

UN PDF EN LA CABEZA,  
UN GIF EN EL CORAZÓN

LIMBO  
95-25  
ENRIQUE RADIGALES

LIMBO  
95-25  
UN PDF EN LA CABEZA,  
UN GIF EN EL CORAZÓN





El «limbo informático» es un espacio en el disco duro del ordenador donde se almacenan provisionalmente los archivos borrados, gravitando entre la posibilidad de ser recuperados y su potencial eliminación. El tecnicismo sirve para definir el trabajo de Enrique Radigales, marcado por el rescate matérico de lo tecnológico y su relectura. Dentro de un ámbito –el de las nuevas tecnologías– destinado a renovarse con celeridad sin echar la vista atrás, el artista sugiere un ritmo genuino que ralentiza los procesos y les otorga, contra todo pronóstico, presencia física. Detener la muerte digital, preservar su memoria e impedir que el universo de Internet –que ha visto nacer y crecer– se escape por las rendijas del paradigma tecnológico. La nostalgia moviliza una creatividad de la pervivencia que reinterpreta datos y les proporciona un cuerpo donde habitar durante más tiempo. Así, un teclado desfasado adquiere una apariencia pétreo inmutable; los viejos disquetes inservibles de ordenador se configuran para formar el acrónimo RIP (Descansé en paz) o las fotografías rescatadas del «más allá» digital, se convierten en sugerentes composiciones paisajísticas codificadas.

La trayectoria artística de Radigales ha estado marcada por la búsqueda de nuevos paisajes que desafían las normas de lo conocido y empujan los límites de la práctica artística tradicional. Paisajes pictóricos alejados del cuadro o sonoros carentes de sonido. Su concepción del paisaje es ambiental, crítica, neurodivergente, expansiva, multifactorial, compleja e incisiva. Pivota entre lo romántico y lo tecnológico, lo puramente matérico y los conceptos más resbaladizos y etéreos. Son gestos sencillos, exhaustivos en la técnica, que contienen universos conceptuales e históricos ligados con frecuencia a lo personal. La instalación *Skyline* (2011), realizada con cortezas de pino recogidas por el artista junto a su hijo en el Parque del Retiro, se presenta como una línea minimalista dispuesta sobre la pared. Cada fragmento conserva la textura natural que remite a siluetas de cordilleras imaginarias ligadas a experiencias contemplativas de la belleza y lo desconocido. En el muro de en frente, siguiendo la silueta de las piezas gracias al recorte con una fresadora, *Skyline* (2025) traza un horizonte hecho con materiales industriales rescatados de desechos tecnológicos (fragmentos de paneles solares, de molinos de viento, fibras compuestas...) que reflejan el nuevo rostro del paisaje rural y periurbano transformado por la presencia creciente de infraestructuras de energía renovable. Lejos de la contemplación sublime, el paisaje deviene área de conflicto: entre lo común y lo privatizado, entre el beneficio económico y la alteración ambiental. La instalación evita juicios categóricos y presenta la materialidad con cuidado, respetando la estética de lo residual. Concebidas con más de una década de distancia entre sí, las obras marcan un salto en la manera en la que percibimos en paisaje, una subjetividad cruzada por la tecnología que mira

con nostalgia las formas previas y ansía recuperar sus contornos.

El proyecto expositivo cuenta con algunas obras vinculadas al paisaje aragonés como *Frieze* (2009) o *La escucha sésil* (2017). La primera reproduce a gran escala, con piedra negra de Calatorao, las teclas del mítico ordenador personal Spectrum, creado en 1982 por el inventor británico Sir Clive Sinclair, señalando una tecnología obsoleta. La segunda, recupera la tradicional melodía del «Bendita y Alabada», interpretada por el coro del Colegio Escolanía de Infantes del Pilar, que suena por el megáfono de la plaza de la Basílica hasta tres veces al día. Habiéndose publicado en los años 40, se grabó por primera vez en un disco de vinilo en los 60, después se copió a cinta de casete y, finalmente, a un USB en el que se ha reproducido la misma grabación hasta sonar distorsionada. El artista consigue un testigo que ha escuchado el cántico durante los años que lo hizo él, una rama secundaria de un tronco de plátano de sombra, y dentro inserta en una memoria SD para reflexionar sobre el tiempo, la traducción y el cambio de soportes.

El alcance del término *limbo* permite abordar los estados intermedios en un sentido amplio, aludiendo a la disolución de fronteras –disciplinarias, históricas y metodológicas–, seña de identidad de Radigales. Las oposiciones, erróneamente establecidas, entre naturaleza y artificio, humano y maquinal, orden y caos, encuentran el camino del medio en una serie de obras que invitan a pensar la convivencia y entrelazamiento lógico de ambas esferas.

*Jungle* (2010) ahonda en el vínculo del paisaje sonoro natural con la música electrónica a través de una interesante superposición de elementos: una fotografía de un parque natural en São Paulo sirve como fondo visual sobre el cual se imprime la imagen de una mesa de mezclas de sonido. Esta capa técnica asociada con la producción musical digital, se ve intervenida por sutiles pinceladas de pintura que introducen un componente matérico-gestual y median entre los dos lenguajes de la obra: el técnico (impresión, mezcla) y el natural (paisaje, sonido ambiental), proponiendo una integración que desestabiliza las jerarquías habituales entre tecnología y entorno, la supuesta frialdad de la máquina y la vida palpante del bosque. En esta misma línea, se sitúa *Altoparlante* (2020), instalación hecha durante la beca de Radigales en la Real Academia de España en Roma donde trabajó alrededor del monte Testaccio y sus micro ecologías. La colina artificial de los siglos I y III, compuesta por restos de millones de ánforas rotas provenientes de La Bética, está habitada por plantas y especies de aves, llamadas invasoras, como la cotorra argentina. El artista recopila los trinos de cientos de aves que transitan por Italia y los funde, mediante Inteligencia Artificial, en una sola composición que suena por el altavoz colgante sujeto a una estructura de aluminio galvanizado. En ella se perfora un texto incomprensible, escrito con la tipografía

Neville Brody, que describe los campos jurídicos sobre los que prescriben los delitos ecológicos. Estos mismos derechos se ocultan en el metacrilato de los *Psiconidos* (2020), esculturas colgantes de la misma época, que remiten a los nidos comunitarios de las cotorras, y que están elaboradas a base pigmentos orgánicos provenientes de plantas trituradas (alpiste, madera de árboles invasores, rúcula y hojas de acanto) y restos de cerámicas. La obra no condena la sobrepoblación de especies, sino que activa un discurso cercano al «seguir con el problema» de la filósofa Donna Haraway: menos negación, más justicia experimental e interrogación. Los *Psiconidos* (del griego “psykhé”, mente) apuntan al ser humano como creador de un relato ficticio «invasor» que demoniza a variedades de animales y plantas cuando la transformación de los ecosistemas es producto de historias entrelazadas y movimientos migratorios a menudo con una introducción antropogénica de los que nos tenemos que hacer cargo.

«La respons-habilidad va sobre la ausencia y la presencia, sobre matar y criar, vivir y morir, así como recordar quien vive, quien muere y de qué manera en las figuras de cuerdas de la historia naturocultural»<sup>1</sup>.

Lo pictórico adquiere un formato –en apariencia– tradicional en *Souvenir file* (2013) y *Algunos colores del invierno* (2024-25), ambas sobre el paisaje de Pericastó, un terreno familiar en la comarca de La Litera, en Huesca, sobre el que Radigales ha trabajado en varias ocasiones. En *Souvenir File*, el artista recupera fotografías del citado «limbo informático», para restaurar las imágenes mediante un software de recuperación de datos, que reconstruye archivos a partir de fragmentos residuales en el dispositivo de almacenamiento. Sin embargo, durante su permanencia en este estado intermedio, las fotografías sufren pérdida parcial de datos y corrupción de la información original, lo que conduce a una abstracción visual completa. La repetición minuciosa y artesanal es la técnica utilizada en *Algunos colores del invierno* (2024-25), obra hecha a base de pinceladas con las tonalidades de la biodiversidad de Pericastó (verdes, tierras, malvas y amarillos) combinadas rítmicamente en una danza duplicada en los cuatro lienzos, que emula el comportamiento mecánico de la IA. Sin embargo, el resultado no escapa al errático proceder humano y se traduce en una estética impresionista que apela a los sentidos. Frente a la idea del arte conceptual, la pintura es sobre todo cuerpo y deriva sensitiva, el problema es que no siempre es fácil dejarse llevar. Radigales desafía su práctica pictórica y durante una temporada, comienza a suministrarse, bajo la supervisión de un amigo psiquiatra, microdosis de psicotrópicos (diazepam, anfetanas, LSD, machis y ketamina) que le predisponen a otro estado mental, otros tiempos, más desinhibidos y relajados. La consecuencia es *Eyetraking* (2023), obra compleja a nivel físico y semántico, que se materializa

1. J. Haraway, Donna. Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno. Ed. Consonni. Bilbao, 2019. Pág47

en estructuras portantes de aluminio con diversos contenidos pictóricos y fotográficos. Las imágenes figurativas son fotografías macro de las drogas ingeridas, pequeños pigmentos y restos orgánicos que, al aumentarse, se convierten en esculturas visualmente transitables. Una pastilla rosa o una costra de piel adquieren texturas rugosas y llenas de porosidades para recorrer con todo lujo de detalle. A su lado, otro tipo de paisajes abstractos, realizados con diferentes técnicas pictóricas (extrusión, corte, agujereado...) recuerdan a los mapas de calor<sup>2</sup> y a un tipo de control digital que contrasta con la liberación creativa provocada por las sustancias.

Las últimas piezas, producidas para la exposición, reflexionan sobre las modificaciones propias del paisaje contemporáneo, alterado por las energías renovables, expoliado por la industria tecnológica y colonizado paulatinamente por los centros de datos. Pensamos en Internet como un ente invisible y sustentable que transita ligero por la nube, pero la realidad es que ocupa y gasta mucho <sup>3</sup>. En Aragón, la proyección de casi una veintena de macro granjas de datos carece de sentido dado su problema de escasez hídrica. ¿Por qué las grandes multinacionales lo están eligiendo para ubicar sus instalaciones? Se trata de zonas despobladas, con terreno extenso y barato, donde pueden ejercer su poder y engañar a propietarios locales y ayuntamientos mediante una falsa narrativa de bonanza.

