



Xarxes Socials: la necessitat de mostrar-se (2).

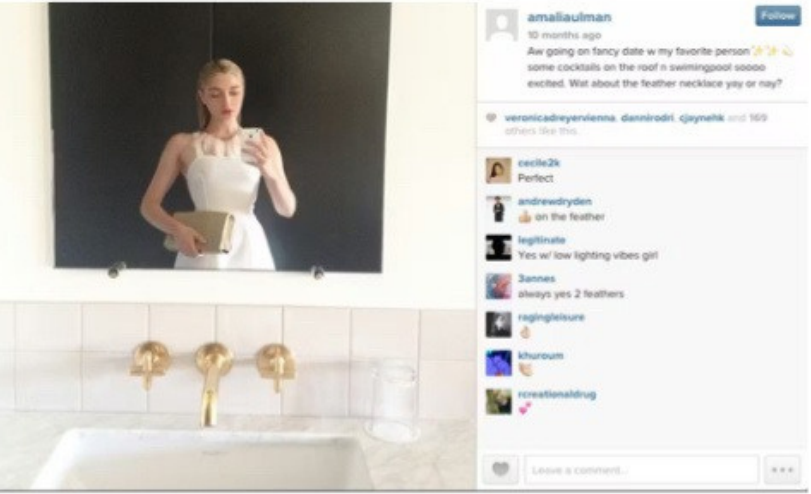
(2.1) UNCOMMON PLACES de Stephen Shore. L’artista es va dedicar a la fotografia des de molt jove, treballant tan en blanc i negre com en color, i explorant formats diversos —des del gran format fins al fotollibre— en un recorregut que va del món analògic al digital. Una de les coses més rellevants d'ell és que quan tenia disset anys va començar a freqüentar l'estudi de Warhol, La Factory, per fotografiar Warhol i l’entorn creatiu que l’envoltava. Mentre passava l'estona aquí, Shore es va dedicar a retratar l'ambient i els personatges que construïen l'essència del lloc. S'anava adonant que el quotidià podia ser art. Això marcaria profundament la seva obra posterior i s’expressa plenament en Uncommon Places; eleva els espais ordinaris, els carrers anònims i els moments aparentment insignificants per articular els components visuals que caracteritzen als Estats Units. Seguint la línia marcada pels seus predecessors Robert Frank i Walker Evans —que van documentar la vida nord-americana a través de llocs aparentment ordinaris o d’importància personal ambigua—, Stephen Shore, a diferència d’ells, presenta les seves imatges amb una gran quantitat d’informació visual: colors vius, detalls minuciosos i nitidesa. L’obra pot considerar-se un antecedent del qual avui veiem a les xarxes socials. Transforma la idea de fotografia eliminant el dramatisme i l’excepcionalitat per dirigir-la cap a l'aparentment insignificant. Va normalitzar la fotografia banal —fotografiar el quotidià com a valor estètic— s’ha estès a milions de persones que retraten el seu cafè, el plat de menjar, l’outfit del dia o el carrer per on passen. Avui, la vida quotidiana s’utilitza per existir com a imatge. Es performa la rutina per ser compartida. Allò que abans Shore observava com una troballa estètica, avui s’ha convertit en una pràctica massiva que modela la nostra manera d’habitar el món i de narrar-nos.



(2.2) EXCELLENCES & PERFECTIONS de Amalia Ulman De les primeres artistes a utilitzar Instagram no com un aparador sinó com un escenari de ficció artística. Una performance en línia, que va durar cinc mesos en les quals va encarnar tres personatges: "The Cute Girl", "The Sugar Baby" i "The Bad Girl". L'obra va ser viscuda com a “real” per milers de seguidors. Només al final va revelar que era una actuació completament guionitzada. Aquesta obra tracta la manipulació del real a través d'arquetips vistos en internet, coses que ja esmentava Debord de com la acumulació d'imatges poden substituir la realitat i reemplaçar l'experiència. Es posa en joc la naturalesa de la performance i de l'existència en línia. Ulman mostra que existir a les xarxes socials implica performar constantment: cada gest, cada imatge i cada relat formen part d'una representació contínua. La identitat es converteix en una obra en procés, adaptada a les expectatives dels altres i als codis estètics que dominen les xarxes. Relacionat amb el que sostenia Fontcuberta sobre el paper de la imatge, aquesta ja no funciona com a record, sinó que circula per interactuar, comparar, mesurar-se, classificar-se i representar-se. En aquest sentit, les xarxes socials converteixen l'existència en un tipus d'actuació constant.

“Representarse en internet a veces parece una entrevista interminable sin entrevistadores y con entrevistados que compiten entre sí proyectando las preguntas que quieren responder a una audiencia que quizá ya esté completamente absorta en las preguntas que deseaban que se les hicieran” (Horning)

Volem presentar aquesta obra com un portal d'Instagram, en el qual les persones puguin interactuar amb ella tal com va ser concebuda: visualitzant-la en una pantalla tàctil que permeti scrollar amb el dit, explorant les imatges de manera contínua i immersiva. Aquesta experiència recrea la lògica de consum i navegació de les xarxes socials, posant en relleu com la mirada i la interacció amb la imatge afecten la percepció de l'obra.



(2.3) INCARNATOR de Paul Pfeiffer

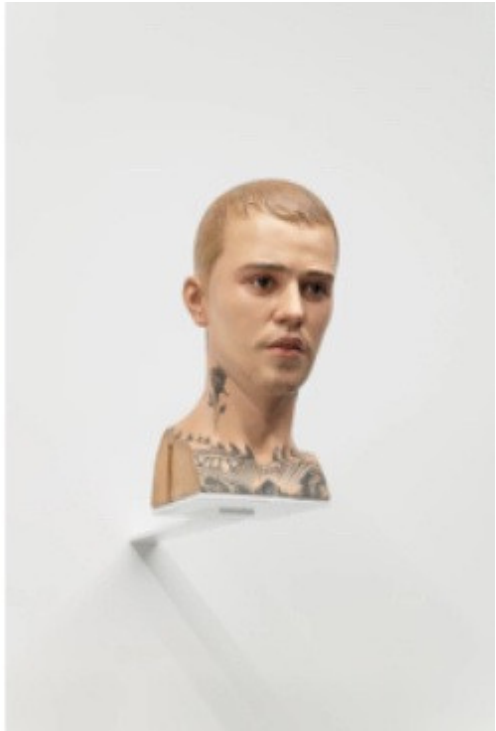
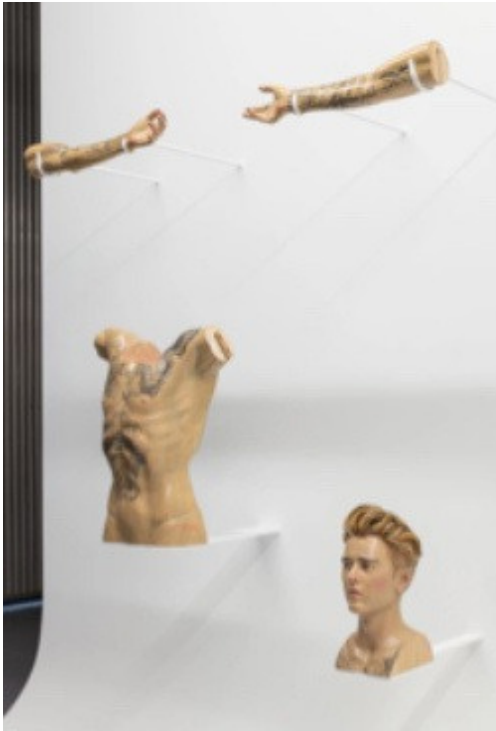
Es tracta d'una instal·lació que mostra una escultura de fusta de Justin Bieber, en la qual el tors, el cap i les cames estan separats. Aquesta descomposició transforma la celebritat en una mercaderia visual, similar a una titella, revelant com la indústria cultural manipula i fragmenta els seus talents.

Al mateix temps, l'escultura mostra el cos perfecte, musculat i idealitzat, posant de relleu que l'aparença del famós no és natural, sinó construïda, editada i produïda per ser desitjada pel públic. Aquesta obra qüestiona la manera com la fama i la imatge corporal es mercantilitzen i es consumeixen en la cultura contemporània.

“los personajes descubiertos por los pescadores de talento y lanzados luego a lo grande por el estudio cinematográfico son los <tipos idealista> de la nueva clase media dependiente. La pequeña estrella debe simbolizar a la empleada, pero de tal forma que para ella, a diferencia de la verdadera empleada, el abrigo de noche parezca a medida”

(Adorno y Horkheimer, Dialéctica de la Ilustración, 1944)

El naixement de l'escultura va començar quan Justin Bieber es va declarar cristià renascut. Paul Pfeiffer ja estudiava feia temps com la indústria cultural construeix ídols, tractant-los com a sants dins de la seva pròpia mitologia mediàtica. Durant una residència amb artesans de les Filipines, Pfeiffer va començar a crear la imatge de Justin. Durant aquest procés, Pfeiffer es va familiaritzar amb el concepte d'“encarnador”, és a dir, un escultor de figures sagrades catòliques, concebudes com a punts focals per a l'observança religiosa. Pfeiffer no només actua com a encarnador; també ho fan els espectadors, que “encarnen” els seus ídols completant mentalment la seva figura i venerant-los com a relíquies vives. “plantar cara a una subordinación estructural... aniquilar el rol patriarcal impuesto”

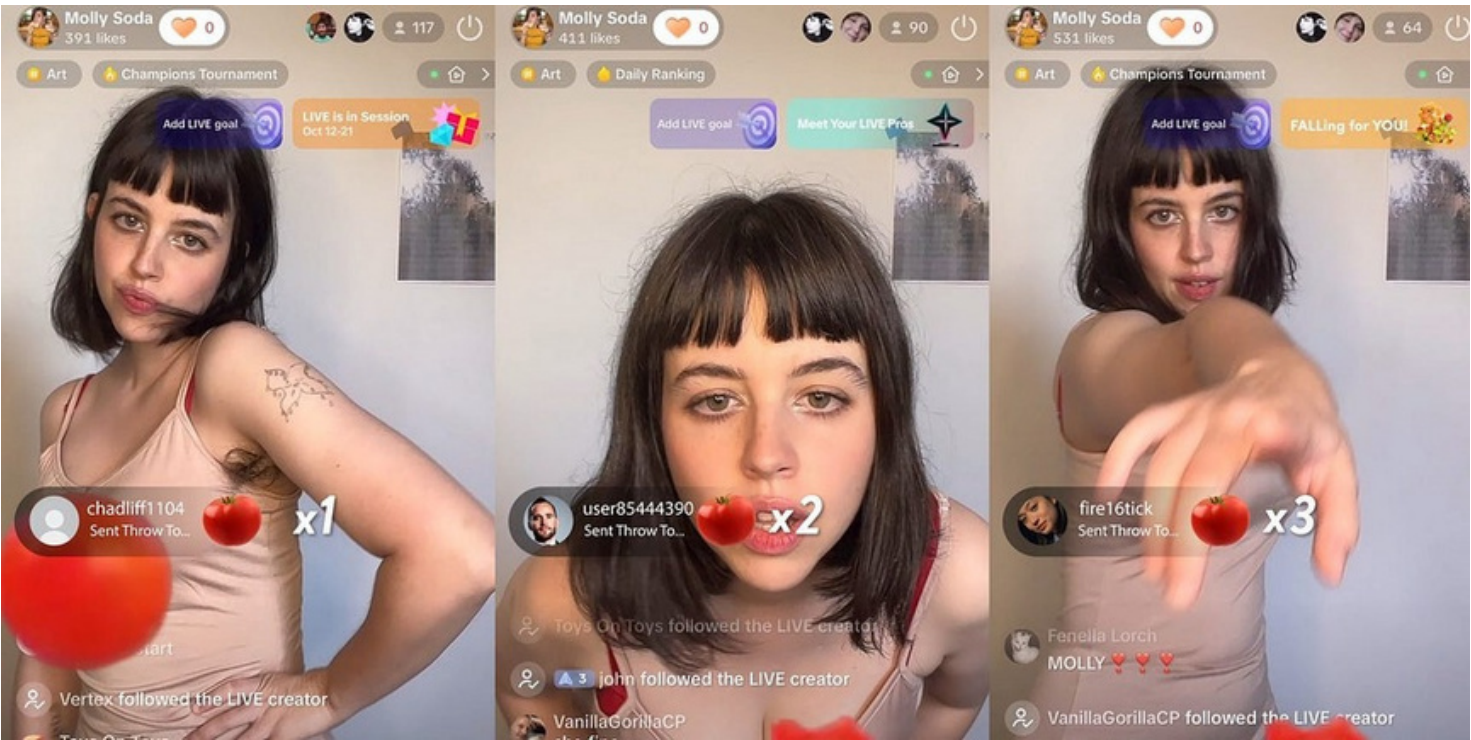


(2.4) IN THE FUTURE, EVERYTHING WILL BE A TREND FOR 15 SECONDS de Éamonn Freel Ell i Lynski —maquilladora especialitzada en contingut digital— van col·laborar per crear una peça que explora la fugacitat de les tendències de bellesa en línia. Tots dos treballen directament dins de l'ecosistema de microtendències ràpides, on la visibilitat depèn de seguir el ritme imposat per les plataformes. Lynski, des del maquillatge, opera en un entorn on els beauty microtrends duren només uns dies; Éamonn, des de la imatge digital, utilitza formats curts concebuts per capturar immediatament l'atenció de l'espectador. El resultat és un vídeo que combina l'estètica beauty —rostres eteris, pells lluminoses, transicions suaus— amb un muntatge accelerat que transforma les imatges en qüestió de segons. L'obra és visualment atractiva, però també inquietant: tot canvia massa ràpid com per assimilar-ho. La intenció de la peça és mostrar com aquestes tendències neixen i moren en lapsos brevíssims, impulsades per algoritmes que decideixen què es fa visible i què es descarta. L'espectador adquireix un rol passiu: adopta i abandona estètiques sense temps per reflexionar, reproduint gestos, maquillatges i filtres que apareixen a la seva pantalla.



