



Mario Santamaría  
 info@mariosantamaria.net  
 0034 651109748

Studio: Trama34  
 Isaac Peral 7 3º  
 L'Hospitalet de Llobregat 08902  
 Barcelona Spain

## ES

Mario Santamaría (Burgos, 1985) es artista visual y trabaja con una amplia gama de medios, utilizando frecuentemente fotografía, vídeo, performance, sitios web e intervenciones online. Cofundador del espacio Trama34 (2016) en L'Hospitalet de Llobregat y docente en la Universidad Elisava de Barcelona, durante varios años fue colaborador del festival The Influencers y comisario de los Internet Yami-Ichi (Internet Black Market) en CCCB y Matadero Madrid.

Ha sido artista residente en Hangar Barcelona, HISK Gantes o Sarai Nueva Delhi y finalista del prestigioso premio Post-Photography Prototyping de Fotomuseum Winterthur. Su obra forma parte de la antología Watched! de la Fundación Hasselblad. Su trabajo ha sido expuesto en instituciones como: MACBA Barcelona, ZKM Karlsruhe, WKV Stuttgart, C/O Berlín, La Casa Encendida Madrid, CENART México, Or Gallery Berlín, Arebyte Londres y Aksioma Liubliana, entre otros.

## EN

Mario Santamaría (Burgos, 1985) is a visual artist who works with a wide range of media, frequently using photography, video, performance, websites and online interventions. Co-founder of the space Trama34 (2016) in L'Hospitalet de Llobregat and lecturer at Elisava University in Barcelona, for several years he was a collaborator of The Influencers festival and curator of the Internet Yami-Ichi (Internet Black Market) at CCCB and Matadero Madrid.

He has been artist in residence at Hangar Barcelona, HISK Gantes or Sarai New Delhi and finalist of the prestigious Post-Photography Prototyping award of Fotomuseum Winterthur. His work is part of the anthology Watched! by the Hasselblad Foundation. His work has been exhibited in institutions such as: MACBA Barcelona, ZKM Karlsruhe, WKV Stuttgart, C/O Berlin, La Casa Encendida Madrid, CENART Mexico, Or Gallery Berlin, Arebyte London and Aksioma Ljubljana, among others.



2021



ES

El recorrido virtual que Santamaría diseñó para el Santa Mònica es un claro ejemplo de lo que puede suceder cuando exploramos nuestras herramientas más allá de los límites de producción que les han sido asignados. Es una propuesta de navegación arquitectónica que no solo nos confronta con la vulnerabilidad del espacio construido, sino también con las formas de habitar que tienen sus residentes no humanos y las memorias atrapadas por los muros, que se materializan en forma de objetos perdidos. Haciendo un comentario acerca de los múltiples recorridos virtuales producidos en los últimos años, y quizá con un énfasis crítico sobre aquellos que fueron creados durante el 2020, el artista toma como punto de partida la noción del ensayo expandido, es decir, aquel que no se traduce literalmente al espacio existente, sino que busca, a través de sus herramientas de creación, una perspectiva que va más allá de lo que podemos percibir in situ.

Esta pieza es un eco disperso enraizado en las máquinas desobedientes, una invitación a mirar más allá de nuestra interfaz más primigenia —el cuerpo— para mirar, y mirarnos, a través de planos desconocidos, y un pasaje que, poco a poco, nos va revelando el interior de las fisuras a las que no podemos ir.

Doreen A. Ríos

EN

The virtual tour that Santamaría designed for the Santa Mònica is a clear example of what can happen when we explore our tools beyond the production limits attributed to them. This proposal for an architectural voyage not only confronts us with the vulnerability of built space but also with the forms of habitation used by its non-human residents and the memories trapped in the walls, materialised as lost objects. Commenting on the numerous virtual tours produced in recent years, and perhaps with a critical emphasis on those created during 2020, the artist takes as his starting point the notion of the expanded trial, that is, that which does not translate literally into the existing space but which seeks, through his tools of creation, a perspective that goes beyond what we can perceive in situ.

This piece is a dispersed echo rooted in disobedient machines, an invitation to go beyond our most primordial interface – the body – to look, and look at ourselves, through unknown planes and a journey that, little by little, reveals the interior of the fissures that we cannot enter.



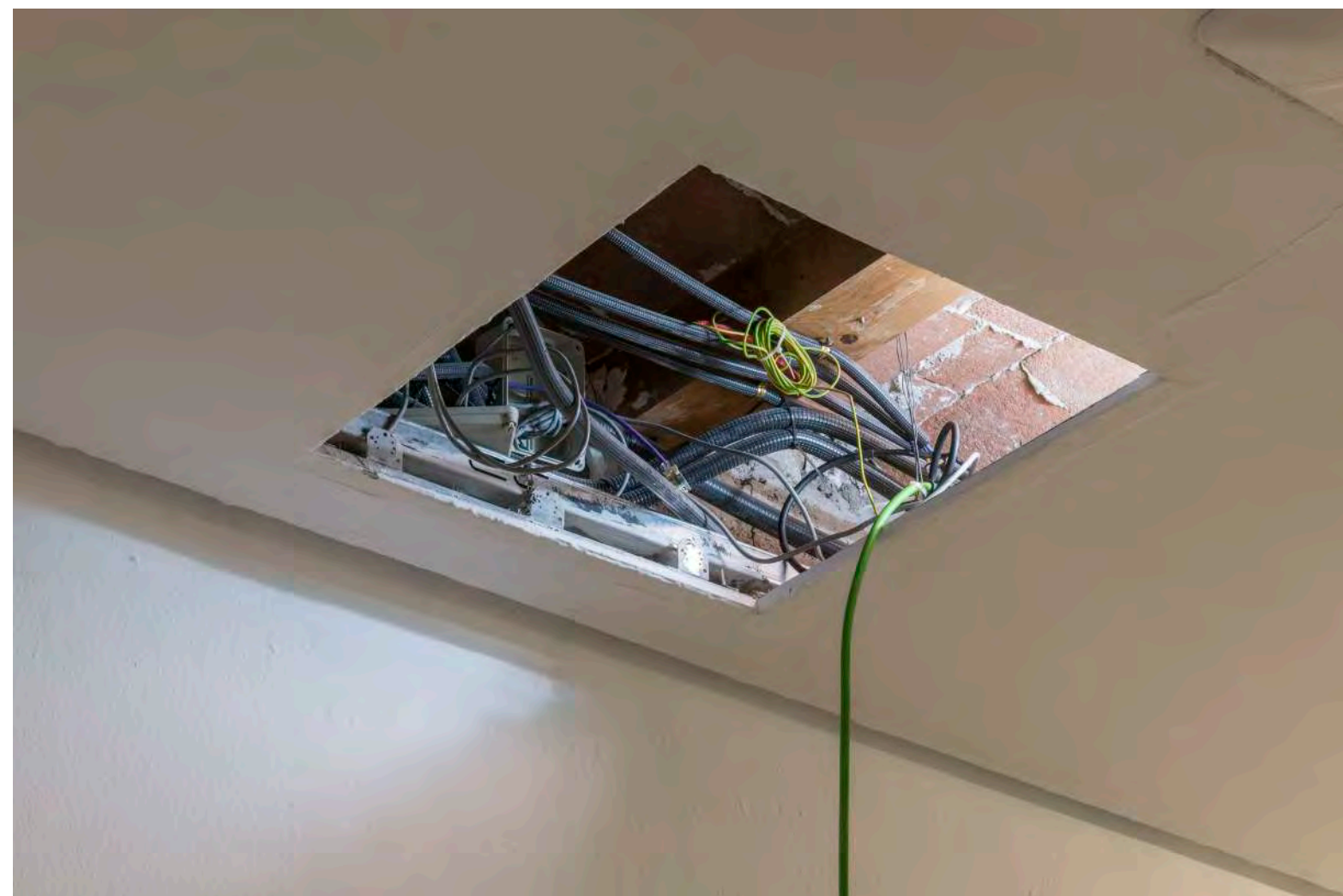




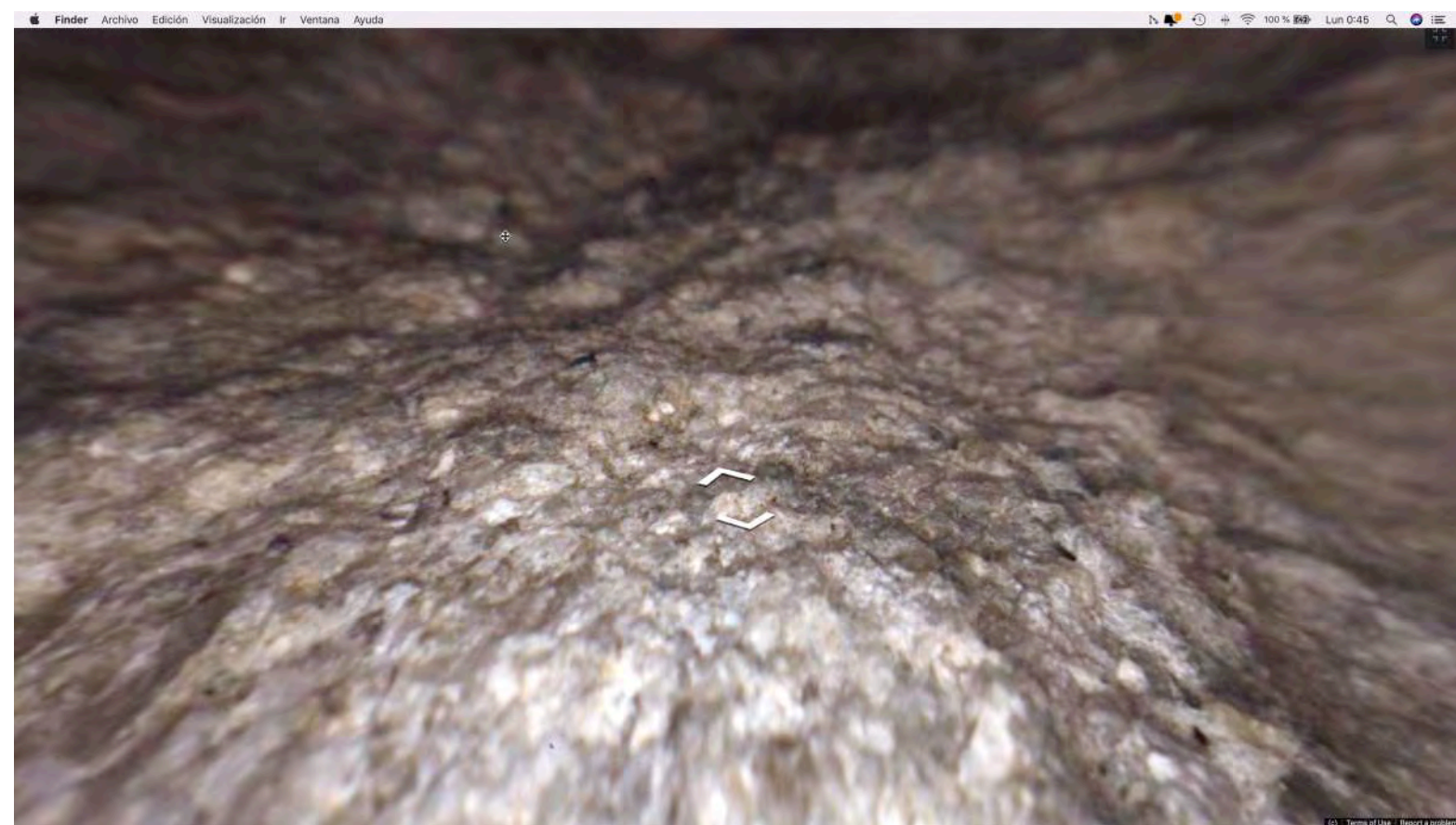
















Santa Mónica  
[Ver en Google Maps](#)



Google

© mario santamaría | [Términos de uso](#) | [Notificar un problema](#)



2020

*Prineville, Oregon. 2011.*

*“Jay, there’s a cloud in the data center,”*


*“What do you mean, outside?”*

*“No, inside.”*

*... It was raining in the data center.*


ES

Un ciervo se pasea por un centro de datos. La bestia parece asustada por el ruido al caminar sobre el suelo técnico, por los cables desperdigados, por las luces parpadeantes del servidor. ¿Cómo ha llegado hasta allí, bajo esas luces artificiales, en ese espacio que se supone aislado herméticamente del exterior? Las imágenes de baja resolución, dan el toque de realidad a esta imagen, por lo demás mágica e irreal, de un ser vivo que se mueve entre el flujos de datos.

Unfixed Infrastructures and Rabbit Holes (2020), el suelo del espacio expositivo está parcialmente cubierto por un suelo técnico, normalmente utilizado para ocultar los cables en los centros de datos. Tubos negros con cables repartidos por el suelo forman un router diseñado por el artista, generando una red abierta identificada con el icono . La red “madriguera de conejo” ha sido programada para enviar la señal a diferentes puntos geográficos antes de llegar al lugar de la exposición, buscando el máximo recorrido posible que permiten los protocolos de red, acumulando así un cierto retardo que se hace visible a través de otra obra de vídeo: dos pantallas (una conectada al wifi de la galería, la otra a la red “madriguera de conejo”) que muestran la alimentación en directo de un péndulo de Foucault. A través de una referencia explícita a Perfect Lovers (1991) de Félix González-Torres, la obra manifiesta la materialidad del tiempo digital, que suele pasar desapercibido, ya que los datos parecen viajar en un abrir y cerrar de ojos. Permittiéndonos mirar a través de la “alucinación consensuada” (William Gibson) de la nube (antes conocida como ciberespacio), estos tres elementos principales de la instalación (el suelo técnico parcialmente instalado, el ciervo en el centro de datos y los amantes imperfectos) nos ayudan a tomar conciencia de la relación física y corpórea que mantenemos con ciertas infraestructuras, supuestamente fijas e invisibles, pero que pueden ser fácilmente rediseñadas.

EN

A deer is wandering through a data center. The beast looks scared of the sound he makes by walking on the technical floor, of the cables scattered around, of the flashing lights of the server. How did it get there, under those artificial lights, in that space that is supposed to be hermetically isolated from the outside? The low res footage, gives the touch of reality to this otherwise magical and unreal picture of a living being sifting through flows of data.

In Unfixed Infrastructures and Rabbit Holes (2020), the floor of the exhibition space is partially covered by a technical floor, normally used to hide cables in data centers. Wired black tubes scattered around the floor form an artist designed router, generating an open network identified with the icon . The “rabbit hole” network has been programmed to send the signal to different geographical locations before arriving at the exhibition spot, buscando el máximo recorrido posible que permitan los protocolos de la red, thus accumulating a certain amount of delay that becomes visible through another video work: two screens (one connected to the gallery wifi, the other to the “rabbit hole” network) displaying the live feed of a Foucault pendulum. Through an explicit reference to Felix Gonzalez-Torres’ Perfect Lovers (1991), the work manifests the materiality of digital time, usually unnoticed as data seems to travel in no time. Allowing us to look through the “consensual hallucination” (William Gibson) of the cloud (formerly known as cyberspace), these three main installation elements (the partially installed technical floor, the deer in the data center and the imperfect lovers) help us to become aware of the physical, corporeal relationship we have with certain infrastructures, supposedly fixed and invisible, but that can be easily re-engineered.









*Between Two Networks*, 2020. Real-time image. 2 screens, 2 computers.





*Between Two Networks*, 2020. Real-time image, 2 screens, 2 computers.

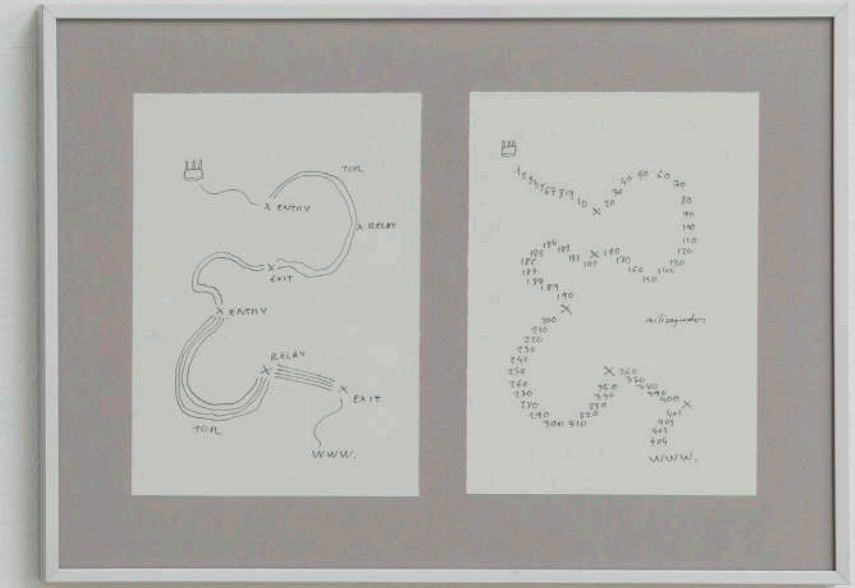
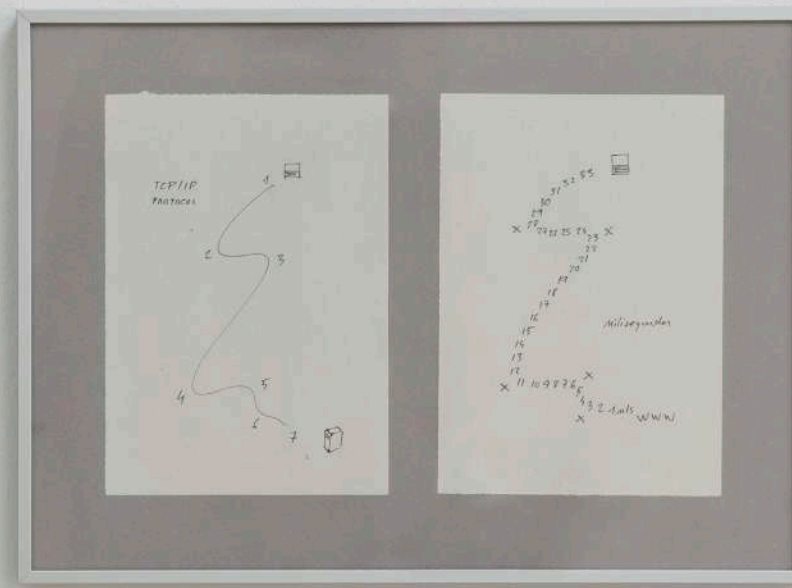
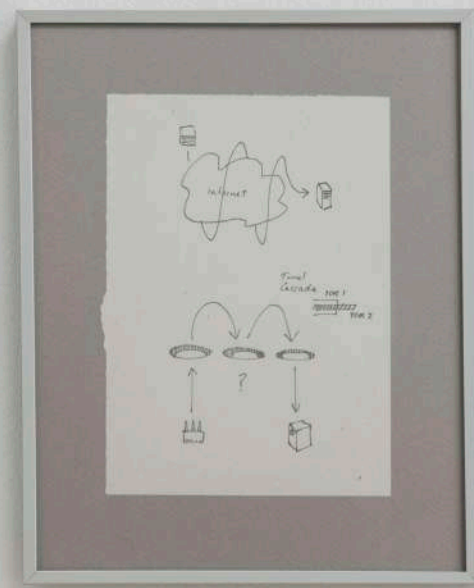
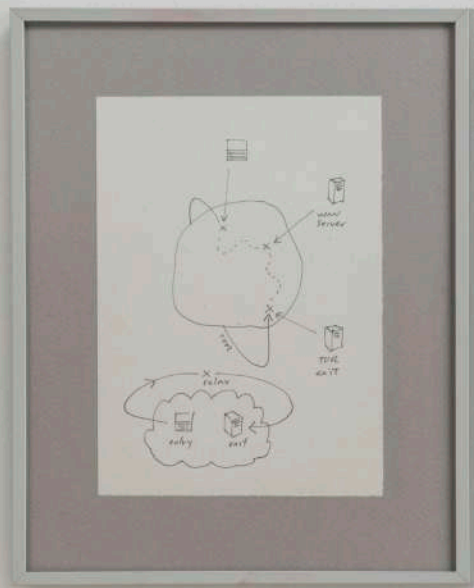




