

# El peso de los bits: Estrategias de re-materialización del arte postdigital

## *The Weight of Bits: Re materialization strategies in the post digital Art*

### **Andrés Belfanti**

Universidad Nacional de Villa  
María  
Instituto Académico de Ciencias Humanas  
Córdoba, Argentina  
[andresbelfanti@gmail.com](mailto:andresbelfanti@gmail.com)

ARK:  
<http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s27186555/5k59sut53>

### **Resumen**

En este trabajo ensayamos una indagación de los recursos mediante los cuales el arte postdigital, entendido como el uso de recursos tecnológicos de forma crítica, incluye nuevas formas de materialidad en el proceso de producción de obras. Proponemos que este proceso cuestiona el paradigma tecnológico actual y las nociones tanto de arte contemporáneo como de arte digital, al incluir y visibilizar elementos pensados como inmateriales por el instrumentalismo.

Realizamos una breve introducción a ciertos elementos del arte contemporáneo y al paradigma postdigital. Mediante la “arqueología de medios” de Jussi Parikka (2012), proponemos un análisis de dos obras argentinas, que trabajan la materialidad como forma de poner en tensión los imaginarios y las ideas sobre el arte digital.

### **Palabras claves**

Arte digital, Arte contemporáneo, Poéticas, Estética, Arqueología de medios

### **Abstract**

In this work we explore how post-digital art resources, understood as the use of technological tools in a critical way, include new forms of materiality in the art production process. We propose that this process criticizes both the notion of contemporary art, digital art, and also the current technological paradigm, by including and

making visible certain elements usually considered immaterial by the instrumentalism.

We make a brief introduction to certain elements of contemporary art, and the post-digital paradigm. Using Parikka's *Media Archaeology* (2012), we propose an analysis of two Argentine works, addressing materiality as a way of putting in tension the imaginaries and ideas about digital art.

**Key words**

Digital Arts, Contemporary Art, Poetics, Aesthetics, Media Archaeology

## La desmaterialización del arte contemporáneo y la situación del arte digital

A partir de la segunda mitad del siglo XX, la tendencia del arte a confundirse con la vida –inaugurada por Joseph Beuys y el grupo Fluxus y, en el ámbito nacional, por los happenings de los años sesenta– trae aparejada una disolución a nivel ontológico de la obra de arte. La aparición del cine y las crecientes capacidades técnicas de copia y distribución, junto con los *ready made* derrumban la distinción entre “original” y “copia”, cuestionando el valor aurático de la obra (Benjamin, 1989). A partir del siglo XX, nos enfrentamos a un haz de fuerzas y líneas de fuga que atraviesan los procesos artísticos y difuminan las barreras entre proceso y resultado, adentro y afuera, arte e industria. Las formas de arte actual, como observa Groys, no son producciones, en el sentido moderno de “obra” como finalidad de la actividad artística, sino que consisten más bien en documentaciones –a veces efímeras– de una “vida-como-proyecto” (2016, p. 77).

Si el arte de la modernidad se caracterizó por ser vanguardista e iconoclasta, el arte contemporáneo habilita la coexistencia de obras que utilizan técnicas y materiales tradicionales y obras producidas a partir del descarte, *performances*, obras efímeras o producciones conceptuales. Frente a la capacidad del arte de mezclarse con la vida, el público se debate entre la tendencia a pensar que todo es arte o que nada lo es. Como ejemplo sintomático damos dos hechos de 2015 que dan cuenta de esta desorientación del público en general: por un lado, el incidente ocurrido en Art Basel, en el que un apuñalamiento fue confundido con una *performance*; y, por otro lado, la destrucción accidental de una instalación, por parte del personal de limpieza que creyó que eran restos de una fiesta.

