

## яуҫп (Ruin)

*My hand bleeding*. Instalación: papel, resina de poliuretano, polvo, puntal, medidas variables; vídeo interactivo.

El trabajo de Cristina Spinelli indaga en la relación entre texto e imagen en el ámbito de la cultura digital. En este proyecto pone en cuestión a través de dos dispositivos la idea de imaginario, en sus acepciones personal y colectivo, dentro de ese paradigma actual. La imagen digital y su consumo hasta la saturación a través de Internet establece unas condiciones específicas para comprender el desarrollo y efectos del imaginario en la cultura contemporánea. Habitualmente nos hemos referido a él desde lo intangible, desde los conceptos y sensaciones asociadas a las imágenes que registramos y asimilamos constantemente, que condicionan nuestra forma de mirar. Sin embargo, en las imágenes digitales y su distribución en Internet podemos identificar fórmulas como la matriz numérica que las compone o los algoritmos que maneja la fotografía computacional para definir patrones. Y es que el imaginario digital está compuesto por código y algoritmos.

La serie de piezas escultóricas *My hand bleeding* materializa las tripas de las imágenes, jugando con lo visible y lo invisible, lo inteligible y lo ilegible que condiciona su producción y el acceso a ellas en ese predominante escenario de las tecnologías digitales. El material base de estas piezas es el archivo fotográfico personal de Cristina Spinelli, el capturado por la cámara de su teléfono móvil, que somete a un proceso de reciclaje, el utilizado habitualmente para reciclar papel. Para ello, emplea la base de esas imágenes: no la imagen final, sino el código que las genera. Algunos de los metadatos que com-

ponen las fotografías son comprensibles por la mayoría de los humanos sin grandes conocimientos de programación: nos pueden informar de la ubicación o la hora en que fueron tomadas. No obstante, la mayor parte de esos datos corresponden a lo que la teórica y artista Hito Steyerl señala como “una nueva gramática, legible por medio de máquinas y basada en la imagen”, cuya estructura refleja “los modos contemporáneos de recolección, acumulación y financiación del ‘conocimiento’ basado en datos y producido en masa por una cacofonía de algoritmos parcialmente sociales incrustados en la tecnología”. Y es ese código ilegible lo que Spinelli emplea para destruir las imágenes digitales a través de un procedimiento analógico. La materialización de estas piezas en volúmenes escultóricos ofrece un cuerpo a esa maraña de código, reformula la saturación de datos en otra apariencia, un cuerpo para el imaginario personal.

El proyecto se completa con un sitio web que funciona como interfaz de un vídeo-ensayo interactivo. Este permite navegar por el archivo audiovisual de Spinelli en diálogo con imágenes y textos externos. Así, las conexiones que se establecen entre los materiales dependen de la navegación individual, por lo que el ensayo muta con cada visionado. El discurso del que parte se desdibuja o ramifica al circular por este compendio de archivos propios y apropiados, al que continuarán llegando vídeos. Como todo archivo contemporáneo está en constante crecimiento.

