



Enrique Radigales

“Lo interesante de la tecnología son las emociones que provoca”

Su trabajo es una suerte de engranaje donde se mezcla el lenguaje HTML y el del pincel para cuestionar qué hay de progreso en la tecnología. Enrique Radigales, uno de los artistas más interesantes y con mayor proyección internacional, presenta el próximo jueves sus nuevas obras estrenando galería: la madrileña The Goma.

En su estudio madrileño conviven discos duros y monitores con pinceles y lápices de colores. Partículas de barro, madera o pintura se cuelan entre las teclas de su ordenador y el tóner de la impresora entre sus pigmentos. Soportes tradicionales y artesanales con medios tecnológicos avanzados. En esa frontera vive Enrique Radigales (Zaragoza, 1970), entre lo digital y lo físico, “una especie de observatorio –dice– desde donde llegar a ver algunos acontecimientos relacionados con el fu-

turo digital”. Ése es su campo de acción desde que en 1995 se especializara en pintura en la Escola Massana de Barcelona y se adentrara en el estudio de programas de sistemas interactivos.

Desde entonces, ha pasado por certámenes como *Injuce* e *Inéditos*, ha ganado varios premios, ha pasado por diversas bienales de arte electrónico y ha obtenido importantes residencias. La última le llevó la pasada primavera a Eyebeam, el Centro de Arte y Tecnología de Nueva York, donde volverá el

próximo marzo para exponer uno de sus últimos proyectos, *12 metros de landscape*, que en 2012 presentó en la sala de exposiciones de Caja Madrid en Zaragoza y en su primera individual en la galería Baró, de São Paulo, una de las nuevas de la sección *Opening* de ARCO.

MANZANAS PEQUEÑAS Y GRANDES

No es la única galería que estrena artista y feria. La madrileña The Goma presenta ahora sus últimas pinturas, nacidas en el seno de la Gran Manzana y en la que habita, mordida, en su ordenador. Pese al filtro informático, están muy lejos de sus primeras animaciones, piezas en formato CD-ROM o Net.art. Dice que hoy ni siquiera puede verlas por las necesidades técnicas que requieren: “Provengo del Net.art, donde cada material tiene su propia línea de

tiempo, un calendario preestablecido en el que antes o después comenzará a erosionarse y perderán propiedades. Pronto te das cuenta de que el rédito conseguido ha sido una efervescencia instantánea. Después, todo se desvanece. Ésa es la arqueología de la tecnología. En el Net.art la caducidad es desquiciante. Hoy, muchas de las grandes piezas históricas ni existen. Muchos estamos cambiando conscientes de lo obsoleto y la imposibilidad de evolucionar en ese medio. Durante años fui mitad pintor, mitad artista digital, hasta que tuve que elegir. Opté por la pintura desde 2009, y ahora me enfrento a ella de otro modo, con una mayor inversión de tiempo y con una memoria digital que no puedo borrar. Una de mis mayores preocupaciones es que mi trabajo se vea y se entienda per-

fectamente hoy, y en el futuro”.

Habla de ello mientras cita a John Maeda, artista y profesor del MIT, que en 1995 lanzó *The Reactive Square*, cuidadas exploraciones entre arte digital y analógico, a modo de juegos, donde la imagen cambiaba con la voz. El interés de Maeda por humanizar la tecnología fue uno de esos clics de ratón mental que llevaron al artista a otros estadios, otros lugares. También la idea de imposibilidad de la informática cuántica, lo perdurable de los frescos romanos de la Villa Farnesia, en Roma, la pasión pictórica de Matisse, la escisión del hombre y la naturaleza que revela *La atracción del abismo* de Rafael Argullol, las visionarias predicciones de *Futuro*, el último libro de Marc Augé...

DIBUJAR BORRANDO

Confiesa que estos días anda atrapado en una de sus frases, que contradice toda la lógica en la que está basada la industria tecnológica: “Cuando el pasado se borra, el sentido desaparece”. No es casualidad. El sentido de sus nuevas obras cuestiona, precisamente, el de estas ocho palabras, especialmente una...

—¿Cómo surge este nuevo proyecto? ¿Cuál es la idea?