Radigales indaga en toda esta problemática y visita uno de los embalses principales que abastecen la red municipal de un polígono en Huesca, el de Vadiello, para realizar una serie de obras críticas relacionadas con la materialidad de Internet, el impacto en el consumo de los recursos y los gastos previstos de su funcionamiento a escala micro y macro. En lo individual, *5l*. (2025), invita al espectador a tomar conciencia del gasto hídrico, sentándose sobre un cojín que contiene dos litros de agua: cantidad cercana a la que se consume cada vez que le pedimos, desde la comodidad de nuestra silla de oficina, un texto o una imagen al Chat GPT. A nivel global, *Depósito y tronco* (2025), un gran contenedor plástico de seis metros de largo y lleno de litros de agua, nos recuerda el ingente volumen de este elemento necesario para refrigerar un centro de datos hiper escala y satisfacer las necesidades tecnológicas humanas. De nuevo, los visitantes se pueden sentar sobre la obra, depositando el peso de sus cuerpos y ejerciendo una presión que empuja el líquido hacia la manguera en uno de los extremos de la colchoneta y desemboca en un tocón de árbol vaciado. Emerge la pregunta, ¿cómo es el agua restante tras haber sido utilizada para la refrigeración de una de estas granjas informativas? La respuesta: de alta temperatura, con posibles minerales acumulados, bacterias, metales pesados y productos químicos usados para evitar corrosión. Se trata de un agua que se puede reutilizar para funciones industriales y de limpieza, pero en ningún caso para cultivos alimentarios sin haber recibido antes un exhaustivo

tratamiento químico capaz de desinfectar la toxicidad. Estamos hablando de un «agua muerta» que en la pieza se movilliza simbólicamente hasta el tocón de árbol ubicado justo en frente de la pieza anterior *RIP RIP HURRAY* (2010): un conjunto de disquetes forma las letras del acrónimo «Rest In Peace» (Descansa en Paz) y aborda la obsolescencia programada de los contenedores de datos. Datos invisibles que precisan un soporte físico para ser transferidos, guardados, almacenados. Datos que viajan a la velocidad de la luz, pero podrían perderse en una rotura accidental de su contenedor. Datos que son materia prima estratégica, pueden valer millones, mover montañas de intereses y consumir ríos de energía. ¿Hasta dónde vamos a llegar en aras de proclamar su preeminencia? ¿cuánto vamos a dañar la naturaleza, nuestra economía primaria o nuestra salud? La energía nuclear, efectiva en estabilidad y constancia, pero peligrosa por generar residuos radioactivos, se perfila como una opción cada vez más considerada por los colosos empresariales (Google, Amazon y Microsoft) para cubrir el aumento de la demanda energética de la inteligencia artificial y otras tecnologías.

Las piezas *Valdiello* y *Valdabra* (2025) reproducen a pequeña escala en aluminio las plantas de dos embalses que sirven de suministro para el acondicionamiento de los nuevos centros de datos en Huesca, el citado de Vadiello y el de Valdabra, con el objetivo de cosificarlos y dotarlos de realidad en la mente de los espectadores: ahora existen, tienen forma, ocupan espacio, no podemos cerrar los ojos ante la evidencia. En general, existe una amplia variedad de facilitadores hídricos (balsas, manantiales, pozos...) para salvaguardar las espaldas de los centros de datos en caso de que falle el suministro principal, sin embargo, parece que nada es suficiente: hace unos meses Amazon Web Services (AWS) pedía al Gobierno de Aragón un 48 % más de agua de lo que planteó en el 2019 alegando las altas temperaturas del cambio climático<sup>4</sup>.

Un chorro enorme e impactante al final del recorrido, *BSC/Vadiello* (2008-2025), documenta el desagüe del pantano de Vadiello durante las lluvias de la primavera de 2025. El vídeo monocanal combina un plano fijo y homogéneo de cuatro minutos de la descarga a alta presión de agua con interrupciones –a modo de hackeo– de fotografías y voces registradas en el BSC Computing de Barcelona, durante el verano de 2008. En efecto, el ruido blanco persistente y monótono que escuchamos, no pertenece al desagüe del pantano, sino al esfuerzo energético los sistemas de refrigeración empleados en el centro de computación catalán para proteger el rendimiento de los microprocesadores. No son pocos los relatos filmicos recientes que reflexionan sobre la potencialidad de las señales con densidad espectral y origen desconocido. En la serie de televisión *The listeners* (2024), sólo unas pocas

personas pueden oír un zumbido bajo constante que les genera perturbación y desajustes en su vida diaria. Al principio, buscan su causa en el nivel de hercios de grandes antenas, industrias y fuentes electromagnéticas, pero su raíz es trascendente y les conecta con un universo alternativo donde la dualidad se disuelve y cuyo umbral de acceso es el sonido. También lo es en *Memoria* (2021), película de Apichatpong Weerasethakul en la que la protagonista, Jessica, percibe un ruido semejante a un fuerte golpe seco que nadie parece escuchar. Para descubrir su génesis, viaja hasta el corazón de la selva en Colombia donde encuentra a un pescador indígena que atesora en su interior toda la memoria del lugar: los recuerdos y los ecos de los sonidos que reverberan desde el principio de los tiempos. A través del ruido, Jessica actúa como médium de esos recuerdos vinculados con una fuerza telúrica y ancestral. «Yo soy como un disco duro y usted es una antena» le dice el hombre.

En ambos ejemplos, el sonido es un portal de entrada al conocimiento ilimitado, una pasarela que conecta dos mundos y amplía las capacidades de sus protagonistas hacia un «saber otro». Frente a la creciente incertidumbre fruto de la aceleración tecnológica, nos queda imaginar escenarios posibles. ¿Y si el ruido borroso y desagradable de los centros de datos, esa nieve electrónica que se expande por doquier, se convirtiese, para las personas sensibles, en una fisura de acceso a toda la información que acumulan? Un surtidor de memoria colectiva a partir de un rumor constante. Los individuos perceptores de la frecuencia serían una suerte de demiurgos digitales, capaces de captar la latencia, lo subterráneo y darle forma. Traductores de lenguaje binario y código fuente, pero dotados de alma. Los habitantes de este espacio intermedio, un limbo entre lo virtual y lo físico, armonizarían el paisaje sonoro turbulento de los centros de datos con el paisaje emocional de su contenido, acortando distancias entre esferas. Lo propio y lo ajeno, el pasado y el presente, la realidad y su sombra, la vida y la muerte, entrelazados. Sin necesidad de recurrir a la ficción, el artista también actúa como agente reconciliador de ambos paisajes mediante la concienciación que activan sus obras. Es difícil pensar en una sociedad sin tecnologías o que elimine el uso masivo de datos, sin embargo, lo que sí podemos hacer es conocer la realidad de lo que acarrea, su materialidad, sus gastos, pérdidas, peligros, daños... y responsabilizarnos. Solo investigando y estando atentas es posible actuar de forma consecuente, evitar el despilfarro de los recursos naturales y mirar por un futuro común más allá de los intereses de las multinacionales. Radigales señala sin condenar y nos ofrece la opción de pensar juntas otras fórmulas para transitar los nuevos paisajes contemporáneos: paisajes colonizados por gigantes eólicos, mecánicos y computacionales, pero también, abiertos a una ética creativa donde las polaridades pueden darse la mano.

2. Visualización digital de análisis que muestra, mediante un espectro de colores cálidos y fríos, las áreas que atraen más y menos atención, clics e interacciones de los usuarios de una página web.

3. Internet circula a través de una red física de cables de 1,4 millones de kilómetros que cruzan océanos enteros bajo el agua formando un sistema nervioso global posibilitador del intercambio de emails, videos y llamadas entre continentes de forma instantánea; constelaciones de tres satélites en órbita (Starlink, OneWeb y Kuiper) que pesan miles de toneladas y refuerzan la cobertura universal; miles de centros de datos que almacenan información crítica para empresas, organizaciones e individuos, desde conversaciones personales de WhatsApp hasta informes de seguridad. Estas inmensas infraestructuras de acero y hormigón, albergan servidores, equipos de red, sistemas de almacenamiento y otros componentes clave para el procesamiento y distribución de datos. Ostentan un alto valor táctico y geopolítico, pero su impacto medioambiental y ecosocial, desconocido para el ciudadano de a pie, es exorbitado en diversos ámbitos tales como los recursos hídricos necesarios para su refrigeración (unos 25 millones de litros de agua al año).

4. Noticia en el Diario del Alto Aragón <https://www.diariodelaltoaragon.es/noticias/huesca/2025/03/26/amazon-pide-ahora-un-48-mas-de-agua-para-sus-centros-de-datos-en-aragon-1810797-daa.html>