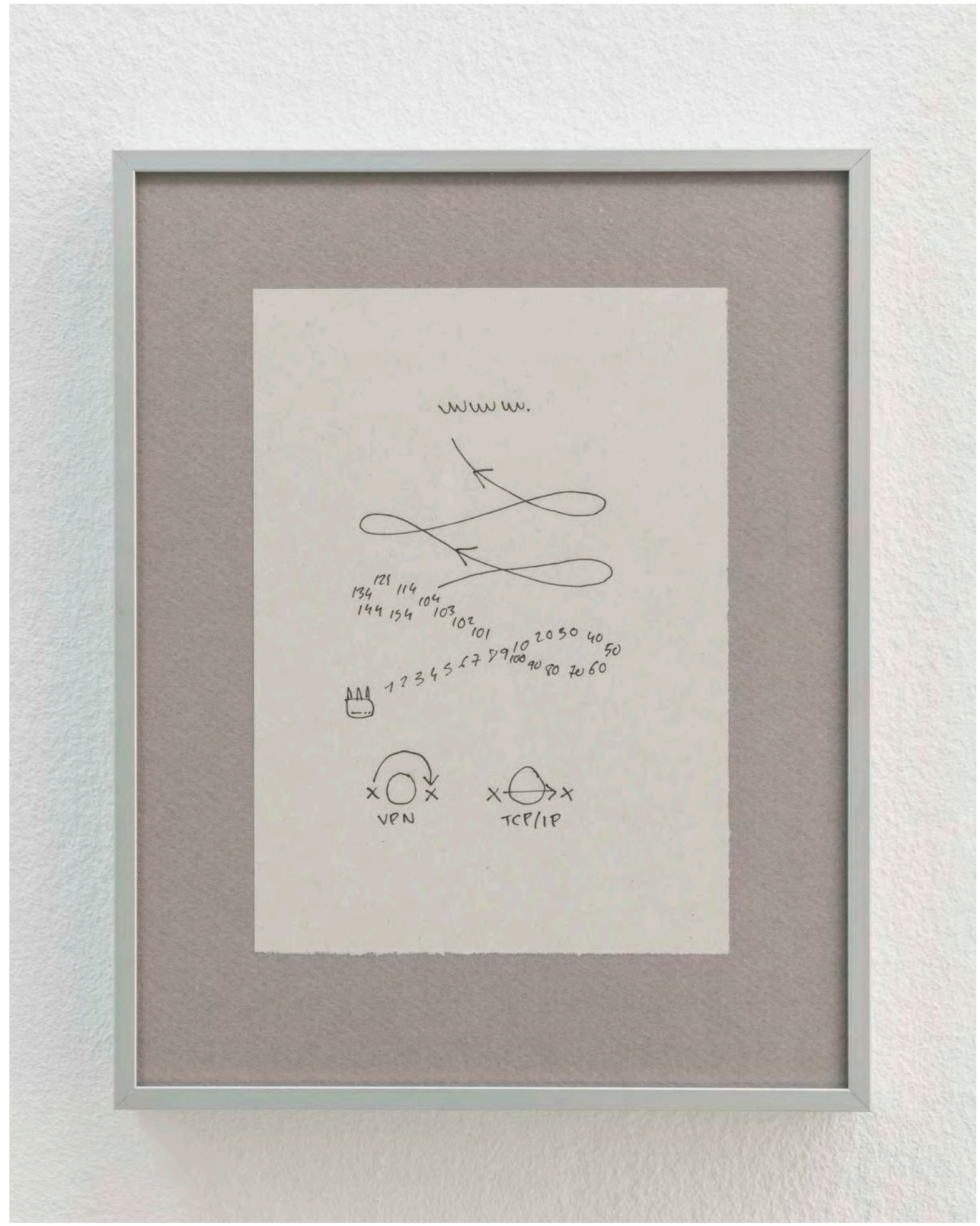




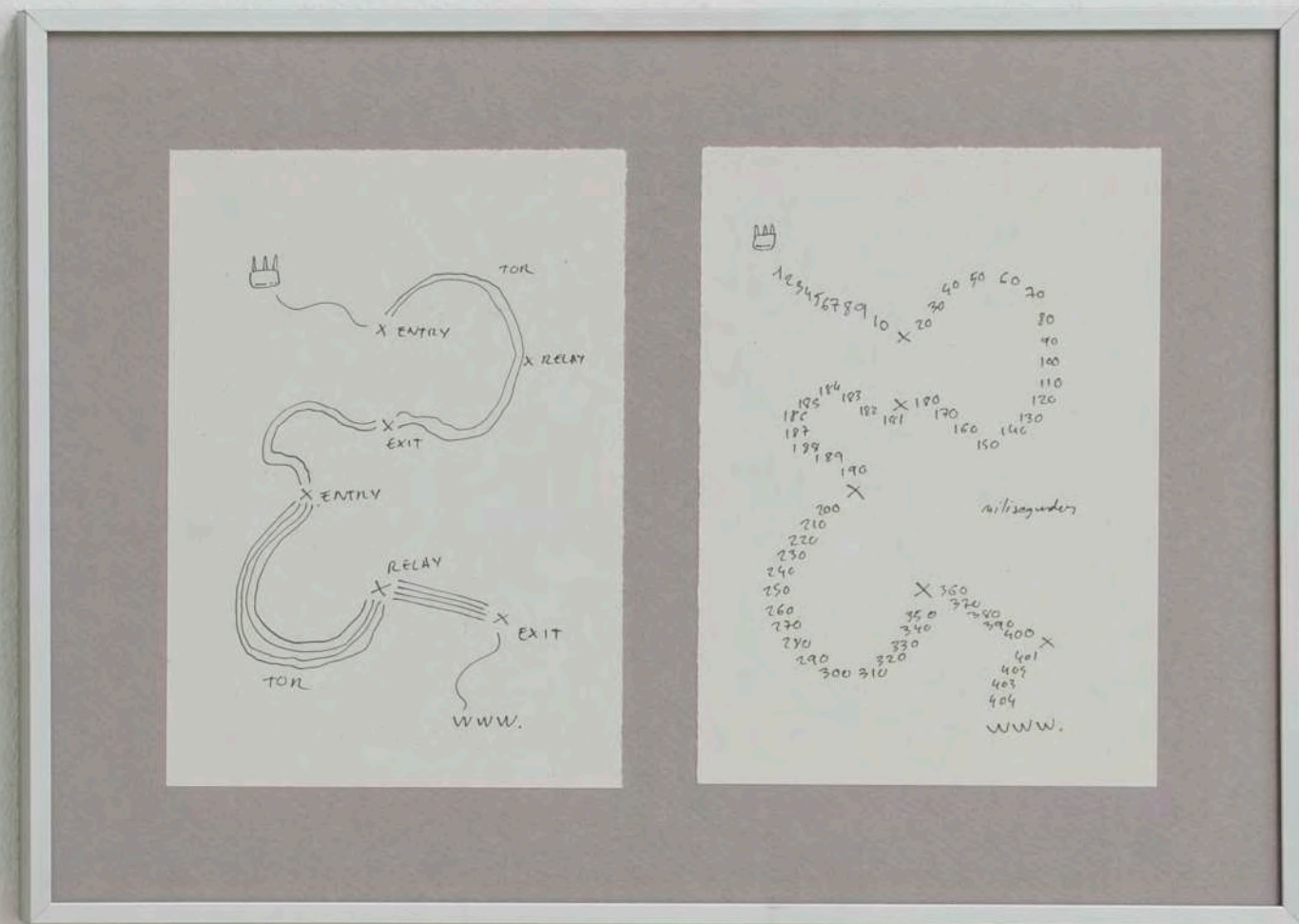












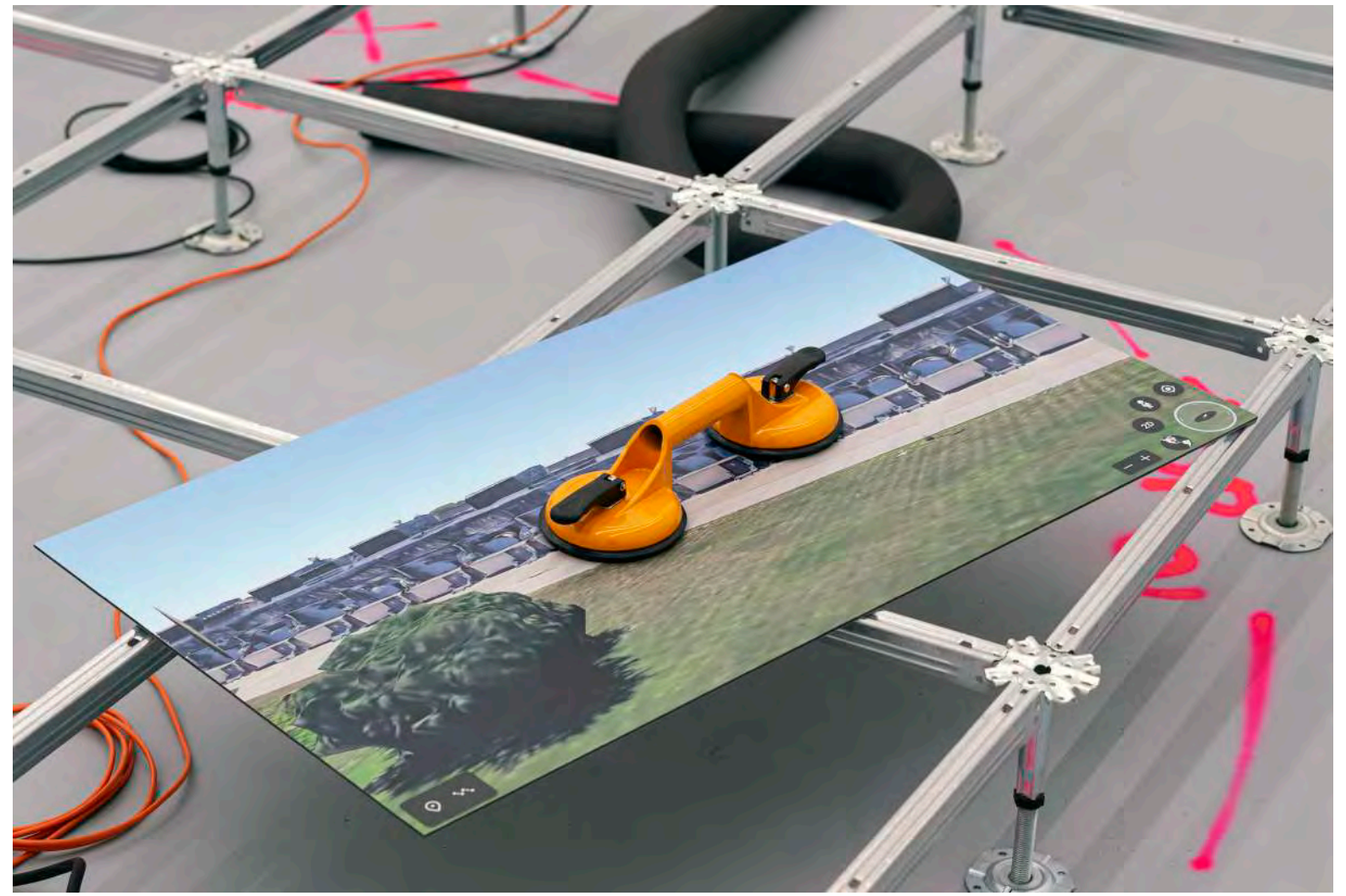




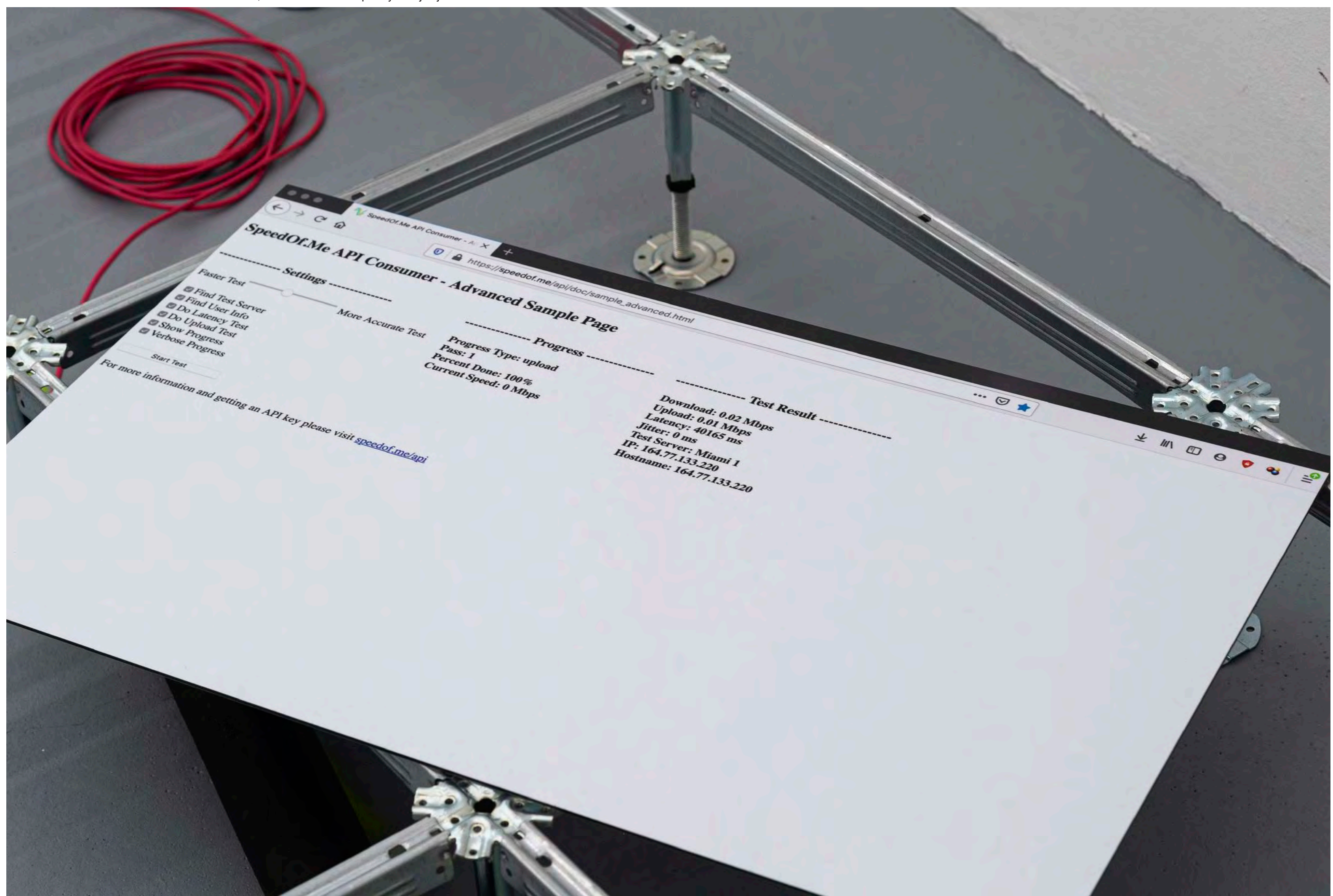








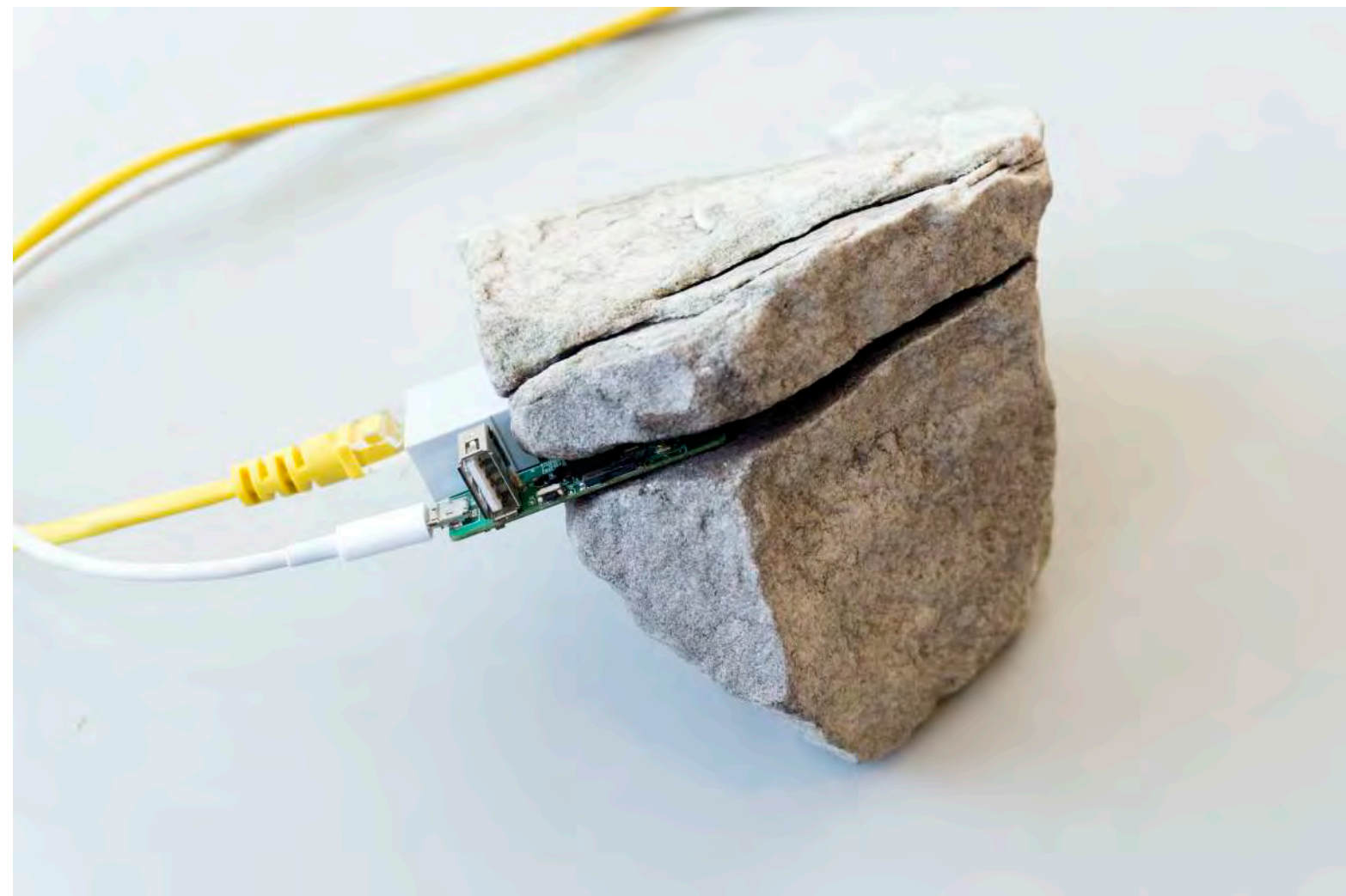














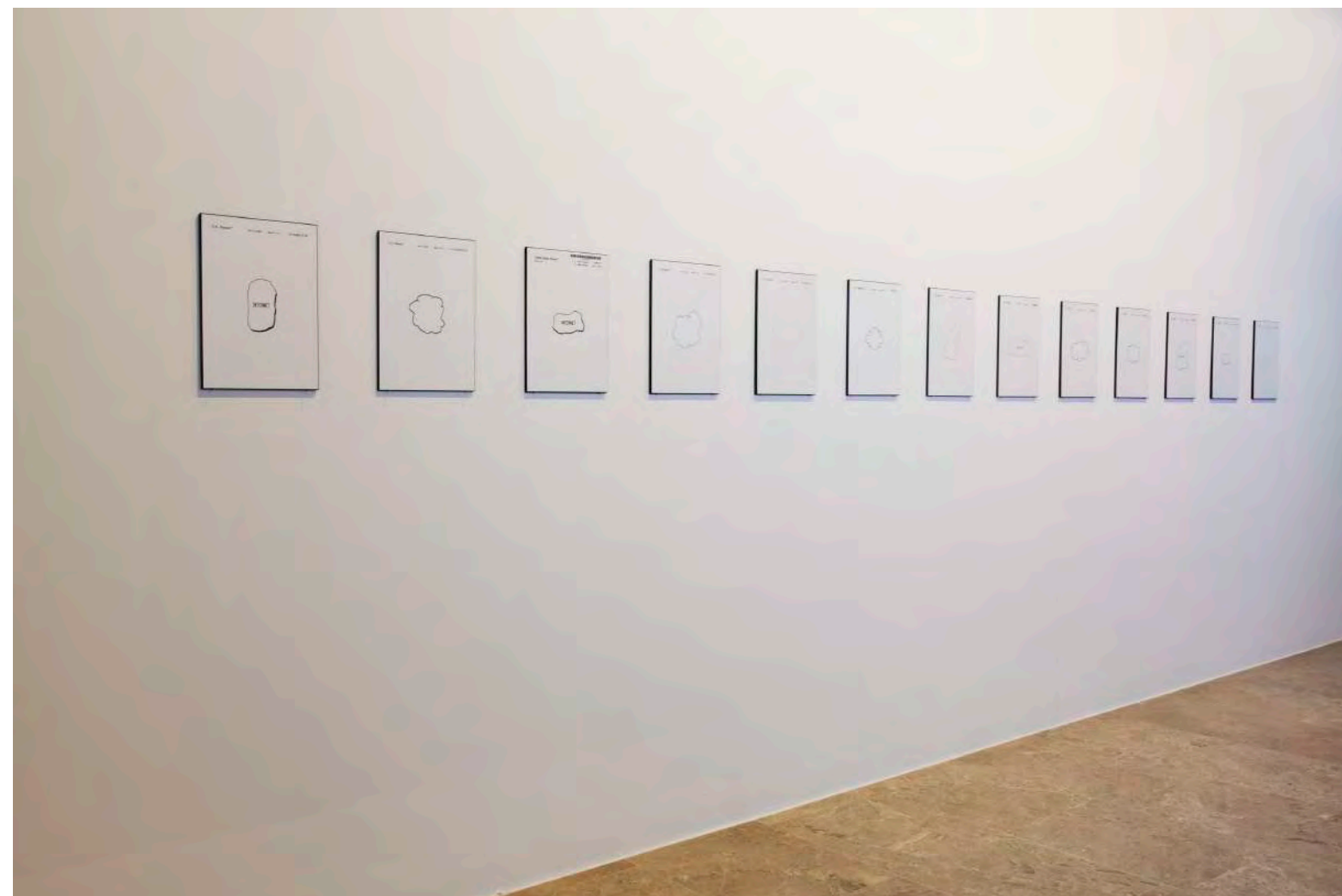
2019

ES

Hablamos de la “nube” todo el tiempo, pero ¿podemos ponernos de acuerdo en cómo es la nube? Cloudplexity investiga las diferentes representaciones de Internet y la construcción de la metáfora de la nube como forma de conectividad mostrando diferentes dibujos realizados para representar Internet dentro del archivo de patentes de EE.UU. desde 1979 hasta el presente.

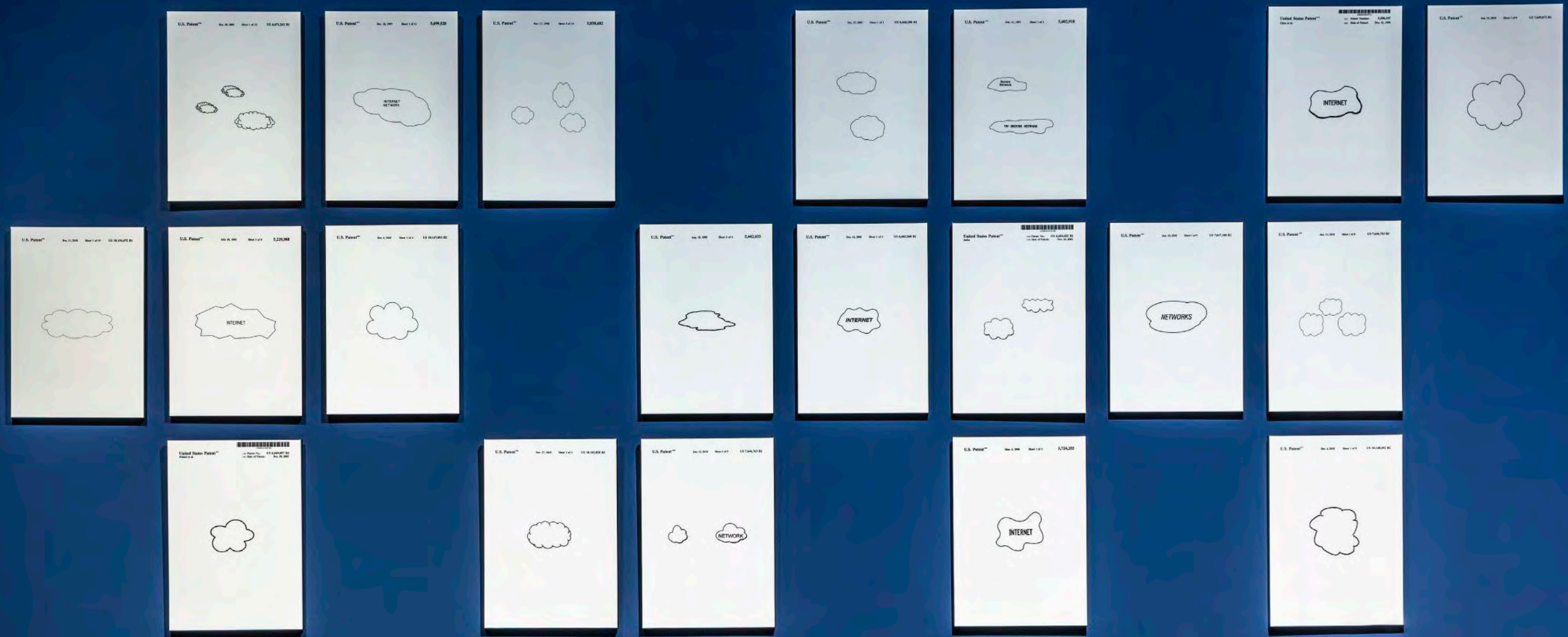
EN

We talk about the “Cloud” all the time—but can we ever agree on what it looks like? Cloudplexity investigates different representations of the Internet and the construction of the cloud metaphor as a form of connectivity by showing different drawings made to represent the Internet in applications to the US patent archive from 1979 to the present.