—Surge de mi estancia en Nueva York el año pasado, donde empecé a trabajar con la idea de borrar una impresión digital. Los primeros fueron paisajes clásicos borrados con crema solar, que luego quemé con el sol utilizando una lupa. Son el punto de partida de la exposición. Tiene que ver con la necesidad de dotar de higiene al conocimiento. *De formatearlo*. Se trata de una reflexión sobre el residuo. A partir de ahí, empecé a utilizar un *software* de recuperación de datos que yo mismo había bo-

rrado tiempo atrás en distintos ordenadores y discos duros. Todos estos documentos (JPG, PSD, TIFF...) fueron perdiendo información y desgastándose digitalmente con el tiempo. Al principio, el encuentro de imágenes borradas fue fortuito, pero pronto empecé a controlar el proceso de degradación de la papelera virtual. Ha sido como *dibujar borrando*. Imprimí en lona *vinílica* estas imágenes borradas digitalmente y las he vuelto a borrar físicamente con disolvente. Luego, las he intervenido con pintura de colores que siguen cierta lógica *computacional*. Estoy obsesionado con el significado de la pintura...

—¿Y qué significa?

—Es como la trompeta en el jazz. Con ella puedo sintetizar todo mi estudio sobre lo analógico y lo digital con una simple problemática de color, entre mis pinceladas y mis códigos hexadecimales. El resto es pura experimentación, que no aparece frente al ordenador. En estas pinturas no estoy tan centrado en la técnica; no hay figuración,



SEMIBORRADO_DSC0653, 2012

los formatos son más pequeños y las pinceladas más precisas.

—¿Qué mensajes encierran?

—Hablan de la idea de traducción, de que siempre hay interpretaciones, sea el campo que sea. El mismo viaje y la

En el Net.art la caducidad es desquiciante. Hoy, muchas de las grandes piezas históricas ni existen. Ésa es la arqueología de la tecnología”

misma deriva que ofrece la red lo proporciona, por ejemplo, un diccionario de símbolos. Las imágenes de estas obras provienen de búsquedas en Google a partir de palabras concretas. El proyecto *12 metros de landscape* partía de la misma premisa: fotos encontradas en la red a partir de conceptos como montaña, mar, paisaje... Es fácil ver cómo en internet la información no se recicla nunca y los contenidos no son originales. Nunca llegas a comprender cuál es la fuente fidedigna, el verdadero origen.

—La idea de paisaje sobrevuela en muchos de sus trabajos. ¿Qué otros conceptos gravitan entorno a ella?

—Está la idea de tiempo, de cómo la tecnología difícilmente será accesible en el futuro. Ese acecho de la recarga, de vivir en continuo *actualizarse*, como demanda el iPhone. Me interesa profundizar en la relación del hombre y la máquina, en cómo a través de la convivencia mutua las máquinas van a perder interés y la capa de brillantina y sofisticación va a desaparecer. Otra idea es la ruina como vestigio del pasado, como tecnología obsoleta que aún nos devuelve mucha emoción. Y, sin duda, el paisaje como aventura...

El que vislumbra estos días en tierras aragonesas, su verdadera *Home*, está lleno de ellas. Desconectado del 3G, —no es gratuito que defina su trabajo como una tecnología *unplugged*, desenchufada—, explica con emoción que ha visto un arado

romano que le ha hecho reflexionar sobre la propia materia de la tecnología. La suya, con la que trabaja, afirma que siempre es emocional. Romántica, incluso. De ahí el uso recurrente que hace de las ventanas, metáforas en cada pincelada o en cada píxel, gigantesco en *Gran amarillo* (2011), como vimos en el Ranchito, en Matadero Madrid: “Me paso el día encerrado entre los márgenes de una ventana digital, bueno en dos si contamos la montura de mis gafas, que podría considerarse hasta una primera capa de resolución. Así que me gusta compararme con otros artistas románticos que, como yo, se asomaban a las ventanas naturales del paisaje. Lo interesante ya no es la tecnología, sino el hombre tecnológico y las emociones que le provoca”.

FALTA DE CONCENTRACIÓN

Lejos del consumo rápido, sus imágenes cuestionan el tiempo. En la distracción de éste, dice Radigales que encuentra libertad creativa y en los errores, oportunidades. Ése es su *ideaworld*, rescatando el título de uno de sus proyectos más destacados: “Me interesa la idea de fracaso por la falta de concentración, la equivocación por no ser fiel siempre a los mismos parámetros, lo que exige volver a empezar. Algo que tiene mucho que ver con la propia práctica del artista, que en España es una carrera de fondo”.

—Ese análisis de la dependencia y fascinación por la tecnología, ¿a qué conclusiones lleva?

—A que un recurso tecnológico que te parece fascinante hoy te aburre mañana. A que el tiempo que inviertes en comprender una tecnología concreta es prácticamente tiempo perdido. A que la maestría no existe entre máquinas. **BEA ESPEJO**