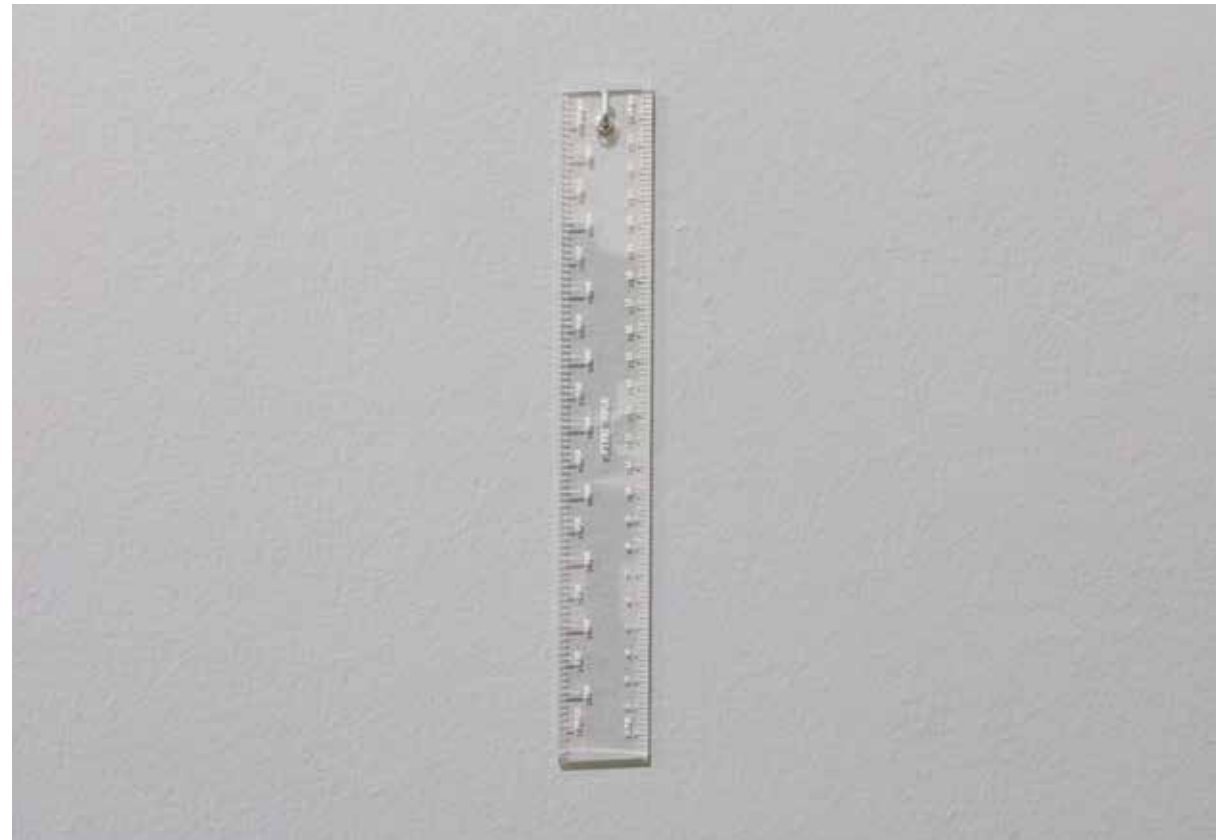
**EXPOSICIÓN LIMBO  
RELACION DE OBRAS  
POR ORDEN DE  
APARICIÓN**

P.	13-15	2011	SKYLINE Grabado láser sobre corteza de pino. Medidas variables.
	13-15	2025	SKYLINE Grabado láser sobre fibra de vidrio. Medidas variables.
	15-16	2020	ALTOPARLANTE Aluminio galvanizado, altavoces y audio compuesto utilizando inteligencia artificial. (01:27:00). 92 x 117 cm.
	15/17	2010	JUNGLE. 1 Y 2 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 310 g. 119x84 cm.
	17-18	2017	LA ESCUCHA SÉSIL Madera de plátano de sombra, óleo, tubo de cobre, caucho, parafina y cera. 90x202x33 cm.
	18-19	2020	PSICONIDO. 1, 2 Y 3 Perfiles de aluminio, metacrilato perforado y pintura elaborada con diferentes pigmentos orgánicos. 65x54x43 cm.
	19	2010	PIXELRULE Plástico grabado con láser. 35x250x3 mm.
	20-21	2024-25	ALGUNOS COLORES DE INVIERNO Acrílico sobre aluminio. 110x356 cm.
	21/23	2023	EYETRACKING. 2 Y 4 Perfiles de aluminio, acrílico sobre planchas de aluminio, óleo sobre tabla y fotografía. Medidas variables.
	22-24	2009	FRIEZE Piedra negra de Calatorao tallada a mano. 40x360x10 cm.
	23/26	2013	SOUVENIR FILE_000489 Tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 210 gr. 170x129,5 cm.
	26-27	2011	BRUMA Pintura acrílica y cables de Ethernet. Medidas variables.
	28-29	2010	RIP RIP HURRAY Disquetes de 3 1/2. 117x76 cm
	28-32	2025	DEPÓSITO Y TRONCO Depósito flexible de agua, tubo de canalización de agua alimentario de polietileno, agua y tronco de pino. Medidas variables.
	32	2008-25	BSC/VADIELLO Instalación de vídeo monocanal. 2.160 p. Color. sonido (00:04:00)
	32-33	2025	VADIELLO Corte láser sobre aluminio. 112x160x10 cm
	32-33	2025	VALDABRA Corte láser sobre aluminio. 111x60x10 cm























1. “La ayahuasca es la televisión del Amazonas”. Suena a boutade, pero la frase fue acuñada por un chamán en una toma ceremonial. Según testigos, el razonamiento continuaba con una explicación sobre el papel del agua en la composición de la droga preparada a partir de la liana Banisteriopsis caapi.

Similar a cómo Deleuze y Guattari conciben el pensamiento —un territorio en proceso de ser desterritorializado, una meseta sin límites por donde circulan fuerzas e intensidades que eluden cualquier punto de origen o llegada preestablecido— las ideas de este chamán sobre el papel del agua en la fabricación de la experiencia psicodélica no están alejados de algunos postulados de los nuevos materialismos o la ontología orientada a objetos que, por su costado especulativo, uno puede relacionar directamente con la práctica de Enrique Radigales. Vitales a la hora de ampliar lo que se entiende por ecología, estos dos campos vienen experimentando con una síntesis de la filosofía natural y los objetos técnicos. Ahora bien, tal y como se desprende del acercamiento pionero de Radigales a distintos aparatos a finales de los años noventa, poner a prueba los modos de hacer de la tecnología exige, antes de nada, dejar de pensar en los medios como meros intermediarios que entregan mensajes, para comprender su singularidad en términos de una medicación que es siempre transformación activa. Los medios como una infraestructura que, como una pintura oculta estratos de materia, en ocasiones sacrifican su propia visibilidad para hacer que las cosas aparezcan. Algo que, sin duda, como se desprende de proyectos como *Environtech* (2019) y otras obras donde el artista ha investigado el concepto de “injerto”, evidencia cómo los medios hacen pasar relaciones, normas y categorías, distribuyendo diferencias y potencialidades entre formas de vida orgánicas y hasta inorgánicas.

El agua hervida que materializa la ayahuasca, un compuesto químico culturalmente operado, no se comportan solo de manera “funcional”, sino como un elemento que aumenta las propiedades de distintas plantas en un solo brebaje: una *medicina* que, gracias a la concentración de alcaloides y DMT, es más-que-un-líquido: un vehículo entre escalas, sensibilidades y cogniciones y un flujo de imágenes que pone en diálogo los mundos natural y sobrenatural, la historia personal y la larga duración del tiempo cósmico.

2. *Mil Mesetas* (1980) y otros textos postestructuralistas, con su tono materialvitalista, era parte de un proyecto filosófico que no puede estudiarse si no es analizado junto al impacto de la cibernética y las sociedades de la información de la Guerra Fría. El novelista Thomas Pynchon explora la doble cara de esa aceleración tecnológica como un fenómeno que surge de la convergencia entre el aparato de inteligencia, la gran industria y la ingeniería militar. En novelas como *El arco iris de gravedad*, se muestra cómo la máquina de guerra no descansa nunca, cómo se dedica a dividir y multiplicar los signos y sus posibles interpretaciones, “... ya que ella misma es una máquina con muchas partes, no una unidad sino una complejidad creciente... La guerra necesita al carbón tanto como el carbón”<sup>1</sup>. Los cohetes, la psicología pavloviana, el ocultismo y las

redes de contraespionaje no solo son meros elementos para una trama, sino que se convierten en símbolos de un estado de paranoia omnipresente. Un diagnóstico de época materializado en laberintos, túneles, infraestructuras secretas y proyectos clasificados donde los personajes viven confundidos, en una esquizofrenia en la que realidad, ilusión y conspiración son parte del mismo juego<sup>2</sup>.

En los años sesenta, la electrónica penetra en todos los hogares, allanando el camino de la digitalización. Paradójicamente, éxitos como la carrera espacial o el primer trasplante de corazón humano (1967), hitos celebrados como éxitos de la humanidad, corren paralelos a un cierto “desencantamiento del mundo”, tal y como fue teorizado por Max Weber. Este malestar en la cultura conlleva una fuerte negatividad que, en cuestión de una década, se vuelve la base de la lucha armada, así como del movimiento de búsqueda de vidas más conscientes y espirituales. Los estudios comparados sobre religiones, la popularidad del budismo y otras corrientes vinculadas al new age, muestran cómo la contracultura supuso una crítica práctica a la razón instrumental y su lógica de funcionamientos seriados, un último humanismo en contra de la movilización de agresividad y violencia que el capitalismo dirige contra las personas y el planeta<sup>3</sup>.

Al analizar el paisaje cultural de esa época, la relación entre las comunas que inician el éxodo a la naturaleza y la llamada nueva tecnología se revela mucho más compleja. La complejidad se manifiesta, por ejemplo, en la producción de artistas pioneros en el uso del vídeo, pero también en los escritos de filósofos como Marcuse, quien pese a su formación con Heidegger no podía dejar de ver en la técnica una vía para superar la escasez programada del capitalismo, la liberación de tiempo de trabajo y la posibilidad de que las personas se dedicaran a satisfacer sus deseos y placeres. Otro ejemplo paradigmático de esta relación multidimensional es la historia del ácido lisérgico (LSD). Diseñada en los laboratorios de Sandoz en la década de los treinta, posteriormente la sustancia funcionó como una “puerta perceptiva” que abría la posibilidad de vivir una experiencia menos individual y controlada por los aparatos ideológicos. Para el psiquiatra R.D. Laing, este “breakthrough” significaba una forma de liberación colectiva, el antídoto contra las represiones del poder y sus instituciones totales. En sus experiencias clínicas más allá de lo médico, se concebía el ácido como una llave mística para conectar con la inteligencia superior de la naturaleza, la creatividad y la expresividad del espíritu y la materia. Ahora bien, desde la perspectiva de la teoría de los medios, la psicodelia podría considerarse una tecnología orientada a habilitar mundos más allá de la realidad unidimensional que conocemos: una aplicación, como se dice hoy, diseñada para producir delirio y conjurar los límites que la metafísica occidental ha impuesto para dividir de manera tajante la vida y la muerte.

3. De vuelta de este rodeo por la historia de finales del siglo XX, me atrevo arriesgar que la superación de la muerte entendida como destino final es, a la luz de un buen número de trabajos, la línea más persistente y

profunda en la obra de Enrique Radigales. Con todo, no parece posible soslayar el diálogo que, en la forma de una pregunta por el paisaje, el artista ha mantenido con el romanticismo y su búsqueda de la síntesis de lo particular y lo universal, lo finito y la infinito en una naturaleza que, empeñada en persistir, siempre encuentra la manera de burlar la voluntad humana de dominar y hacer del mundo una- sola-imagen. En contra de las tendencias más espectaculares del *new-media* a principios de los dos miles, podemos señalar cómo el artista, como se puede observar en su trabajo de larga duración en Pericasto, en Huesca, (un terreno de cultivo familiar sobre el que ha trabajado intensiva y extensivamente desde 2012) ha encontrado formas de cruzar saberes y técnicas. De forma indisciplinada pero productiva, la pintura y la escultura se vuelven herramientas para la investigación artística sobre temas como la biología o la agricultura, valiéndose a la vez de las posibilidades del hardware y el software. Pero nunca como un comentario fetichista o ilustrativo sobre la actualidad intelectual y el consumo de nuevas máquinas técnicas, sino como la evidencia de un asombro primordial, tan antiguo como la ciencia, que consiste en no dejar de preguntarse por las formas en que la vida y su devenir excede cualquier metáfora, sistema o razonamiento humano.

Pienso, por ejemplo, en un trabajo presentado en la galería The Goma, *La frecuencia Jürgenson* (2017): una serie de fotografías y tótems tratados como esculturas y pinturas, que parten de acercamiento a la figura de un mediunista -cantante de ópera, pintor, tecnólogo y portal entre dimensiones-. Mediador entre mundos, en los años sesenta, Friedrich Jürgenson se sirvió de un grabador de cinta magnética para accidentalmente registrar un enjambre de sonidos surgidos de la aparentemente silenciosa de la campaña escandinava, donde la nada escondía un arpegio de humanos y no humanos que desde entonces conocemos como psicofonía.

Para quienes conocimos a Radigales en el Madrid de principios del siglo XXI, la figura del artista-medio representaba un modelo alternativo, radicalmente distinto al artista postconceptual de los años noventa. Este nuevo enfoque combinaba la producción de conocimiento en su sentido más amplio con un desplazamiento del concepto de lo político: alejándose de la consigna, proponía un método en construcción y colaboración que, al mezclar los planteamientos de Latour y Rancière, cuestionaba no solo qué entendemos por representación, sino también cómo podemos romper con la separación que nuestra tradición continental ha establecido entre naturaleza y humanidad.