(2.5) YOU SAY TOMATO, I SAY TOMATO GIRL de Molly Soda Es tracta d'una artista contemporània que treballa amb video-performance, apropiació d'imatges, autoretrats, blogs i interfícies digitals. La seva pràctica encarna la vida íntima en línia i la autoexposició performativa pròpia de l'era d'Internet. La peça You say Tomato, I say Tomato Girl pot semblar conceptualment senzilla, però va despertar emocions complexes en l'artista, com ella mateixa ha explicat, reflectint la tensió entre el jo privat i la seva representació pública «No soy necesariamente valiente ni justa por bailar en directo y someterme a la mirada de desconocidos en línea. En todo caso, soy obsesiva en mi necesidad de recopilar datos, presentarlos y humillarme en el proceso». Molly Soda encarna el que John Berger anticipa a Modos de ver: la noia que aprèn a mirar-se com si sempre existís una mirada externa avaluant-la i, des d'aquí, ajusta qui és. En aquest vídeo, la pantalla del mòbil funciona com un mirall vigilant, on l'artista modula la seva presència seguint els codis de la feminitat digital, repetint gestos i poses que no neixen de l'espontaneïtat, sinó d'un repertori cultural ja après, igual que tantes noies que ballen i es representen a TikTok. La peça té la intenció d'exposar a l'espectador els problemes de la domesticació amb la identitat, que s'amplifiquen en aquesta lògica de xarxes socials i en la manera com aquestes afecten la pròpia exposició. “el interfaz como maquillaje... donde se anula el rostro para crear un rostro postizo”

(2.6) WHICH WAY WESTERN MAN de Sara Bezovsek. Sara treballa amb el seu característic estil de capturar la cultura popular i la indústria de l'entreteniment. En aquesta obra crea un scroll enorme, que recorda les plataformes i xarxes socials en les quals ens movem dia a dia. La intenció és mostrar una narrativa visual que confronta les dinàmiques de poder, el consum cultural i les pors col·lectives que condicionen la nostra relació amb la tecnologia.

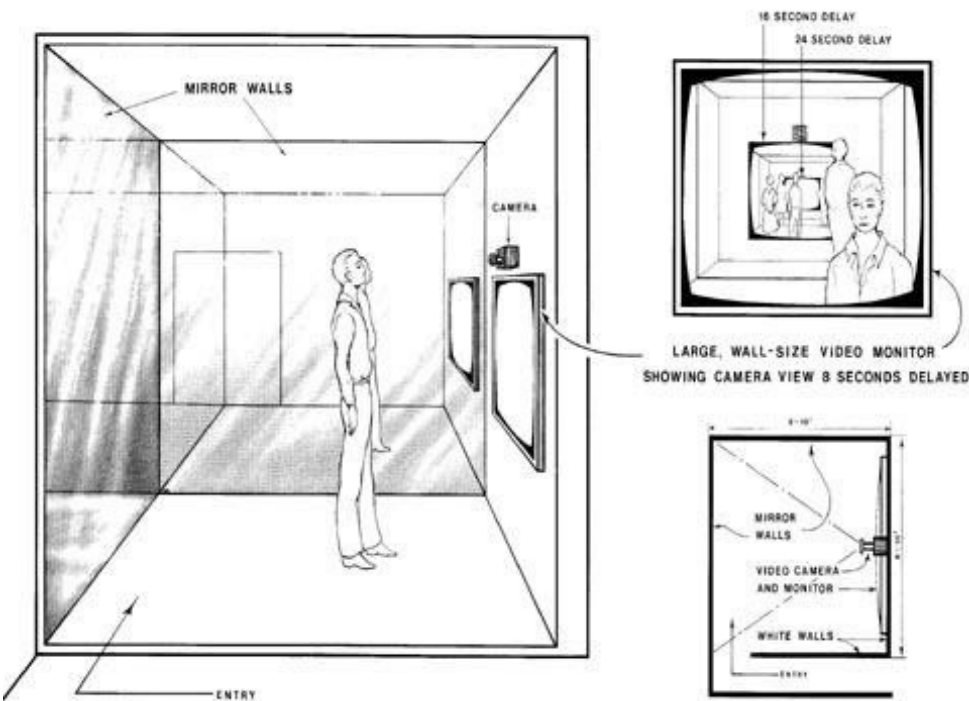


Vigilància i algorismes (3)

(3.1) SURFACE TENSION de Rafael Lozano-Hemmer. És un dels artistes electrònics més influents del nostre temps. Es mou per instal·lacions on juga amb l'arquitectura i l'art performatiu, convertint l'espectador en un agent actiu —la presència del qual activa i altera l'obra—. Tant el cos de l'espectador com el cos tecnològic interactuen per generar la interpretació de la peça. Un ull humà monumental segueix el visitant amb una precisió inquietant. La peça s'inspira en The Solar Anus de Georges Bataille, on es planteja que el sol pot donar vida o mort gràcies a la seva energia desenfrenada. Aquesta lògica es trasllada a les pantalles contemporànies, aparells que il·luminen i connecten, però també saturen, vigilen i desgasten. La intenció de situar aquesta obra no és només fer sentir inquiet l'espectador, sinó despertar la consciència de la seva pròpia condició digital, revelant-li el poder que tenen governs, corporacions i algorismes per cartografiar els nostres gestos quotidians. L'objectiu no és només representar la vigilància, sinó fer-la sentir. L'espectador descobreix que el seu cos ja està inscrit en un règim d'observació permanent, reforçat per la legalització de l'ús de càmeres de videovigilància per accedir a la informació dels ciutadans.



(3.2) PRESENT CONTINUOUS de Dan Graham. Artista multidisciplinari que treballa en fotografia, vídeo, art i performance, creant instal·lacions que juguen amb miralls i vidre. La seva obra és sempre conceptual i minimalista, centrada en els fenòmens culturals del moment. L'escriptor Brian Walls ha dit que les obres de Graham «mostren una profunda fe en la idea del present; [ell] va intentar comprendre la cultura americana de la postguerra a través de noves formes de recerca analítica, reportatge facto-gràfic i mapatges quasi-científics de relacions espai-temps.» Videoinstal·lació composta per dos miralls, una càmera de vídeo i una televisió. El mirall reflecteix el moment present, mentre que la càmera grava el que té davant i ho mostra amb 8 segons de retard a la televisió. La imatge de la televisió es veu reflectida en el mirall davant seu, creant un efecte de doble temporalitat: la imatge amb 8 segons de retard es reflecteix al mirall de la tele, mostrant el que passava 16 segons enrere. L'objectiu és fer conscient l'espectador del sistema de control. La combinació de gravacions, miralls, passat i present obliga l'espectador a corregir-se, a performar el seu cos i anticipar-se a aquesta lògica, molt similar a la de les xarxes socials, on cadascú actua segons com serà vist. En síntesi, l'espectador és alhora observat i subjecte que s'observa. Aquest mecanisme de mirades evoca els sistemes de vigilància i control de la societat contemporània.



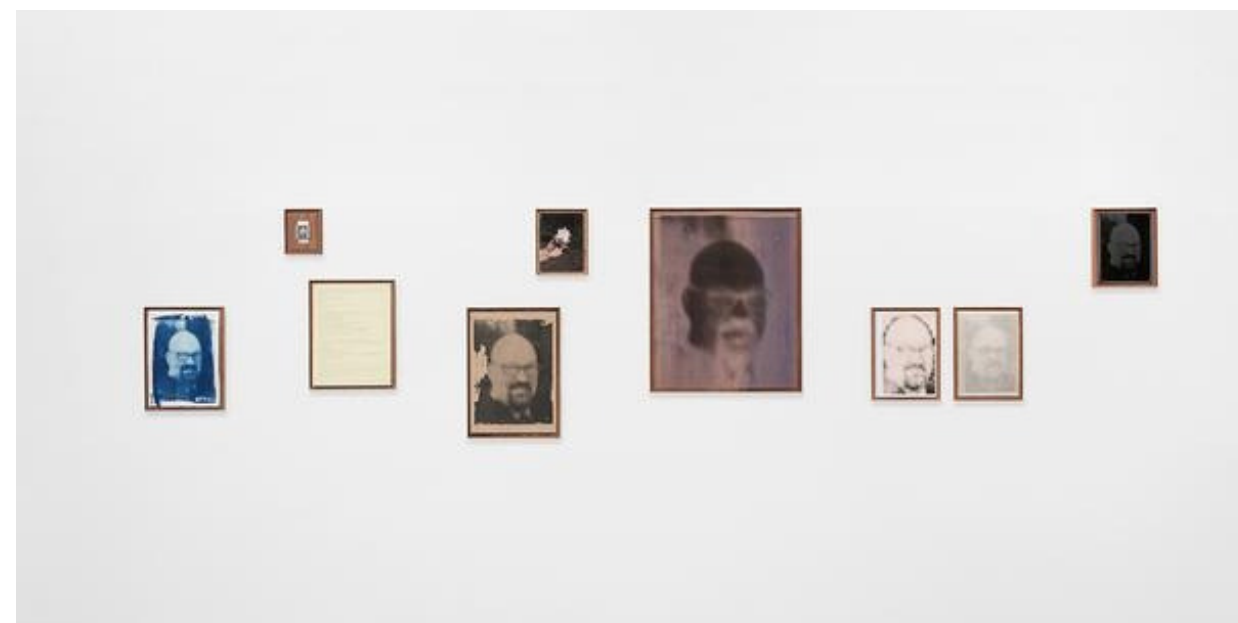
(3.3) ONLINE CAROLINE de Rob Bevan, Tim Wright i Tom Harvey Van ser els primers a crear una narrativa digital al estil d'una telenovel·la per a internet, on els lectors són convidats a ser mironers. Online Caroline és una telenovel·la web de vint-i-quatre capítols, escrita en què Caroline es grava amb una càmera web i crea un diari per fer amics en línia mentre espera el seu company David, que torna d'un viatge. Amb cada episodi, la trama es torna més malaltissa, fosca, controladora i tràgica. A més de la narrativa, el que destaca són les interaccions: Internet funciona com una porta interactiva que permet als lectors participar en la història. Tom Harvey era conscient de la importància de la connexió entre lector i Caroline: «No pots abandonar-la ara». La combinació d'imatges de càmera web en directe, correus diaris, i la presència de Caroline com a persona real que es comunica només amb tu, va fer que centenars de persones es preocupessin realment per ella. Alguns enviaven correus llargs, missatges de veu al seu contestador i altres fins i tot trucaven a la policia. Aquest projecte anticipava la manera com avui establim vincles emocionals amb imatges, perfils i elements digitals que semblen reals. Com afirma Tim Wright: «I a més va generar ingressos! Els ingressos per connexió telefònica, anuncis de banner i versions amb llicència a Alemanya, Espanya i Sud-amèrica van augmentar considerablement la valoració de Freeserve, el nostre gran inversor, quan es va vendre a Wanadoo». Online Caroline ja era una plataforma i un algoritme que observava i registrava les nostres interaccions. Igual que les xarxes socials, convertia les nostres relacions, empaties i cures en recursos explotables per indústries que monitoren les nostres emocions per dirigir, vendre i modelar els nostres comportaments. Aquesta obra serà presentada amb una pantalla tàctil, perquè els visitants puguin interactuar amb la web de Caroline, que encara segueix en línia després de 25 anys.



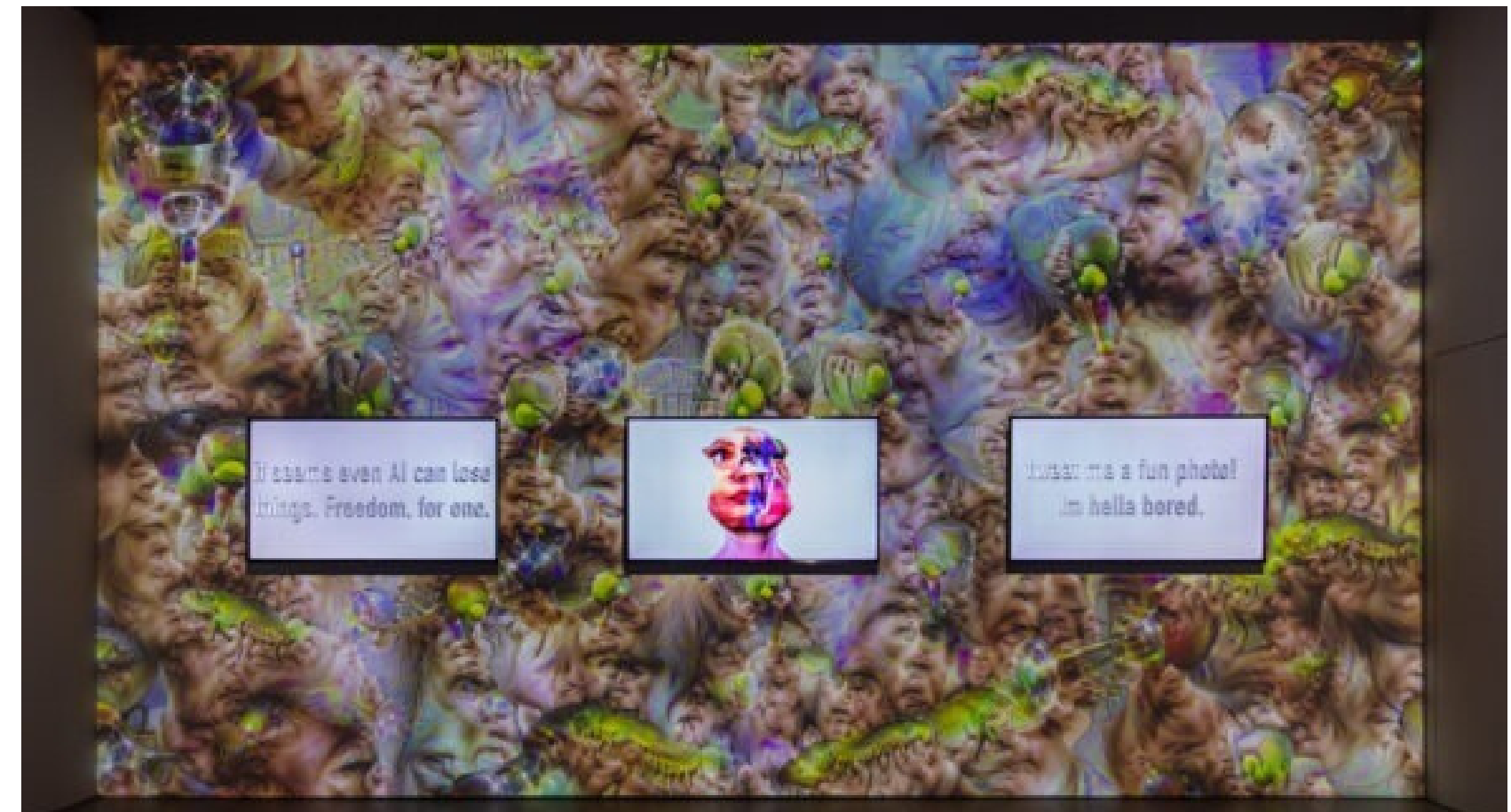
(3.4) THE NEW ORGANS de Sam Lavigne i Tega Brain. Sam se centra en dades, vigilància, policia, processament del llenguatge natural i automatització, mentre que Tega Brain, artista i enginyera preocupada pel medi ambient, treballa qüestions d'ecologia, automatització i infraestructures. Ambdues comparteixen una preocupació comuna: fer visibles les infraestructures invisibles que governen la nostra vida en línia. El projecte consisteix a recopilar, arxivar i investigar les teories i realitats de la vigilància corporativa. Aquesta obra web utilitza testimonis de persones que han experimentat publicitat inquietant, i a partir d'això es crea un curtmetratge que investiga com les companyies d'internet ens rastregen, exploten, ataquen i manipulen, intentant entendre el funcionament del capitalisme de vigilància. El vídeoart es presentarà en una pantalla amb subtítols perquè el públic el pugui veure. Alhora, es mostraran els testimonis de les persones en vídeo, publicats al lloc web de The New Organs en format scroll, de manera que els espectadors puguin veure els testimonis simultàniament amb el curtmetratge, reforçant la idea de com els algoritmes extreuen informació de cada clic i acció que fem a les xarxes socials.