A partir de las últimas décadas del siglo XX, comienza a emerger la capacidad técnica de utilizar tecnologías digitales en diversas etapas de la producción. Sin embargo, aún hoy las obras que utilizan estas tecnologías se ubican mayoritariamente en espacios específicos, y ocupan categorías secundarias como “Arte y tecnología”, “Arte, ciencia y tecnología”, “Nuevas tecnologías”, entre otras. Estos términos sugieren que el desarrollo tecnológico predigital estaba, previamente, ausente de la producción artística y que esta era ontológicamente diferente. En este contexto de especialización, los artistas y las prácticas digitales en el arte, junto a las tendencias del software privativo y las especificidades técnicas del uso de hardware y software, tienden a conformar una caja negra, inaccesible a un público no especializado. Es así que dentro

del campo “Arte y tecnología” surge un corpus de producciones fundadas en procedimientos digitales novedosos, en estrecho parentesco con la ciencia. En este contexto, el uso de tecnologías digitales en el arte parece, en la actualidad, constituir un campo separado del arte contemporáneo, como si frente a la disolución disciplinar, se resguardara lo “tecnológico” como última distinción. Este fenómeno termina por operar como una fetichización de la novedad, que en ocasiones constituye una mera demostración estética de las capacidades técnicas de los dispositivos. Obviamente, este enfoque tiene consecuencias no solo en la obra, sino que también implica un posicionamiento político y filosófico, explicitado o no.

Sin embargo, dentro del panorama del arte contemporáneo, emerge en la actualidad, un espectro de producciones y procesos artísticos que se vale de estas tecnologías digitales, adoptando una posición más allá de la distinción tecnofilia/tecnofobia (Mitcham, 1989). Este campo, que identificamos como postdigital, forma parte de un paradigma emergente, que intenta pensar el abordaje tecnológico de una forma crítica en la filosofía, la cultura y el arte.

## Poéticas postdigitales

Las nuevas tecnologías conforman un conglomerado heterogéneo de objetos, instituciones y discursos. En el imaginario social, estos discursos insertan el desarrollo técnico como “destino inevitable” (Cabrera, 2003, p. 72), asociado a la idea de “progreso” (p. 74).

Las promesas realizadas en nombre de las “nuevas tecnologías” remiten a la “salvación” de un tiempo cuantificado, vacío y homogéneo en el que el mañana es mejor por ser “más” que el hoy. La separación de la novedad como repetición de lo nuevo como acontecimiento permite la aparición de un futuro como promesa donde experiencia y expectativa aparecen unidas como momentos de un *continuum* temporal garantizados por la tecnología.

Como contracara de este progreso inevitable, el horizonte tecnológico actual nos deja sin posibilidad de decisión. Esta condena de la tecnología, que Schmucler (1996) identifica como “tecnologismo”, impone “la aceptación pasiva y paciente de una situación que nos inscribe en una realidad que actúa por sí misma” (p. 4). En la época de la globalización, la concepción universalista de la técnica imprime el ideario de progreso en todos los rincones del mundo, volviéndose una ideología autoritaria. Según Schmucler, “El tecnologismo instaura una visión

fundamentalista de la existencia: impone su proyecto técnico como mandato indiscutible” (p. 3). Otros autores como Hui (2020) sostienen que tanto el optimismo del progreso indefinido, como el pesimismo de la imposición tecnocrata, son vertientes de una misma idea sobre la técnica: una concepción “monotecnológica”, que no escapa de la dicotomía tecnofilia/tecnofobia (Mitcham, 1989) ni niega las nociones de universalidad e inevitabilidad del horizonte técnico que se despliega como posibilidad.

Frente a esta dicotomía insalvable que tiende a derivar en la inacción, lo “post” señala una etapa que, habiendo finalizado, subsiste en forma mutante, hipertrofiada o agonizante. Cascone (2000) utiliza el término “postdigital” por primera vez en *The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music*. Cita en el encabezado del texto la frase del entonces director del MIT, Negroponte (1998): “The digital revolution is over”. Negroponte se propone visibilizar lo que él identifica como el comienzo del fin: la revolución digital finaliza, no porque los avances tecnológicos se detengan, o siquiera aminoren su velocidad, sino porque comienza a caer el entramado ideológico que sostiene el desarrollo y la tecnofilia como único horizonte posible. Sin embargo, esto no significa que las tecnologías desaparezcan, al contrario, una vez agotado el sentimiento de novedad, subsiste un uso mucho más extendido y monotecnológico en la vida cotidiana. Cascone (2000) se dedicará a identificar en su texto nuevas prácticas musicales que se valen de los medios digitales, pero que están alejadas de las promesas de funcionamiento perfecto y sin fallas:

En efecto, la “falla” se ha vuelto una forma estética prominente en muchos de los artistas de las últimas décadas del siglo XX, recordándonos que nuestro control de la tecnología es una ilusión, y revelando que las herramientas digitales son solamente tan perfectas, precisas y eficientes como los humanos que las construyeron (p. 13).