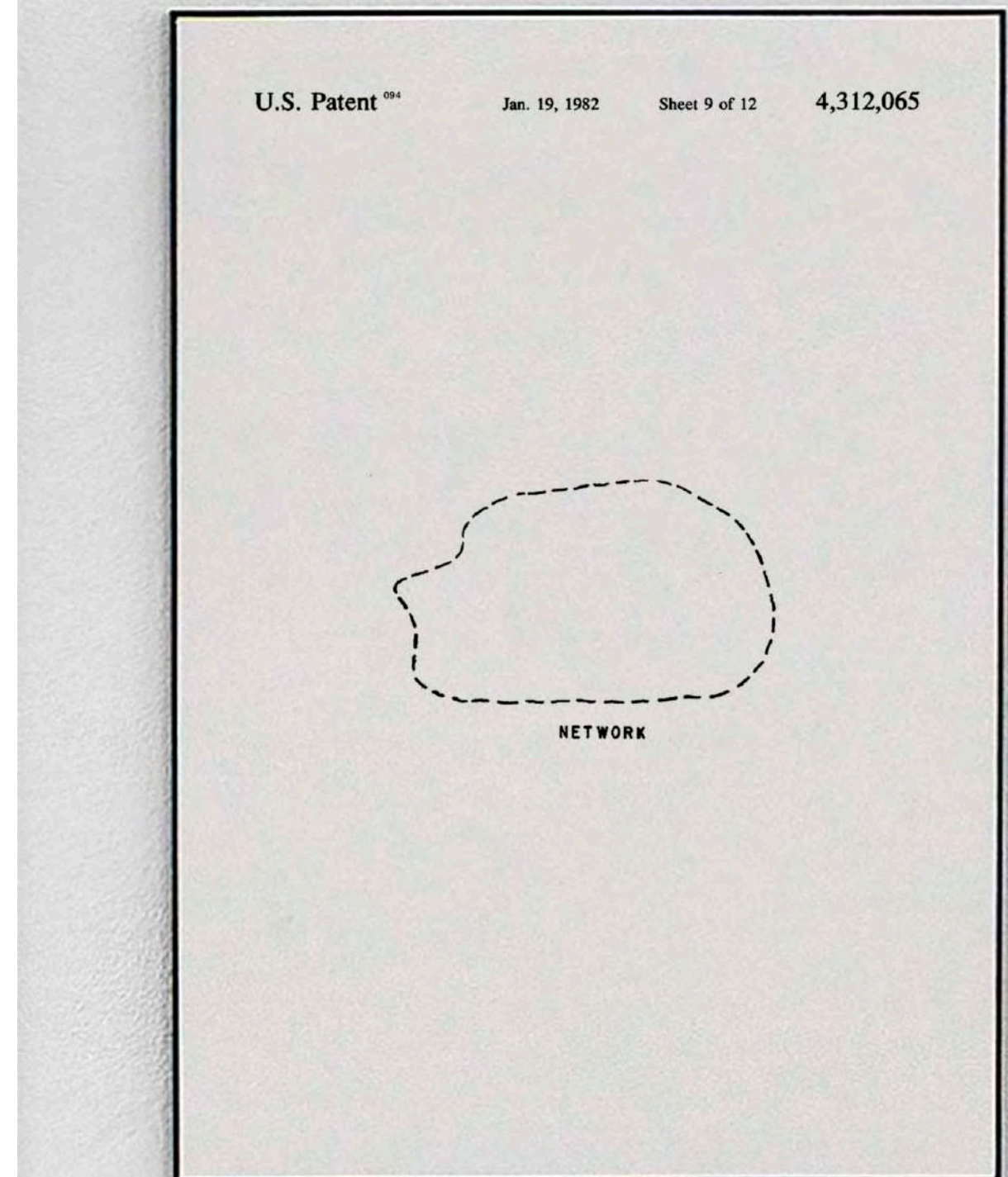
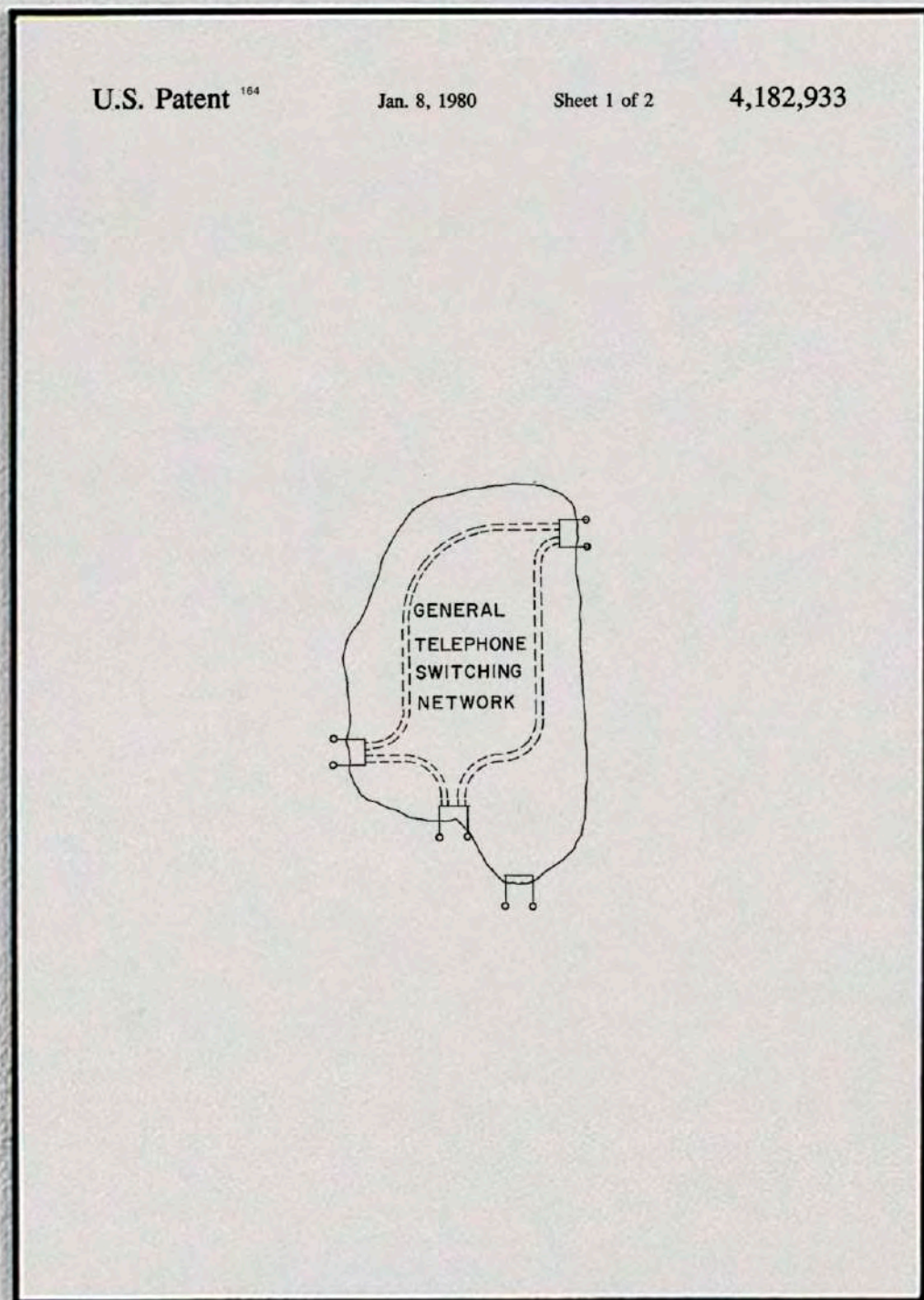


*The Bee Who Forgot the Honey.* Loop Festival, Barcelona , 2020.





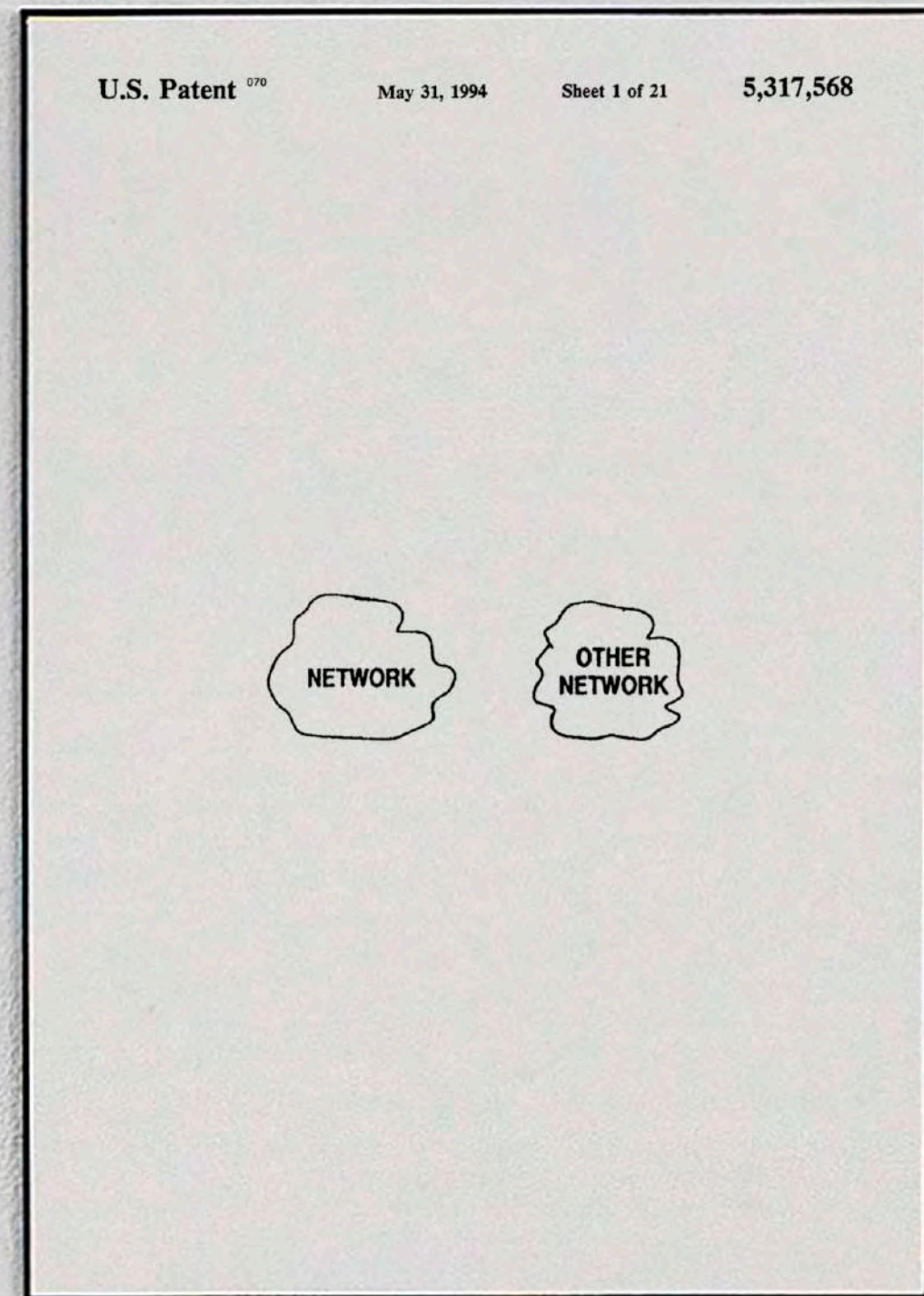
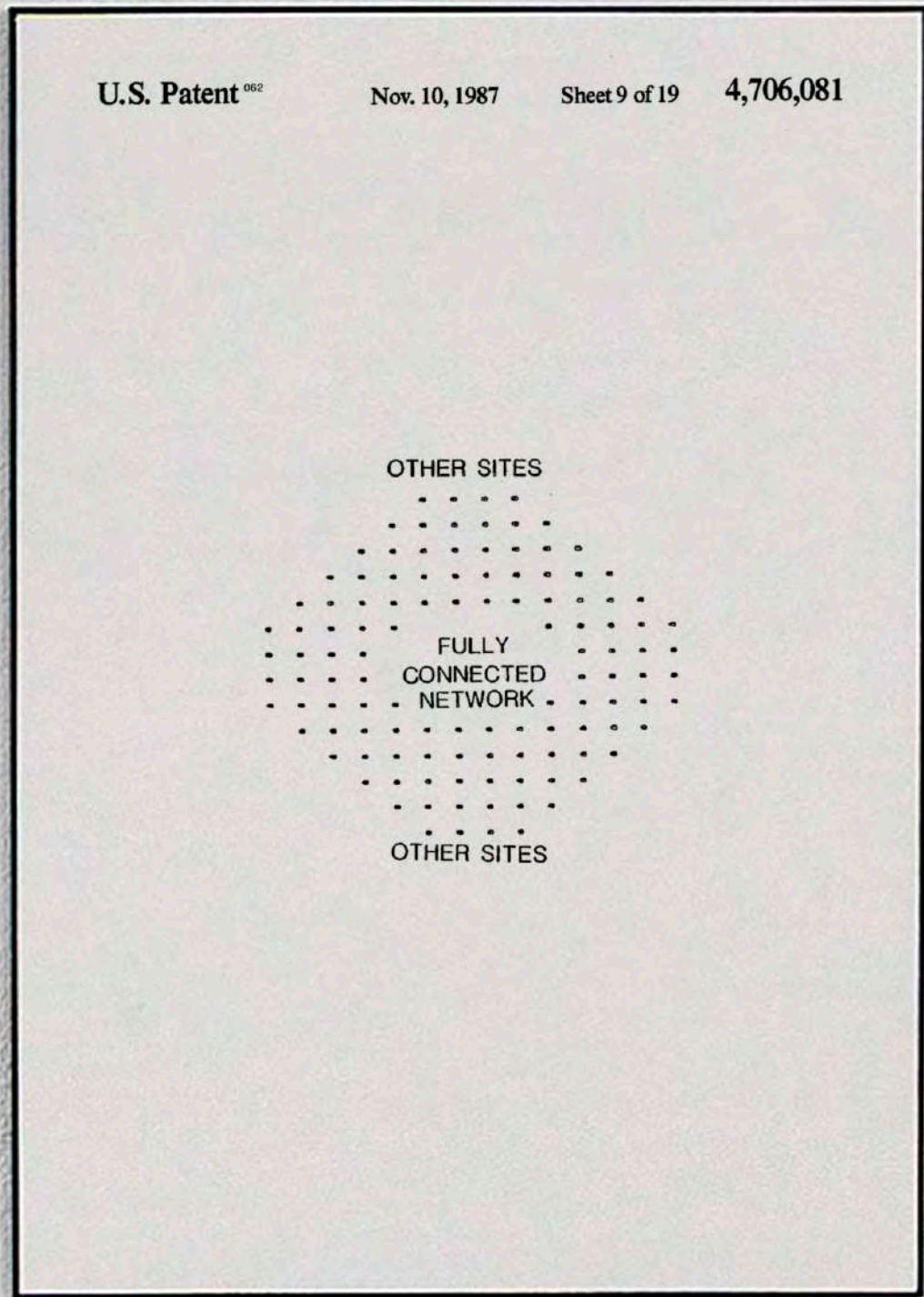




Cloudplexity 164  
 Digital printing on heat-sealed paper on wood  
 21 x 30 cm  
 Unique copy  
 2019

Cloudplexity 094  
 Digital printing on heat-sealed paper on wood  
 21 x 30 cm  
 Unique copy  
 2019

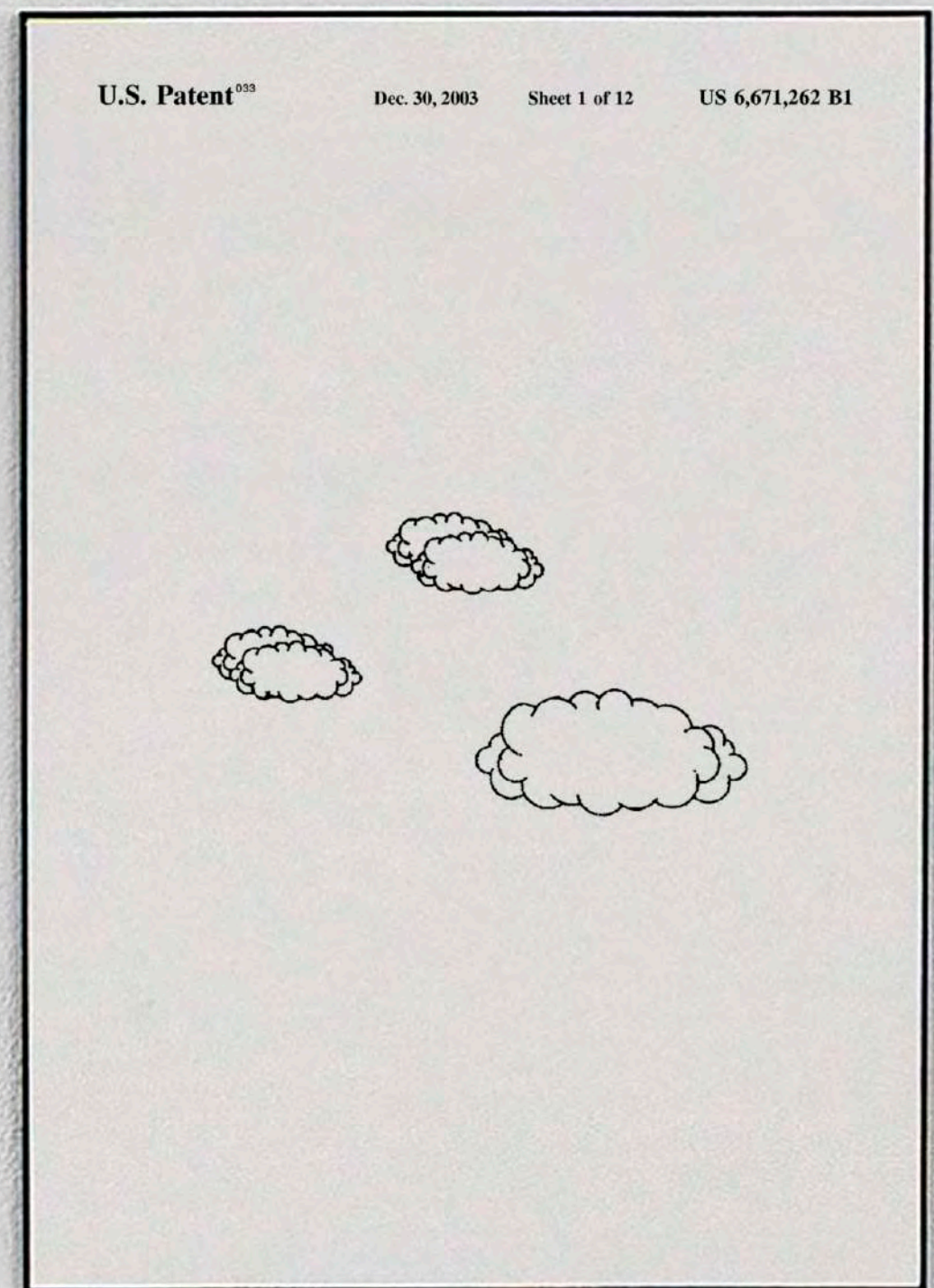
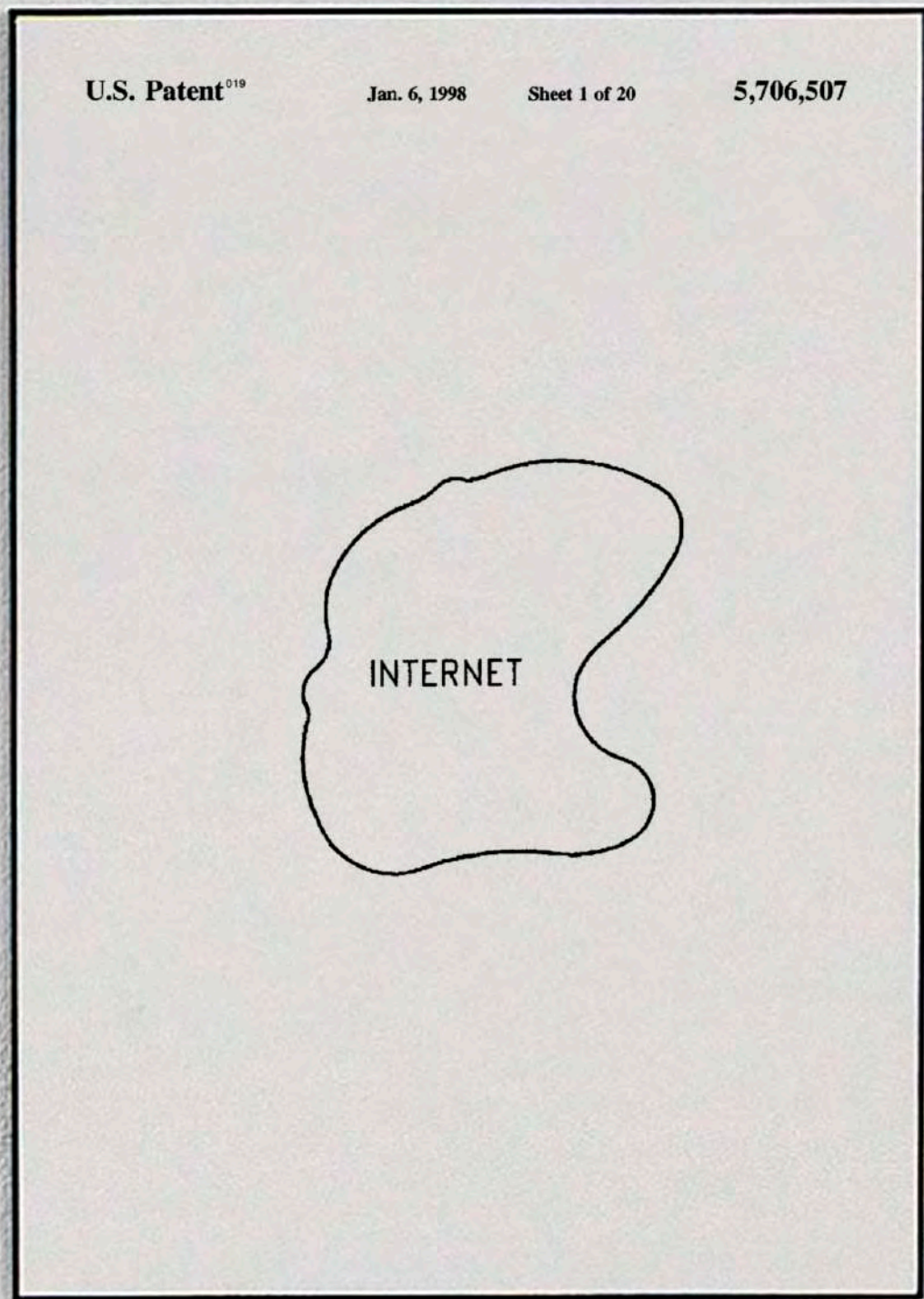




Cloudplexity 062  
 Digital printing on heat-sealed paper on wood  
 21 x 30 cm  
 Unique copy  
 2019

Cloudplexity 070  
 Digital printing on heat-sealed paper on wood  
 21 x 30 cm  
 Unique copy  
 2019