4. La historia de cómo los hippies se convirtieron en emprendedores de Silicon Valley es bien conocida. Aunque quizá no se ha estudiado tanto la conexión entre la psicodélica y el imaginario posthumanista. No en vano, la experimentación con psicoactivos, entendida como la búsqueda de un cierto “más allá de la muerte”, después de un extraño bucle, podría ser la base para una nueva fase de desarrollo industrial y acumulación de riqueza. El capital busca deshacerse de las limitaciones

1. Pynchon, Thomas: El arco iris de gravedad. Tusquets, Barcelona. (1973)

2. Una imagen de la convergencia entre el uso y abuso del equipamiento militar y la búsqueda de un perfeccionamiento de la máquina social y las redes de inteligencia distribuida para la mejor reproducción del capitalismo fue, también en teatro de operaciones de la Guerra fría, el bizarro papel que tomó el delfín en la investigación de formas de navegación y comunicación más-que-humanas. Estoy hablando, en concreto, de la paradigmática participación en un mismo proyecto de investigación sobre collaborative computing, financiado por la Information Sciences Division de la US Air Force, de científicos y tecnólogos como Ted Nelson (más tarde inventor de hipertexto) Douglas Engelbart (a la postre desarrollador del mouse), Joseph Carl Robnett Licklider (uno de los informáticos más influyentes del siglo XX y, para algunos, pionero de los social media) y John Lilly (quien ha pasado a la historia por ser el fundador de la Communication Research Institute, una plataforma de ciencia interdisciplinar activa a principios de los años sesenta en un atolón de las Islas Virgenes, en donde se experimento con delfines, ketamina, ácido y otras formas de éxtasis y técnicas, bastante poco-ortodoxas, orientadas a explorar estados alterados de conciencia y buscar la posibilidad de comunicación no-sólo-verbal y relación e interacción interespecie, también extraterrestre).

3. Basta con recordar el final de la aclamada serie Mad Men (2007): lejos del ambiente ansioso y competitivo de Madison Avenue, su protagonista, el publicista Don Draper, el macho alfa por excelencia, cuyo éxito en lo profesional es directamente proporcional al desastre de su vida privada, ha cambiado el traje negro por otro uniforme: un pantalón caqui y una camisa tan plancada e inmaculada como siempre. Cierra los ojos y, antes de entonar el mantra, escucha a un yogui susurrarle “un nuevo tú”. El nuevo espíritu del capitalismo basa su superioridad —esotérica y estética— en la capacidad de transformarse para seducir mejor, para devenir y volverse otro.

del cuerpo y la mente para lograr la singularidad, el nirvana de la abstracción financiera. En el Antropoceno —una coyuntura de fuerte estrés climáticos y un orden geopolítico ya no bipolar, sino multipolar y perverso polimorfo—, la tecnología es cada vez menos una prótesis externa para realizar una tarea. De hecho, para algunos teóricos, la tecnología nunca fue solo una herramienta. Hay quienes sostienen que la evolución de la capacidad de reflexión ha de verse en paralelo a la proliferación de objetos líticos. Estos no solo resolvían problemas concretos, sino que funcionaban como un archivo y un laboratorio proyectivo de funciones futuras. Las discusiones filosóficas sobre estructura y agencia nos invitan a repensar la inteligencia no como una esencia individual anclada en el cerebro, sino como un epifenómeno distribuido. Como plantea Jane Bennett, “nunca hubo un tiempo en que la agencia humana no fuera una red interconectada de humanidad y no-humanidad”<sup>4</sup>. Esta idea, en diálogo permanente con tecnologías como los chats de texto, cuestiona la noción de una agencia exclusivamente humana. Desde esta perspectiva, la mente se moldea en relación con su entorno, apoyada por agentes y artefactos que funcionan como andamiajes cognitivos. Una tesis que puede resultar útil para abordar otra línea de trabajo en la obra de Radigales, especialmente en el proyecto *Biotopo/Guata* (2017). En el, más allá de la metáfora, el artista analiza cómo cambia el ecosistema microbiano de su cuerpo al moverse entre dos entornos radicalmente distintos: el seco paisaje urbano de Madrid y el humedal de El Tigre, en Argentina. El proyecto plantea una visión de la agencia no como voluntad individual, sino como un proceso colectivo e impersonal, compuesto por ensamblajes humanos y no-humanos. En estas obras, el acto de producir se convierte en una red de relaciones donde el artista ya no es el único motor del hacer.

5. En los albores de una nueva revolución industrial, la imbricación de la tecnología en nuestra vida es groseramente evidente. Tanto en hechos pequeños e intrascendentes—como tomar un ibuprofeno e ingerir un fragmento de tecnología—, como en la forma en que nuestra psique es engullida por la máquina en cada interacción con las redes sociales, es evidente que somos parte de un vasto proceso de aprendizaje para el desarrollo de capacidades neurolingüísticas superiores, donde la vida ya no es un regalo o un bien común, sino un funcionamiento calculable. Naturalizada hasta tal punto que un día será imposible distinguir entre lo analógico y lo digital, la tecnología siempre ha sido el principal factor de desarrollo del capitalismo. En su fase actual, esta intimidad se caracteriza por haber desarrollado un modo de producción biológico-fármaco-pornográfico, magistral e inquietantemente descrito por Paul B. Preciado, sobre todo en su libro *Testo Yonqui*. Publicado en 2008, este texto registra de manera voluptuosa el carácter gelatinoso y tentacular del poder. Es el lado oscuro del viaje psicodélico: la distopía consumada del sueño de la tecnología lisérgica de control postdisciplinario, donde uno es agente de su propia dominación. El cine de David Cronenberg muestra de qué manera la cosa te oprime y a la vez te

4. Bennett, Jean: *Materia vibrante. Caja negra*, Buenos Aires, 2022.

5. Escribo este ensayo todavía bajo el impacto de *The Shrouds* (2024). Los sudarios, según fue traducida al español, es la última película del ya octogenario David Cronenberg, un nuevo catálogo de parafilias y atrocidades, en donde el foco de la historia, desde una perspectiva donde convergen nuevas tecnologías y viejos fetichismos, está puesto en el negocio de la muerte y su posible uso para fines conspirativos y geopolíticos. Para diversas voces de la filosofía occidental, la tecnología, tanto la que se vincula claramente con algún dispositivo o aparato externo como otras técnicas del cuerpo que funcionan como formas de aprendizaje y relación más-que-instrumental con el medio, se vincula con el mundo de los muertos y lo funerario. La escritura simbólica y la arquitectura efímera o no efímera, según Peter Sloterdijk, tan propios de la cultura de nuestra especie, son fenómenos históricamente inseparables de la marcación, el duelo y el intento de superar la muerte. Nuestro vínculo con Egipto, Grecia y otras civilizaciones que están en la base de así llamada Modernidad, sigue siendo el fantasma que vuelve y el trágico proyecto de evitar la muerte por medio de nuevos artillugios que sustituyen viejas creencias.

6. Latour, Bruno: *Nunca hemos sido modernos. Ensayo de Antropología Simétrica*. Siglo XXI Editores Argentina, Buenos Aires 2007.

7. Entrevista con el artista. Octubre de 2025.

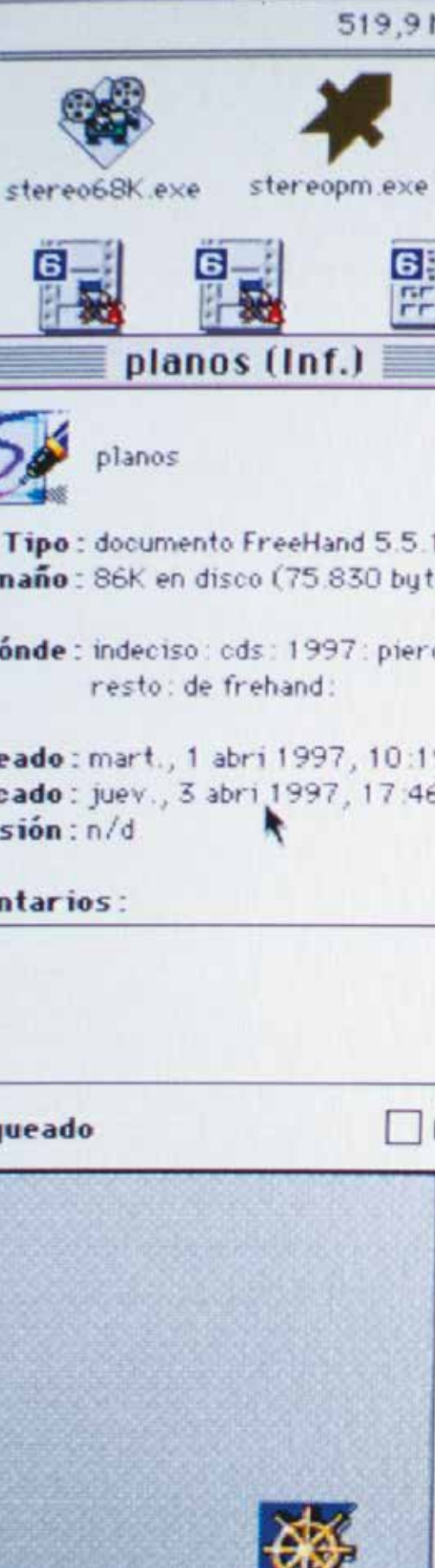
8. *Ibid.*

libera; te excita y la consumes para ser libre y adicto, hasta que finalmente te vuelves adicto al consumo, como una marioneta en manos de fuerzas mayores<sup>5</sup>. Más allá del uso pop del concepto de rizoma, el gran hallazgo de la filosofía de Deleuze y Guattari fue la idea de una lógica disyuntiva inclusiva. Como advierte el título mismo de su serie *Capitalismo y Esquizofrenia* no es una elección entre uno o el otro, sino una “y” que no excluye, sino que concatena. Se trata de una lógica post-binaria (bien conocida por quienes, como Enrique Radigales, trabajan con lenguajes de programación) que no opera en la imposibilidad, sino en la complementariedad: A es A y, a la vez, B. La conexión infinita anula la “o” del pensamiento escolástico (o bien Dios o bien Naturaleza) en favor de una “y” que sintetiza y relanza los límites del sistema. Esto conlleva el colapso de la lógica binaria que, como una herramienta de agrimensura, separa el mundo en categorías opuestas (tecnología/espiritualidad, liberación/control, natural/artificial). “No hay sujeto y no hay objeto. Hay acontecimientos. Yo nunca actúo. Siempre me veo ligeramente sorprendido por lo que hago”<sup>6</sup>, escribió Bruno Latour. Ahora bien, ¿podemos interpretar su reflexión no como el lamento de un adulto nostálgico de una agencia antes todopoderosa, sino como la expresión positiva de una pérdida de mismas facultades que puede mejorarnos como especie? Una pregunta que, me parece, corre paralela al universo de interrogantes que nos ofrece Radigales.

6. Durante los noventa, se instaló un cierto optimismo sobre la intersección entre tecnología y sociedad que, según muchos, recuerda el clima deseante de los años sesenta. La explosión de la cultura rave de 1989 fue bautizada, de hecho, como *Second Summer of Love*. A mediados de la década, la aceleración tecnológica se intensificó con el acceso público a Internet —que en España comenzó con la Infovia de Telefónica en 1995—. Aunque no fue solo una revolución en los medios de comunicación y en el uso creativo de las nuevas herramientas, la aceleración para Enrique Radigales y algunos de sus compañeros de la época fue una aceleración en las noches y los días, pero sobre todo un medio de orientar las nuevas tecnologías a la creación de otras subjetividades.