Rota la promesa de futuro, estos artistas eligen asimilar la falla de la tecnología como un recurso poético, salvando en parte la posibilidad de elegir, y en cierta forma de negar, el ideario tecnológico. Creemos que no es casual que el año de publicación del texto sea el año del temido Y2K, fallido apocalipsis digital que devino en estrategia de *marketing*. El Y2K es sintomático de este paradigma en un doble sentido: primero porque advierte acerca de la posibilidad de una falla catastrófica, que deja en evidencia la debilidad a la que se somete la humanidad frente a la complejización del entramado técnico; segundo porque el devenir del Y2K en una estrategia de *marketing* para vender computadoras Y2K *tested* opera como desilusión de la amenaza (o

promesa) de autodestrucción humana por parte de la técnica. El Y2K falla dos veces, primero porque no lo vimos venir, segundo porque no puede destruirnos.

Lo postdigital es una idea de principios de milenio que resuena y comienza a ser abordada desde distintas disciplinas. Trasciende el ámbito musical y se vislumbra como una herramienta conceptual útil para entender el fracaso de las promesas de una tecnología transparente y en evolución constante. Paralelo a las prácticas artísticas postdigitales, emerge un campo de estudios culturales, que paulatinamente genera regularidades y referencias comunes. Entendemos aquí que no se trata de un movimiento, una corriente filosófica o una escuela de pensamiento, sino de fenómenos relativamente aislados o difusos en los que se pueden observar continuidades. En este mismo espíritu diversos autores ensayaron formas de delimitarlo: Berry y Dieter (2015) hablan de una “constelación postdigital”. Según los autores, estos patrones de conceptos pueden ser contradictorios y paradójicos, y sin embargo coexistir en una época histórica particular (p. 44). Pepperell y Punt (2016) hablan de lo postdigital como una membrana: “una vaina lubricante que da forma a un fenómeno complejo (tal como la imaginación, la tecnología y el deseo) al mismo tiempo que permite una continuidad entre ellos” (p. 2). Tanto “membrana” como “constelación”, funcionan como barreras, pero también como filtros, porque permiten asociar fenómenos que se intuyen como partes de algo similar, que suceden en sintonía, pero que no son compactos. Sin embargo todos los intentos de abordaje de lo postdigital, dejan entrever un mismo sentimiento, que se puede sintetizar como el fracaso de la revolución digital. Estamos, en definitiva, ante una época de desencantamiento, en la que el desarrollo tecnológico que comenzó a mediados del siglo XX perdió preeminencia y la “máquina universal” muestra sus limitaciones. Al igual que en otros movimientos propios de esta época, se percibe que lo nuevo es cosa del pasado, pero que todavía no hay un futuro:

el término postdigital puede ser usado para describir un desencantamiento contemporáneo con los sistemas de información digital y los *gadgets*, o un periodo en el cual nuestra fascinación con esos sistemas y *gadgets* se ha vuelto histórica (Berry y Dieter, 2015, p. 13).

Orbitando estas metáforas e intuiciones, identificamos ciertas producciones artísticas y teóricas que adoptan terminologías diferentes, pero que se encuentran asociadas al uso crítico de la tecnología. Categorías estéticas y poéticas tales como: glitch, noise e information aesthetic resuenan dentro de la constelación. Constituyen diferentes maneras de entender situaciones de producción que rompen con el enfoque *high tech*. Estas poéticas visibilizan el “grano” de la

tecnología en la época postdigital y enfrentan la borradura de la barrera entre lo analógico y lo digital. Lo computacional emerge, a su vez, como una “onto-teología” (Contreras-Koterbay y Mirocha, 2016, p. 11). La aparición de este “grano digital” implica el desdoblamiento ontológico de la computación. Es por esto que en muchos de estos autores, observamos la creciente importancia del aspecto material de la tecnología, enfocado en el análisis de los niveles de existencia de lo digital.