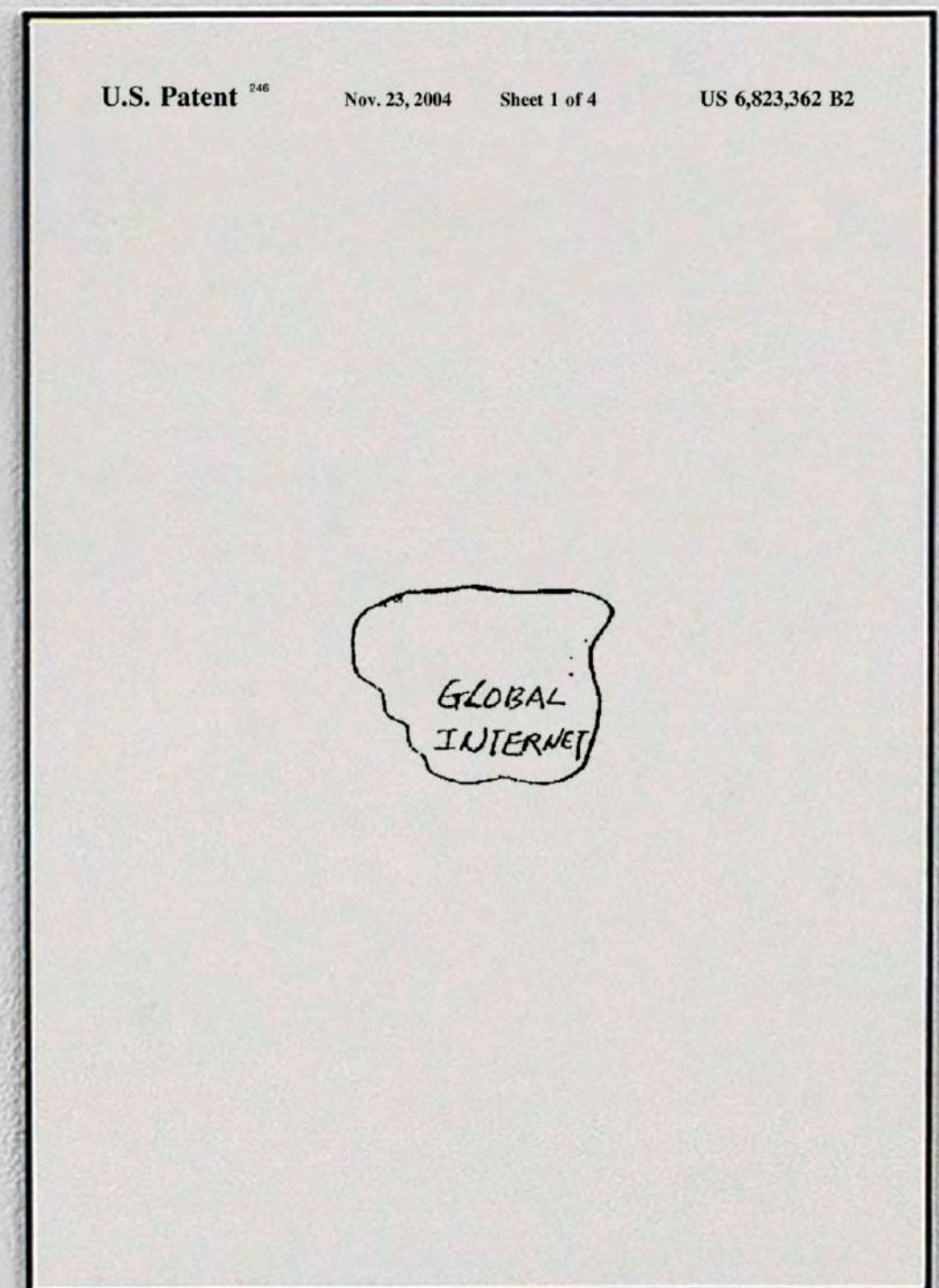
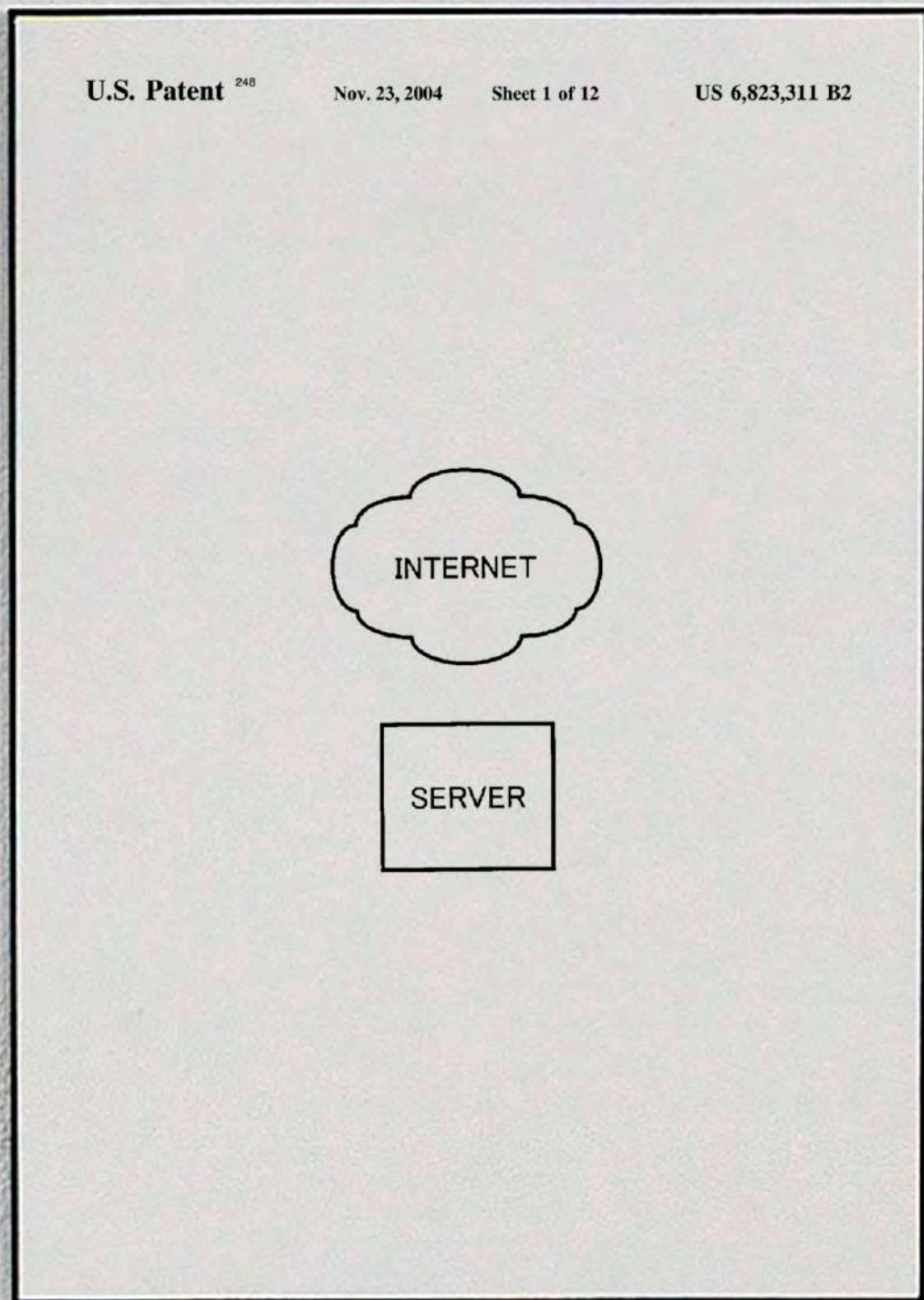




Cloudplexity 019  
 Digital printing on heat-sealed paper on wood  
 21 x 30 cm  
 Unique copy  
 2019

Cloudplexity 033  
 Digital printing on heat-sealed paper on wood  
 21 x 30 cm  
 Unique copy  
 2019



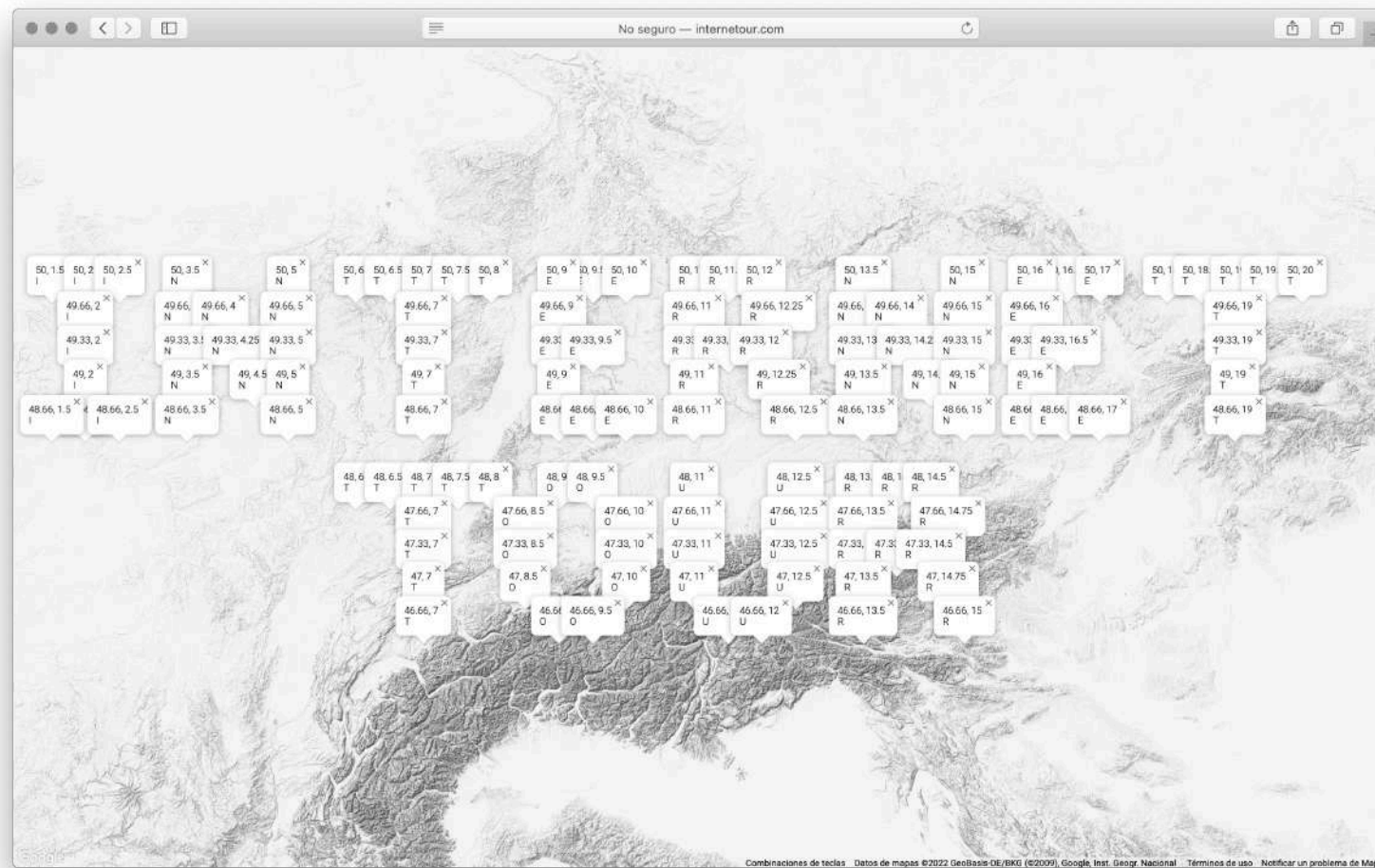


Cloudplexity 248  
 Digital printing on heat-sealed paper on wood  
 21 x 30 cm  
 Unique copy  
 2019

Cloudplexity 246  
 Digital printing on heat-sealed paper on wood  
 21 x 30 cm  
 Unique copy  
 2019



2018 — Ongoing



ES

La idea de Internet como una red limpia y etérea cuyos datos se almacenan en “la nube” no es más que una falacia que esconde miles de kilómetros de cables de fibra óptica, innumerables centros de datos y un creciente consumo energético global. Internet se compone de una serie de materiales, construcciones e intervenciones que se ocultan a simple vista; desde edificios anodinos en el centro de nuestras ciudades, hasta playas urbanas donde los cables submarinos que conectan países y continentes están enterrados bajo la arena.

Internet Tour es una iniciativa de Mario Santamaría que nos ofrece una exploración colectiva de esta infraestructura física de Internet a medio camino entre la ruta turística de los no-turístico, la performance y la ilustración para los profanaa. Acompañados por un guía que presenta cada uno de los puntos de interés de la visita, los participantes suben a un autobús que les lleva a visitar los lugares por los que circulan nuestros correos electrónicos, mensajes, likes, comentarios, vídeos y fotografías.

EN

The idea of the Internet as a clean, ethereal network whose data is stored in “the cloud” is nothing more than a fallacy that hides thousands of kilometres of fiber optics cables, innumerable data centres and an increasing global energy consumption. The Internet is made up of a series of materials, constructions and interventions that are hidden from the naked eye; from bland buildings in the centres of our cities, to urban beaches where the submarine cables that connect countries and continents are buried under the sand.

Internet Tour is an initiative by Mario Santamaría which gives us a collective exploration of this physical Internet infrastructure halfway between the tourist route of the non-tourist, performance and enlightenment for laypeople. Accompanied by a guide who presents each of the points of interest on the visit, participants board a bus that takes them to visit the places through which our emails, messages, likes, comments, videos and photographs circulate.

Jon Uriarte













## ES

Los Internet Tours se basan en la investigación real de las infraestructuras locales que permiten que la información se distribuya, se procese, se genere, se reciba constantemente. Los “paquetes corporales” -término que designa a los participantes humanos reales- se embarcan en un autobús debidamente señalado que sigue la trayectoria de otros paquetes de datos, pero a una velocidad completamente diferente. En una interesante versión de la propuesta de Paglen de “desaprender a ver como los humanos”, la geografía y la arquitectura urbanas empiezan a provocar de repente un tipo de mirada diferente en los participantes del tour de Internet, a los que se anima a captar las posibles huellas de la infraestructura invisible de Internet en un espacio urbano ordinario. A medida que avanza el recorrido, un guía cuenta historias y anécdotas sobre cómo se hizo esta infraestructura, incluyendo las luchas, los sueños, los errores, las expectativas y los accidentes que la hicieron posible. A medida que los participantes son guiados por barrios suburbanos, zonas industriales, autopistas e incluso playas, empiezan a darse cuenta de su papel como planificadores, habitantes inconscientes, protagonistas involuntarios o meros contenidos pasivos en la historia de las infraestructuras en red.

Descifrar un planeta en red, especialmente en una fase de explotación y colapso dramáticos como la que estamos viviendo, requiere puntos de vista inusuales fuera de los límites tradicionales de las disciplinas académicas, el trabajo artístico o activista, o las prácticas profesionales. Las cartografías tradicionales suelen implicar un único punto de vista y una representación ordenada de los puntos de una capa, vista desde arriba. Los proyectos experimentales como el de Santamaría resultan intrigantes porque van deliberadamente a contracorriente de la cartografía convencional o documental: en primer lugar, destacan las bisagras y las uniones entre capas, en lugar de su suavidad; y, en segundo lugar, retuercen su dimensión temporal por defecto.

## EN

Internet Tours are based on the actual research of the local infrastructures that allow information to be constantly distributed, processed, generated, received. “Body packets” – a tongue-in-cheek term for actual human participants – embark on a properly marked motorbus that follows the trajectory of fellow data packets, but at a completely different speed. In an interesting take on Paglen’s proposition to “unlearn to see like humans”, urban geography and architecture suddenly start to provoke a different kind of gaze in the participants of the Internet tour, who are encouraged to grasp the possible traces of the invisible infrastructure of the Internet in an ordinary urban space. As the tour proceeds, a guide tells stories and anecdotes about how this infrastructure was made, including the struggles, dreams, mistakes, expectations, and accidents that made it possible. As the participants are guided through suburban neighbourhoods, industrial areas, highways and even beaches, they start to realize their roles as planners, unaware inhabitants, involuntary protagonists or merely passive content in the story of network infrastructures.

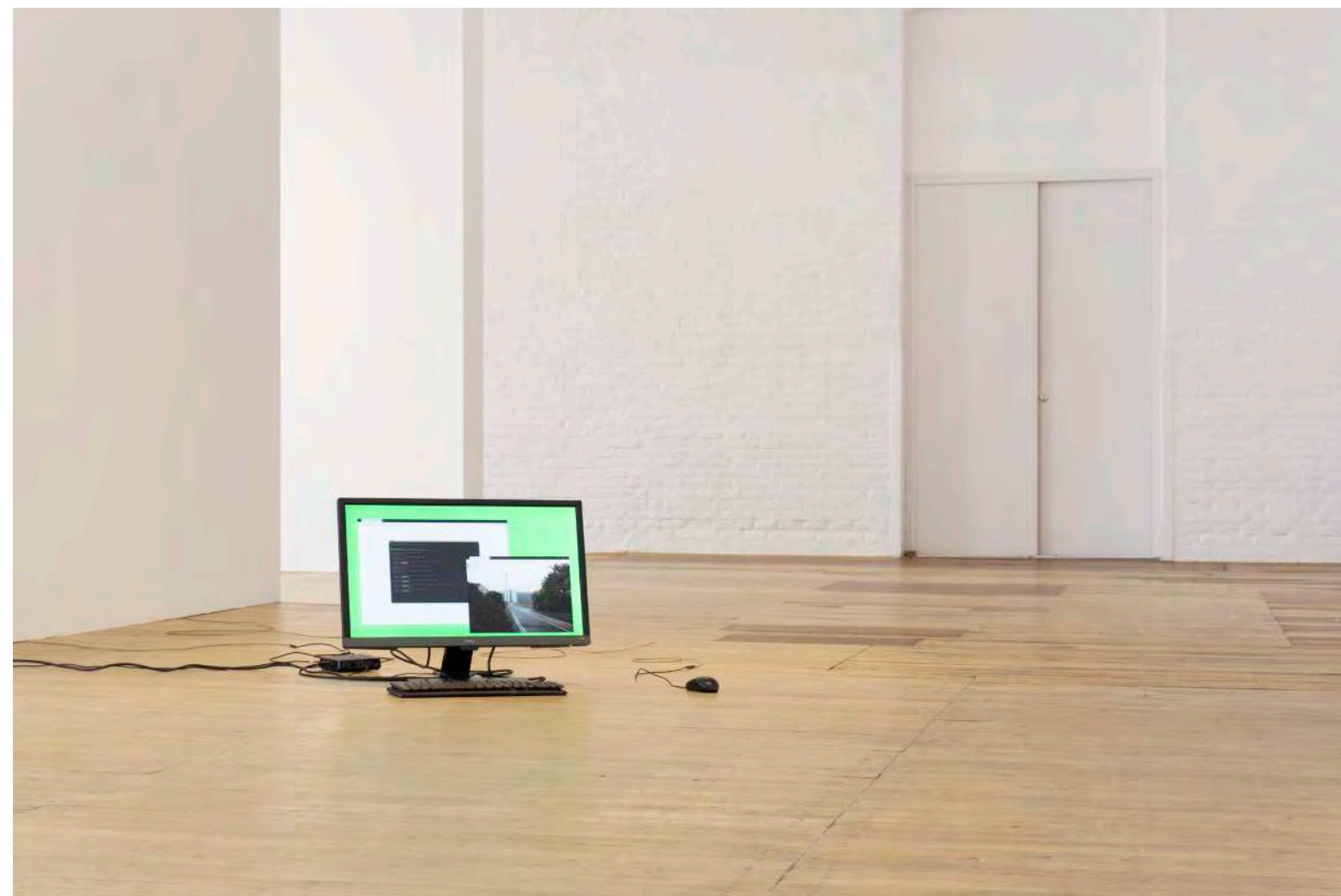
Deciphering a networked planet, especially in a phase of dramatic exploitation and collapse such as the one we are living in, requires unusual vantage points outside of the traditional boundaries of academic disciplines, artistic or activist work, or professional practices. Traditional cartographies often imply a single point of view and an ordered representation of points on a layer, as seen from above. Experimental projects such as Santamaría’s are intriguing because they deliberately go against the grain of conventional or documentary mapping: firstly, they highlight the hinges and junctions between layers, instead of their smoothness; and, secondly, they twist their default temporal dimension.

Bani Brusadin

The Fog of Systems.  
Aksioma, Ljubljana, 2021.



2016



ES

“Mi intención no es investigar la forma en que viajan los datos, es moverme como ellos. Encarnar, corporeizar un proceso que es algorítmico, atravesar mi cuerpo de datos”.

En su proyecto Travel to My Website (2016), Santamaría viajó desde su casa en Barcelona hasta el servidor donde estaba alojada su web personal en Bérgamo, Italia. Siguió exactamente la misma ruta que los datos y, en lugar de una agencia de viajes, planificó el viaje utilizando Traceroute, una herramienta de diagnóstico del tráfico de Internet que registra los pasos de un solo paquete de datos rebotando de servidor en servidor hasta llegar a su destino. Pero mientras que un solo paquete de información tarda unos 67 milisegundos en viajar desde su inicio hasta su destino, Mario tardó 14 días en completar el viaje que le llevó por Suiza, Estocolmo, Milán, Perugia y finalmente a Bérgamo. Más tarde, documentó este viaje a través de notas y fotografías que publicó en la misma web. Se trataba de un fascinante bucle de transacciones entre un cuerpo humano que procesaba una temporalidad imposible y una máquina que, en realidad, estaba diseñada para procesar la temporalidad humana -representada por las huellas de la vida: información, historias, imágenes- alojada en un sitio web y buscada por usuarios como yo o como tú.

EN

“My intention is not to investigate the way data travels, it is to move like them. To incarnate, to embody a process that is algorithmic, to get into my trace body.”