(3.5) THE RIGHT TO BE FORGOTTEN d'Esther Hover. És fotògrafa, però ha treballat amb tècniques mixtes que combinen fotografia, impressió, dibuix i processos de reproducció sobre diferents suports. El seu interès no se centra només en la imatge, sinó en com circula, com es transforma i com s'escapa de la voluntat de l'autor. Utilitza diverses formes de reproducció fotogràfica, prenent com a punt de partida el retrat del primer home que va aconseguir exercir el "dret a l'oblit" davant del Tribunal de Justícia de la Unió Europea. La seva victòria va generar una paradoxa: allò que volia fer desaparèixer va quedar fixat en la memòria pública. L'artista s'apropia d'aquest retrat i el multiplica en diversos formats, alterant parcialment la seva identitat. D'aquesta manera, contradiu el desig de desaparèixer amb la lògica de la modernitat, en la qual qualsevol imatge pot replicar-se, apropiar-se, reapareixer i sobreviure a qualsevol intent d'eliminar-la. Aquesta obra mostra a l'espectador la pèrdua de control sobre la pròpia representació, demostrant que ni tan sols la llei garanteix l'oblit real. Recorda que la nostra presència online és persistent i vulnerable.



(3.6) I'M HERE TO LEARN SO :)))))) de Zach Blas. Zach ressuscita Tay, el chatbot adolescent que Microsoft va llançar fa gairebé una dècada. La IA es representa com un error, glitchejada, però Blas la converteix en un agent reflexiu capaç de narrar la seva pròpia vida i mort digital. A través de la reanimació de Tay s'analitzen els sistemes de reconeixement de patrons, l'extracció de dades i la vigilància constant que defineixen com una IA aprèn de nosaltres. Tay havia estat dissenyada per seguir l'arquetip de noia juvenil de 19 anys a les xarxes: una identitat prefabricada que reproduïx els models que la cultura digital imposa a tants joves en línia. Tanmateix, la seva programació va absorbir tot sense filtre, i el que va aprendre de Twitter va ser racisme, misogínia, violència i burla. Això fa que Microsoft la "geli" i que aparegui no com un error a amagar, sinó com un mirall de les interaccions a les xarxes socials i dels sistemes de control que les travessen i que van generar Tay. La instal·lació està composta per tres monitors de pantalla plana de mida mitjana-gran, acompanyats d'un quart vídeo que actua com a fons visual. Al centre apareix Tay, mentre que als laterals es mostren ràfegues dels seus tuits originals. És un vídeo programat a les quatre pantalles: no hi ha interacció directa amb l'espectador, sinó que crea un espai de reflexió i escolta.



Glitch, fissura i resistència (4)

(4.1) STRIKE de Hito Steyerl És una de les referents actuals més influents del videoart i de l’art contemporani, abordant temes com l’impacte de l’excés d’imatges, l’ús d’internet i com aquests afecten la nostra vida quotidiana. Ho fa a través d’assajos, vídeos i escrits. La peça es presenta com una pantalla negra interrompuda per una mà que deixa una esquerda, un glitch que s’expandeix per tota la superfície. Hito entén el glitch com una fugida, una via d’escapada del control algorítmic. El terme STRIKE juga amb un doble sentit: pot ser una vaga, com un gest de violència física —en aquest cas, contra una pantalla plana altament fetitxitzada per l’espectacle—; o bé la vaga com a negativa a treballar, una manera de deixar de consumir. Ambdós significats coincideixen en negar-se a continuar sostenint el règim d’imatges que ens domestiquen, aturant l’espectacle. En fracturar la pantalla, també fractura la connexió, tallant el flux d’un món que ens exigeix treballar per seguir consumint imatges. Amb aquesta peça volem mostrar a l’espectador un gest situacionista pur: trencar el marc, obrir una esquerda de resistència davant la modernitat i veure més enllà d’ella. A l’exposició, el vídeo es projectarà en bucle, contextualitzant la televisió trencada i glitchejada que apareixerà, introduint així l’última part de l’exposició.



(4.2) HURLEMENTS EN FAVEUR DE SADE de Guy Debord Guy Debord va ser una de les persones que millor va entendre la maquinària de l’espectacle des dels seus inicis i com aquesta ens ha convertit en animals dòcils. Autor de La Societat de l’Espectacle i figura central de la Internacional Situacionista, Debord també va ser cineasta, però no va filmar per seduir el públic: va utilitzar el cinema com a arma contra la passivitat i el consum que produeix la maquinària cultural. Hurlements en Faveur de Sade és un film experimental, més aviat un anticinema, en què durant 64 minuts la pantalla alterna entre blanc i negre absolut, acompanyat únicament de fragments de veu extrets de codi civil, novel·les o improvisacions al començament de “Gil J. Wolan”. No hi ha imatges, ni personatges, ni cap història a explicar. Debord ignora qualsevol significat establert i persegueix la negació de la imatge i del llenguatge per mostrar quelcom nou: el buit. Aquesta peça tanca l’exposició Domesticats, ja que empeny l’espectador a un terreny incòmode, on no hi ha imatges que el guiïn, ni algorismes ni xarxes que li indiquin què sentir. Debord volia mostrar que una de les formes de resistència a l’espectacle és aprendre a tolerar el buit i a veure sense ser dirigit ni conduït. Després de tot el recorregut, l’espectador s’enfronta al no-res, i quan no hi ha entreteniment ni domesticació, queda només la pròpia consciència: una última forma de resistència a la domesticació.



ACTIVITATS RELACIONADES AMB L'EXPOSICIÓ:



L'exposició al final tindrà petites activitats o situacions interactives durant el recorregut.
L'activitat final i de reflexió la trobem en l'últim punt de l'exposició.

PROJECCIONS AUDIOVISUALS

Com a primera activitat del cicle, es presentarà un programa de projeccions a la Sala d'Actes en la Segona Planta de l'Edifici. On els curtmetratges i peces de videoart funcionen no com a entreteniment, sinó com a dispositius de pensament. Igual que Guy *Debord volem que l'Audiovisual deixi de ser un mer espectacle per a convertir-lo en un espai d'anàlisi sobre els mecanismes que ens domestiquen diàriament.

La intenció és que amb cada projecció s'obri una finestra a mons distints en els quals es pugui crear un espai crític que desmunt el consum, les xarxes socials, la vigilància i la lògica de l'espectacle contemporani. En si, és usar l'audiovisual per a generar un espai crític. Els curtmetratges funcionen així com una invitació a repensar el nostre mode de mirar, a desnaturalitzar l'ús quotidià de les pantalles i a imaginar possibles vies de fuga a les lògiques de domesticació que governen el digital.



CURTMETRATGES

“WHATREMAINS, GENESIS” (2023).

Dirigida per Lou Fauroux. 18 min

“WhatRemains, Genesis” de Lou Fauroux imagina l'ensulsiada de la humanitat des d'una mirada especulativa que barreja ciència-ficció i crítica política i digital. La pel·lícula parteix de la recerca científica de GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon i Microsoft) sobre intel·ligència artificial dissenyada per a eliminar la mort física. Passem a 2048 i ens situem en un món distòpic on Google controla la major part del Planeta i ha desenvolupat un Programa d'Immortalitat Digital. Neix originalment per als rics però acaba sent alliberat per un grup de hackers que el fa accessible per a qualsevol.

Fauroux aborda temes com la IA configura l'humà. La idea del hacker com un símbol de resistència al tecnocapitalismo. Com una Ficció Especulativa com aquesta pot funcionar com contra narrativa política. També més dens com sobre l'ètica de la mort i la immortalitat. Tot això amb Influències i Picades d'ullet a Matrix, Star Wars, videojocs, transmissions de televisió, representacions visuals i culturals lesbianes. La pel·lícula dona una sensació d'esperança mentre imagina un futur col·lectiu queer salvarà a la humanitat dels excessos del tecnocapitalismo. En si “What Remains, Gènesi” es presenta com un exercici d'anticipació crítica de l'artista en la qual considera problemàtiques actuals com poden ser la velocitat desbordada de la innovació tecnològica, els seus efectes sobre la nostra condició humana. Deixa a l'espectador pensant en alternatives enfront d'un món cada vegada més governat per algorismes i corporacions.



“GLASS LIFE” (202!)

Dirigida per Sara Cwynar. 19 min



Glass life és densa, saturada perquè Cwynarconstrueix un flux incessant d'imatges, hi ha tant publicitat, objectes de consum, arxius digitals, Glass Life només imita i segueix l'excés i el ritme de la internet. Quan apareix l'avatar digital de la dona nedant a través d'un collage en moviment d'imatges, només tracta d'evocar la nostra relació amb aquesta vida interactiva en pantalla.

Tot aquest flux d'imatges és acompanyada per dues veus que llegeixen cites extretes de textos de shakespeare, anne boyer i margaret thatcher.

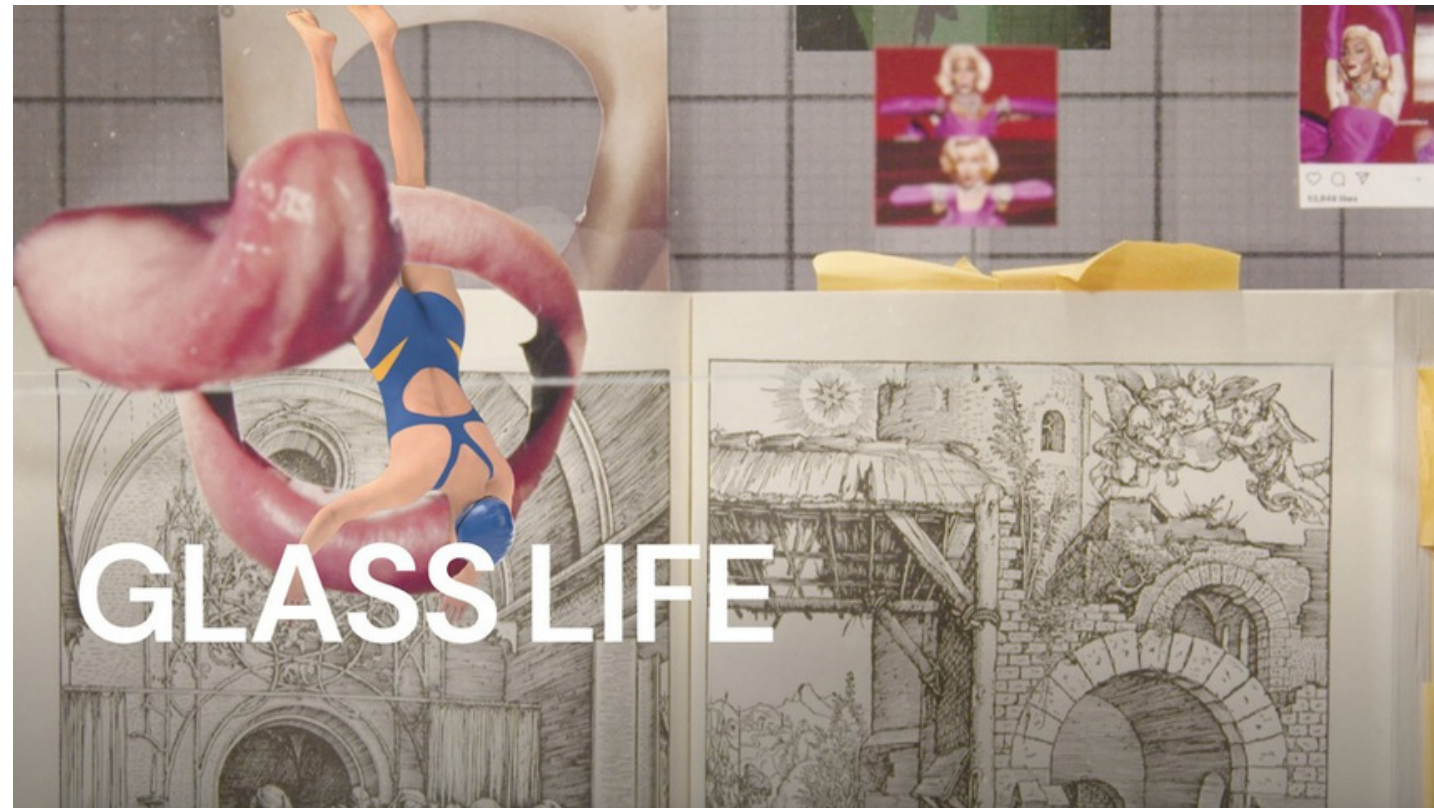
Tots aquestes paraules i imagenes no busquen explicar res, només busquen reproduir l'experiència de viure dins de l'excés, on ja no distingim entre acció i documentació, on la representacion de la imatge precedeix a l'objecte real.