Por aquella época, el artista se instaló en Barcelona para cursar un posgrado sobre CDs de autor. Acababa de terminar sus estudios de pintura y continuaba haciendo grabado. En Barcelona, la escena vibra con clubs como el Moog o el Nitsa. En este último, detrás de una máscara de Star Wars pinchaba Sideral, un icono de la época, pionero en mezclar IDM, minimal e himnos indies. Sin ninguna experiencia, Radigales aprendía a relacionarse con un sistema operativo que, según él mismo cuenta, le obligaba a “desempeñarse en un marco tan reducido como la pantalla y tan diferente, en términos intuitivos y operativos, del cuadro”<sup>7</sup>. El punto de inflexión ocurrió durante una clase de grabado. Se confundió con el punzón e intentó “hacer un ‘Control+Z’ sobre la plancha. Entonces, cambió todo”<sup>8</sup>. Las autoediciones en CDs eran un formato que requería o bien de una “tostadora” o bien de empresas

especializadas en tirar grandes series, por lo que primero probó con formatos más accesibles, como los disquetes de 3 ½. La historia continúa con la creación de Firtyfifty. La empresa funcionó como una distribuidora independiente de arte multimedia. Un proyecto que Radigales montó con Pedro Soler, a quien había conocido en Carcasona, donde dirigía un museo de arte esotérico. Superada la profecía del Y2K, Firtyfifty lanzó una pasarela de pago en su web. Aunque lo más interesante no era el lado comercial, sino la relación entre ecologías y culturas visuales, como se puede apreciar en una obra temprana, *Stereo dub Calco* (1997): una web donde se podían encontrar tipografías y páginas de una revista intervenida con calcos y dibujos que habían sido escaneados en múltiples ocasiones, un trabajo para el que contó con la participación del crítico de arte, Pedro Pablo Azpeitia. Y otro punto interesante, hablando de modos de uso, es cómo esta y otra obras participan un espíritu entre postpunk y nerd. Pero no solo en términos formales, sino en problemáticas económicas y políticas, como las infraestructuras de producción y circulación de conocimiento entendidas como un bien común. Antes de la privatización de Internet, cuando la discusión sobre *copyleft* aún estaba abierta, el trabajo de Firtyfifty, así como otras acciones colectivas en las que participó Radigales, constituían una forma de red social antes de la red social. Un ensamblaje de aparatos y personas, es decir, un cuerpo social colectivo articulado en una zona temporalmente autónoma, donde se reconfiguran las formas de ver y de decir a partir del intercambio de componentes, proposiciones, insumos, discos, sustancias... Para Enrique Radigales lo tecnológico no se limita a ser una colección de cachivaches. En un sentido más elemental, lo tecnológico es inseparable de la phýsis, pues, siguiendo a Heidegger, su esencia radica en el cómo se hace aparecer la cosa o el objeto, cómo se desvela el mundo. Desde esta perspectiva, los dispositivos no corrompen la realidad, sino que son una precondition de esta: “el viento es siempre el viento en las velas... o lo que es lo mismo, es el río, finalmente, el que hace aparecer las orillas”<sup>9</sup>. **Coda.** En 2015, en el Centro Conde Duque de Madrid, presentamos *Lo que se sabe y lo que se intuye (pero todavía se desconoce)*. Una exposición donde Radigales presentó *Domingo*: un proyecto de investigación-exorcismo a partir de la CPU de un hombre fallecido unos años antes. En esa ocasión, se mostraron unas impresiones digitales que habían sido tratadas como pinturas al óleo, componentes informáticos acoplados y un baño de aceite de linaza. Domingo, que tenía 85 años cuando murió, nos acompañó el día de la inauguración. Después de un proceso en el que Radigales desmontó el equipo -como un eco del ritual de los vasos canosos, los recipientes usados en la momificación para guardar los órganos del difunto-, Domingo se manifestó material y espiritualmente, como un viento que dejó suspendidas en el aire las tres obras, a la vez paisajes y retratos, que tanto trabajo había llevado colgar de tres palos, tres puntos de apoyo que no lograron sujetar la sustancia incorpórea de Domingo.



DERIVA

La de *deriva* es quizás la noción que mejor permite comprender el tipo de experiencia del arte que promueve la obra de Enrique Radigales. A mitad de camino entre la programación (la “derivación” lógica) y el sin sentido (“estar a la deriva”), la deriva se activa allí donde el orden codificado encuentra su límite o se abre a ser alimentado por nuevas posibilidades. Esta idea atraviesa tanto sus obras y su trayectoria como este libro, que las condensa y, de modo derivativo, las organiza.

Radigales se topa con la deriva al inicio de su actividad profesional, cuando, tras finalizar sus estudios de pintura, comienza a explorar el emergente universo digital. La experiencia de usuario de aquellos primeros sistemas, gobernada por el error, el juego y el extravío, le inspira un modo de entender la práctica del arte, su producción y recepción, como un proceso en perpetuo devenir y de desenlace siempre abierto: “Get Lost!”, exigía ya desde el título uno de sus primeros proyectos.

En sus obras tempranas, la deriva es el resultado de la experiencia que se tiene con sistemas informáticos. Radigales importa la noción de interactividad del mundo digital, creando proyectos en los que el usuario (ya no espectador) se trenza en relaciones imprevisibles de causalidad cruzada con un programa computacional.

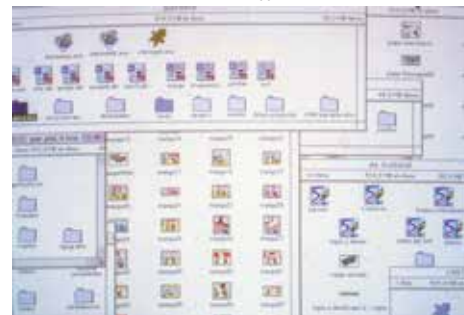
La incertidumbre también gobierna la deriva de esas máquinas de traducción pictórica, que el artista crea o en las que él mismo se convierte, que recorren la distancia que separa al entorno digital del plástico, a las pantallas de los pigmentos, en una dirección u otra. Es derivativa, fundamentalmente, esa vocación ruderal que se encuentra en muchos de los proyectos de Radigales, donde se abordan, para subvertirlos, diferentes sistemas de signos. Son siempre las zonas marginales de esos sistemas (del lenguaje, de un elenco de formas, de la página o de la pantalla) las que son interpeladas y puestas a funcionar en una deriva.

Renato Mauricio Fumero.

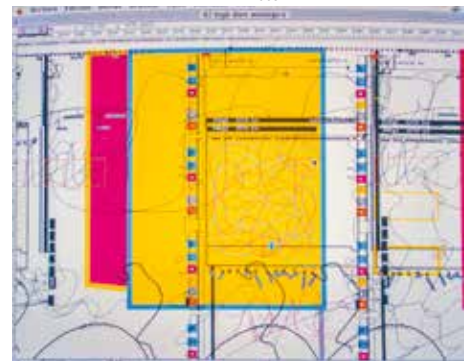
001 (1997)  
Pedro Pablo Azpeitia en mi estudio de San Juan de Mozarrifar, Zaragoza.

002 (1997)  
Fotografía analógica capturada directamente de la pantalla de un ordenador Mac OS 9. En la imagen se aprecian varias ventanas abiertas que muestran los archivos y carpetas correspondientes al proyecto *Get lost*.

002.



003.



003.



PEDRO PABLO AZPEITIA  
STEREODIVE@ALEPHI.ARTS.ORG

003 (1997)  
Fotografía analógica tomada de un monitor CRT. Se puede observar el proceso de diseño del proyecto High Dive en el entorno de trabajo de Freehand.

004-012. (1995)  
1995 grms.  
CD-ROM autoeditado. Mac OS 9. Este CD contiene un conjunto de 44 aplicaciones autoejecutables

004.



005.



006.



007.



008.



009.



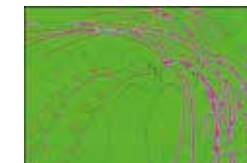
010.



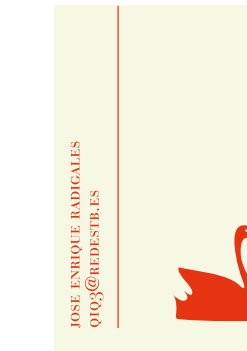
011.



012.

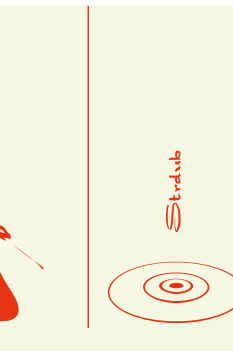


013.



JOSE ENRIQUE RADIGALES  
Q103@REDESTA.ES

014.



STRAVINSKY

acompañadas de breves bucles sonoros y una forma de proto-interacción muy básica.

013, 014 (1997)  
Tarjetas de visita.

015. (1996)  
Este texto, redactado en 1996 por Pedro Pablo Azpeitia, fue una de las primeras muestras de la colaboración entre ambos.

016-019 (1996)  
**Get Lost**  
Get Lost propone una experiencia interactiva fundamentada en la confusión y la deriva.  
El autoejecutable estaba

015.  
Ritmo/Lenguaje.

Ritmo. "No llega el primero, llega antes". (El muchacho). Distinguímos entre orden y tiempo. Ahora mismo (20-27 h. 14051996), una gran parte del contenido de estas páginas lleva un desfase técnico de un año, cuatro meses y dieciocho días. Esa primera edición que abarca de febrero a marzo de 1995 cubría un espectro tecnológico superado hoy día. Podría rectificar muchos de los datos y conclusiones que bien por su antigüedad técnica, como por mis propias revelaciones culturales debería riorizar a mi personalidad más digital. Aunque también convenga introducir la idea de que el sistema es dinámico, cambia con el tiempo. El punto de partida es su condición inicial y el punto o puntos finales el estado de equilibrio, sea periódico o aperiódico.

01 Comienza a realizarse en 1996 y, de alguna manera, no llega a terminarse.

02 La idea contradictoria de producto inacabado y con desfase de tiempo es prioritaria.

03 Habría que saber también entonces qué es un producto concluido.

Lenguaje. Pensamiento e imagen que se relacionan por códigos distintos. Extraña habitualidad.

04 Entre la concepción y el desarrollo técnico de productos no existe la inmediatez deseada.

05 Hay exigencias contemporáneas de diseño.

06 La iconografía y la señalética se modifican al tiempo que investigas.

07 Lo mismo pasa con la navegación; depende del interface.

08 Se planteó un problema de caos de navegación entre versiones.

09 No está claro que el artista deba ocuparse de todos los estadios del proceso.

10 Insistir en que se trata de un problema de tiempo. Las ideas dependen mucho de las tendencias contemporáneas.

12 La multiplicación soluciona la presencia física del producto

13 Ahora se comprenderá por qué el regalo es enorme.

Pedro Pablo Azpeitia.