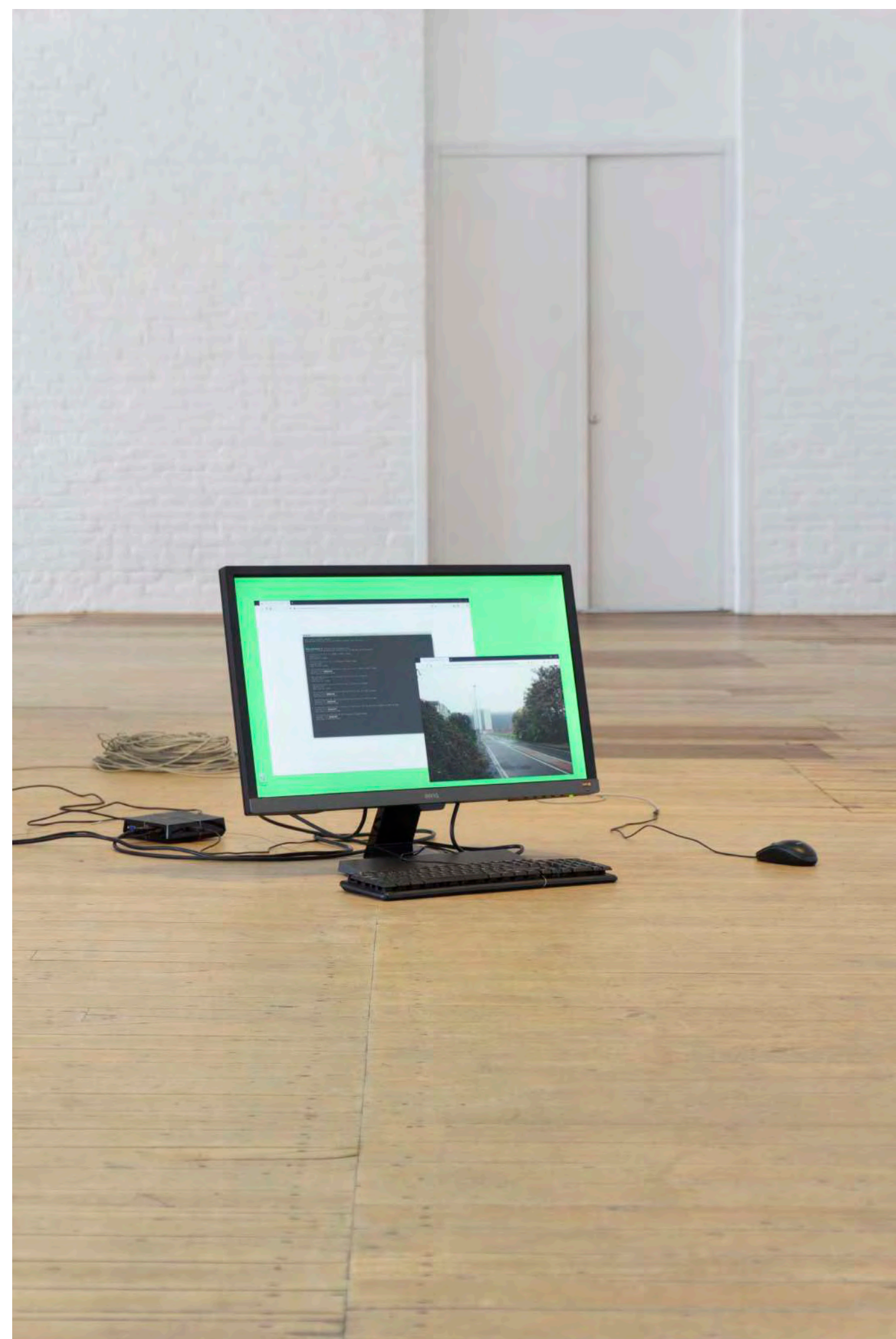
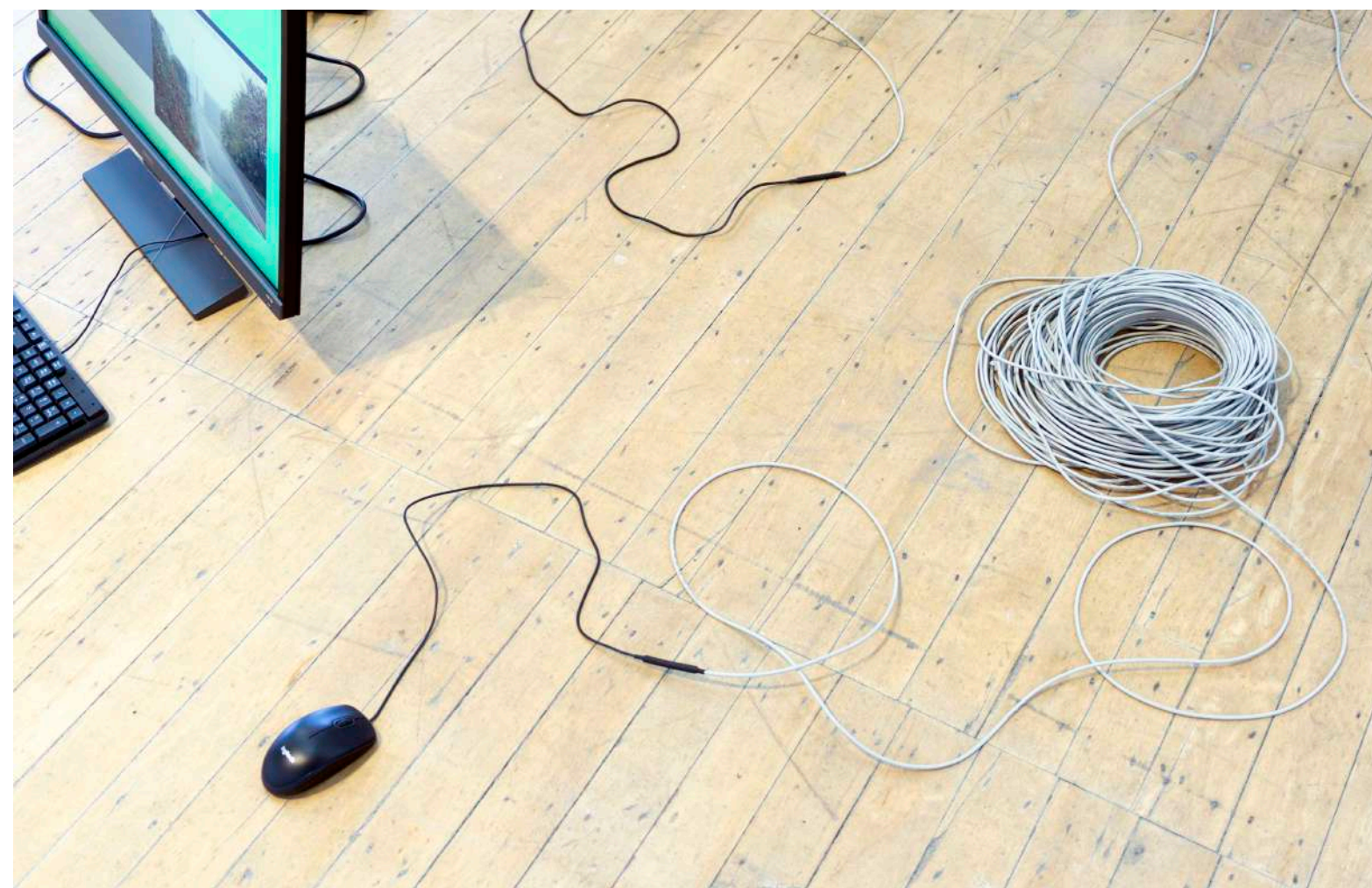
And he means it: in his earlier project Travel to My Website (2016), Santamaría travelled from his home in Barcelona to the server where his personal website was hosted in Bergamo, Italy. He followed the exact same route as the data and, instead of a travel agency, he planned the journey using Traceroute, an Internet traffic diagnostic tool that records the steps of a single data packet bouncing from server to server until it reaches its destination. But where a single packet of information took about 67 milliseconds to travel from its start to its destination, it took Mario 14 days to complete the trip that led him through Switzerland, Stockholm, Milan, Perugia and finally to Bergamo. Later on, he documented this trip through notes and pictures that he published on the same website. This was a fascinating loop of transactions between a human body processing an impossible temporality and a machine that was actually designed to process human temporality – represented by traces of life: information, stories, images – hosted on a website and searched by users like me or you.

Bani Brusadin

*The Fog of Systems, Art as Reorientation and Resistance in a Planetary-Scale System Disposed Towards Invisibility.*

PostScript. Aksioma – Institute for Contemporary Art, Ljubljana. Published on the occasion of the exhibition: *Mario Santamaría. Unfixed Infrastructures and Rabbit Holes.*

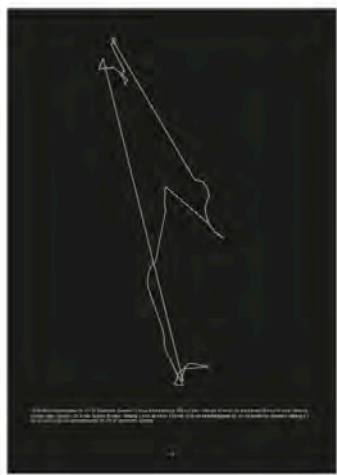




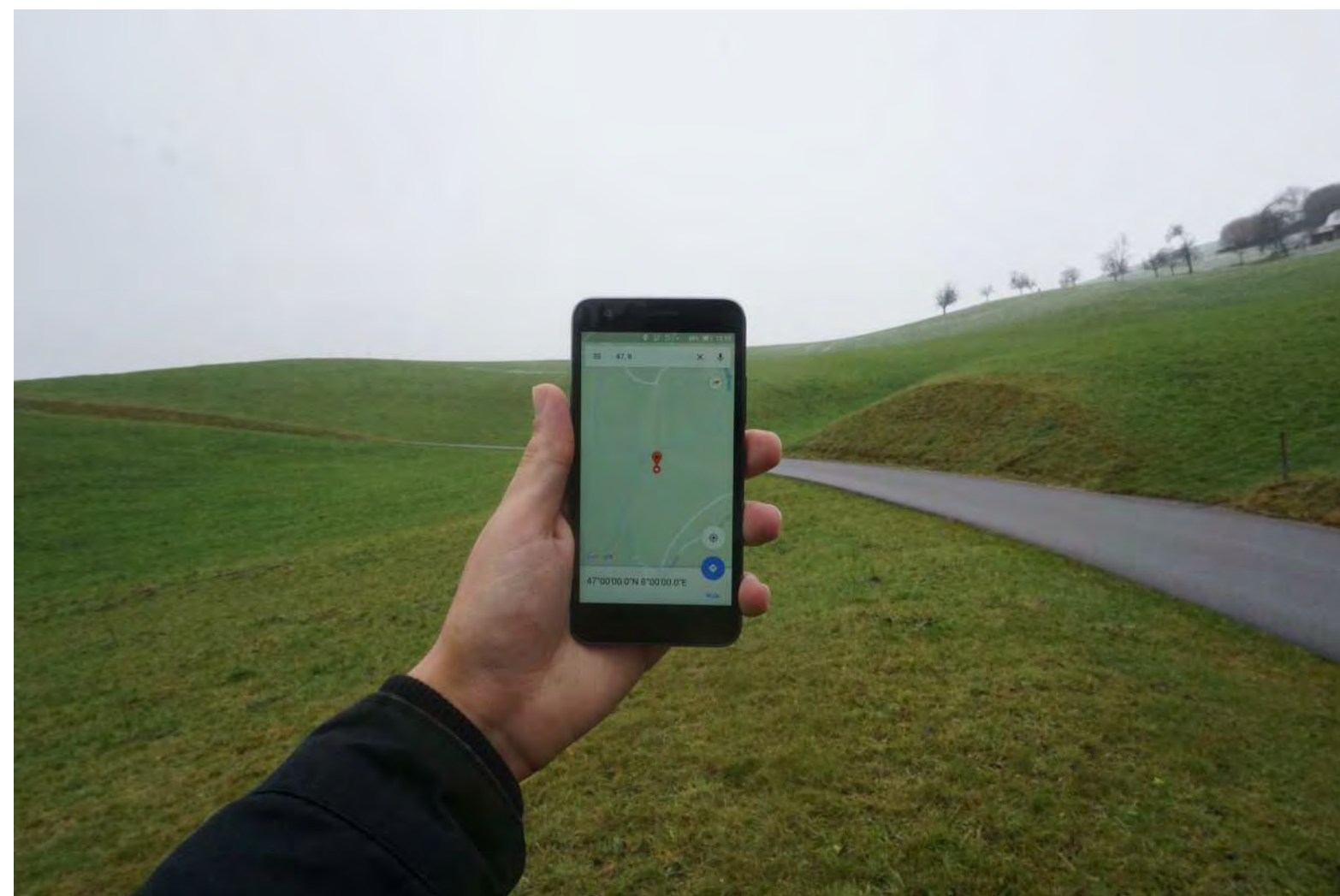












*Node 01. Travel To My Website*  
Giclée print Hahnemühle Baryta FB 350 GR.  
59 x 42 cm  
1/3 + P/A  
2016

*Node 02. Travel To My Website*  
Giclée print Hahnemühle Baryta FB 350 GR.  
59 x 42 cm  
1/3 + P/A  
2016





*Node 04. Travel To My Website*  
Giclée print Hahnemühle Baryta FB 350 GR.  
59 x 42 cm  
1/3 + P/A  
2016

*Node 07. Travel To My Website*  
Giclée print Hahnemühle Baryta FB 350 GR.  
59 x 42 cm  
1/3 + P/A  
2016







2013 — Ongoing

ES

El trabajo de Mario Santamaría forma parte de un creciente canon de fotógrafos de capturas de pantalla atraídos por el extraño choque de la interfaz, la base de datos, la cámara y la pantalla producido por los “nueve ojos” de la cámara de Google Street View. A diferencia de otros que han apuntado heroicamente con su cámara o su ratón a la deslumbrante inmensidad del paisaje de Google Street View, Santamaría ha convertido la captura de pantalla en un arma para investigar sistemáticamente el régimen escópico de Google y la infraestructura sociotécnica que lo sustenta. En 2013, el artista inició una trilogía de obras en torno a Google Art Project, una interfaz cultural lanzada en 2011 que alberga visitas virtuales a más de 2000 museos importantes y sus colecciones. Google Art Project, una espectacular hazaña de ingeniería y diplomacia cultural, funciona como un aparato fotográfico que utiliza la tecnología de Google Street View junto con cámaras Gigapixel personalizadas para producir un espacio inmersivo para consumir arte. En “Trolling Google Art Project” Mario Santamaría moviliza la captura de pantalla como estrategia artística para romper la transparencia de la interfaz y exponer su paradigma de representación.

EN

Mario Santamaría’s work forms part of a growing canon of screenshot photographers drawn to the uncanny crash of interface, database, camera and screen produced by the “nine eyes” of the Google Street View camera. In contrast with others who have heroically pointed their camera or mouse at the dazzling vastness of the Google Street View landscape – Santamaría has weaponised the screenshot to systematically probe Google’s scopic regime and the sociotechnical infrastructure which sustains it. In 2013 the artist began a trilogy of works probing Google Art Project, a cultural interface launched in 2011 which hosts virtual tours of over 2000 leading museums and their collections. A spectacular feat of engineering and cultural diplomacy, Google Art Project functions as a photographic apparatus which utilises Google Street View technology alongside custom Gigapixel cameras to produce an immersive space for consuming art. In “Trolling Google Art Project” Mario Santamaría mobilises the screenshot as an artistic strategy to break the transparency of the interface and expose its representational paradigm.

Katrina Sluis

*Photography without Photographers: The Screenshots of Mario Santamaría.* “Screen Images Reloaded” edited by Sebastian Moring, Marco De Mutiis and Winfried Gerling and published by Kadmos



## Running Through the Museum 2013 — Ongoing

ES

A la caza de grietas en el régimen escópico de Google, Mario Santamaría presta especial atención al desenfoque, una característica que suele ser expulsada de la producción fotográfica profesional. Al navegar por Google Art Project, el desenfoque aparece cuando hay un desfase, produciendo una fricción que rompe la ilusión de continuidad, y en su lugar revela una interfaz Frankenstein formada por imágenes dispares concatenadas en red que operan con diferentes temporalidades. Esto se enfatiza en una segunda obra de la trilogía de Santamaría, “Running Through the Museum” (2013): captura de pantalla que documenta su intento de atravesar la reproducción del Palacio de Versalles de Google en 1 min 8 segundos, en homenaje a la película *Bande à part* de Jean-Luc Godard de 1964. En el vídeo resultante, el espectáculo de la arquitectura se ve socavado por el trabajo frustrado de los repetidos clics, el buffering y las limitadas opciones de interacción física. Para Santamaría, la imagen de previsualización pixelada que arroja la interfaz es una “imagen antes de cualquier imagen”: anticipa una imagen y reduce su resolución para anticiparse a ella o, en caso de fallo, para sustituirla. Estos fallos y artefactos informáticos subrayan las condiciones materiales sociotécnicas de la base de datos que sustentan el panorama del arte ilusorio.

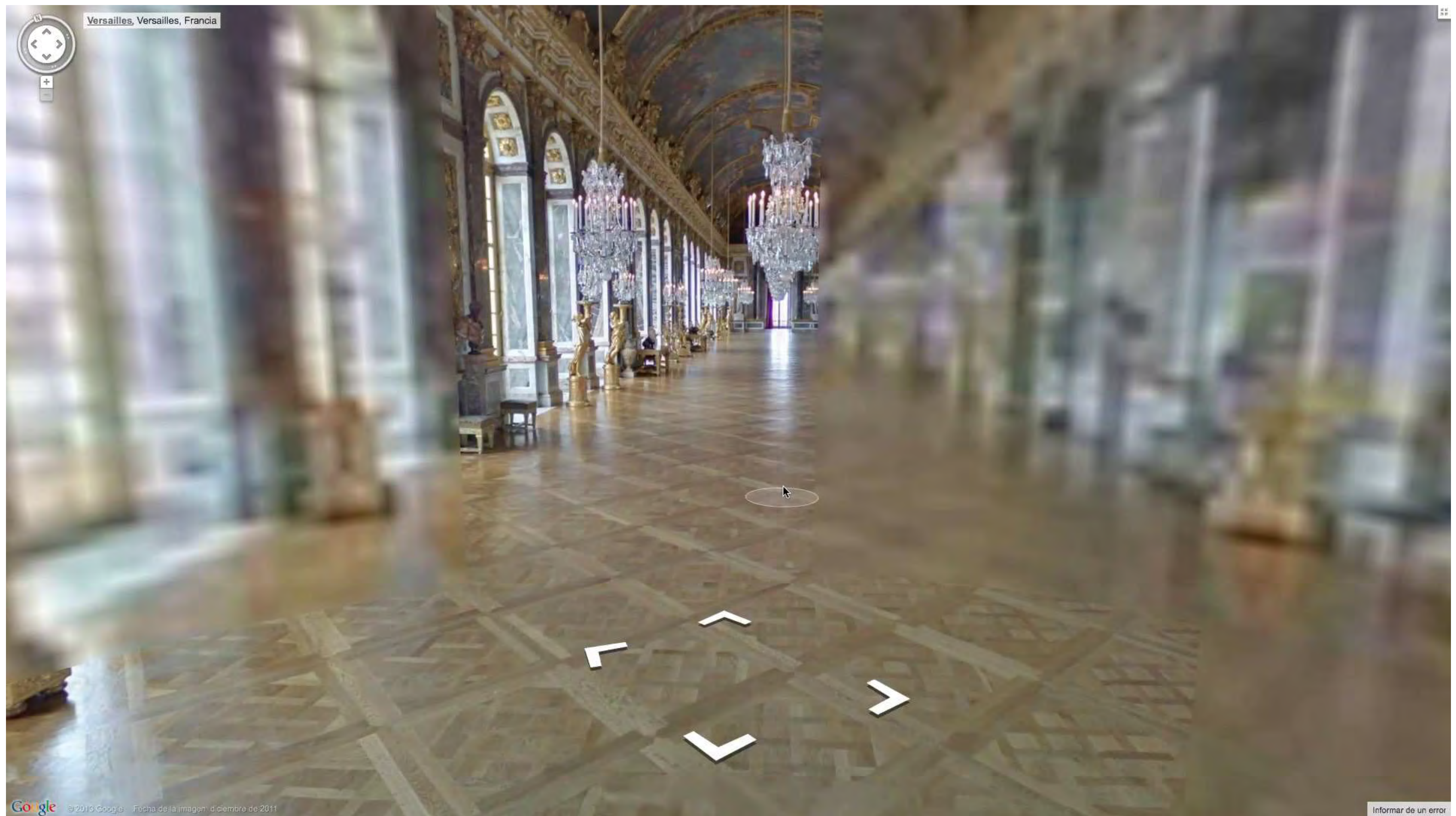
EN

In hunting for cracks in Google's scopic regime, Mario Santamaría pays special attention to the blur – a feature which is usually expunged from professional photographic production. When navigating Google Art Project, the blur appears when there is a lag, producing a friction which breaks the illusion of continuity, and instead reveals a Frankenstein interface made up of disparate concatenated networked images operating with different temporalities. This is emphasised in a second work in Santamaría's trilogy, “Running Through the Museum” (2013): screen capture documenting his attempt to traverse Google's reproduction of the Palace of Versailles in 1 min 8 seconds, in homage to Jean-Luc Godard's 1964 film *Bande à part*. In the resulting video, the spectacle of the architecture is undermined by the frustrated labour of repeated clicking, buffering, the limited options for physical interaction. For Santamaría, the pixelated preview image thrown up by the interface is an “image before any image” – it anticipates an image and reduces its resolution to anticipate it or in case of failure to replace it. Such glitches and computational artefacts underline the database sociotechnical material conditions which sustain the illusory art panorama.

Katrina Sluis

*Photography without Photographers: The Screenshots of Mario Santamaría.* “Screen Images Reloaded” edited by Sebastian Moring, Marco De Mutiis and Winfried Gerling and published by Kadmos







## The Non-Imaginary Museum 2013 — Ongoing

ES

Santamaría también moviliza el desenfoque en “The Non-Imaginary Museum”, donde presenta obras de arte que adornan las paredes del Google Art Project y que han sido oscurecidas y convertidas en ininteligibles por un algoritmo gaussiano. Estas capturas de pantalla, que ponen a prueba los límites del paradigma reproductivo de Google, sirven para resaltar la contradicción entre el énfasis de Google en el acceso y la cultura pública. Santamaría llama la atención sobre el modo en que diferentes registros de control y sistemas de valor cultural chocan en la interfaz, y señala que “estas obras se desdibujan porque su tiempo de explotación económica continúa, porque se comercializan en otro lugar u otro formato”. La captura de pantalla capta un choque de modelos de valor analógicos transpuestos a un entorno informático: se hace eco de la remediación del acto fotográfico encarnada en el gesto de la propia captura de pantalla.

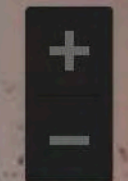
EN

The blur is further mobilised by Santamaría in “The Non-Imaginary Museum”, where he presents artworks adorning the walls of the Google Art Project which have been obscured and rendered unintelligible by a Gaussian algorithm. Probing the limits of Google’s reproductive paradigm, these screenshot serve to highlights the contradiction between Google’s emphasis on access and public culture. Santamaría draws attention to the way different registers of control and systems of cultural value collide at the interface, and notes that “these works are blurred because their time of economic exploitation continues, because they are commercialized in another place or another format.” The screenshot captures a crash of analog models of value transposed to a computational environment: echoed by the remediation of the photographic act embodied in the gesture of the screen capture itself.