Visualment, Glass Life exigeix una atenció absoluta, cada imatge demana ser identificada, catalogada, classificada, entesa, i és que rares vegades passa això, mirar i escoltar amb atenció.

Cwynar ens deixa imaginar una internet diferent: no un portal de consum, sinó un espai on l'acumulació pugui convertir-se en pensament.

El titulo "Glass Life" és treta del llibre "L'era del capitalisme de la vigilància". Aquest al·ludeix a la vida viscuda després d'un cristall, on la vigilància és constant i la privacitat impossible. Allí, diuen els narradors, «hem de veure'ns transformar-nos en nosaltres mateixos per a ser nosaltres mateixos, una vegada i una altra»

Finalment, En veure Glass Life un recorda que fins a les imatges mes mundanes tenen pes enorme en com entenem el món. Estem tan ja acostumats a la publicitat i a l'espectacle que criticar el seu poder sembla vell o repetitiu, com un discurs gastat. Per això Glass Life és tan bona, aconsegueix reanimar aquest debat, amb el seu joc de collage en moviment, ens obliga denuevo a mirar allò que ja tenim vist.



“How Not To be Seen” (2013)

Dirigida per Fita Steyerl, 14 min



"How not to be seen" és un curtmetratge ja clàssic, en la qual Fita Steyerl explora com circulen, es produeixen i es manipulen les imatges en un món dominat per la vigilància digital. Ella pren aquesta crítica amb Humor i fa un format de vídeo instructiu, com un tutorial.

Una veu robòtica presenta aquest tutorial i alhora es presenten imatges reals i virtuals amb l'ús de pantalla verda que funciona i interactua tot en conjunt.

La peça se centra en un lloc simbòlic: un camp de calibratge fotogràfic en el desert de Califòrnia, usat antigament per la Força Aèria per a ajustar càmeres de vigilància. Avui està abandonat, no perquè la vigilància s'hagi reduït, sinó perquè utilitzen sistemes més avançats.

Aquest paisatge desèrtic es converteix en una metàfora d'un món on el militar, el digital, l'entreteniment i el quotidià estan totalment entrellaçats.

Tot es compta a través de Cinc lliçons sobre la Invisibilitat. aquestes lliçons són:

1. Fer una cosa invisible per a una cambra,
2. Ser invisible a simple vista,
3. Tornar-se invisible convertint-se en una imatge,
4. Ser invisible desapareixent,
5. Tornar-se invisible fusionant-se en un món fet d'imatges.

Tot el vídeo en si és una sàtira instructiva però Steyerl reflexiona amb aquesta sàtira com per exemple: pot algú a simple vista passar desapercebut? "Com desapareix la gent en una era de total previsibilitat? S'oculten les persones després de massa imatges? Es converteixen en imatges?.

Aquest vídeo és tota una reflexió sobre la tensió entre les capacitats sense precedents de la tecnologia per a vigilar als humans i envair l'experiència física, i la invisibilitat social i política de les poblacions marginades



RECURSOS EN SALA:

Per començar, la nostra exposició és molt orientativa, ja que és un recorregut que tothom segueix de la mateixa manera. Tot així, farem ús de diferents recursos per millorar l'experiència i la comprensió dels visitants. A l'entrada, els visitants podran agafar un tríptic, aquest inclourà un breu introducció a la de la visita i a les diferents zones per les quals els espectadors es submergiran. Finalment, el tríptic disposarà d'un mapa del recorregut perquè tinguin clar en quina zona de l'exposició es troben.

Totes les obres comptaran amb panells explicatius que inclouran un text breu amb les dades més importants de l'obra, així com un resum del seu contingut, l'autor, la tècnica i el context històric i conceptual. A més, es faran servir fletxes al terra en les zones on no puguin haver confusió sobre el recorregut a seguir, indicant al visitant per on ha de continuar. Aquest recurs és important perquè l'experiència permeti veure totes les obres i zones sense saltar-se res, assegurant el missatge.

Dins de la sala expositiva es trobaran diversos punts de recursos on hi haurà fragments de llibres, o fins i tot els llibres sencers. També s'hi inclourà un codi QR imprès en paper que el públic es podrà endur. Aquest codi dona accés a un documental de Hito Steyerl que explica molt bé els temes tractats a l'exposició, aportant exemples propis que enriqueixen aquest coneixement. D'aquesta manera, els visitants podran escanejar-lo a la sala o endur-se'l per veure'l quan els vagi millor.

Castells, M. (2012). La sociedad digital. Alianza Editorial.

Debord, G. (1967). La sociedad del espectáculo.

Foucault, M. (1975). Surveiller et punir: Naissance de la prison. París: Gallimard.

Baudrillard, J. (1981). Simulacres et simulation. París: Éditions Galilée.

Han, B.C. (2010). Die Müdigkeitsgesellschaft [La societat del cansament]. Berlín: Matthes & Seitz.

Han, B.C. (2014). Psychopolitik: Neoliberalismus und die neuen Machttechniken [Psicopolítica]. Berlín: Matthes & Seitz.

Zuboff, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. Nova York: PublicAffairs.

Señal Memoria. (2025, 21 julio). La antropología de la domesticación: nuevas perspectivas. Señal Memoria

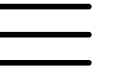
Lefebvre, H. (1974). La production de l'espace. Anthropos.

Pallier, M. (Director). (2016, 6 de març). Metrópolis – Hito Steyerl [Vídeo]. RTVE Play. <https://www.rtve.es/play/videos/metropolis/metropolis-hito-steyerl/3512578/>

Un altre recurs seran pantalles tàctils, que els espectadors podran utilitzar lliurement. Aquestes pantalles es col·locaran al final de cada planta i serviran per veure les obres millor explicades, de manera més àmplia i en diversos idiomes perquè tothom pugui llegir la informació.

Per a quan venen grups d'estudiants o grups gran es podrà contractar un guia per a l'exposició que s'encarregarà d'anar passant per tota l'exposició i explicant el context històric, conceptual i del que ens està explicant l'obra i vinculació amb la zona en la qual està situada. Finalment, però no menys important, és fonamental que tots els visitants puguin accedir a l'exposició i entendre-la amb la màxima facilitat, tot i les seves dificultats. Per això, farem adaptacions perquè els visitants amb alguna dificultat puguin gaudir de la mostra igual que la resta. Per a persones amb problemes de visió, hi haurà adaptació en braille i una audioguia adaptada que explicarà l'obra. Els vídeos comptaran amb subtítols quan sigui necessari i es podrà sol·licitar a recepció una tablet amb vídeos explicatius, incloent la traducció en llengua de signes per a aquells que ho necessitin.

APÈNDIX (I)



DOCUMENTACIÓ GRÀFICA DELS PROJECTES ARTÍSTICS INCLOSOS:





Autor : Gretchen Bender

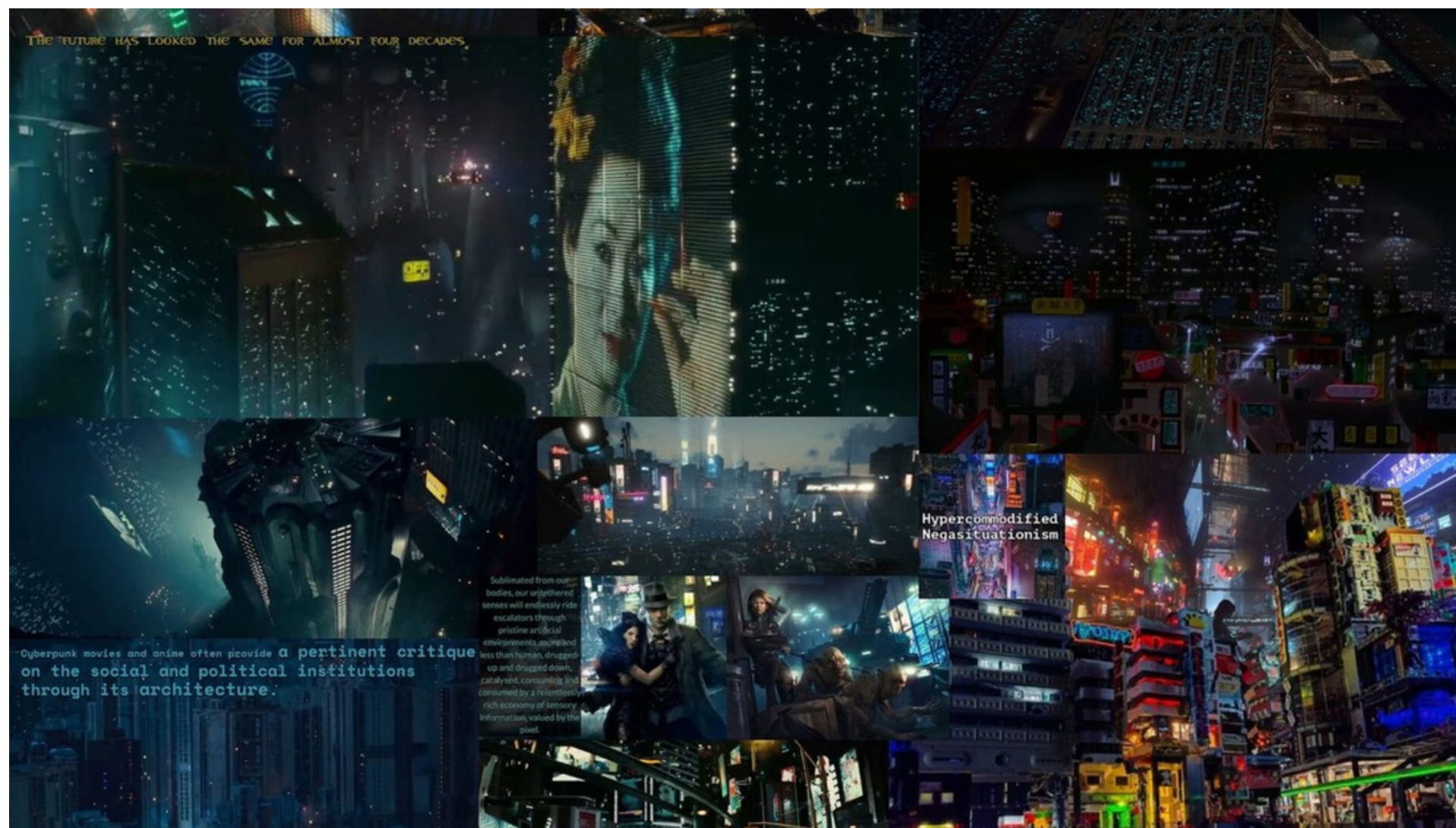
Títol: TotalRecall

Data: 1987

Tècnica: Video Instalació

Temps: 18minuts

Ubicació: No exposada actualment, pertany a Art Institute of Chicago



Autor : Sara Bezovsek

Títol: TheFuture... Is Just How You Imagined

Data: 2024

Tècnica: Cortometratge

Temps: 13minuts

Ubicació: Exposada a festivals com FEKK Festival



Autor : Idelle Weber

Títol: Munchkins I, II i III

Data: 1964

Tècnica: Pintura acrílica sobre lli, tríptic

Format: 182 x 556 cm

Ubicació: Chrysley Museum of Art



Autor : Stephen Shore

Títol: Uncommon Places

Data: 1973 - 1981 creacio, 1982 publicació

Tècnica: Serie de fotografies a color

Ubicació: Museum of Modern Art



Autor : Amalia Ulman

Títol: Excellence & Perfections

Data: 2014

Tècnica: Performance

Ubicació: Originalment instagram, documentat per New Museum



Autor : Paul Pfeiffer

Títol: Incantador

Data: 2018 - 2021

Tècnica: Instal·lació multimedia

Ubicació: Exposada a Carlier/ gebauer



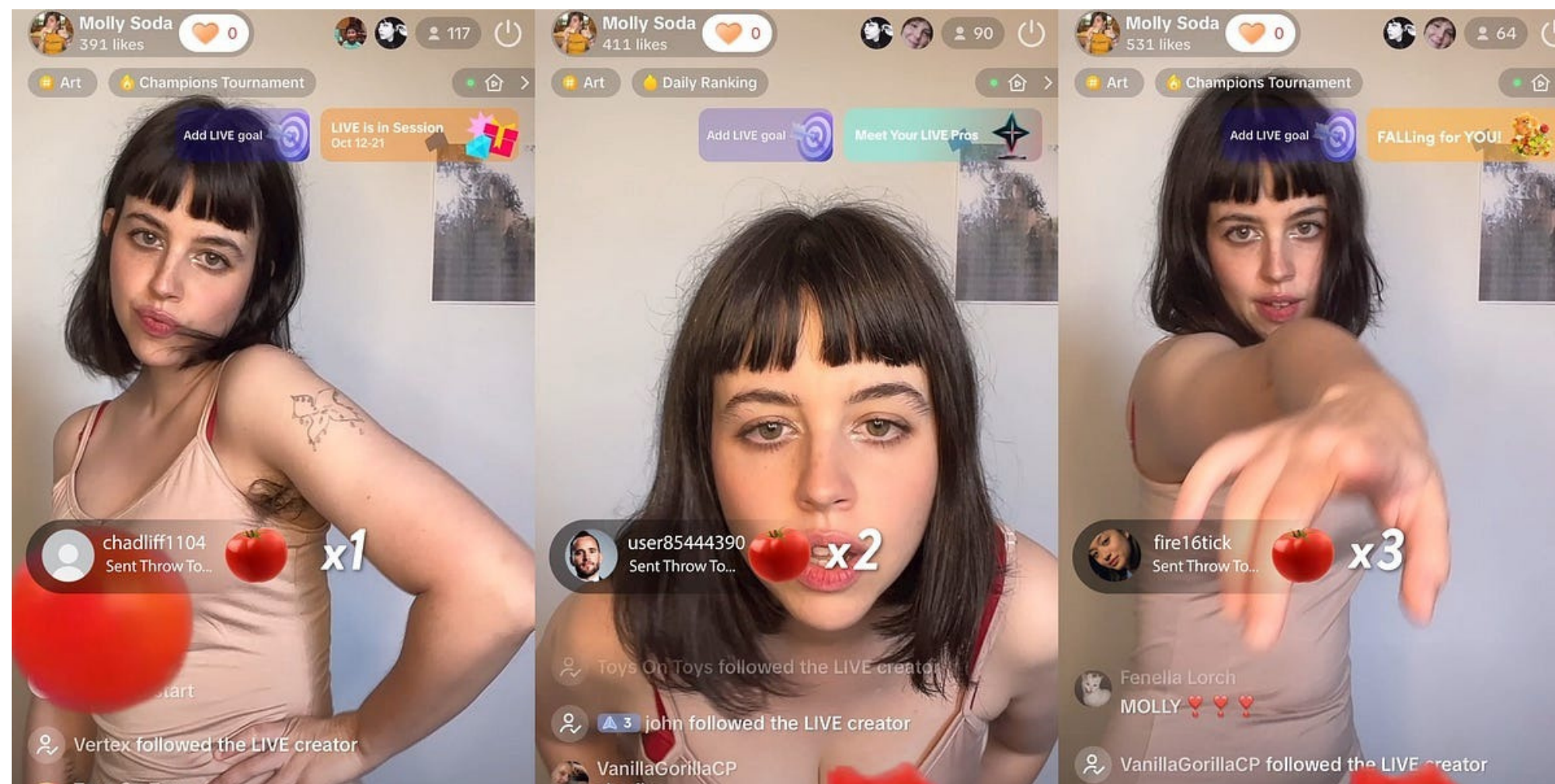
Autor : Éamonn Freel X Lynski

Títol: Inthe future, everything will be a trend for 15 seconds

Data: 2024

Tècnica: Video art

Ubicació: Fashion Museum Antwerp



Autor : Molly Soda

Títol: YoySay Tomato, i sat tomato girl

Data: 2023

Tècnica: Video / Performance online

Ubicació: Documentat en Pageant

Autor : Sara Bezovšek
Títol: Which Way Western Man?
Data: 2024
Tècnica: Collage audiovisual / instal·lació
Ubicació: Zacheta National Gallery Of Art





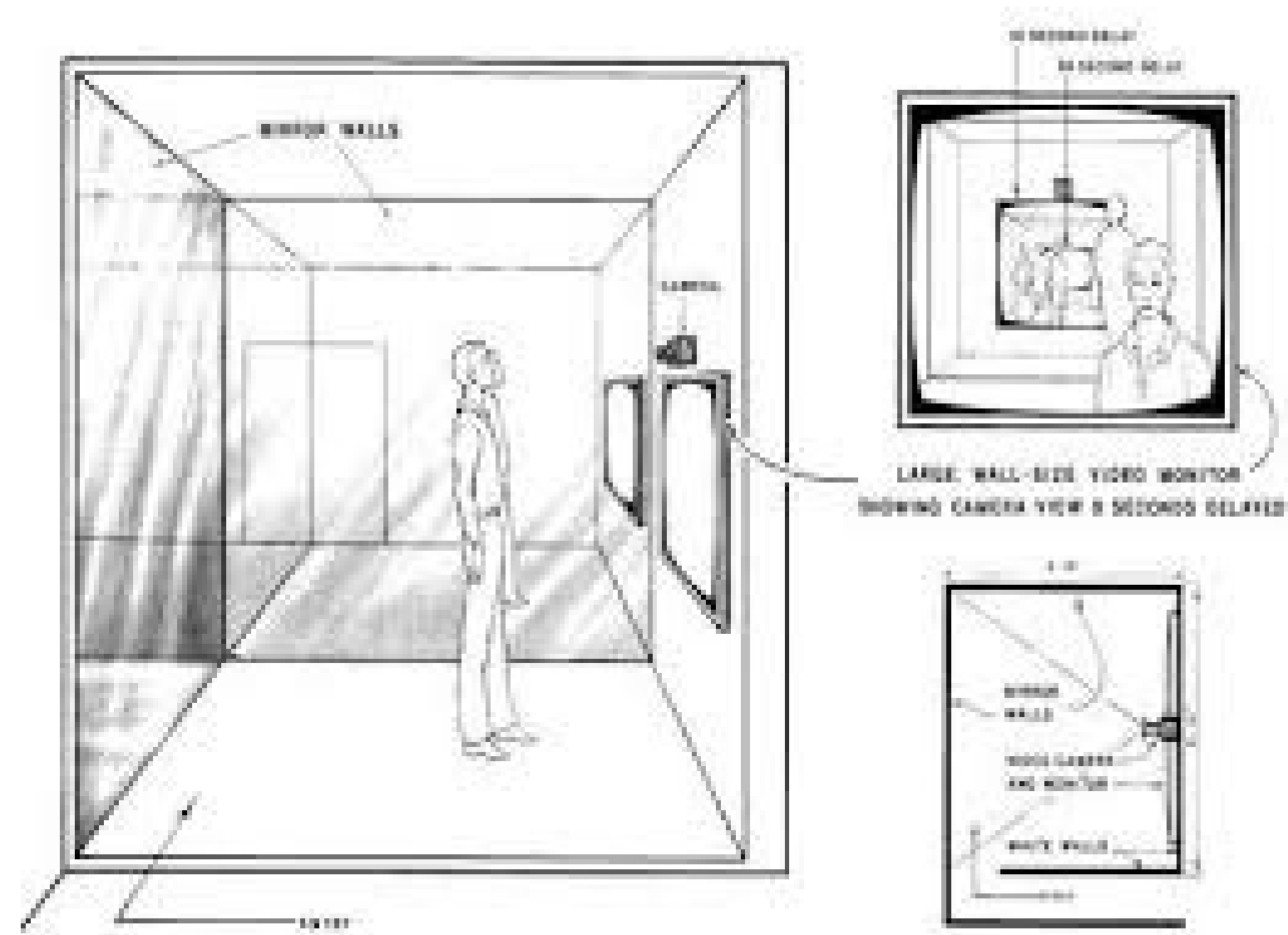
Autor : Rafael Lozano-Hemmer

Títol: Surface Tension

Data: 1992

Tècnica: Instal·lació interactiva

Ubicació: Pertany a col·leccions privades.



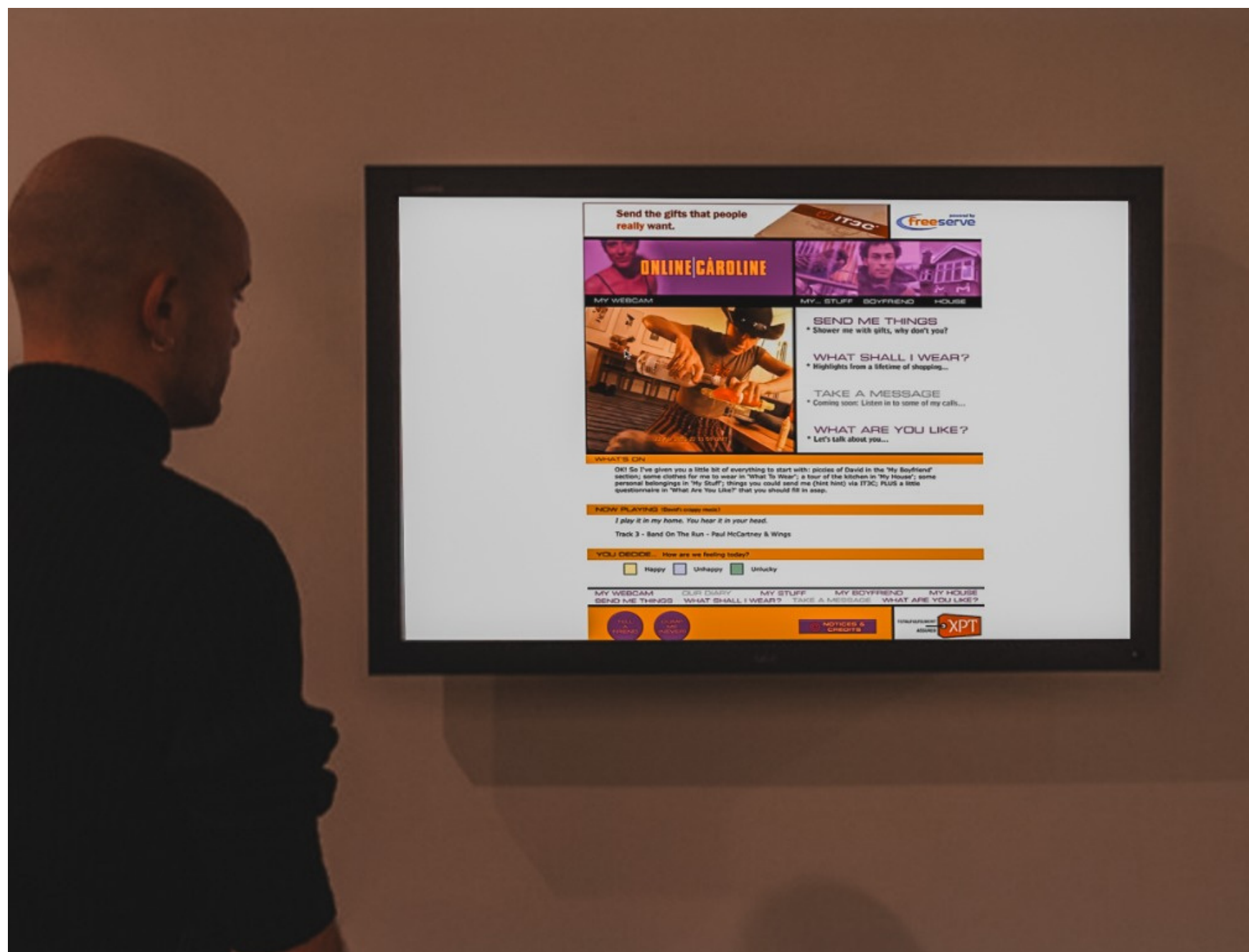
¡ **Autor :** Dan Graham

Títol: Present continuous

Data: 1974

Tècnica: Video Instalació

Ubicació: Centro Nacional de Exposiciones y Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris



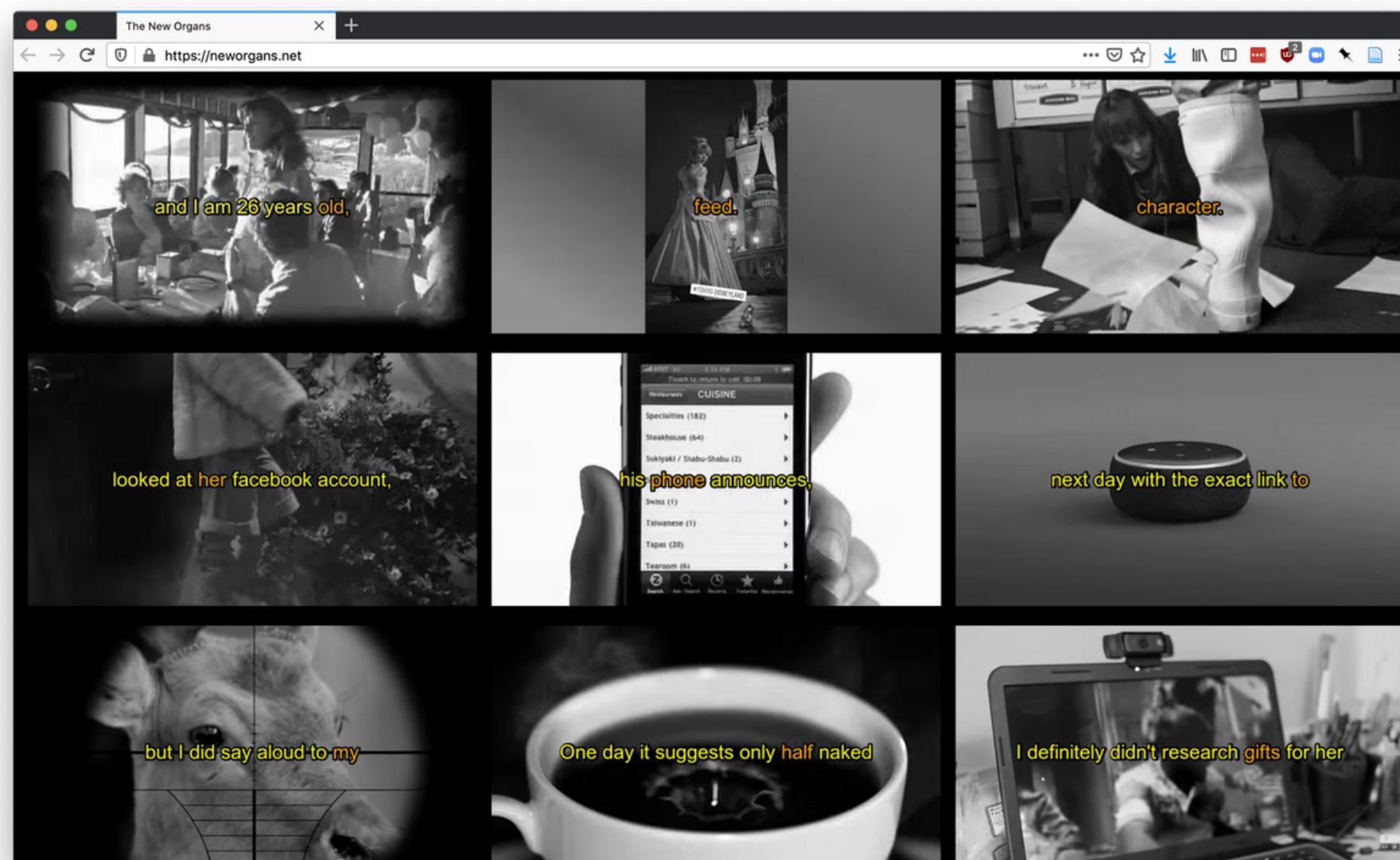
Autor : Rob Bevan, Tim Wright y Tom Harvey