La época del desencantamiento de lo digital deriva, a su vez, en la creciente percepción de la dimensión política de la tecnología. Esta faceta política del paradigma postdigital no se referirá solo al entramado sociotécnico, sino que son los mismos dispositivos los que se perciben como poseedores de política/s. El acelerado desarrollo de la capacidad decisional de los algoritmos y otros dispositivos, los visibiliza como actores con agencia. A su vez, en el campo del arte podemos observar el nacimiento de poéticas producidas desde y por la tecnología que no necesariamente participan del campo “arte y tecnología”; son aquellas prácticas que renuncian a la “revolución digital” y operan con estrategias de producción que visibilizan de forma crítica algunos aspectos de lo digital. Dentro de ellas, nos interesa en particular una estrategia consistente en la re-materialización de elementos constitutivos de lo digital que se encuentran velados dentro del imaginario actual, y que se vinculan, a su vez, con las tensiones del arte contemporáneo en relación a sus propias materialidades.

## **Modos de la materialidad en el arte postdigital**

Frente a la desmaterialización y la disolución del concepto de “autor del arte contemporáneo”, el arte postdigital implica una renovación de la materialidad, que incluye artefactos, dispositivos y otros elementos como agentes dentro de la obra. Analizar esta agencia implica poner en juego una multiplicidad de elementos humanos y no humanos. En un intento de aproximarnos a algunas de estas nuevas materialidades, tomaremos el concepto de “inscripción topológica” de Groys (2008). Según el autor, la obra es espacio habilitado, frontera con la cual se determina un adentro y un afuera. Es por esto que para Groys, la forma de arte contemporáneo por excelencia es la instalación:

Lo que distingue al arte contemporáneo del de momentos anteriores es sólo el hecho de que la originalidad de una obra de nuestro tiempo no se establece de acuerdo a su propia forma, sino a través de su inclusión en un determinado contexto, en una determinada instalación, por medio de su inscripción topológica (p. 4).

Nos parece útil articular este concepto con el de “poética postdigital”, para entender cómo se produce a nivel del proceso la irrupción del grano tecnológico en las obras postdigitales, sin caer en nuevas determinaciones disciplinares que tanto abundan en el campo “Arte y Tecnología”. Proponemos a continuación, una breve cartografía de algunas estrategias, mediante las cuales se produce este señalamiento o inscripción, dentro del paradigma postdigital. Esto implica observar los procedimientos de la obra, entendiendo que “el arte se relaciona siempre con la técnica” (Kozak, 2006, p. 1) y que no serán solo las decisiones humanas las que permitan una obra, sino que además deberemos prestar atención al entramado en el cual intervienen técnicas, dispositivos y artefactos en diálogo con dichas decisiones. Siguiendo la metodología propuesta por Parikka (2012) en su *Arqueología de Medios*, proponemos “Una investigación en los aparatos como eventos y experiencias, o, en otras palabras, repensar teóricamente, genealogías que son capaces de poner en crisis clasificaciones habituales y categorías tales como texto y trabajo” (p. 13).

Frente a una historia lineal de la tecnología, que refuerza la noción de avance lineal e indefinido, la arqueología de medios propone encontrar fenómenos divergentes, historias truncas, elementos que quedan relegados de los discursos habituales sobre la tecnología. En tal sentido, las obras de arte pueden constituir dispositivos que, en su inscripción topológica, se encuentren habitados por tecnologías fuera del avance. Las obras de arte postdigital escapan a las exigencias del *high tech* y habilitan el espacio para la permanencia de técnicas y artefactos olvidados. La arqueología de medios se interesa en lo “anómalo, lo no *mainstream* de la cultura de medios” (Parikka, 2012, p. 90). Zielinsky (2019), uno de los primeros autores en desarrollarla, la define como “un método para descubrir discursividades locales resistentes, expresiones y conceptualizaciones de imaginarios y cosmovisiones tecnológicamente basadas” (p. 37). Pensada como yacimiento arqueológico, una obra puede estar atravesada por estratos diferentes, conformarse por materiales y procesos de diversas genealogías. Si consideramos que la “arqueología de medios ve a la cultura de medios como sedimentada y estratificada, un pliegue de tiempo y materialidad, en el cual el pasado puede ser súbitamente descubierto” (Parikka, 2012, p. 3), nuestra actividad arqueológica comprende entonces la lectura de las inscripciones y