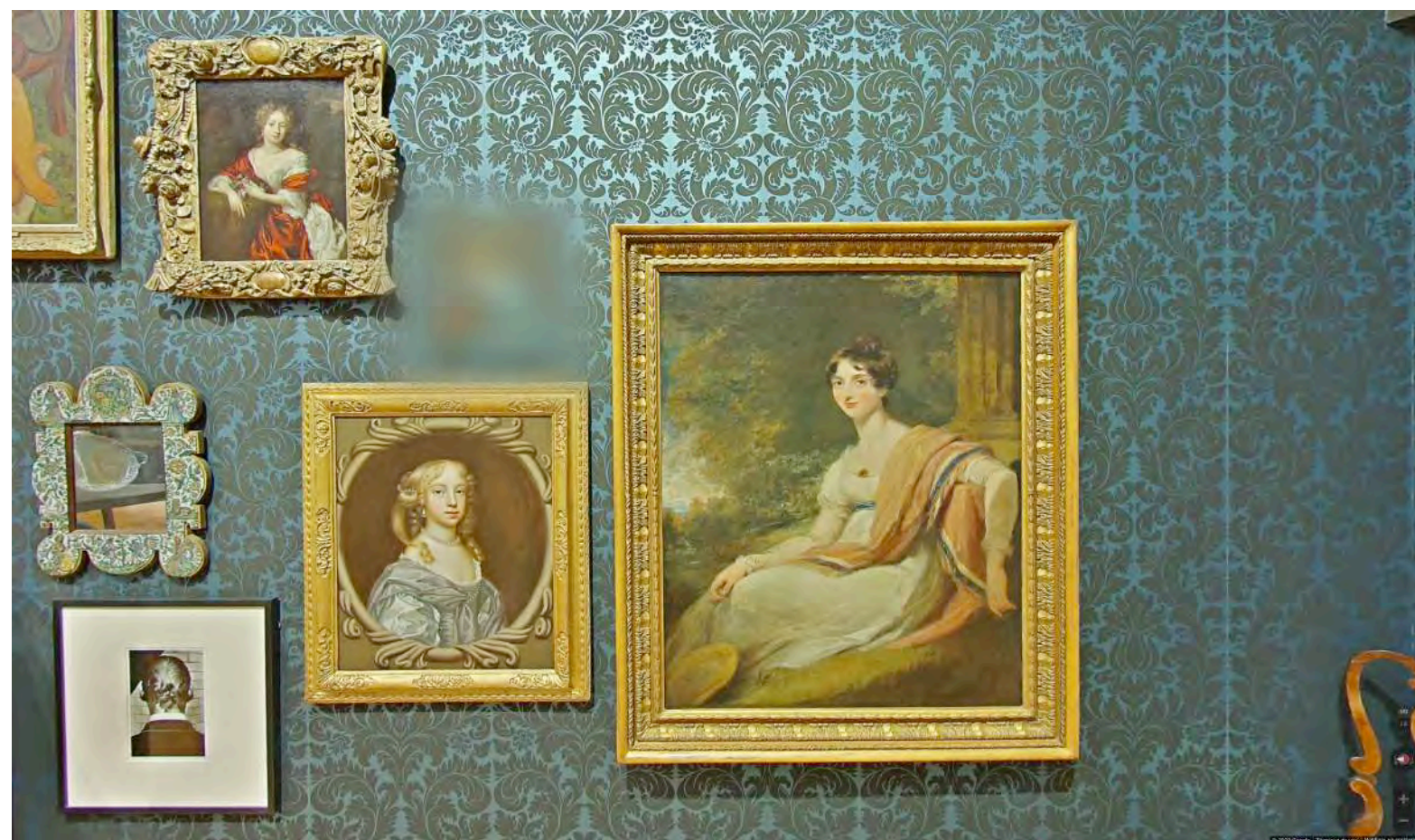
Katrina Sluis

*Photography without Photographers: The Screenshots of Mario Santamaría.* “Screen Images Reloaded” edited by Sebastian Moring, Marco De Mutiis and Winfried Gerling and published by Kadmos

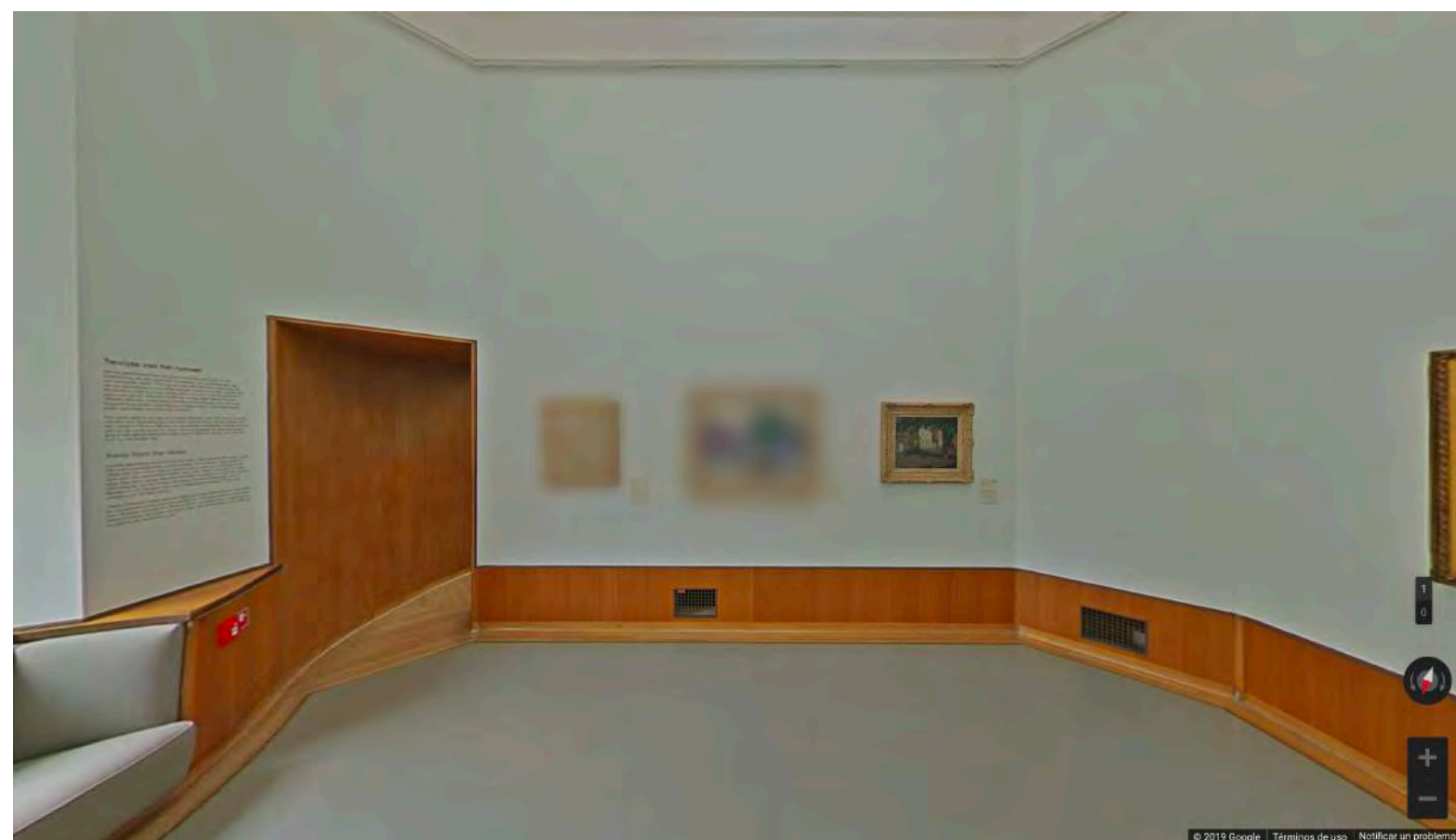
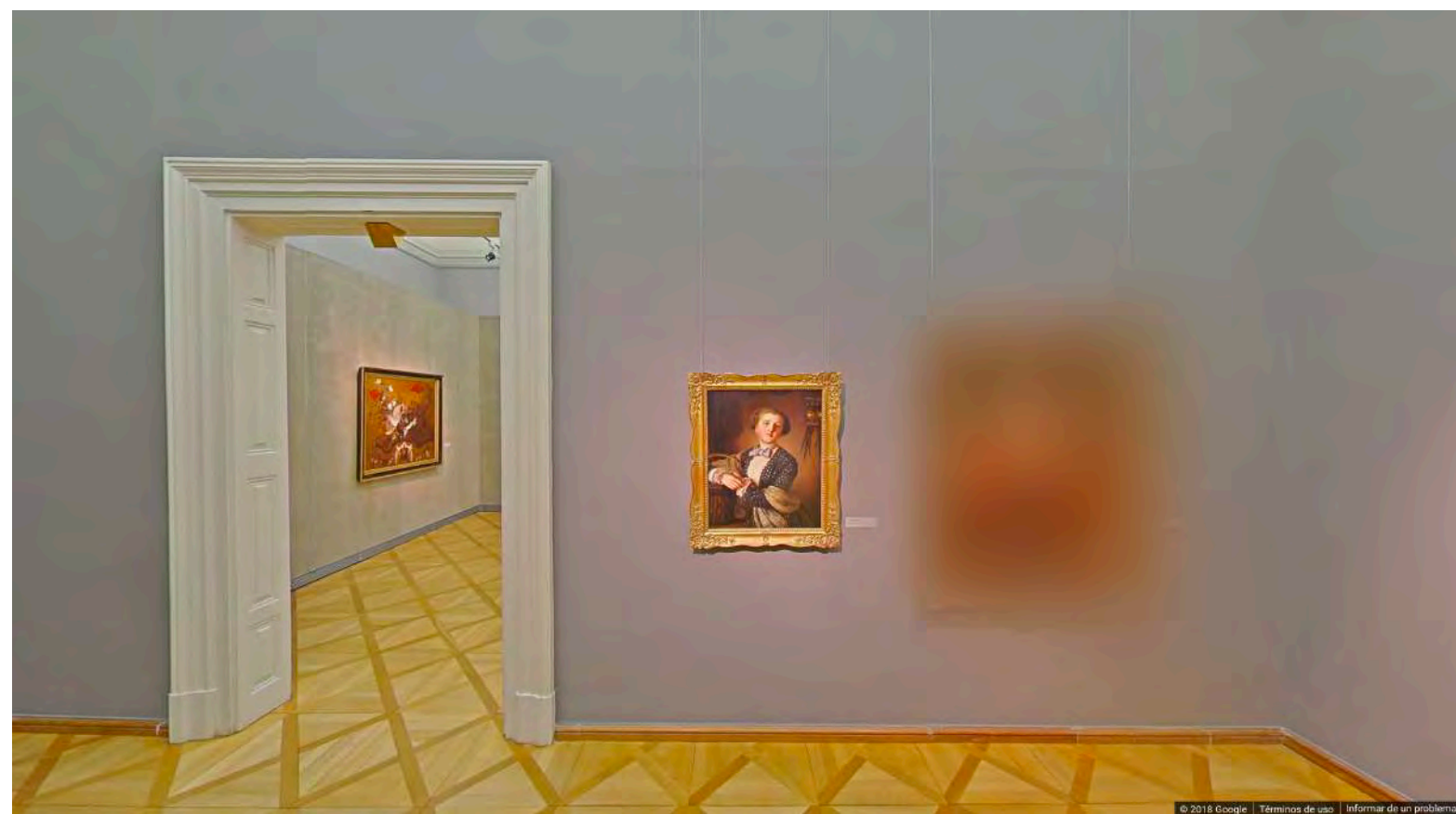








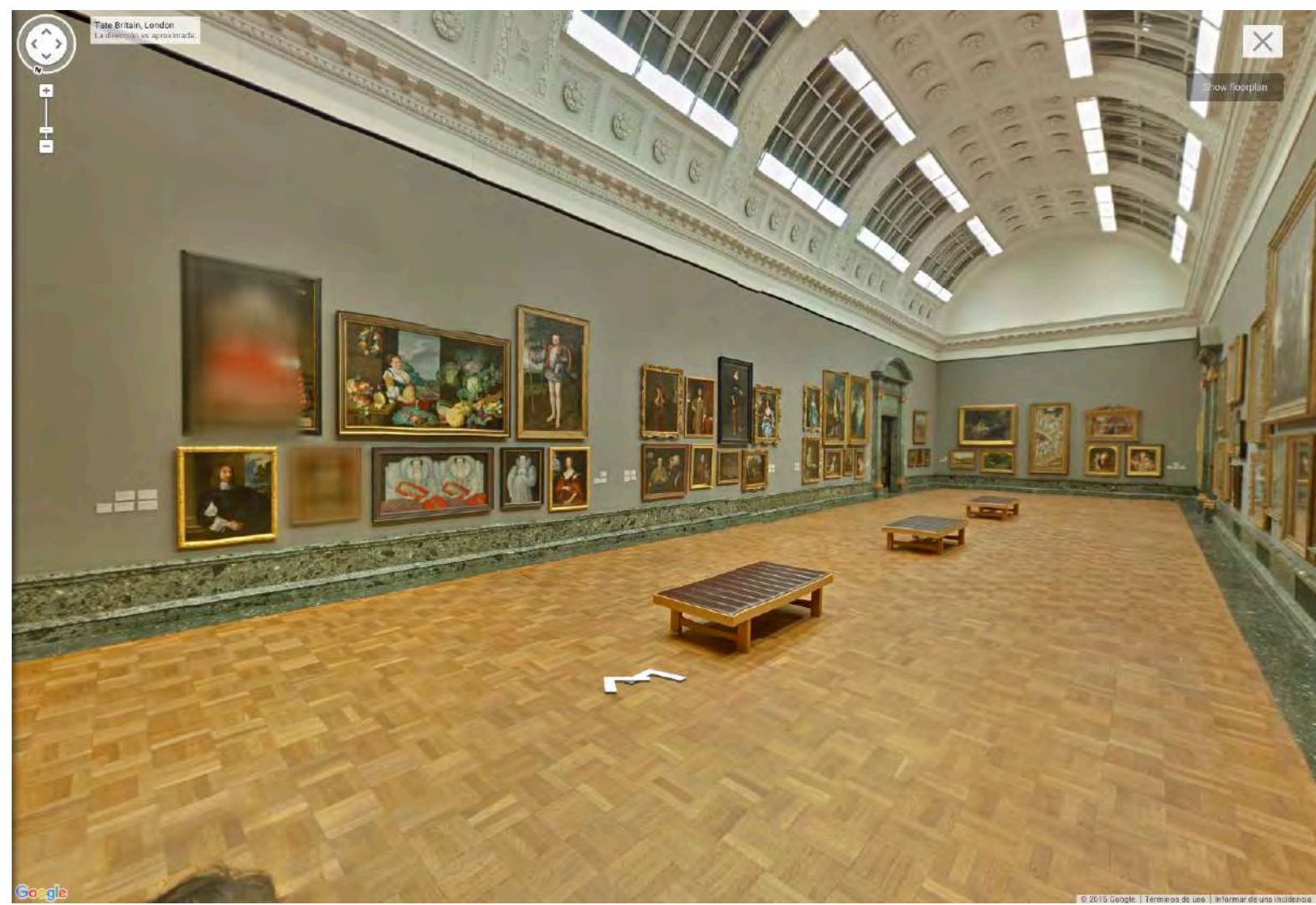




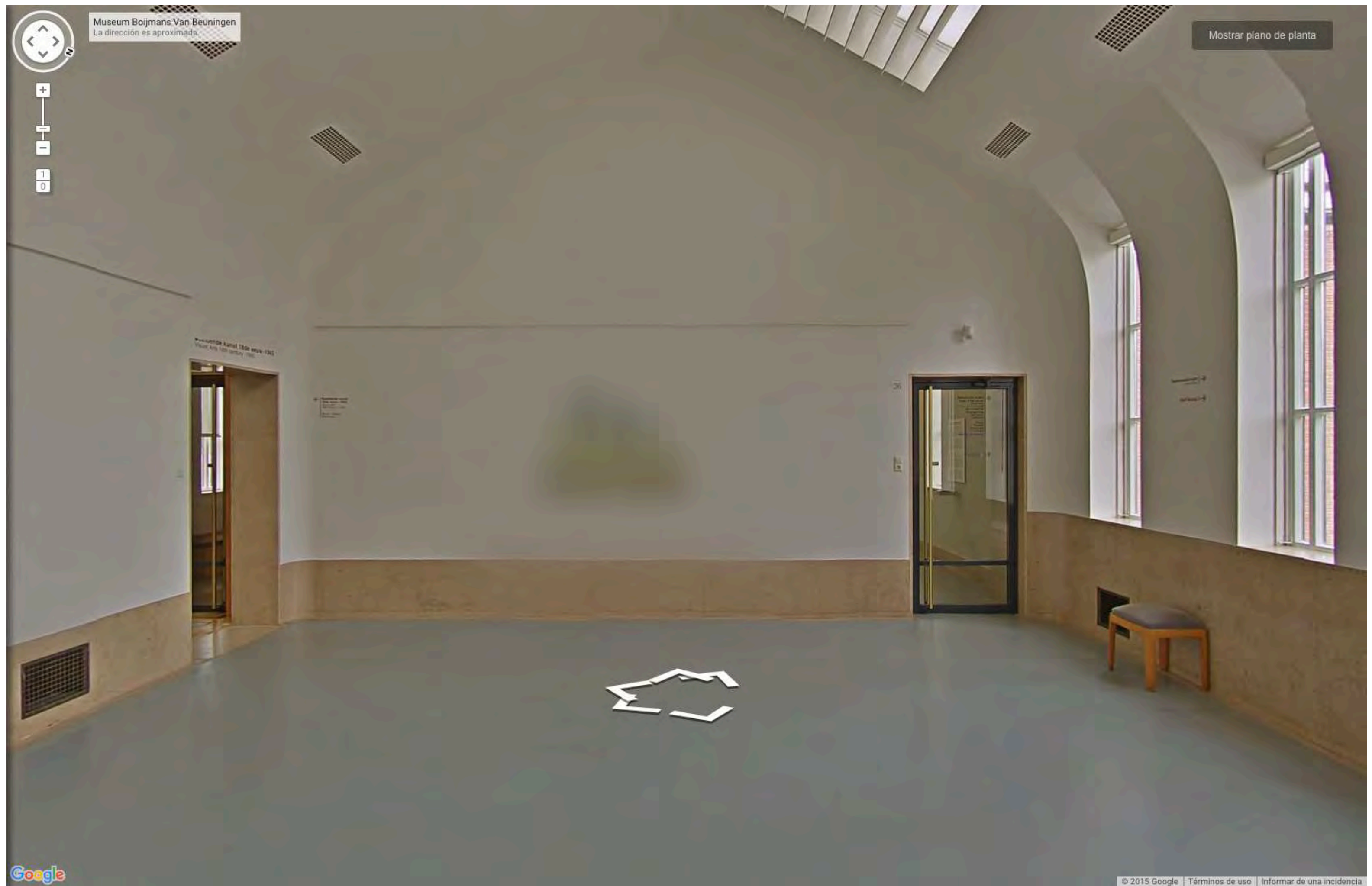












Museum Boijmans Van Beuningen  
La dirección es aproximada.

Mostrar plano de planta

— 1900-1910  
— 1910-1920  
— 1920-1930  
— 1930-1940  
— 1940-1950  
— 1950-1960  
— 1960-1970  
— 1970-1980  
— 1980-1990  
— 1990-2000  
— 2000-2010  
— 2010-2020





## The Phantom of the Mirror 2013 — Ongoing

ES

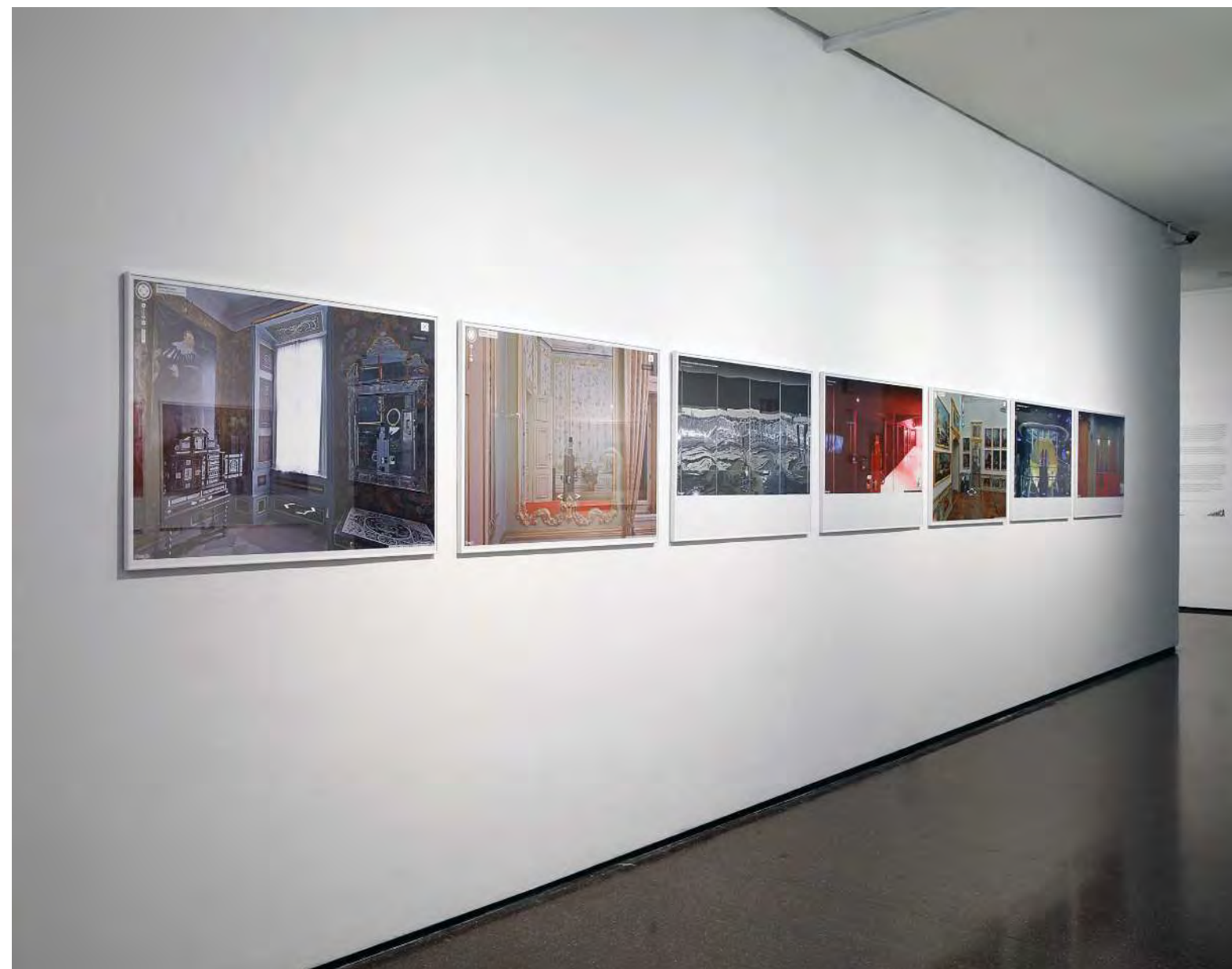
En 1994, el académico de los medios de comunicación Lev Manovich argumentó que la vida posterior de la fotografía en la cultura computacional podría entenderse como una paradoja en la que “la imagen digital aniquila la fotografía al tiempo que solidifica, glorifica e inmortaliza lo fotográfico”. La obra de Mario Santamaría se enfrenta a esta canibalización de la representación fotográfica por parte de los sistemas computacionales, y a la privatización y colonización de la cultura pública por parte de Silicon Valley. Al cuestionar el ojo supuestamente “neutral” de Google, nos recuerda -siguiendo la Geraldine Juárez- que la plataforma de Google no presenta una visión encarnada basada en el conocimiento situado. Más bien, siguiendo como una base de datos, “representa mientras evita la representación”.

EN

Writing in 1994, media scholar Lev Manovich argued that the afterlife of photography in computational culture could therefore be understood as a paradox in which “the digital image annihilates photography while solidifying, glorifying and immortalizing the photographic.” Mario Santamaría’s work confronts this cannibalisation of photographic representation by computational systems, and the privatisation and colonisation of public culture by silicon valley. In questioning the supposedly “neutral” eye of Google, we are reminded – following Geraldine Juárez’ critique - that Google’s platform does not present an embodied vision grounded in situated knowledge. Rather, following as a database, it “represents while avoiding representation.”