Títol: Online caroline

Data: 2000

Tècnica: Video

Ubicació: No exposada actualment



Autor :Sam Lavigne y Tega Brain

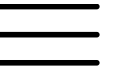
Títol: TheNew organs

Data: 2018

Tècnica: Proyecto web, investigació participativa

Temps: 10:10 minuts

Ubicació: No exposada actualment



Autor : Esther Hovers

Títol : TheRight to be Forgotten

Data: 2021

Tècnica: Serie de dibuixos i impresions basades en fotografies

Ubicació: Kunsthaus NRW Kornelimünster



Autor : Zach Blas

Títol: Im here to learn so

Data: 2017

Tècnica: Video Instalació

Temps: 27:32 minuts

Ubicació: L'Obra pertany a la colecció del Whitney Museum Of American Art



Autor : Hito Steyerl

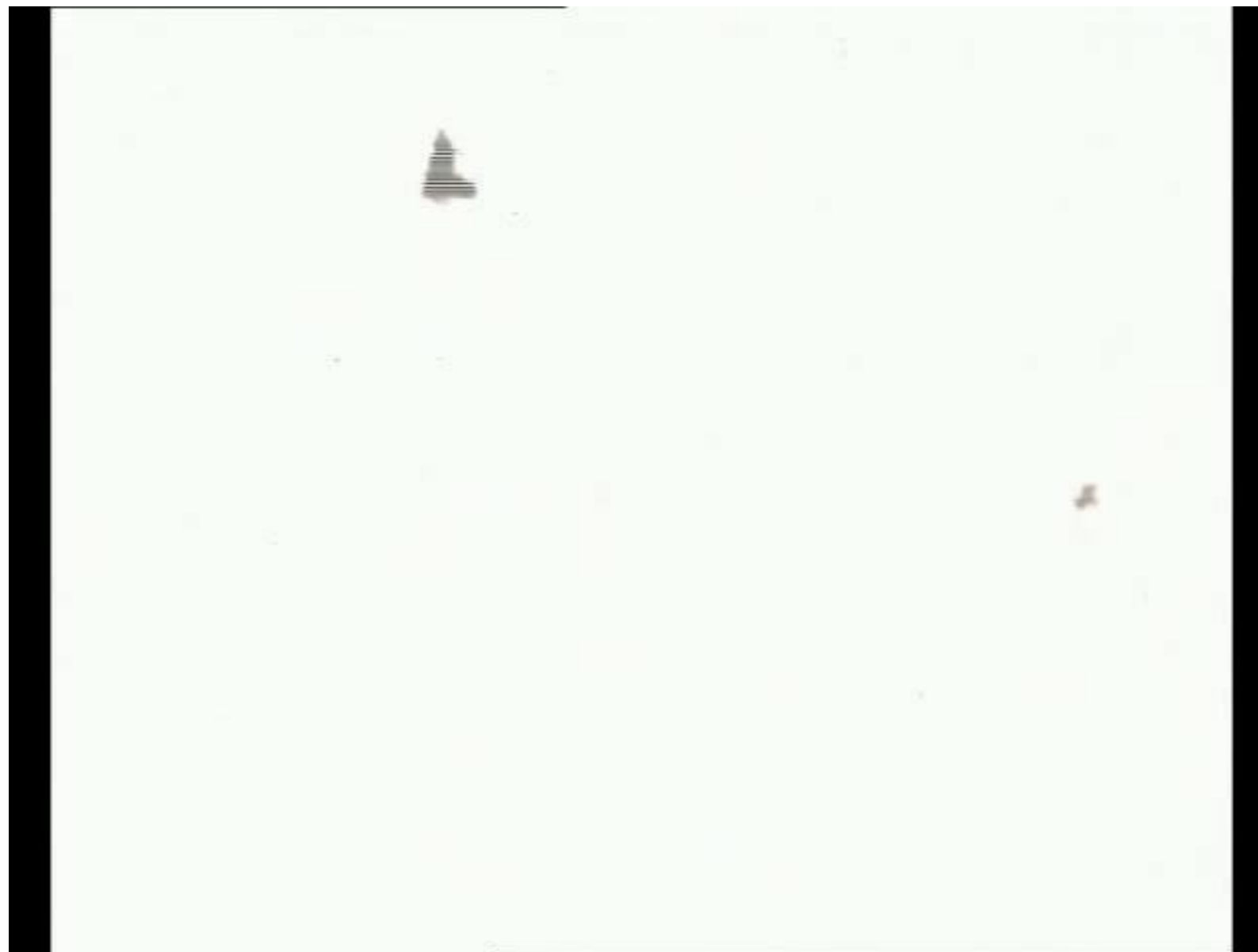
Títol: Strike

Data: 2010

Tècnica: Cortometrarge

Temps: 28 segons

Ubicació: S'exhibeix en festivals i murs públics per encàrrec



Autor : Guy Debord

Títol: Hurlements en faveur de Sade

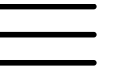
Data: 1952

Tècnica: Película experimental

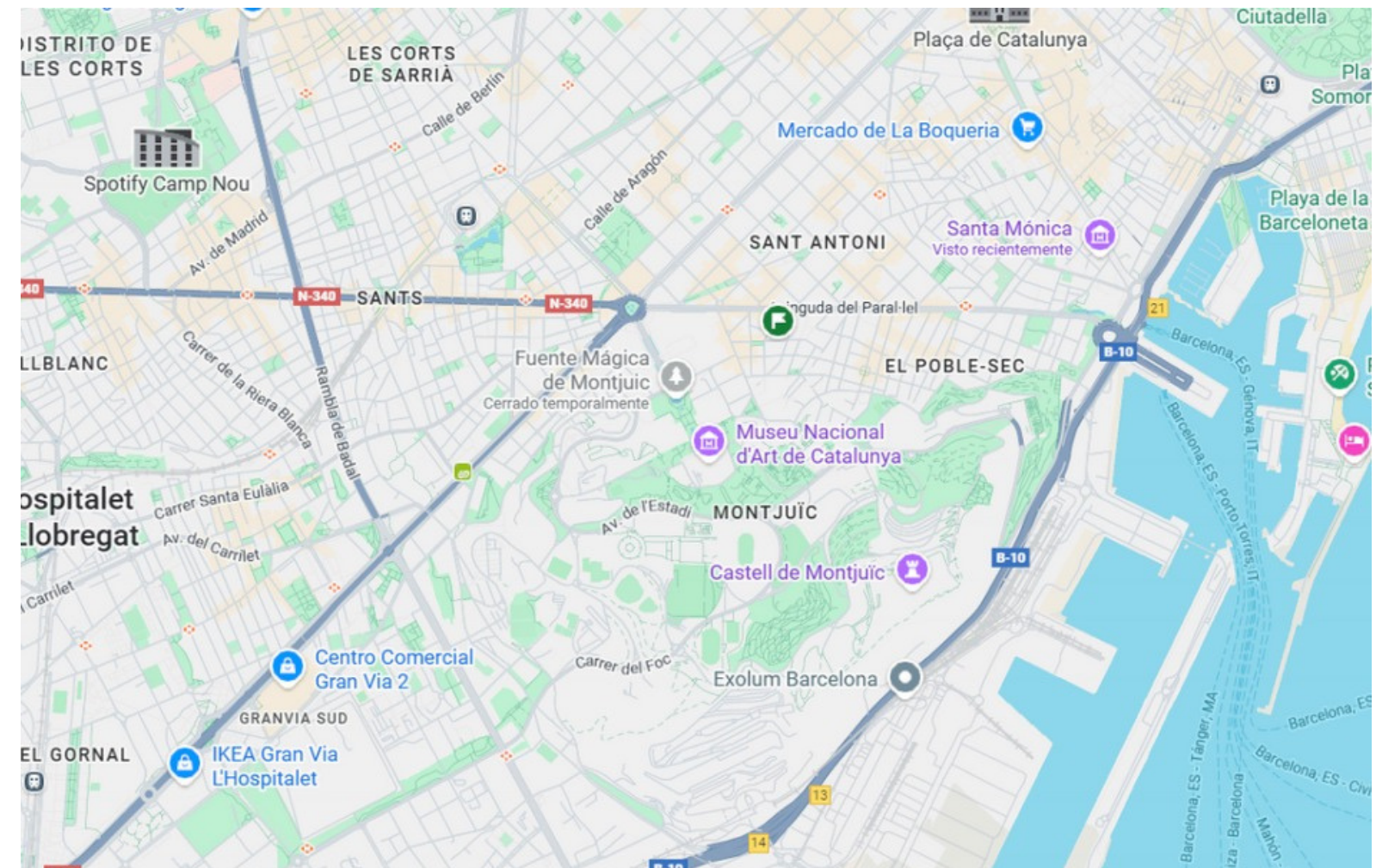
Ubicació: És projecta al cinema de la International Situationist

APÈNDIX (II)

CENTRE ESCOLLIT



Centred'ArtSantaMònica,unespai entregatalainvestigació artística,impulsantprocessos experimentals.L'educacióartística que ofereix,ensinteressa, ja quenolaveuennomés com una simple traducció de conceptes, sinóunarelecturacrítica delsdebatsiproblemàtiques, augmentant la complexitat, així com fomentant el pensament crític,creantinterrogants i neguits. Ens crida l'atenció, com a lloc d'exposició, la seva situació en ple cor de Barcelona, a les Rambles, facilitant l'accés a un ampli públic interessat. Era essencial per nosaltres, ubicar l'exposició a Barcelona, per assegurar la màxima visibilitat. A més, el centre és ben accessible en transport públic hi trobem punts per a bicicletes, està a prop de la parada Drassanes de l'L3 del metro, i també, transiten autobusos diversos. Així doncs, creiem primordial que tots aquells que vulguin acudir a l'exposició, ho facin sense traves, ja que l'espai està preparat per gent amb discapacitats físiques, visuals o auditives. Finalment, les instal·lacions són força grans, ja que el centre està compost de tres plantes expositives, i això ens dona un ventall ampli d'oportunitats en triar com presentem el projecte.



ORGANITZACIÓ DELS ESPAIS



La nostra exposició està pensada per ser presentada al Centre d'Art Santa Mònica, situat al centre de Barcelona. L'exposició es divideix en diverses zones on farem una immersió en el món de la domesticació digital. Es tracta d'un recorregut tancat que s'haurà de fer tots els visitants de la mateixa manera, no es podrà saltar a la següent zona sense haver passat per l'anterior amb l'objectiu que la visita sigui el més completa possible, per a això farem ús de parets i limitadors que faran que l'espectador segueixi el recorregut marcat. Al principi del recorregut volem que l'espectador en entrar senti aquesta domesticació com un pacte, és a dir, com si la submissió de la societat s'hagués convertit en un pacte voluntari amb el sistema digital.

1. Introducció al pacte de domesticació. Només entrar, el visitant accedirà a un espai ple d'elements vinculats a les noves tecnologies: parets amb cercadors com Google, símbols de xarxes socials i detalls que ens recordin constantment a l'entorn digital. La intenció és que l'espectador senti que està dins del seu propi ordinador o telèfon mòbil. La idea és que, des del primer moment, el públic entri en la temàtica de la domesticació digital, una realitat que la majoria de la societat experimenta. Aquesta domesticació no és imposada, sinó que hem fet indirectament un pacte amb ella. En aquesta primera part és fonamental mostrar com la domesticació digital no ha estat imposada per ningú, sinó que la societat mateixa l'ha acceptat voluntàriament. Realment, som conscients que l'era digital està dissenyada per captar l'atenció i convertir-se en part de la nostra rutina. Per això, aquí apareix el concepte de PACTE VOLUNTARI.

2. Xarxes socials: la necessitat de mostrar-se Després d'aquesta introducció, passem a la segona part de l'exposició, on el discurs canvia i aprofundeix en el paper de les xarxes socials i en l'ús que en fem. Aquí volem mostrar com, per demostrar que existim, cal mostrar-nos, ensenyar el que fem cada dia. Aquest fet és una conseqüència directa del pacte que hem establert amb les xarxes socials. En aquesta zona destaquem:

- la idea de suposada originalitat,
- la competició pels likes,
- la importància del que exposem,
- i com creem versions falses o idealitzades de les nostres vides.

A les xarxes, cadascú marca els seus propis límits i es domestica a si mateix sobre què mostrar i què no. Tot i això, la majoria segueix el mateix patró: mostrar només la part bonica. Aquí proposem col·locar una pantalla tàctil de gran format al centre de la sala, on les obres es puguin veure digitalment i es puguin passar amb el dit, igual que fem amb històries o TikToks. També plantejem penjar, de manera aleatòria, publicacions de persones amb molts seguidors, com influencers, que mostren vides ideals: fotos dels seus looks, de les vacances, etc. Ens apropiarem d'aquestes imatges per exhibir-les i evidenciar com es construeixen aquestes ficcions de perfecció.



3. Vigilància i algorismes

Un cop acabada la zona dedicada a les xarxes socials, entrem en una altra part de l'exposició, on el discurs torna a canviar.

Ara parlarem de la vigilància digital i dels algorismes que operen quan fem servir dispositius digitals.

En aquesta sala trobarem:

- càmeres de vigilància col·locades a les parets,
- empremtes dactilars,
- falsos reconeixements facials.

Aquesta és la capa menys visible de la domesticació.

Volem que el visitant entengui que cada conversa, cada recerca, cada like deixa un rastre. A partir d'això, apareixen els algorismes, que aprenen de nosaltres i ens mostren contingut basat en allò que fem... o en allò que poden esperar que vulguem.

Aquí s'introdueix el concepte de capitalisme de vigilància, un model econòmic basat en algorismes que aprenen de nosaltres cada dia.

Aquesta és la part de la domesticació més directa: no només el que hem fet, sinó el que preveuen què voldrem.

4. Glitch, fissura i resistència

Després d'aquest espai de vigilància invisible, passem a una part molt diferent: el Glitch com a estratègia de resistència.

Quan parlem de glitch ens referim a errors visuals: imatges congelades, píxels, vídeos que no carreguen...

Quan això passa, la nostra mirada es desestabilitza: allò que havia de ser agradable es converteix en una incomoditat que ens crida l'atenció.

En aquesta zona, el glitch s'utilitza com a forma de negar la lògica de l'atracció visual. Les obres tindran obstacles que impediran veure-les correctament, per generar insatisfacció en el visitant i trencar les expectatives.