trazas dejadas en la obra, entendida en un sentido amplio, como texto a interpretar y reconstruir, en el cual entran en juego múltiples voces y temporalidades.

En este caso nos referiremos a la emergencia de la materialidad, analizando dos casos particulares: las obras *Fonorrage*, de Federico Gloriani y *Read 700 Bytes*, de Colectivo mod-.

Dentro del arte postdigital, podemos identificar una primera aparición de ciertos elementos materiales en la visibilización del soporte: pantallas, sistemas de sonidos, placas electrónicas y computadoras que anteriormente funcionaban como el “lienzo” de las obras digitales surgen como elementos con agencia, se des-estandarizan y pasan a ser material y tema. Esto sucede en algunas ocasiones por hipertrofia: acumulación, repetición, desproporción, que borra los bordes entre la distinción soporte-contenido. Sin embargo, esta emergencia no es exclusiva de las obras de arte, sino que constituye una experiencia recurrente para cualquier usuario de tecnología. Nos referimos a la aparición del soporte y la condición física de los dispositivos a través del error. En su correcto funcionamiento, todo dispositivo se nos aparece como *disponible*. Podríamos decir –siguiendo a Heidegger (1994)– que este evento se inserta dentro de un horizonte técnicamente desocultado. En *La pregunta por la técnica*, el autor propone un ejemplo de esta manera de desocultación cuando se refiere a la forma de emplazarse de un avión en la pista de aterrizaje:

En cuanto que desocultado, está en la pista de rodadura sólo como algo en *existencias*, en la medida que está solicitado para poner a seguro la posibilidad del transporte. Para ello tiene que ser susceptible de ser solicitado, es decir estar listo para el despegue, en toda su estructura, en cada una de las partes que lo componen (p. 19).

El concepto de *existencias*, según Heidegger (1994), se funda en la estabilidad del ente, que se aparece como listo para ser solicitado. Esta estabilidad constituye una característica deseable en los sistemas informáticos. Cotidianamente nos relacionamos con nuestro entorno a través de diversos dispositivos digitales, que se encuentran disponibles como *existencias*. Estos útiles, caracterizados como *ser a la mano*, son invisibles, en la medida en que desaparecen en su uso. Según Heidegger (1994), “lo peculiar de lo inmediatamente a la mano consiste en retirarse, por así decirlo, ‘a’ su estar a la mano para estar con propiedad a la mano” (p. 78). Como mediadores no constituyen para nosotros un caso de reflexión ni nos llama la atención su inmediata respuesta a nuestras exigencias. Sin embargo, la ocurrencia de una falla altera

fundamentalmente esa disponibilidad e invisibilidad. Frente a un evento fuera de lo previsto el usuario cambia su “condición epistémica” (Conteras-Koterbay y Mirocha, 2016, p. 96), lo que le permite observar la desaparición de la condición ontológica usual del dispositivo. Esta nueva condición, que emerge de su no-disponibilidad es definida como un “no estar a la mano” (p. 96). El evento visibiliza no solo su propia inutilidad, sino, además, el entramado tecnológico que lo soporta.

Otras formas de materialidad dependen de un segundo nivel de existencia del objeto digital, en el cual entran en juego los datos que circulan a partir de un sistema en funcionamiento. Hablaremos de dos en particular: la irrupción de datos en el mundo físico y el señalamiento de la obsolescencia mediante el funcionamiento.