Katrina Sluis

*Photography without Photographers: The Screenshots of Mario Santamaría.* “Screen Images Reloaded” edited by Sebastian Moring, Marco De Mutiis and Winfried Gerling and published by Kadmos.



Un món paral·lel. Curated by Joan Fontcuberta. Arts Santa Mònica. Barcelona, 2019.





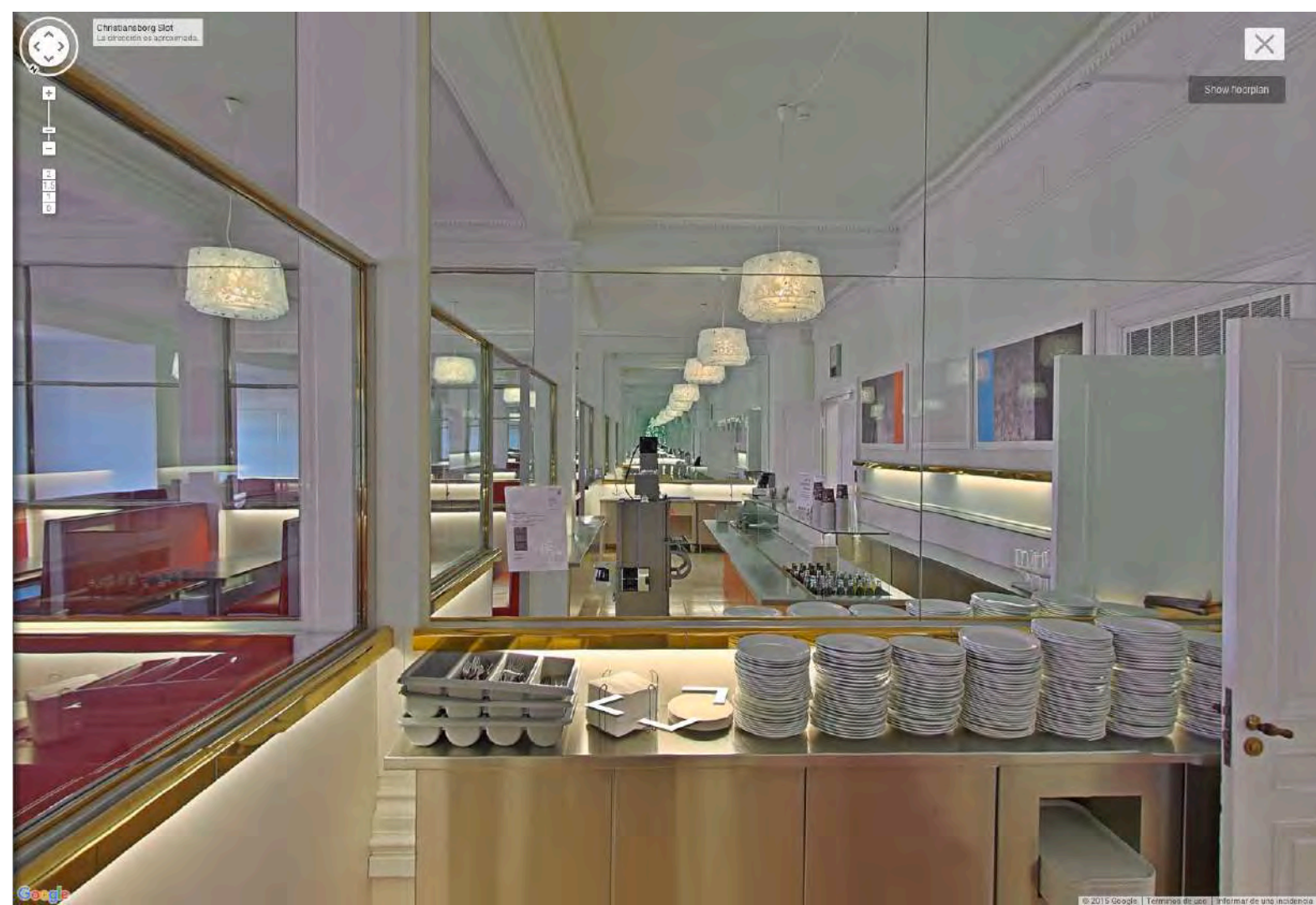
Mostrar plano de planta

- +
- 
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1
- 0.5
- 0
- 1
- 2

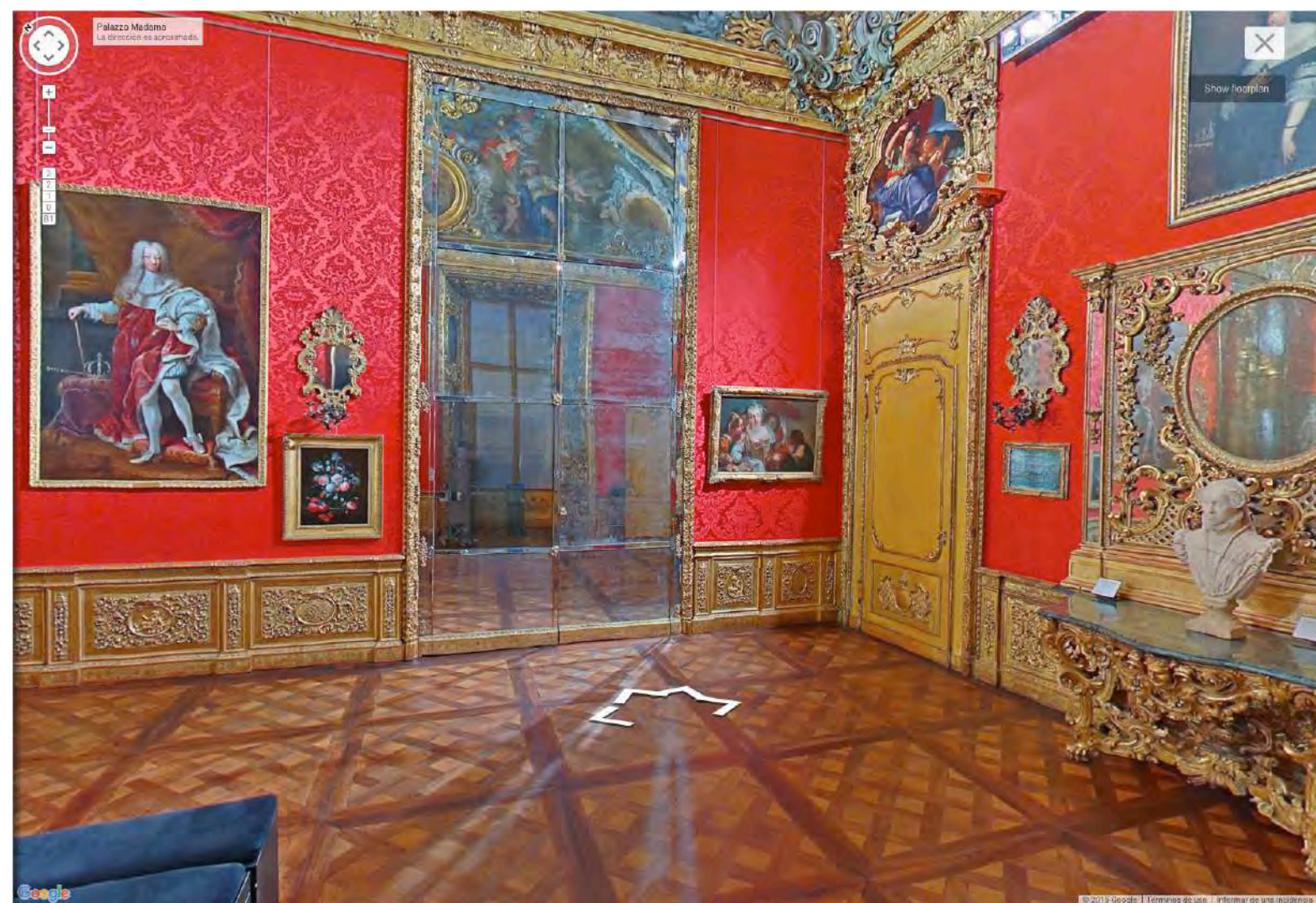
Google

© 2014 Google | Términos de uso | Informar de una incidencia



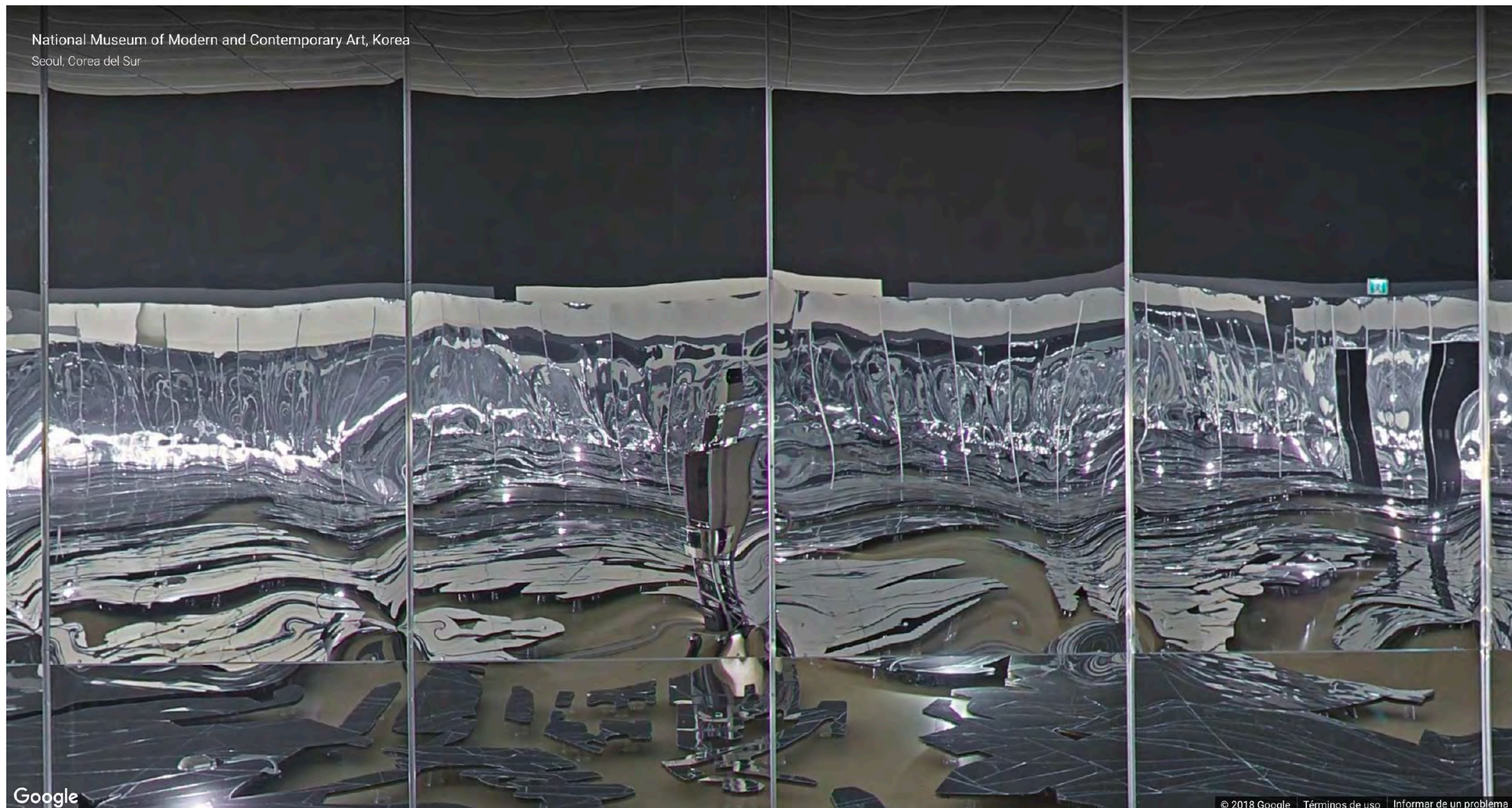








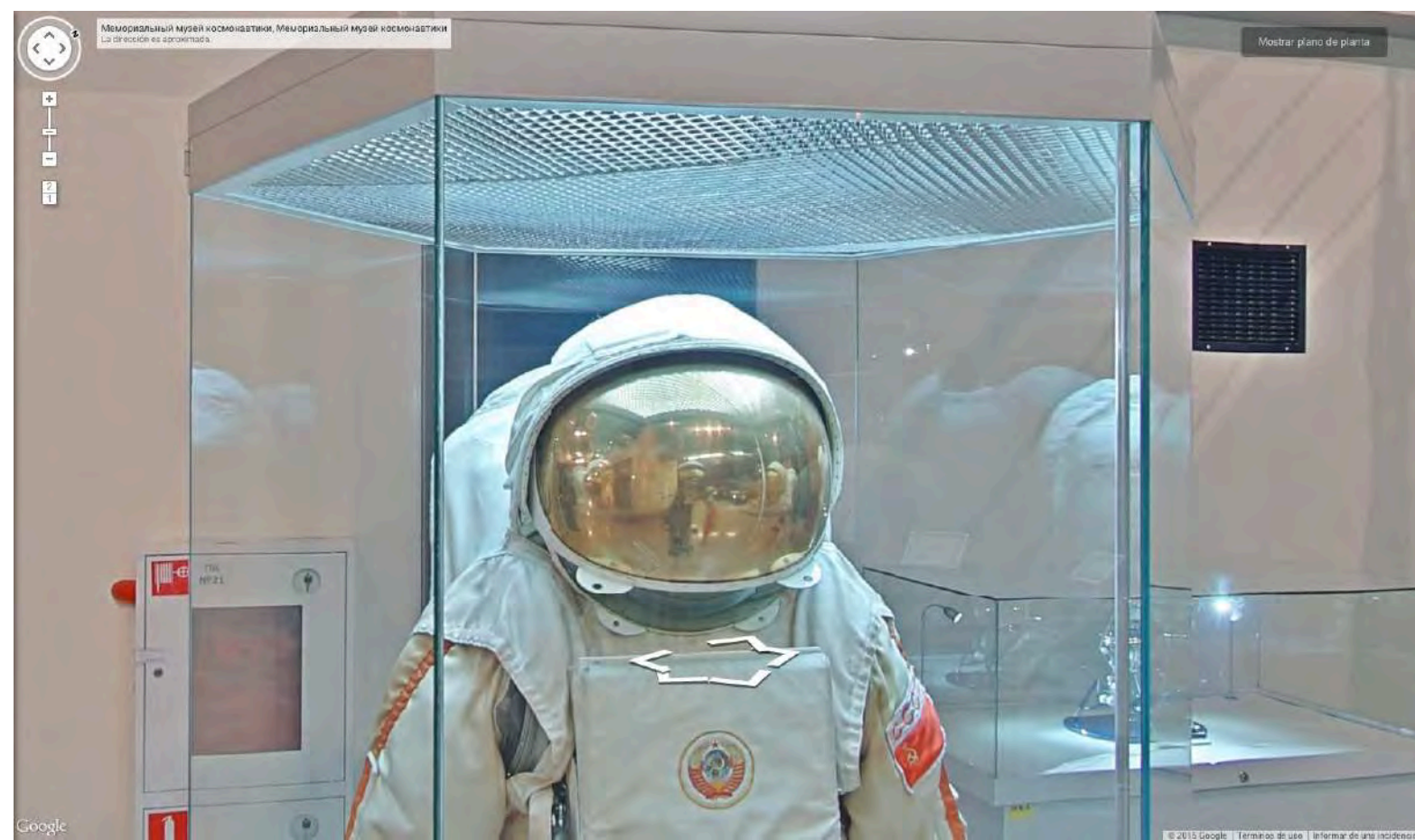
National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea  
Seoul, Corea del Sur



Google

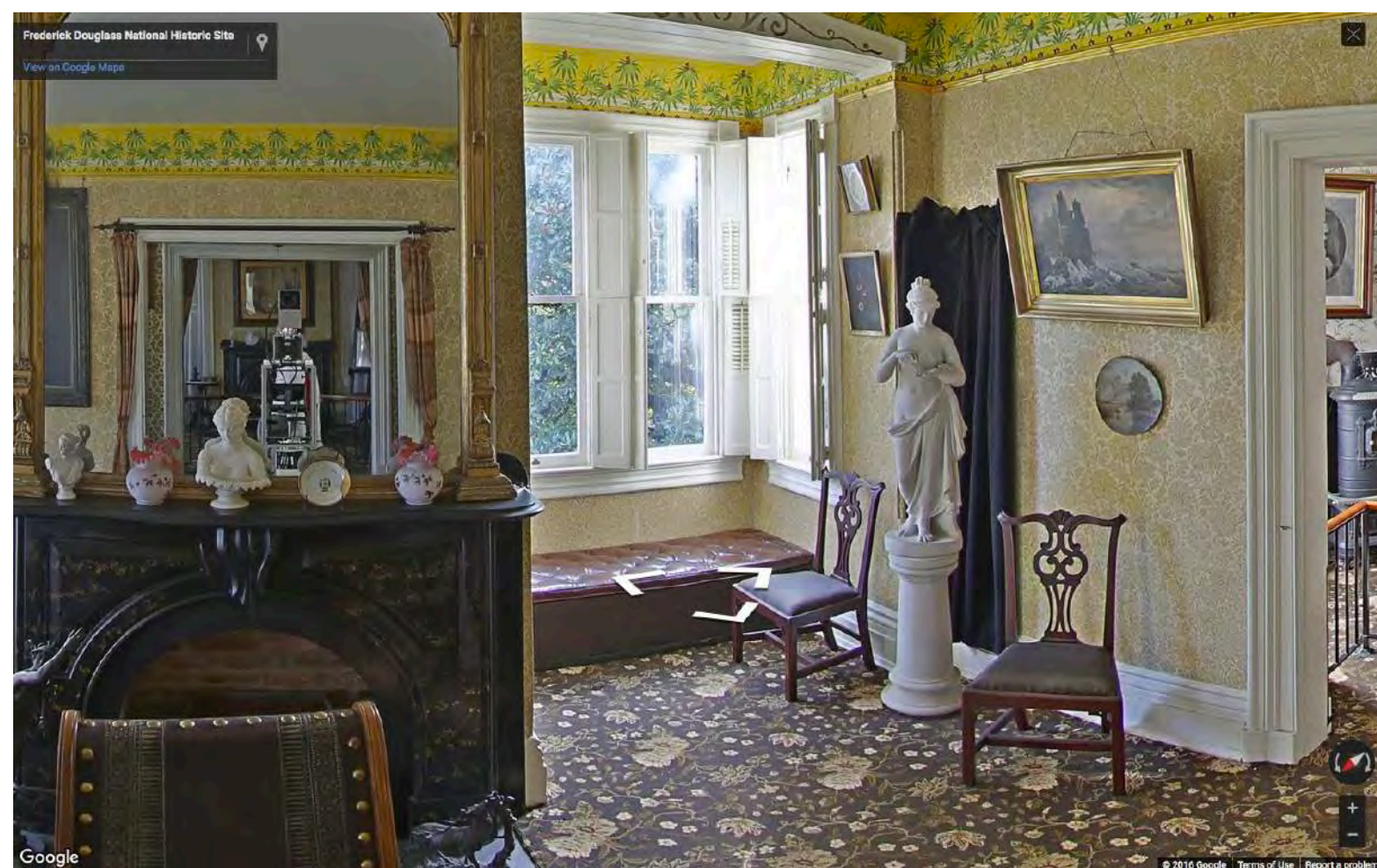
© 2018 Google [Términos de uso](#) [Informar de un problema](#)





Google

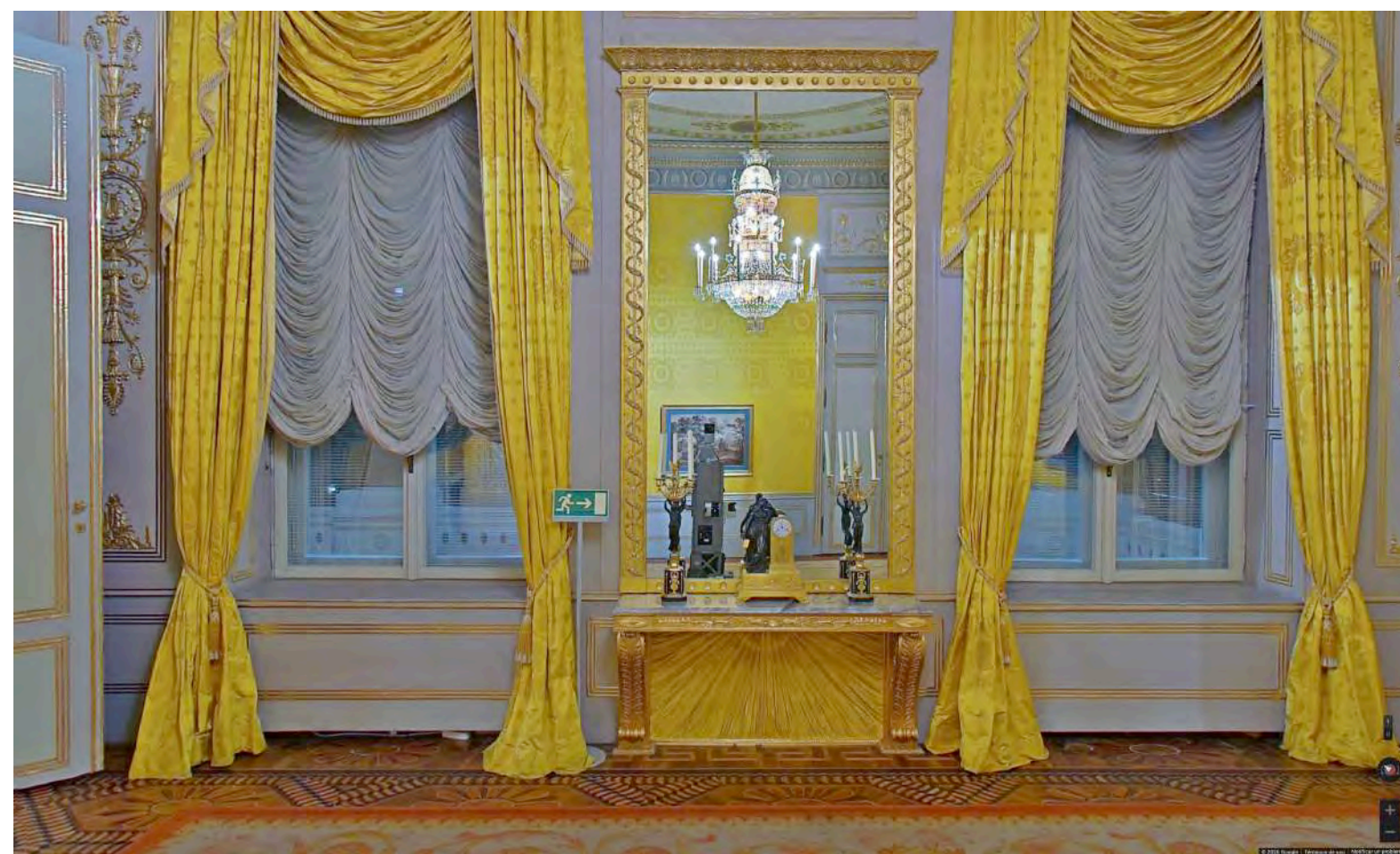
© 2015 Google | Términos de uso | Informar de una incidencia