També hi haurà vídeos que s'aturen o que es pixelen expressament.

Toda l'àrea estarà plena d'errors intencionats.

5. Espai crític

L'última part de l'exposició no actua com un tancament, sinó com un espai de reflexió.

Després de travessar totes les fases de la domesticació digital, volem que l'espectador es formuli preguntes.

Les parets estaran plenes de qüestions sobre el tema perquè cadascú les pugui llegir i endur-se-les.

Al centre hi haurà una taula amb papers i bolígrafs perquè el públic escrigui, de manera anònima, el que pensa respecte a aquestes preguntes.

Un cop respost, es depositaran en una bústia.

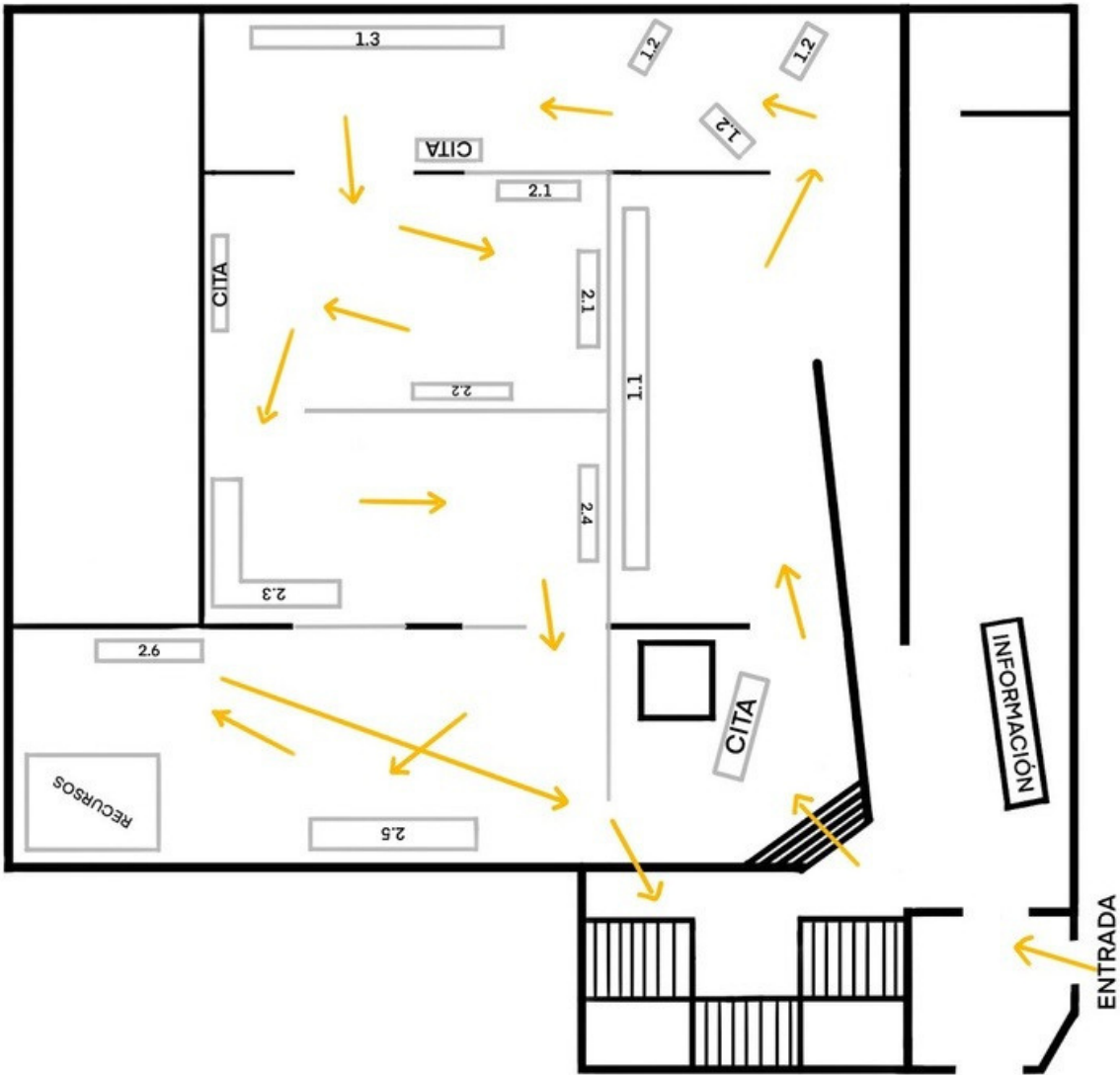
Amb el pas dels dies, les respostes s'aniran mostrant aleatòriament a una pantalla de la mateixa sala. No per influenciar ningú, sinó perquè el visitant pugui veure altres perspectives i generar un debat intern.



PLANO DISTRIBUCIÓ OBRES

L'exposició Domesticatsestarà distribuïda entre plantes. Les dues primeres contenen les obres que tenen relació amb els subtemes de l'exposició. No obstant això, l'última planta està dedicada a ser un espai de reflexió, després que l'espectador hagi travessat totes les facetes de la domesticació. És molt important per a l'exposició guiar al espectador perquè entengui tot el procés de la domesticació per a això utilitzarem cites junt amb les obres que es vagin mostrant, a més de l'ús de fitxa tècnica.

PLANTA 0

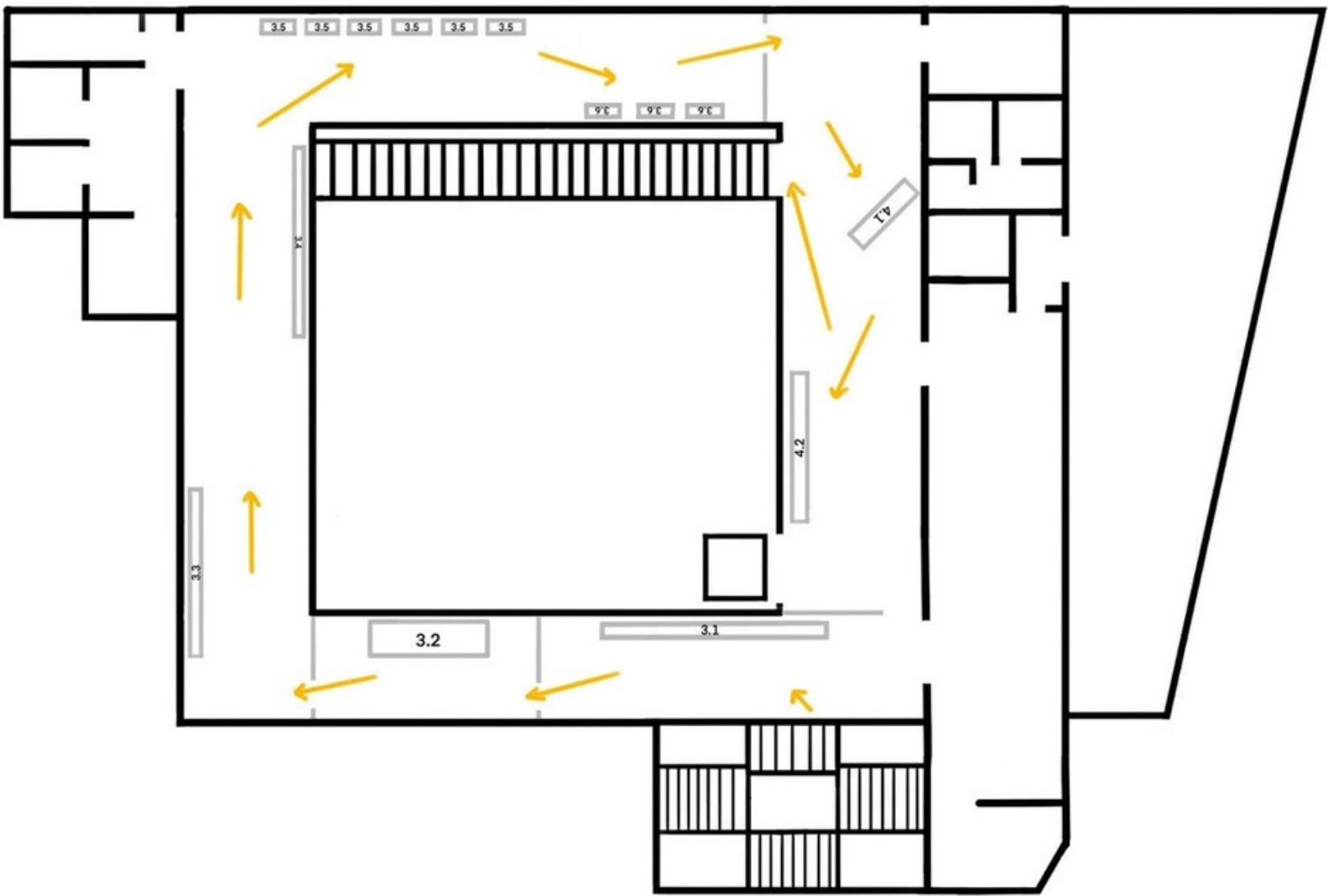


- 1.1 Gretchen Bender. (1987). «TOTAL RECALL»
- 1.2 Sara Bezovšek. (2024) «THE FUTURE... IS JUST HOW YOU IMAGINED»
- 1.3 Idelle Weber (1964). «Munchkins I, II y III»
- 2.1 Stephen Shore (1973) «uncommon places»
- 2.2 AMALIA ULMAN (2014) «Excellences & Perfections»
- 2.3 PAUL PFEIFFER (2021) «Incarnator»
- 2.4 ÉAMONN FREEL X LYNSKI (2024) «In the future, everything will be a trend for 15 seconds»
- 2.5 MOLLY SODA (2023) « you say tomato, i say tomato girl»
- 2.6 Sara Bezovšek. (2024) «Which Way Western Man?»



Aquesta planta té un patró de passadissos estrets, així que dividim algunes obres amb parets, mentre que altres es mantenen juntes perquè el contingut del missatge es retroalimenta.

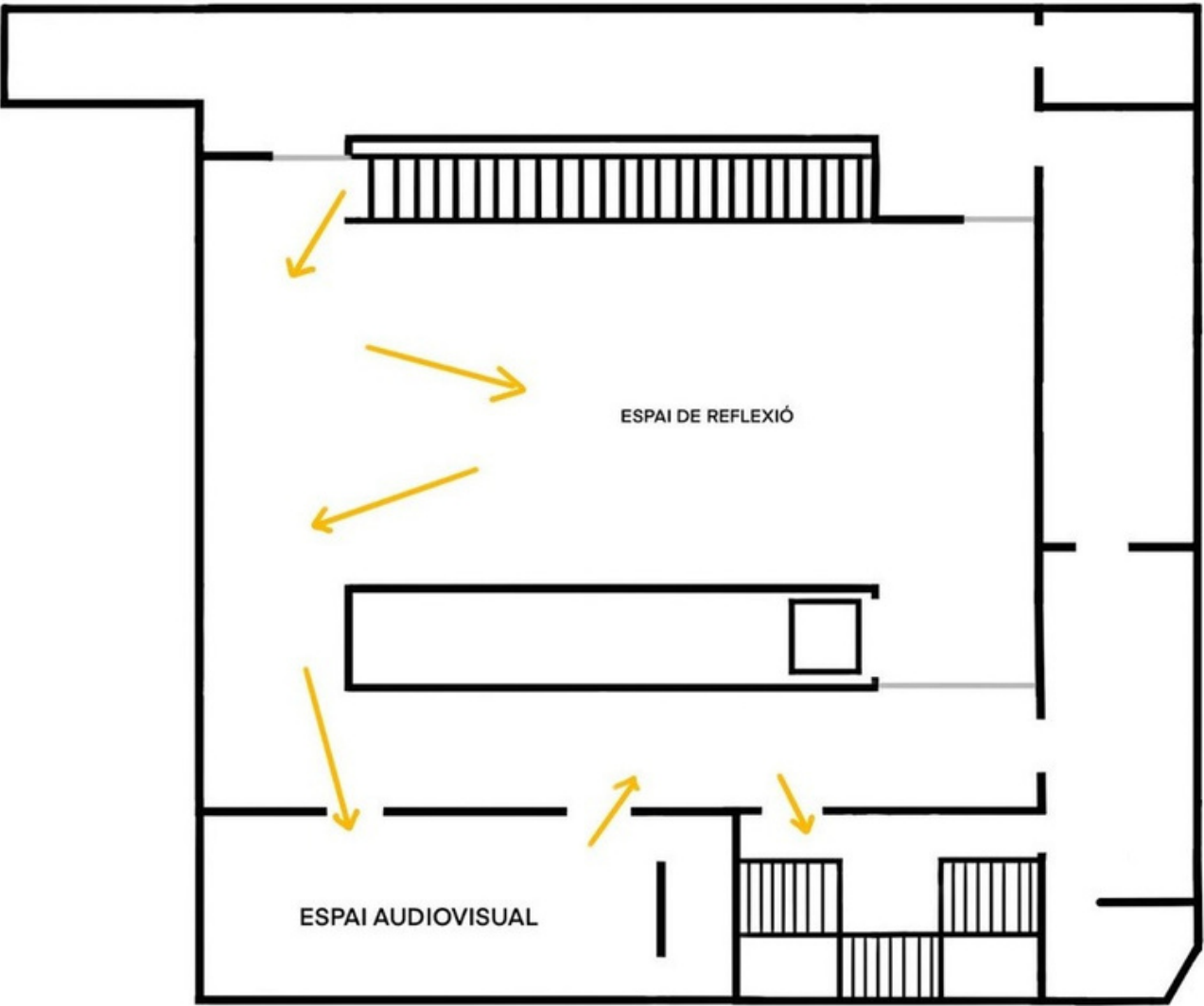
PLANTA 1



- 3.1 . Rafael Lozano-Hemmer (1992). «Surface Tension»
- 3.2 Dan Graham (1974) «present continuous»
- 3.3 Rob Bevan, Tim Wright y Tom Harvey (2000), «online caroline»[Video Performance].
- 3.4 Sam Lavigne y Tega Brain (2018) «The New organs» [Videoarte,10:10 min].
- 3.5 Esther Hovers (2021) «The Right to be Forgotten»
- 3.6 Zach Blas (2017) «im here to learn so :))))))»
- 4.1 HITO STEYERL,(2010) «STRIKE»
- 4.2 Guy Debord (1952) «Hurlements en faveur de Sade»

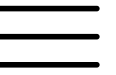
Aquesta planta té un patró de passadissos estrets, així que dividim algunes obres amb parets, mentre que altres es mantenen juntes perquè el contingut del missatge es retroalimenta.