Si bien es usual observar la “virtualización” o “digitalización” de imágenes, texto, audio y video, el efecto contrario no es común y produce un señalamiento sobre la distancia entre los distintos niveles de existencia y visibilización de datos en la informática. En la obra *Fonorrage* (2016), del artista rosarino Federico Gloriani (2018), ganadora del concurso Arte y Tecnología 2018 (Fondo Nacional de las Artes), se transmite una imagen mediante un sistema telefónico. La imagen es una copia digital de *Rincón de estudio o Naturaleza muerta*, perteneciente al telegrafista y pintor argentino Fortunato Lacámara (1946):

La imagen pictórica se codifica como información comunicacional. La imagen original del cuadro de Lacámara, es convertida en bits, que circulan vía telefónica, para que un receptor los decodifique y reconvierta en meta data numérica. Esta es literalmente impresa en una tira que responde a los pixeles que reformulan la versión de la obra de Lacámara (La Ferla, 2016, p. 1).

Esta reconversión se produce de forma anómala; la irrupción del dato a la materialidad no es una vuelta a imagen, sino al dato crudo en código máquina. El resultado del procedimiento de Gloriani termina por mostrarse incomprensible a los ojos humanos; de esta manera, se traza el problema de la representación maquina de la realidad, que termina en un rollo intraducible de papel con números.



Imagen 1: Gloriani, F. (2018). *Fonorragy* [instalación]. Centro Cultural Kirchner. Buenos Aires, Argentina.

Cuando esta obra fue instalada dentro de la muestra de Arte y Tecnología, realizada en el Centro Cultural Kirchner en 2019, se debió simular el proceso de trasmisión de datos, ya que la sala no poseía una conexión telefónica. Si bien el artista escribió el programa –el output de la obra– de modo que no hubiera diferencia con el funcionamiento original, nos parece interesante cómo la tecnología de la obra entró en choque con la infraestructura del museo. Esto revela una segunda materialidad, de orden más abstracto, que da cuenta de la condición histórica de las técnicas y los materiales usados en la obra, y de su especificidad técnica. La infraestructura telefónica, el cableado, los artefactos que la integran y su funcionamiento son parte de un entramado histórico doblemente invisibilizado. En el momento de su utilización masiva, su propio funcionamiento tiende a ocultar su presencia. En el momento de su desaparición y reemplazo por parte de la telefonía celular, los cables, los aparatos y las vicisitudes de la comunicación telefónica por cable, simplemente desaparecieron. Es esta la idea que La Ferla

(2016) retoma en el texto curatorial que acompaña a una de las instancias y mutaciones de la obra cuando menciona que:

El largo proceso de investigación responde a una forma de pensamiento que se aleja de la funcionalidad de las máquinas de comunicación. La pieza no busca eficiencia, definición, ni rapidez sino producir “una reflexión estética y conceptual sobre una constelación de elementos” como refiere su autor. (...) El proyecto Fonorrage se propone abrir la caja negra de los aparatos de comunicación, para modificar el programa, su funcionamiento interno y evidenciarlo (párr. 4).

Esta condición histórica divergente, alejada de la eficiencia y la rapidez de las tecnologías de punta, nos enlaza con el problema de la obsolescencia: la pérdida de funcionalidad o la falla de los artefactos con el transcurso del tiempo. Este fenómeno puede ser accidental, puede estar planeado desde la construcción del artefacto o puede estar relacionado con el entramado tecnológico del que participa. En el último caso se lo denominará “obsolescencia programada”. Mientras que nunca pensaríamos que un cuadro, un libro o una obra musical se vuelven obsoletos, en el arte con medios electrónicos el funcionamiento en el tiempo de *hardware* y *software* es una problemática importante.