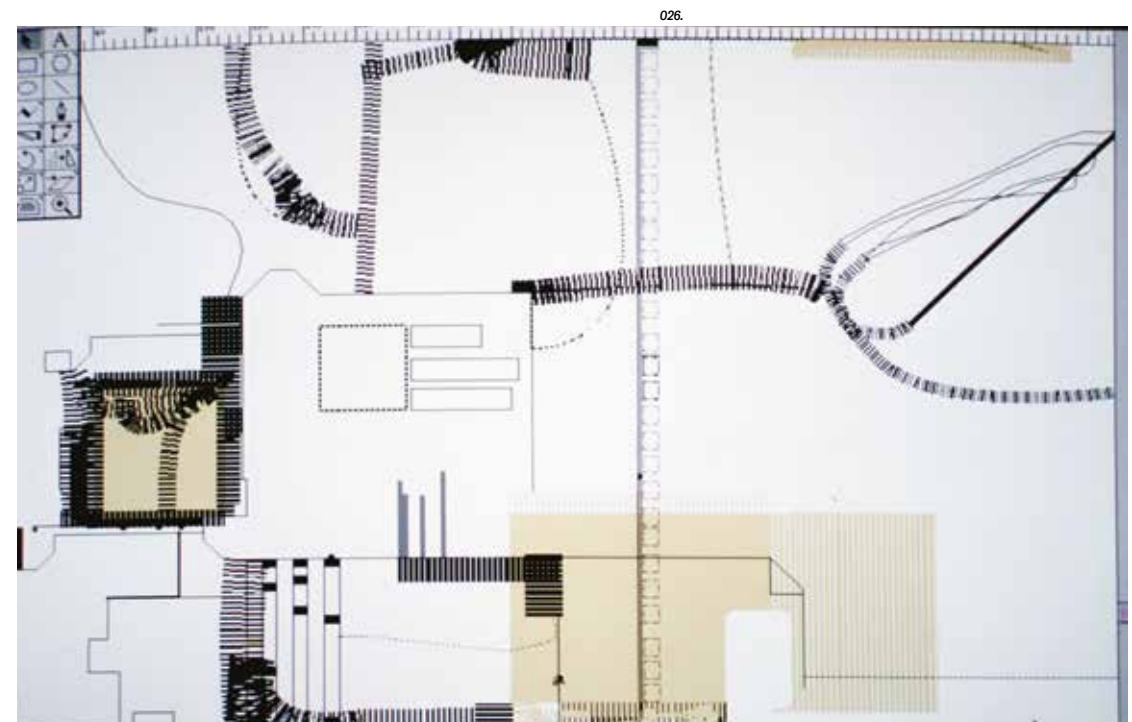
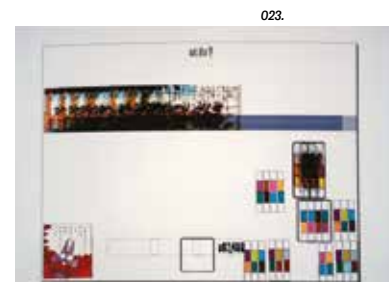
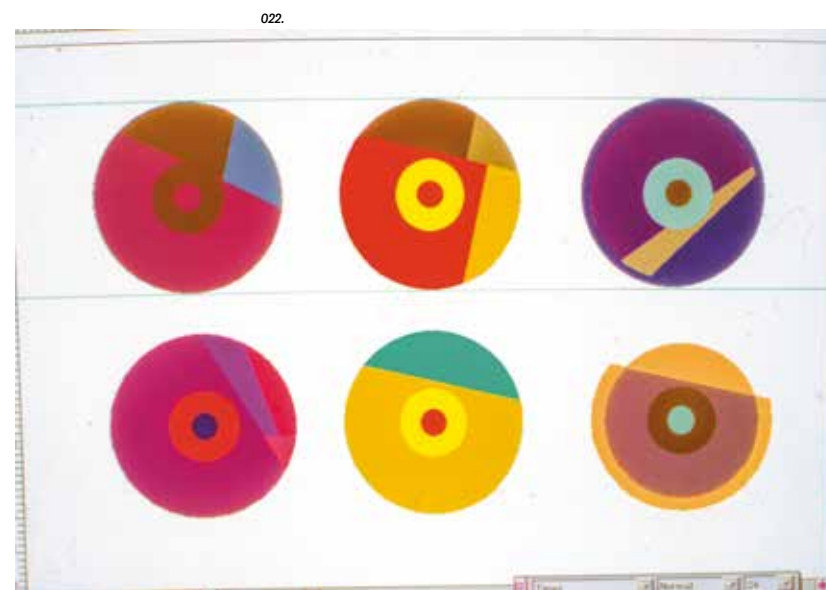
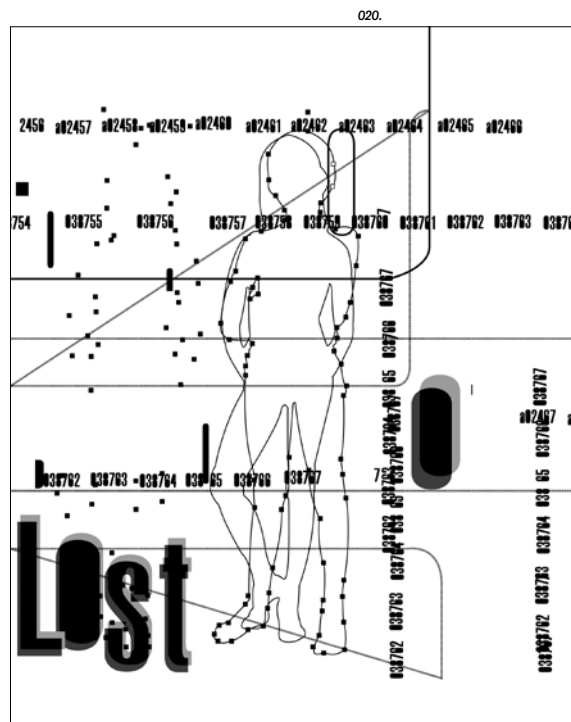
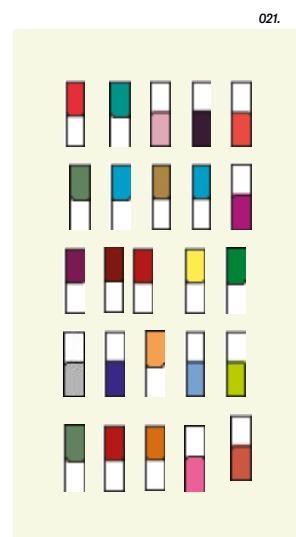
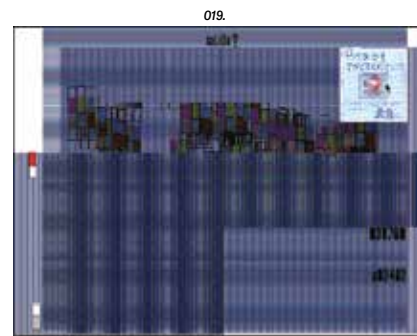
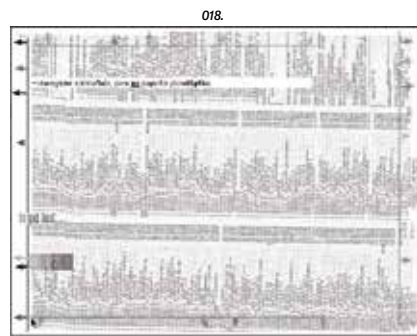
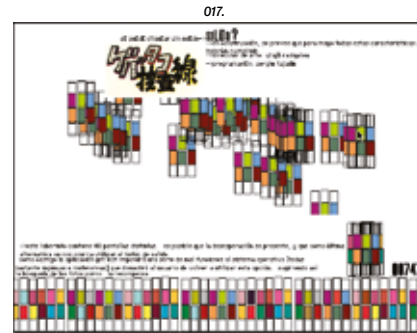
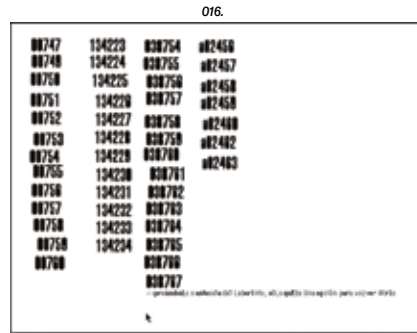
programado de manera que, si el usuario forzaba su cierre durante la navegación, el programa provocaba intencionadamente una serie de disfunciones en el sistema operativo, intensificando así la sensación de pérdida y desorientación.  
Mac OS 9.  
640x480p.  
Capturas de pantallas (screenshot).  
Proyecto inconcluso.

020 (1996)  
**Get Lost**  
Diseño de uno de los fondos de pantalla del proyecto.

022 (1996)  
Fotografía tomada de un monitor CTR. Pruebas de diseño previas. Entorno de trabajo Macromedia Freehand.

026 (1996)  
Esta fotografía muestra uno de los fondos utilizados en el proyecto durante su diseño en la aplicación de dibujo Macromedia Freehand.

023-025 (1996)  
Estas fotografías hechas a un monitor CTR muestran el autoejecutable Get lost en funcionamiento.  
CD-ROM interactivo y autoeditado.





028-031 (1997)  
**High dive**  
 Varios interiores de la libreta  
 High dive.  
 Impresión láser. DIN-A5.

032, 035, 037 (1998)  
**High dive**  
 Vistas de la exposición del proyecto  
 en el Museo del Traje, Madrid.  
 Plóter sobre plancha de polivinilo,  
 Ordenador Apple Quadra,

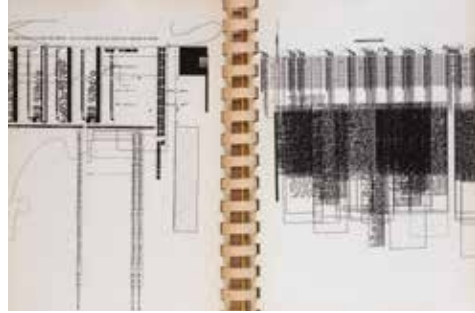
separadores de libros impresos  
 en offset.  
 Medidas variables.  
 Aplicación interactiva autoeditada.  
 Sonido, color.  
 Mac OS 9.  
 800x600p.

033, 036 (1997)  
**High dive**  
 Fotografía capturada de la pantalla  
 de un monitor CTR durante el

proceso de diseño de las interfaces  
 del proyecto.  
 Mac OS 9. Macromedia Freehand  
 5.5.1.

034, 038, 039 (1997)  
**High dive**  
 Aplicación interactiva autoeditada.  
 Sonido, color.  
 Mac OS 9.  
 800x600p.  
 Screenshots.

028.



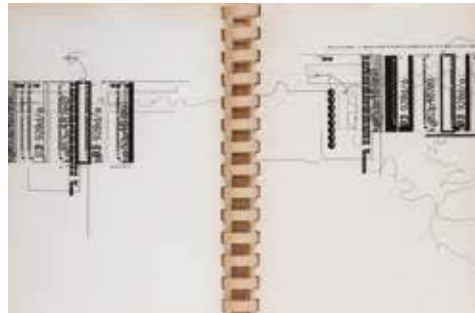
029.



030.



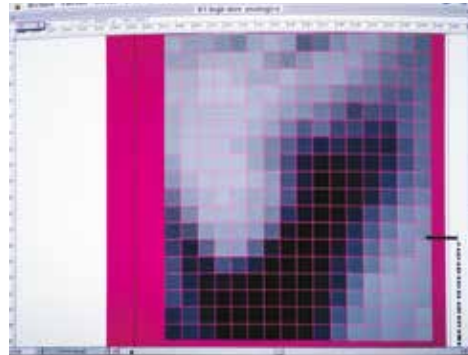
031.



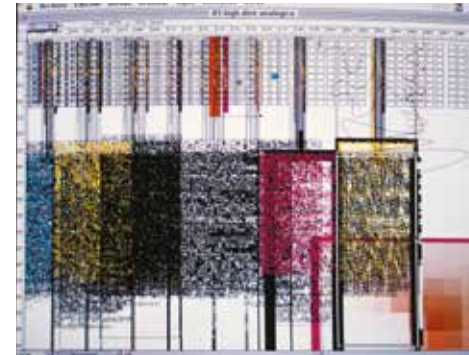
032.