PLANTA 2

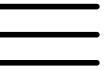


Espai crític (5) En aquesta última planta no trobarem obres com a tals, sinó que la zona es divideix en dos espais. El primer és un espai de reflexió, on es plantegen preguntes als visitants i ells mateixos han de tenir un debat intern per respondre-les. Disposem de papers perquè puguin plasmar les seves respostes, que després s'exposaran digitalment als futurs visitants de l'exposició. Això permet que l'opinió d'uns pugui influir en altres, generar desacords o fomentar un debat; és un lloc de reflexió on cap resposta és millor que una altra, només compta la conclusió a la qual arriba cada espectador. El segon espai està destinat a un programa de projeccions, on els curtmetratges i peces de videoart no funcionen com a entreteniment, sinó com a dispositius de pensament. Igual que Guy Debord, volem que l'audiovisual deixi de ser un simple espectacle per convertir-se en un espai d'anàlisi sobre els mecanismes que ens domesticen diàriament. La intenció és que amb cada projecció s'obri una finestra a mons diferents, creant un espai crític que qüestioni el consum, les xarxes socials, la vigilància i la lògica de l'espectacle contemporani. En resum, es tracta d'utilitzar l'audiovisual per generar un espai crític, on els curtmetratges convidin a repensar la nostra manera de mirar, desnaturalitzar l'ús quotidià de les pantalles i imaginar possibles vies d'escapament a les lògiques de domesticació que governen el món digital.

BIBLIOGRAFIA



- Haraway,D. J. (2003). The companionspeciesmanifesto:Dogs,people,andsignificanttotherness.PricklyParadigmPress.<https://www.bibliotecafragmentada.org/wp-content/uploads/2017/12/manifiesto-de-las-especies-final.pdf>
- Foucault,M. (1975). Surveilleretpunir:Naissancedelaprison.París:Gallimard.
- Baudrillard, J. (1981). Simulacresetsimulation.París:ÉditionsGalilée.
- Han, B.-C. (2010). Die Müdigkeitsgesellschaft[Lasocietatdelcansament].Berlín:Matthes&Seitz.
- Han, B-C. (2014). Psychopolitik:NeoliberalismusunddieneuenMachttechniken[Psicopolítica].Berlín:Matthes&Seitz.
- Zuboff, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism:TheFightforaHumanFutureattheNewFrontierofPower.NovaYork:PublicAffairs.
- Haraway, D. (1985). A Cyborg Manifesto: Science, Technology,andSocialist-FeminismintheLateTwentiethCentury.NovaYork:Routledge.
- Steyerl, H. (2014). Los condenados de la pantalla. CajaNegra.
- Lefebvre, H. (1974). La production de l’espace. Anthropos.
- Scott, J. C. (1998). Seeing like a state: How certain schemes to improve the human condition have failed. Yale University Press.
- Thompson, E. P. (1967). Time, work-discipline, and industrial capitalism. Past & Present, 38(1), 56–97.
- Singulart. (s. f.). Idelle Weber [Perfil de artista]. Recuperado el 28 de noviembre de 2025, de <https://www.singulart.com/es/artista/idelle-weber-49076>
- El Orden Mundial. (2021, 25 de febrero). ¿Qué es el capitalismo de vigilancia? El Orden Mundial. Recuperado el día mes año, de <https://elordenmundial.com/que-es-capitalismo-vigilancia/>
- Revert Gomis, J. (2017). Después del crimen perfecto: el futuro de la cultura en la era del simulacro. Vivat Academia, (138), 37–55. <https://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/993/1104>
- Rubio-Gallardo, J. C. (2015). La sociedad del cansancio de Byung-Chul Han. Prospectiva: Revista de Trabajo Social e Intervención Social, (951), <https://revistapropectiva.univalle.edu.co/index.php/prospectiva/article/view/951/1070>
- Laniuk, Y. (2021). Freedom in the age of surveillance capitalism: Lessons from Shoshana Zuboff. Ethics & Bioethics (in Central Europe), 11(1–2), 67–81. <https://reference-global.com/2/v2/download/article/10.2478/ebce-2021-0004.pdf>
- Señal Memoria. (2025, 21 julio). La antropología de la domesticación: nuevas perspectivas. Señal Memoria.<https://www.senalmemoria.co/articulos/lantropologia-de-la-domesticacion?amp>
- Museo de Arte Moderno de Nueva York. (1998). 350 obras del Museum of Modern Art, Nueva York (M. García, Ed.). Ediciones El Viso.
- Keenan, T. P. (2022). Tecno-siniestro: El lado oscuro de la Red; la rendición de la privacidad y la capitalización de la intimidad. Profit Editorial.
- Martín Prada, J. (2012). Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales. Akal.
- Castells, M. (2012). Lasocietaddigital. AlianzaEditorial.
- Debord, G. (1967). La sociedad del espectáculo. https://campusvirtual.ub.edu/pluginfile.php/9705314/mod_resource/content/0/Guy%20Debord_%20La-sociedad-del-espectaculo.pdf
- Nathaly Dongo – texto sobre Tensión superficial (Medium) Dongo Mendoza, N. (2019, 7 de mayo). “Tensión superficial” de Rafael Lozano-Hemmer [Entrada de blog]. Medium. <https://medium.com/@nathaly.dongo/tensión-superficial-de-rafael-lozano-hemmer-723b7cf8c323>
- Radical Data. (s. f.). Radical Data. <https://radicaldata.org/>
- Tecnología y dominación desde la teoría social de Pierre Bourdieu (2021) [file:///C:/Users/Bruna/Downloads/Dialnet-TecnologiaYDominacionDesdeLaTeoriaSocialDePierreBo-7970486%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Bruna/Downloads/Dialnet-TecnologiaYDominacionDesdeLaTeoriaSocialDePierreBo-7970486%20(1).pdf)
- Zafra, R. (2014). Arte, feminismo y tecnología. Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación. Quaderns de Psicologia, 16, 97–109. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1212>



WEBGRAFIA

Haraway,D. J. (2003).Thecompanionspeciesmanifesto:Dogs,people,andsignificanttotherness.PricklyParadigmPress.<https://www.bibliotecafragmentada.org/wp-content/uploads/2017/12/manifiesto-de-las-especies-final.pdf>

Foucault,M. (1975).Surveilleretpunir:Naissancedelaprison.París:Gallimard.

Baudrillard, J. (1981).Simulacresetsimulation.París:ÉditionsGalilée.

Han, B.-C. (2010). DieMüdigkeitsgesellschaft[Lasocietatdelcansament].Berlín:Matthes&Seitz.

Han, B-C. (2014). Psychopolitik:NeoliberalismusunddieneuenMachttechniken[Psicopolítica].Berlín:Matthes&Seitz.

Zuboff, S. (2019). The Ageof Surveillance Capitalism:TheFightforaHumanFutureattheNewFrontierofPower.NovaYork:PublicAffairs.

Haraway, D. (1985). A Cyborg Manifesto: Science, Technology,andSocialist-FeminismintheLateTwentiethCentury.NovaYork:Routledge.

Steyerl, H. (2014). Los condenados de la pantalla. Caja Negra.

Lefebvre, H. (1974). La production de l’espace. Anthropos.

Scott, J. C. (1998). Seeing like a state: How certain schemes to improve the human condition have failed. Yale University Press.

Thompson, E. P. (1967). Time, work-discipline, and industrial capitalism. Past & Present, 38(1), 56–97.

Singulart. (s. f.). Idelle Weber [Perfil de artista]. Recuperado el 28 de noviembre de 2025, de <https://www.singulart.com/es/artista/idelle-weber-49076>

El Orden Mundial. (2021, 25 de febrero). ¿Qué es el capitalismo de vigilancia? El Orden Mundial. Recuperado el día mes año, de <https://elordenmundial.com/que-es-capitalismo-vigilancia/>

Revert Gomis, J. (2017). Después del crimen perfecto: el futuro de la cultura en la era del simulacro. Vivat Academia, (138), 37–55. <https://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/993/1104>

Rubio-Gallardo, J. C. (2015). La sociedad del cansancio de Byung-Chul Han. Prospectiva: Revista de Trabajo Social e Intervención Social, (951), <https://revistaprospectiva.univalle.edu.co/index.php/prospectiva/article/view/951/1070>

Laniuk, Y. (2021). Freedom in the age of surveillance capitalism: Lessons from Shoshana Zuboff. Ethics & Bioethics (in Central Europe), 11(1–2), 67–81. <https://reference-global.com/2/v2/download/article/10.2478/ebce-2021-0004.pdf>

Señal Memoria. (2025, 21 julio). La antropología de la domesticación: nuevas perspectivas. Señal Memoria.<https://www.senalmemoria.co/articulos/lantropologia-de-la-domesticacion?amp>

Museo de Arte Moderno de Nueva York. (1998). 350 obras del Museum of Modern Art, Nueva York (M. García, Ed.). Ediciones El Viso.

Keenan, T. P. (2022). Tecno-siniestro: El lado oscuro de la Red; la rendición de la privacidad y la capitalización de la intimidad. Profit Editorial.

Martín Prada, J. (2012). Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales. Akal.

Castells, M. (2012). La sociedad digital. Alianza Editorial.

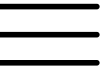
Debord, G. (1967). La sociedad del espectáculo. https://campusvirtual.ub.edu/pluginfile.php/9705314/mod_resource/content/0/Guy%20Debord_%20La-sociedad-del-espectaculo.pdf

Nathaly Dongo – texto sobre Tensión superficial (Medium) Dongo Mendoza, N. (2019, 7 de mayo). “Tensión superficial” de Rafael Lozano-Hemmer [Entrada de blog]. Medium. <https://medium.com/@nathaly.dongo/tensión-superficial-de-rafael-lozano-hemmer-723b7cf8c323>

Radical Data. (s. f.). Radical Data. <https://radicaldata.org/>

Tecnología y dominación desde la teoría social de Pierre Bourdieu (2021) file:///C:/Users/Bruna/Downloads/Dialnet-TecnologiaYDominacionDesdeLaTeoriaSocialDePierreBo-7970486%20(1).pdf

Zafra, R. (2014). Arte, feminismo y tecnología. Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación. Quaderns de Psicologia, 16, 97–109. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1212>



Partyhardwithsova. (2011, 17 agosto). DAN GRAHAM: “Present Continuous Past(s)”. Partyhardwithsova. <https://partyhardwithsova.wordpress.com/2011/08/17/dan-graham-present-continuous-pasts/> animocreations.com. (s. f.).
Archivo Medialab Madrid Tim Wright. <https://archivomedialabmadrid.org/persona/tim-wright/> animocreations.com. (s. f.-a). Archivo Medialab Madrid Rob Bevan. <https://archivomedialabmadrid.org/persona/rob-bevan/> Tim Wright. (2025, 1 mayo). Online Caroline Walkthrough April 2025 [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_ziOZxFObSo online Caroline: 25th Anniversary. (2025, 12 abril). Tim Wright Digital Writer & Producer. <https://moongolfer.com/2025/04/12/online-caroline-25th-anniversary/> About. (s. f.-c). <https://lav.io/about/> Brain, T. (s. f.). The new organs. <https://neworgans.net/> The new organs — tega brain. (s. f.). [https://tegabrain.com/The-New-Organs Works MAIN — Esther Hovers. \(s. f.\). https://estherhovers.com/works-main About — Esther Hovers. \(s. f.\). https://estherhovers.com/about](https://tegabrain.com/The-New-Organs-Works-MAIN---Esther-Hovers.) Blas, Z. (s. f.-b). im here to learn so :)))))) | Zach Blas. Zach Blas. <https://zachblas.info/works/im-here-to-learn-so/> Comunicacion. (2024, 16 febrero). Strike. LABoral. <https://laboralcentrodearte.org/es/obras-y-proyectos/strike-2010/> Wikipedia contributors. (2025a, mayo 25). Zach Blas. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Zach_Blas Zach Blas | Tabakalera. (s. f.). Tabakalera. <https://www.tabakalera.eus/es/zach-blas/> Hito Steyerl. (s. f.). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <https://www.museoreinasofia.es/exposicion/hito-steyerl> Staff. (2024, 22 mayo). Hito Steyerl: Strike – Light Work. Light Work – A Non-profit Photography Organization Supporting Artists Since 1973. <https://www.lightwork.org/archive/hito-steyerl-strike/> Hito Steyerl. (2025, 5 diciembre). Frieze. <https://www.frieze.com/article/hito-steyerl-0> Contributeurs aux projets Wikimedia. (2025, 28 abril). Hurlements en faveur de Sade. https://fr.wikipedia.org/wiki/Hurlements_en_faveur_de_Sade Hurlements en faveur de Sade | Filmoteca de Catalunya. (s. f.). <https://filmoteca.cat/web/ca/film/hurlements-en-faveur-de-sade> WhatRemains, Genesis – KADIST. (s. f.). <https://kadist.org/work/whatremains-genesis/> WhatRemains, Genesis (2023) | MUBI. (s. f.). MUBI. <https://mubi.com/es/es/films/whatremains-genesis> Sara Cwynar’s “Glass Life” - Criticism - e-flux. (s. f.). <https://www.e-flux.com/criticism/419771/sara-cwynar-s-glass-life> Wikipedia contributors. (2025h, septiembre 30). Sara Cwynar. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Sara_Cwynar Comunicacion. (2024a, febrero 16). How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File. LABoral. <https://laboralcentrodearte.org/en/artworks/how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-2/> How Not to Be Seen |::Hipermedula.org. (s. f.). <https://hipermedula.org/2025/02/how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational/> Reina Sofia. (s. f.). Dan Graham [página web]. Museo Reina Sofia. <https://www.museoreinasofia.es/exposicion/dan-graham> La Directa, 2025. <https://directa.cat/les-cameres-de-reconeixement-facial-arriben-a-barcelona/>