En *Read 700 Bytes*, el grupo cordobés Colectivo mod~ (2017) trabajó sobre este eje. La obra consistió en una instalación informática, en la cual diez computadoras, obtenidas de la basura y de depósitos de reciclaje tecnológico, fueron puestas en funcionamiento. Las computadoras se montaron en un espacio, sin carcasa ni periféricos, sobre una placa acrílica, y fueron programadas con un código específico para la obra, con el cual “leían”, mediante un *software* de síntesis de voz, una lista de cientos de textos generados en una obra anterior, por otros dispositivos. El proceso performático en el que intervinieron los actores humanos, consistió en el montaje y el mantenimiento de estas máquinas dentro de un museo, durante una semana. Fue una de las primeras obras de mod~ en las que se trabajó la idea de “arqueología digital”, cercana al concepto “arqueología de medios” de Parikka (2012). Desde la planificación misma de la obra, se pensó en la precariedad y la obsolescencia como agentes que forzaban las acciones humanas y condenaban a los *performers* a una tarea incesante de modificación, recambio y arreglo de los artefactos. El proceso performático de construcción de la obra consistió en la resolución de infinidad de problemas técnicos (a nivel de *hardware* y *software*) que implicó volver a poner en funcionamiento dispositivos obsoletos.

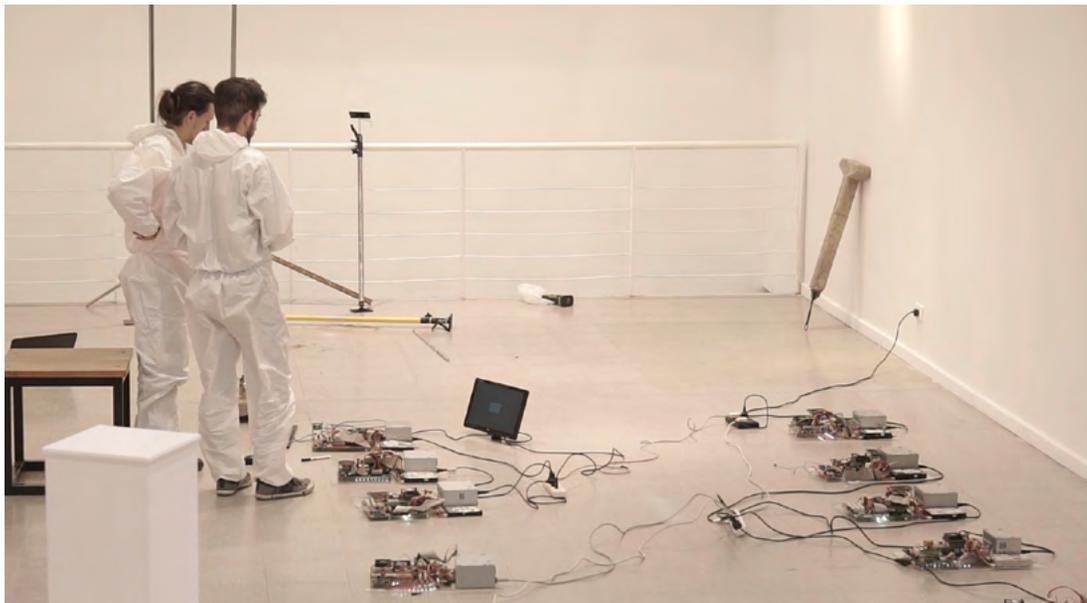


Imagen 2: Colectivo mod~ (2017). *Read 700 bytes* [instalación]. Museo de Arte Contemporáneo. Bahía Blanca, Argentina.

La obra participó de la Liga Biental 2017 del Museo de Arte Contemporáneo de Bahía Blanca y ganó un premio adquisición. El dispositivo mismo pasó a formar parte del acervo del museo. Una vez finalizada la exposición, el museo almacenó las computadoras en su archivo. La dinámica de conservación y archivo del museo, a las que el arte contemporáneo no renuncia, entró en contradicción con la poética de temporalidad y precariedad con la que había sido creada la obra, en tanto *output* de una *performance*. En un intento de mantener el estatus de obra (y de computadora) como cosa estable, se negó la poética de obsolescencia que formaba parte original de la obra. La idea de una tecnología transparente y funcional prevaleció sobre prevalecieron sobre el aspecto histórico del *hardware*. En definitiva, la obra, originalmente nacida desde una poética postdigital en la que los objetos constituían una parte dentro de la red entre actores humanos y no humanos, fue almacenada como un equipamiento digital en el museo. Las computadoras pasaron de ser actores con agencia dentro de la obra, a constituir un soporte funcional de un proceso informático.