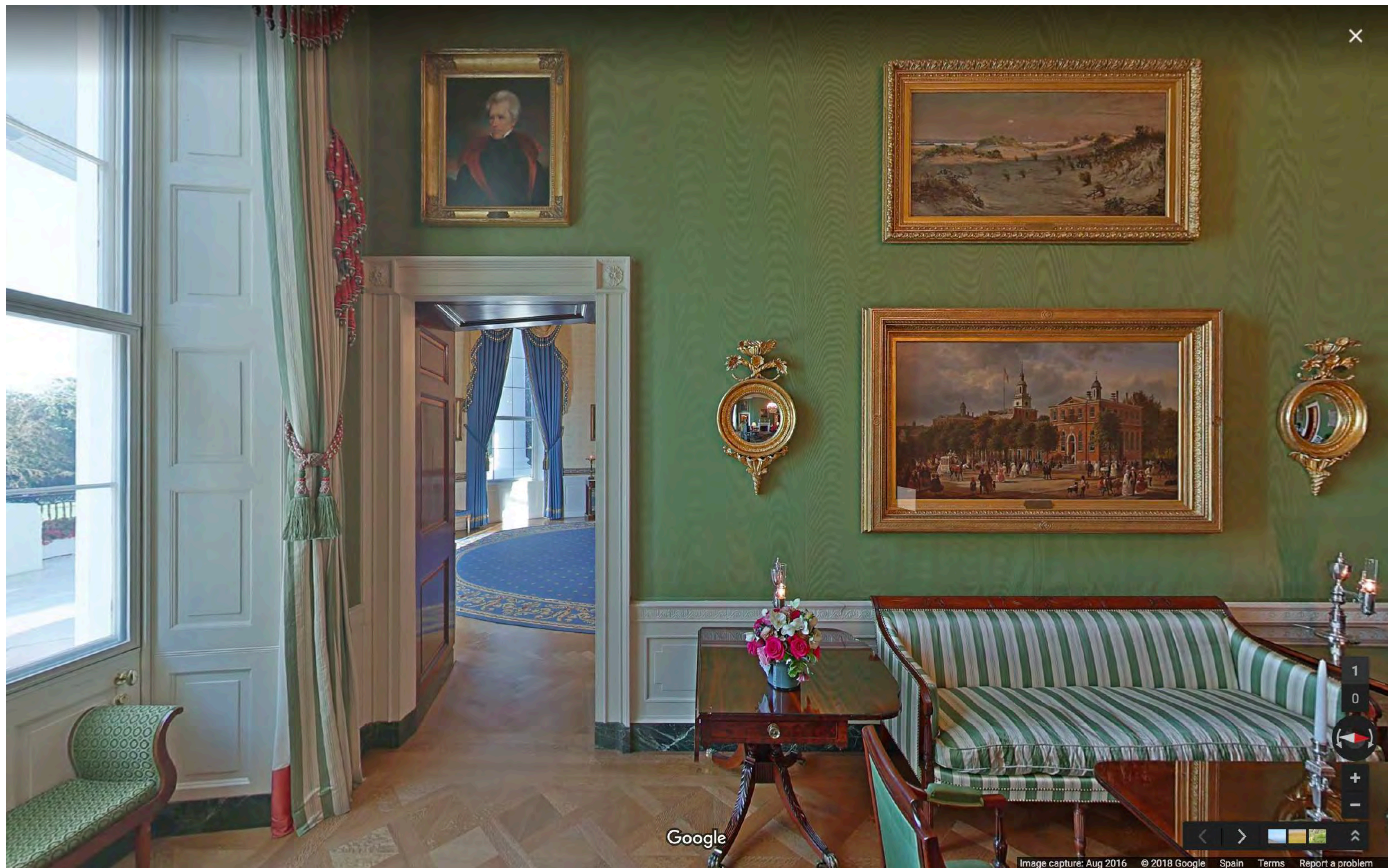
Google

© 2016 Google | Terms of Use | Report a problem









Google

Image capture: Aug 2016 © 2018 Google Spain Terms Report a problem





#### Solo exhibitions

- 2021. Unfixed Infrastructures and Rabbit Holes. Drugo More, Filodrammatica Gallery. Rijeka, Croatia
- 2021. Unfixed Infrastructures and Rabbit Holes. Aksioma, Institute for Contemporary Art Ljubljana, Slovenia
- 2020. Unfixed Infrastructures and Rabbit Holes. Blueproject Foundation, Bcn, ES
- 2020. Dilalica. The blurry Thing. Swab Barcelona Art Fair
- 2019. Dizzy. A10, Valencia, ES
- 2018. Apologies for the slow reply. Trama34, Hospitalet, ES
- 2018. Show me a Ghost. Art3, Valence, France
- 2017. Eye Disorders. Espacio Zink. Sala Unamuno. Salamanca, ES
- 2015. The Act and the Tracer. Querungen, Württ Kunstverein Stuttgart, Germany
- 2014. Actions in Between the Rescue. PS² Rehearsal Room. Belfast, Northern Ireland, UK
- 2012. This is a short kiss. Exchange Collective Arts Center. Dublín, Ireland

#### Residencies

- 2019. BlueProject Foundation. Bcn, ES
- 2017. Cross residence art3 / Homesession. Valence, France
- 2016. Hangar. Barcelona, ES
- 2016. HISK. Exchange program. Ghent, Belgium
- 2015. Kunststiftung Baden-Württemberg. Stuttgart, Germany
- 2015. L'Estruch. Mediaestruch. Sabadell, ES
- 2014. Flax Art Studios. Belfast. Northern Ireland, UK
- 2012. Sarai. New Delhi, India
- 2012. Exchange Arts Collective Center. Dublin, Ireland
- 2010. In Between. Delphus project. Delphi, Greece

#### Group exhibitions

- 2022. Museum of cryptography Moscow, Russia. Permanent Installation.
- 2022. Songs of the sky. Photography & the Cloud. C/O Berlin, Germany
- 2021. Super Superlike. Centro Condeduque, Madrid, ES
- 2021. Biennal d'Art Leandre Cristófol. La Panera, Lleida, ES
- 2021. Exponer · No exponerse · Exponerse · No exponer. Centre d'Arts Santa Mònica, Barcelona, ES
- 2021. Swab Barcelona Art Fair. Dilalica, ES
- 2021. ELS MÈDIA // discursos i dispositius. Fundació La Posta, Valencia, ES
- 2021. SYSTEMS. Science Gallery Dublin. Ireland.
- 2021. Cursor. Solo licencia de reconocimiento. Online Exhibition.
- 2021. Our garden needs its flowers. Centre d'Art Tecla Sala, Hospitalet de Llobregat, ES
- 2020. Panorama#4. Galería Fran Reus, Palma de Mallorca, ES
- 2020. La isla bonita. SAC. Fabra i Coats - Centre d'Art Contemporani de Barcelona, ES
- 2020. BIAM. Biennal d'Art Ciutat d'Amposta, Centre d'Art Lo Pati, Tarragona, ES
- 2020. AF-FAIR. Barcelona Gallery Weekend. Trama34, L'Hospitalet
- 2020. The Bee Who Forgot the Honey. Curated by Aurélien Le Genissel. Loop Festival, Bcn, ES
- 2020. HOST. CPU. Online. Buenos Aires, AR
- 2020. Epicentre. The Wrong New Digital Art Biennale, Centre del Carme Valencia, ES
- 2019. Writing the History of the Future. ZKM Karlsruhe, Germany
- 2019. Home. Arebyte on screen. Londres
- 2019. Un món paral·lel. Curated by Joan Fontcuberta. Arts Santa Mònica Barcelona, ES
- 2019. Recuerda el fuego de agosto. Fabra i Coats - Centre d'Art Contemporani de Barcelona, ES
- 2019. Sociedad Vigiladas. Colateral XIII Bienal de La Habana. Cuba.
- 2019. [a href=" "], Curated by Pedro Torres. Sant Andreu Contemporani. Barcelona, ES
- 2018. A Certain Darkness. CaixaForum Barcelona, ES
- 2018. Produce, Produce, Produce(D). LOOP Festival, Reial Cercle Artístic, Barcelona, ES
- 2018. Premi Miquel Casablanas. Fabra i Coats - Centre d'Art Contemporani, Barcelona, ES
- 2018. Can't Speak for Itself. Casa Encendida. Madrid, ES
- 2018. The Futch. Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid. ES
- 2018. 15ª Mostra, Museo de Arte Contemporáneo (MAC), A Coruña, ES



2018. Contra la represión y la censura. Espacio Tangente, Burgos, ES  
 2018. BIAM - Biennial d'Art Ciutat d'Amposta. Centre d'Art de les Terres de l' Ebre, Amposta, ES

2017. Daydreaming subverts the world. Nieuwe Vide, Haarlem, Holland.  
 2017. The world is not enough. 6th Thessaloniki Biennale. Greece.  
 2017. Doppelgänger. Centre d'Arts Santa Mònica, Barcelona, ES  
 2017. Infosphere. CENART. Centro Nacional de las Artes, Mexico DF  
 2017. No secrets! – Images of surveillance. Münchner Stadtmuseum, Germany  
 2017. VIII Bienal de Jafre. Jafre, Girona, ES  
 2017. Dual Club. Espacio Tangente. Burgos, ES  
 2017. El gran tour. Curated by Beatriz Escudero. Sant Andreu Contemporani. Barcelona, ES

2016. Do you believe? Fabra i Coats - Centre d'Art Contemporani de Barcelona, ES  
 2016. Cibergeografías. Cultural Center of Spain in Montevideo, Uruguay  
 2016. Remote Signals. ARS Building, Tallinn, Estonia.  
 2016. Lightning Studies: CTCCC. Encura, Hangar, Barcelona, ES  
 2016. Lend Me Your Softness. Curated by Renan Laruan. Art Center College of Design, California, US

2015. Species of Spaces. MACBA Barcelona, ES  
 2015. Infosphere. ZKM Karlsruhe, Germany  
 2015. Inéditos. Casa Encendida, Madrid, ES  
 2015. Meta(data)morphosis. Or Gallery Berlin, Germany  
 2015. Dialog 3. Goethe-Institut Barcelona, ES  
 2015. Cibergeografías. MEIAC, Itinerant, Argentina  
 2015. To Whom It May Concern. Bass and Reiner, San Francisco, US  
 2015. Antipodes. RMIT Link Arts and Culture. Conduit Arts. Melbourne, Australia  
 2015. Flanetrie. Nomade Art Space, Hangzhou, China

2014. We are Here Because you were/are (t)here. Das Weisse Haus. Vienna, Austria  
 2014. Post-Lectures. CoEspai. Girona, ES  
 2014. R.A.M. New Media Art Festival, Arad Art Museum, Arad, Romania  
 2014. Me, me, mirror. The Ha'Riviera Gallery, Bat Yan, Israel  
 2014. Biennale #nfcadab. Curated by Dominik Podsiady, Wrocław, Poland  
 2014. Net-Recycling. 6th Monaddigital.net. Nomade Art Space, Hangzhou, China  
 2014. Monte de Estepar. Espacio Tangente, Burgos, ES  
 2014. On Mediation. Cercle Artístic de Sant Lluc. Barcelona, ES  
 2014. Veintitantos. CAB. Burgos, ES  
 2014. Mollet Art'14. Museo Abelló. Mollet del Vallès, ES  
 2014. Obra Abierta. Premio Caja Extremadura. Extremadura, ES  
 2014. Look into the Net. Edith-Russ-Haus for Media Art. Oldenburg, Germany  
 2014. Re/Mixed Media Festival. The New School, New York City, US

2013. Fuga. Variaciones para una exposición. Fundació Antoni Tàpies. Barcelona, ES  
 2013. Desmontajes, re/apropiaciones e intrusiones. Netescopio. Zaragoza, ES  
 2013. Fórum Eugénio de Almeida. Évora, Portugal  
 2013. Sarai Reader 09. Devi Art Foundation. Gurgaon, India  
 2013. The Wrong. New Digital Art Biennale. Online Exhibition

2012. Matadero Madrid. Video Art Clic & Rec. PhotoEspaña. Madrid, ES  
 2012. Festival MIMAA. Valencia, ES  
 2011. Observatori 12º. International Festival of Valencia Artistic Research. Valencia, ES  
 2011. (In) visibility y (des) control. Galeria Fernando Pradilla. Madrid, ES  
 2011. Microegolatrias. CAM, The Llogeta. Valencia, ES  
 2009. Bancaja Prizes Sculpture. IVAM. Valencia, ES

## Grants & Prizes

2021. La Capella. Barcelona Producció. Barcelona, ES  
 2020. OSIC. Grant for research and innovation in the fields of the visual arts. Catania, ES.  
 2020. Premi Miquel Casablanques. SAC. Barcelona, ES  
 2019. Residencia Program BlueProject Foundation. Barcelona, ES  
 2018. Production Grant Banco Santander Open Studio, Madrid, ES  
 2018. Research and development grant at the Hangar Interaction Lab. Barcelona, ES  
 2017. Production Grant Fundació Kablanc Otazu, Navarra, ES  
 2017. Grant crossed residence art3 Valencia and Homesession Barcelona, ES  
 2016. Finalist, P3: Post-Photography Prototyping Prize. Fotomuseum Winterthur, Switzerland  
 2016. Grant Exchange program. Hisk. Ghent, Belgium  
 2014. Grant exchange Baden-Württemberg - Catalonia. Württ Kunstverein, Germany  
 2013. Production Grant Sala d' Art Jove, Barcelona, ES  
 2012. Jury Prize, Video Art Clic & Rec. PhotoEspaña 2012, Madrid, ES  
 2011. Finalist, Prize Video Art Reflecta. Reina Sofía National Museum Art Center. Madrid, ES  
 2010. Prize Project Espai D' Art. CAM. Valencia, ES  
 2010. Emergencias 2.0. La Casa Encendida, Madrid, ES

## Collections

MACBA - ICUB Barcelona City Council. ES.  
 ZKM | Zentrum für Kunst und Medientchnologie Karlsruhe. Public Collection. Germany.  
 Kablanc Otazu Foundation. Privat Collection, Navarra. ES.  
 JODI Collection. Belgium-Netherlands  
 Blueproject Foundation, Privat Collection. Barcelona. ES

## Performances & Actions

2021. Internet Tour. Sonar+D, Hospitalet de Llobregat, ES  
 2020. Contact Us. Intervention A\*Desk contact webpage. <https://a-desk.org>  
 2020. Barcelona Internet Tour. Fabra i Coats: Centre d'Art i Fàbrica de Creació, Bcn  
 2020. Bizkaia Internet Tour. Getxophoto - Festival Internacional de Imagen. Getxo, Bizkaia  
 2019. Vis a Vis. Eremuak, Bilbao, Bizkaia  
 2019. Zaragoza Internet Tour. Etopia Centro de Arte y Tecnología. Zaragoza  
 2019. Barcelona Internet Tour. The Influencers, CCCB, Barcelona  
 2019. Madrid Internet Tour. Sala de Arte Joven, Madrid

## Lectures & Artist Talks

2021. Biennial Ciutat i Ciència, Barcelona, ES  
 2021. Urbana y Digital. La Casa Encendida. Festival Urbano de Arte Digital de Madrid, ES  
 2020. TAXIS-studio visit. Ars Electronica Garden Barcelona, Hangar, Bcn  
 2020. The Right To Look. The Googlified Image. Fotomuseum Winterthur / Photolreland Festival  
 2020. Incarnated algorithms, a journey through network infrastructures. Sónar+D, Bcn  
 2019. Computational Invisible Control: Infrastructures / Data / Humans. MIRA Festival, Barcelona, ES  
 2019. And now, what? PAAC - Plataforma Assembleària d'Artistes de Catalunya  
 2019. DSIPLAY. Open networks and open knowledge. Hangar, Bcn  
 2019. Projector - Art Madrid Fair. Palacio de Cibeles, Madrid  
 2019. DorkBot Barcelona, Hangar, ES  
 2019. Vis a Vis. Eremuak, Bilbao, ES  
 2019. "Imaginaciones Artificiales" Artificiales. Curating Photography in the Networked Image Economy. Foto Colectania, Barcelona, ES  
 2019. La nube y la niebla. Etopia Centro de Arte y Tecnología. Valencia, ES  
 2019. Master Class. Master AVM, UPV, Valencia, ES  
 2019. FUGA. Creative Documentary and Contemporary Photography. Barcelona, ES  
 2019. Paratext nº 36. Hangar, Barcelona, ES  
 2017. Coloquios de Cultura Visual Contemporánea. Fundación Mainel, Valencia, ES  
 2017. The Utopia of Access. Research Pavillion, in the context of 57th Venice Biennale, Italy  
 2017. Art and Aesthetics Research. La Virreina Centre de la Imatge, Barcelona, ES



2017. Cultura 17. Arte Post-Internet. Radio 3. Museo del Prado. Madrid, ES  
 2017. Art Madrid'17. Madrid, ES  
 2016. Demo Night. 4S/EASST Conference. Hangar, Barcelona. ES  
 2015. Les Encontres e-rregulars. Hangar, Barcelona  
 2015. Swab Art Fair. Round table. Barcelona, ES  
 2015. Spielart Festival. Munich, Germany  
 2015. Open Studios. Hangar.org. Barcelona, ES  
 2015. Paratex Nº3. Hangar, Barcelona, ES  
 2015. Württembergischer Kunstverein. Stuttgart, Germany  
 2015. Club 11. Kunststiftung BW, Stuttgart, Germany  
 2014. GoldenThread Gallery, Belfast. Northern Ireland  
 2013. Kedarte Redes. La Lata Muda. DA2. Salamanca, ES  
 2013. Espècies d'espais: exercicis sobre la ciutat. Sala d'Art Jove, Barcelona, ES  
 2010. Emergencias 2.0. La Casa Encendida, Madrid, ES

#### Workshops, Labs & Courses imparted

2020. Embodying Infrastructures. ISIA, Istituto Superiore per le Industrie Artistiche di Urbino, Italy  
 2020. Incarnated algorithms, a journey through network infrastructures. Sónar+D, Bcn  
 2017. End2End Manifest. Online Lab. DONE2, Foto Colectania  
 2016. Dis-routing: Enrutamiento y deriva. Medialab-Prado. Madrid, ES  
 2012. Open workshop. Hack Public Webcam. Exchange Collective Arts Center. Open Learning Ireland, Dublin. Ireland  
 2011. Depicting Juba. Art, Politics and Society. AECID. With Depicting Group. Juba - Khartoum, Sudan

#### Education

2010 - 2012. Master Visual Arts and Multimedia. UPV. University of Valencia, ES  
 2011. Universite Paris 8. Erasmus Program. Paris, France  
 2004 - 2010. Bachelor of Fine Arts. UPV. University of Salamanca - Valencia, ES

#### Publications & Catalogs

The Fog of Systems. By Bani Brusadin. Aksioma, Institute for Contemporary Art Ljubljana, Slovenia. EN. (Ljubljana, 2021)  
 Improvisation rules. Catalogue. Homesession EN/ES (Barcelona, 2019)  
 GUEST, GHOST, HOST: MACHINE! , Booklet, Serpentine Galleries (London, 2017)  
 No secrets. Ausstellungskatalog Münchner Stadtmuseum und ERES-Stiftung München.  
 ISBN 978-3-00-056058-3. (München, 2017)  
 Paratext Vol.1 Hangar. ISBN:978-84-617-6320-7. (Barcelona, 2016)  
 Watched! Surveillance, Art and Photography. ISBN:9783863359591. Koenig Books (London, 2016)  
 The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital. Institute of Network Cultures.  
 ISBN: 978-94-92302-08-3. (Amsterdam, 2016)  
 Desierto Magazine 4º. MONEY. PAPER Architectural Histamine. DL: M-29532-2013 (Madrid, 2016)  
 I desire to become data: code, criticism and art. By Carmela Thiele. KUNSTFORUM, Band 237 (De, 2016)  
 Lightning Studies: Centre for the Translation of Constraints, Conflicts and Contaminations. Hangar, (Barcelona, 2016)  
 Avant Sala + Fuga. Sala d'Art Jove Barcelona, 2013. DL: B-5027-2015 (Barcelona, 2015)  
 Inéditos 2015, Casa Encendida DL: M-33373-2015 (Madrid, 2015)  
 Qunice planes terroristas. Sant Andreu Contemporani, DL: B-37494-2015 (Barcelona, 2015)  
 P—DPA, Post-Digital Publishing Archive (2015)  
 Web. Printed Web #3, Library of the Printed (USA, 2015)  
 Comú, Cicle d'Exposicions On mediation, DL: B-14.014-2014 (Barcelona, 2015)  
 It's Nice That Annual (London, 2014)  
 Media Art Festival Arad, RAM festival catalog (Romania, 2014)  
 ZUM! 7 Magazine (Brazil, 2014)  
 The Museum Interface, Art in America (New York, 2014)  
 Prácticas artísticas digitales y tecnologías de control y vigilancia, PhD Thesis. Paloma G. Díaz. (ES, 2013)  
 Art as a Place by Raqs Media Collective with Kaushik Bhaumik (New Delhi, 2013)

#### Interviews & Articles

Procedural Rejection. Interview with Alessandro Ludovico, Neural Magazine, UK (EN, 2021)  
 Taking data packets for a ride. Interview with Regine Debatty. We Make Money Not Art. (EN, 2020)  
 La nube y cómo manipular el tráfico de datos. Por Saioa Camarzana. El Cultural (ES, 2019)  
 Este robot se ha hecho selfies alrededor de todo el mundo. Pablo Lopez. Binary Mag (ES, 2019)  
 Donde habita Internet: un recorrido turístico por las infraestructuras de la Red en Zaragoza.  
 Óscar Senar Canalís. El Diario.es (ES, 2019)  
 Esto es Internet Tour, turismo por las infraestructuras de internet. Pablo Lopez. Binary Mag (ES, 2019)  
 Finding Solace in Liminality and Confusion: an Ode to the Google Maps Robot. Incite Journal.  
 By Carlinhos Manuel Gomes (EN, 2019)  
 Archivo y viaje al imago mundi de la red. Aymara Arreaza R. A\*DESK (ES, 2018)  
 Networked or Unmonumental. On PortInternet Art. Estonian Art. Pau Waelder (EN, 2017)  
 Podcast. About 03:23. Encura, The Conversation. Project by Lauren Wetmore (ES, 2015)  
 El arte digital en el océano del Big Data, Marta Álvarez, NYR Magazine nº6 (ES, 2015)  
 Google's quest to make art available to everyone was foiled by copyright concerns,  
 The Washington Post (EN, 2015)  
 The Cyborg Selfie, Grey on Grey, Pooja Sen (EN, 2014)  
 The Googlization of Art, Vice (EN, 2014)  
 La vigilancia como catástrofe, Código Magazine (ES, 2014)  
 Night at the Museum, The Paris Review (En, 2014)  
 A Tumblr Chronicles Google Art Project Copyright Fails, ArtNet (EN, 2014)  
 Trolling Google Art for Glitches, Vocativ (EN, 2014)  
 Podcasts. Espècies d'espais: exercicis sobre la ciutat, Sonia Fernández Pan (ES, 2013)  
 Las nuevas narrativas de las cámaras de vigilancia, El País (ES, 2013)  
 ¿Quién vigilará a los vigilantes?, El País (ES, 2012)



thanks ;)

Mario Santamaría  
info@mariosantamaria.net  
www.mariosantamaria.net  
0034 651109748

Studio: Trama34  
Isaac Peral 7 3º  
L'Hospitalet de Llobregat  
08902  
Barcelona Spain