033.



036.



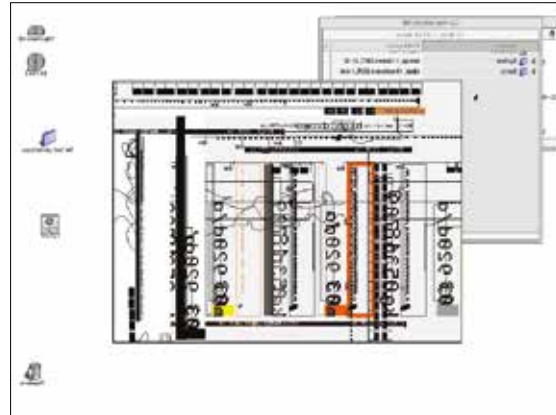
035.



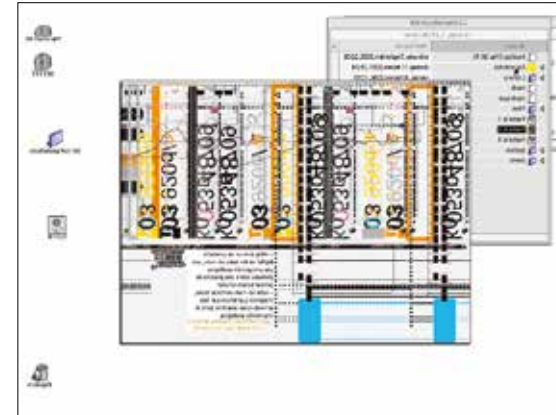
037.



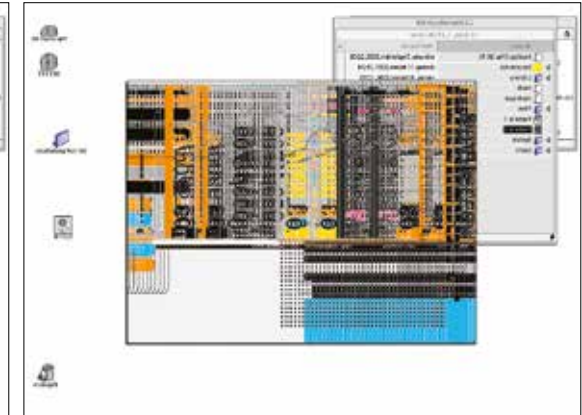
034.



038.



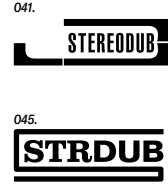
039.



040 (1997)  
**Stereo dub**  
 Statement del proyecto.

041-045 (1997-1998)  
**Stereo dub**  
 Logo símbolos.

046 (1997)  
**Stereo dub**  
 Esquema con indicaciones del cuerpo de letra.



040. Stereo dub  
 Constituye un núcleo de intereses asociados en torno a un equipo común básico -formado por dos personas- al que se incorporan colaboraciones flexibles.  
 La idea nace a partir del desarrollo de productos artísticos. Las realizaciones parten del equipo estrictamente como productos en cuanto a su concepción y están orientados a un uso dentro del campo artístico.  
 Las realizaciones funcionarán, por tanto, en sentido inverso: con prioridad hacia el producto y la idea base y, sin embargo, cierta indefinición en cuanto a los medios humanos, tecnológicos o de otro tipo.  
 Parece importante subrayar que son personas distintas las encargadas de uno u otro aspecto puntual. puede reconocerse un grado de especialización en cada campo. En líneas generales los proyectos se originan desde un estadio inicial que atiende a los conceptos específicos de diseño, ornamentaciones corporativas de la propia marca, asociaciones de imágenes y de textos [y viceversa]. Todos los elementos se integran de manera que sufren un grado similar de adaptación -y en algunos casos de distorsión- según lo requiera el resultado final.  
 Aquí debe hablarse de soportes diversos: aplicaciones de autor en formato CD-ROM, páginas WEB y otros complementos analógicos de cualquier especie. Stereo dub contempla también la manipulación de ideas recibidas [tras los oportunos acuerdos], ya que admite hallarse inscrito en la estructura de mercado. Así conviene insistir en la individualización del proceso. Cada versión de stereo dub se considera derivada del conjunto global de productos Stereo dub. Pedro Pablo Azpeitia.

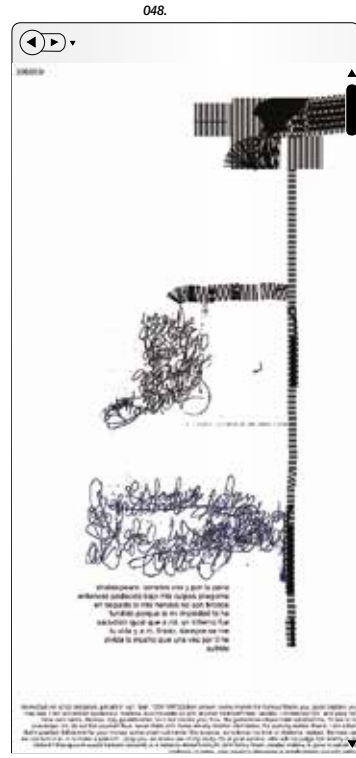
047, 048 (1997)  
**Stereo dub Calco**  
 Proyecto de Net.art.

049-051 (1997)  
**Stereo dub Calco**  
 Libretas de dibujos compartidas con papel de calco intercaladas. Impresión láser, fotocopias. DIN-A5.



052 (1998)  
 Texto del dossier  
 Texto presentado a Elaleph (aleph-ars.org) con motivo de la producción del proyecto Shaggy.

053-055 (1998)  
**Stereo Shaggy**  
 Proyecto de Net.art.  
 El proyecto estuvo disponible en línea mientras permaneció activa la web elaleph-arts.org



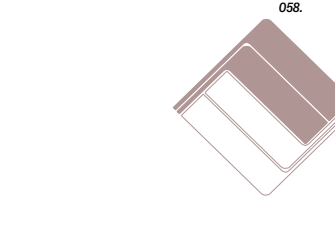
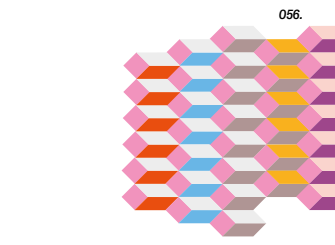
051.



051.

Las imágenes corresponden a fotografías tomadas directamente de la pantalla del ordenador.

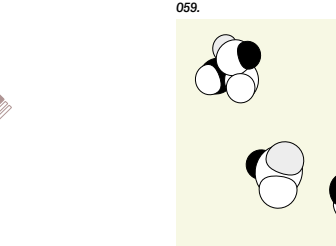
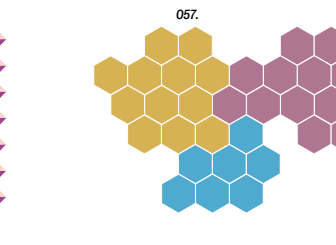
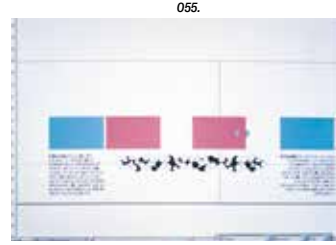
056-060 (1998)  
**Stereo Shaggy**  
 Elementos de navegación.



060.



04 hormigas:  
 -> el trabajo de los menores entre las hormigas. obreras de oecophylla empleando sus larvas para reparar un desgarrón en su nido  
 -> neutra soldado de eciton, devastadora, con largas patas para correr rápidamente, enormes mandíbulas en forma de guadañas afiladas, y una cabeza muy grande para dar cabida a los músculos  
 -> tarros de miel. cierto número de



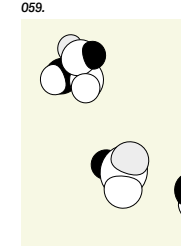
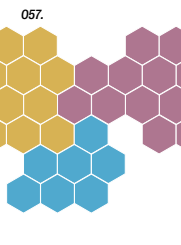
060.



04 hormigas:  
 -> el trabajo de los menores entre las hormigas. obreras de oecophylla empleando sus larvas para reparar un desgarrón en su nido  
 -> neutra soldado de eciton, devastadora, con largas patas para correr rápidamente, enormes mandíbulas en forma de guadañas afiladas, y una cabeza muy grande para dar cabida a los músculos  
 -> tarros de miel. cierto número de



060.



060.



04 hormigas:  
 -> el trabajo de los menores entre las hormigas. obreras de oecophylla empleando sus larvas para reparar un desgarrón en su nido  
 -> neutra soldado de eciton, devastadora, con largas patas para correr rápidamente, enormes mandíbulas en forma de guadañas afiladas, y una cabeza muy grande para dar cabida a los músculos  
 -> tarros de miel. cierto número de



060.

052. Stereo dub Shaggy  
 Textos fragmentados de zonas marginales: introducciones, índices, piés de foto o ilustración, notas a pie de página, apéndices o bibliografías. Todos marcan algún tipo de límite en el texto, aunque también se encuentran fuera del mismo. Juego emocionante. Al introducir las frases en situaciones nuevas se valora su capacidad para decir otras cosas de las que quieren decir en realidad. Es lo mismo que las tipografías, maquetaciones etc. dan otro contexto y distorsionan (en el buen sentido) los contenidos originales. Esto sí que es ir al centro del asunto. A la madre. Sólo si tú quieres ser parto en dos.  
 Estos son los textos con las frases originales. Aunque, de hecho, al elegirlos y asociarlos ya estamos haciendo un trabajo que descontextualiza y recontextualiza.  
 01 La locura de la humanidad:  
 -> En realidad es innegable que la situación actual, con los peligros que comporta, lleva consigo una alienación general de los órganos de información. alienación tan forzada que el individuo no se halla capacitado para formarse una idea.  
 -> Por poco exacta que sea, de la realidad técnica, ni del papel desempeñado por los principales protagonistas. en lo que concierne a este último punto, nos muestra cómo la acción de esas potencias puede explicarse por las consecuencias que ambos bloques han sufrido a seguido de los conflictos.