## Algunas conclusiones

La materialidad de las obras postdigitales juega un rol destacado dentro de las poéticas, por su capacidad de entrar en tensión con aspectos de infraestructura y con nociones sobre la inmaterialidad y la estabilidad del paradigma tecnológico dominante. La materialidad del arte postdigital no funciona como una vuelta sobre los objetos del arte, sino que es un modo de dirigir la mirada sobre lo ya existente en nuestro entorno. En las poéticas, esto se da mediante la conformación de topologías que se detienen sobre el aspecto material de soportes y datos, y sobre su carácter histórico, anómalo y obsoleto. Este mismo movimiento entra en tensión no solo con el paradigma tecnológico, sino también con el dispositivo de exposición y con la noción de *archivo*. Es esta tensión la que otorga potencia política y vuelve crítico al paradigma digital. Sería incorrecto decir que esto sucede porque hay una postura explícita o un programa del arte postdigital; como dijimos antes, se trata de una constelación, una serie difusa de dispositivos, eventos y experiencias que resuenan bajo este concepto. Una obra enmarcada dentro de algunas de las estéticas postdigitales bien podría no entrar en conflicto con la infraestructura de las instituciones.

Como los ejemplos que citamos, existen numerosas prácticas que en la actualidad colisionan y son críticas tanto del paradigma digital como de los paradigmas institucionales del arte contemporáneo. Del funcionamiento mismo de los artefactos y de la visibilización del grano surge una poética que ya no es puramente humana; sino que es un diálogo que establecemos con máquinas, algoritmos, *hardware* y *software*, que se co-constituyen en productores y realizan inscripciones no solo en las topologías del arte, sino también en el mundo que nos rodea.

## Bibliografía

- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos interrumpidos I* (pp. 1-20). Buenos Aires: Taurus.
- Berry, D. M. y Dieter, M. (Eds.) (2015). *Postdigital aesthetics: Art, computation and design*. Londres: Palgrave MacMillan Limited.
- Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: "Post-digital" tendencies in contemporary computer music. *Computer Music Journal*, 24(4), pp. 12-18. Recuperado de <https://doi.org/10.1162/014892600559489>.
- Colectivo mod~ (2017). *Read 700 bytes* [instalación]. Museo de Arte Contemporáneo. Bahía Blanca, Argentina.
- Contreras-Koterbay, S. y Mirocha, L. (2016). *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Gloriani, F. (2016). *Fonorrage* [instalación]. Centro Cultural Kirchner. Buenos Aires, Argentina.
- Groys, B. (2008). La Topología del arte contemporáneo. En T. Smit, O. Enwezor, N. Condee (comps). *Antinomies of Art and Culture. Modernity, Postmodernity, Contemporaneity* (pp. 71-80). Durham: Duke University Press.
- Groys, B. (2016). *Volverse Público: Las transformaciones del Arte en el Ágora Contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Heiddeger, M. (1994). La Pregunta por la Técnica. En *Conferencias y Artículos*, (pp. 9-37). Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Hui, Y. (2020). *Fragmentar la Tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra.
- La Ferla, J. (2016). *Ragtime. fede gloriani* [sitio web]. Recuperado el 13/04/2022 de <https://fedegloriani.wixsite.com/fede-gloriani/4742688>.
- Mitcham, C. (1989). Tres formas de ser-con la tecnología. *Anthropos*, 94-95, pp. 13-26.

Parikka, J. (2012). *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press.

Pepperell, R. y Punt, M. (2016). *The Postdigital Membrane*. Portland: Intellect.

Smuchler, H. (1996). Apuntes sobre el Tecnologismo y la voluntad de no querer. *Artefacto*, (1), pp. 1-5. Buenos Aires.

---

**Cómo citar este artículo:**

Belfanti, A. (2022). El peso de los bits: Estrategias de re-materialización del arte postdigital. *AVANCES*, (31), Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/avances/article/view/37665>.