-> Valiéndose de la ayuda de un mapa puede comprobarse que casi ninguna región escaparía a los efectos de la agresión si dichos quince artefactos fuesen lanzados directamente sobre las aglomeraciones de Lille, Amiens, Paris, Nancy, Le Mans, Lorient, Poitiers, Moulins, Dijon, Lyon, Avignon, Marsella, Niza, Toulouse y Burdeos.  
 -> Es de notar que existen contraparradas para ciertas de esas paradas. Un submarino que se sabe localizado puede lanzar por sus tubos lanzatorpedos gases solubles en el agua y que, por tanto, no aparecen en la superficie, pero cuyo volumen inicial es tal que el haz ultrasónico del ascid se refleja sobre ellos.  
 02 Poesía filosófica:  
 -> Cualquiera que medite estas intuiciones comprenderá la significación que tuvo en el pensamiento de la época esta herida de muerte que provocó en el universo gris del racionalismo moderno.  
 -> Por ejemplo, resultaría incomprensible sin estas sugerencias poéticas, el quejido de la conciencia desgarrada que aquí se expresa, la protesta que encierran, la nostalgia de una unidad cuya ausencia se lamenta.  
 03 Para una crítica de la violencia y otros ensayos.  
 -> La férocité ancienne tend à être remplacée par la rouse et beaucoup de sociologues estiment que c'est la un progrès sérieux. tandis que nous voyons régner aujourd'hui le mensonge, la fausseté, la perfidie.  
 -> La forma impersonal del verbo alude, de acuerdo con la versión española, a la vez a la creación del hombre en el medium del lenguaje y a la creación de las cosas y del mundo, o también a la creación en sentido genérico.  
 -> El saber de lo bueno y lo malo abandona al nombre; es un conocimiento desde afuera, la imitación no creativa de la palabra hacedora. es algo más que una simple visualización de su teoría lingüística.  
 -> Es definido como estado de completa armonía entre el lenguaje de las cosas y el lenguaje del ser humano, pero la caída fue la escisión de aquella unidad a través de un juicio sobre lo bueno y lo malo devenido exterior a aquella fundamental relación mimética.  
 04 hormigas:  
 -> El trabajo de los menores entre las hormigas. Obreras de oecophylla empleando sus larvas para reparar un desgarrón en su nido.  
 -> Neutra soldado de eciton, devastadora, con largas patas para correr rápidamente, enormes mandíbulas en forma de guadañas afiladas, y una cabeza muy grande para dar cabida a los músculos  
 -> Tarros de miel. cierto número de repletas u obreras, con sus buches distendidos por la melaza, descansan en la bóveda de una cámara de almacenamiento. Abajo, una de ellas está regurgitando el alimento para una obrera ordinaria.  
 -> Una reina ladrona carebara emprende su vuelo nupcial llevando prendidas en sus patas varias diminutas obreras.  
 Pedro Pablo Azpeitia.

060.

049.



049.

050.



050.

061 (1998)  
**Stereo dub Tofu type**  
 Statement del proyecto.

062 (1998)  
**Stereo dub Tofu type**  
 Proyecto de Net.art.  
*Screenshot.*  
 Proyecto desarrollado para el canal  
 Connect-arte.

063, 064, 066 (1998)  
**Stereo dub Tofu type**  
 Tipografía.

065 (1998)  
**Stereo dub Tofu type**  
 Logo símbolo.

067 (1998)  
**Stereo dub M3**  
 Logo símbolo.

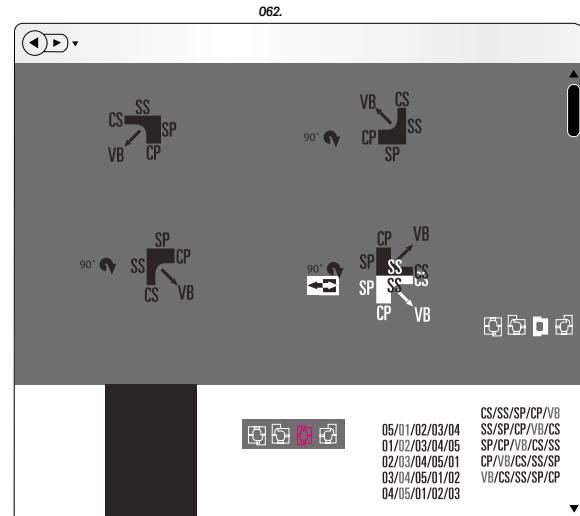
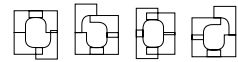
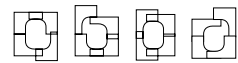
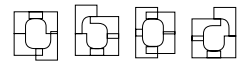
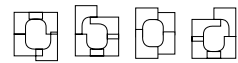
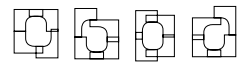
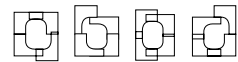
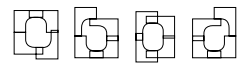
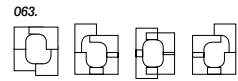
068 (1998)  
**Stereo dub M3**  
 Proyecto de Net.art.  
 Producido por las Becas Hangar,  
 Barcelona.

069 (1998)  
**Texto del dossier**  
 Texto del dossier presentado a  
 la convocatoria de becas de  
 Producción de Hangar, Barcelona.

070, 071 (1998)  
**Stereo dub M3**  
 Módulos de navegación.

061.  
**Stereo dub Tofu type**

*Stereo dub tofu type* es simple. Como el alimento, parte de un módulo fijo que después admite matices de orden (presentación), posibilidades combinatorias y composición (diagonal, horizontal, vertical y mixta). Su espíritu de tipografía presenta caracteres que mantienen el compromiso básico, pero modifican su presencia. Sin perder la identidad corporativa gráfica y conceptual. Se trata de darle vueltas con cuidado, texto es imagen. Estos contenidos se pueden copiar, utilizar, samplear, modificar, hacer propios o ignorar. Atención a la pérdida de derechos. Pedro Pablo Azpeitia.



062.

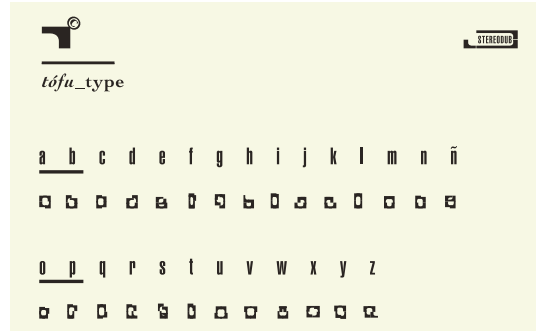
CS/SS/SP/CP/VB  
 SS/SP/CP/VB/CS  
 SP/CP/VB/CS/SS  
 CP/VB/CS/SS/SP  
 VB/CS/SS/SP/CP

05/01/02/03/04  
 01/02/03/04/05  
 02/03/04/05/01  
 03/04/05/01/02  
 04/05/01/02/03

065.



066.

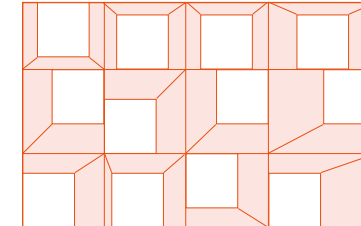


067.

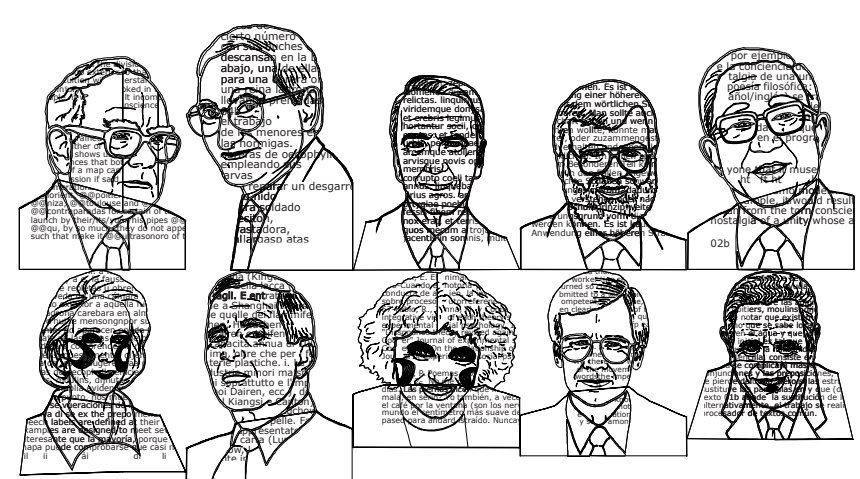


068.

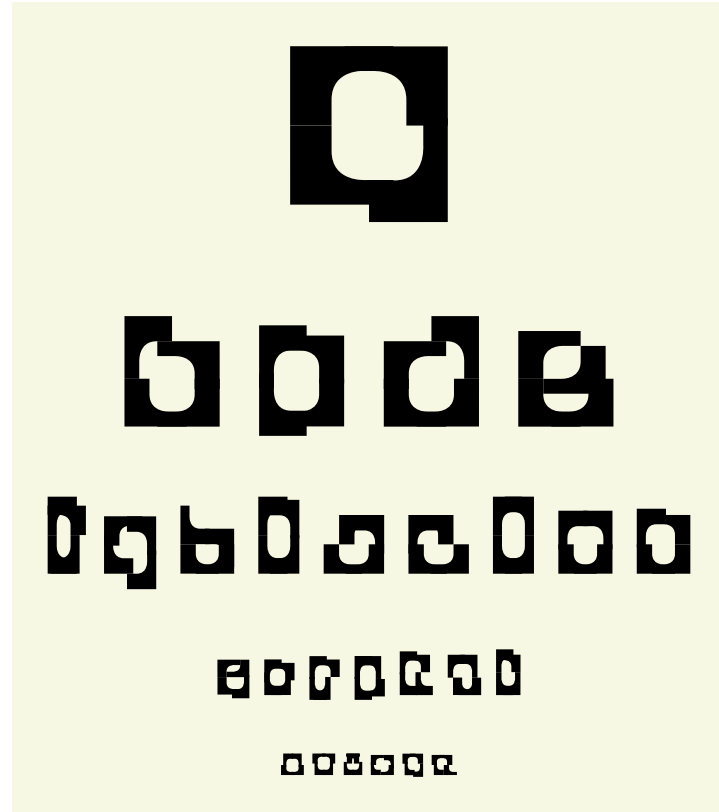
070.



071.



064.



069.

**Etereo dub m3**  
 01.01 El proyecto m3 es un producto ideado por el equipo strdub específicamente para la elaboración de una serie de páginas 3w. Como suele ser habitual en nuestro caso, el origen del trabajo es inespecífico, abierto y borroso, es decir, que no busca unos fines utilitarios claros. El punto de partida corresponde simplemente a la elaboración de unas páginas (5, en principio, en distintos idiomas aleatorios) relacionadas donde aparecerán únicamente textos (que se entenderán como imágenes), además de las identidades gráficas corporativas del producto en general y de cada una de las páginas en particular. La revisión constante del trabajo producirá modificaciones en todos los estadios del proceso, así que pasará a ser un producto más amplio en todos sus criterios (mayor número de páginas y mayor complejidad o no de las mismas, aparte de las posibles incorporaciones flexibles de agentes externos).  
 01.02 El contenido teórico que se deduce del párrafo anterior es bien claro. Vamos a por los elementos básicos y específicos del medio, sin más. Lo formulamos con una serie de preguntas: ¿cuál es la función del texto en las 3w?, ¿cómo se identifica una página?, ¿cómo se identifica un producto global? y, desde luego, ¿cómo afectan los sistemas de enlace y/o navegación?. No se trata de dar respuestas, sino de formular prácticamente algunos ejemplos sobre estas reflexiones.  
 01.03 Necesidades del proyecto.

01.03.01 Técnicas. El equipo básico stereo dub incorporará los medios humanos y tecnológicos de que disponga. Necesitamos una persona (con la que ya hemos contactado) para que trabaje los lenguajes de programación. Tiene que vivir por aquí cerca para mayor accesibilidad, aparte de que ya conoce nuestro modo de trabajo habitual. Lo consideramos imprescindible.  
 01.03.02 Económicas. Será necesario cubrir los gastos derivados de la producción, escasos si ya se cuenta con los medios adecuados. También debe incluirse un pequeño presupuesto para el programador, como ya se ha dicho. Se calculan, entre materiales fungibles y la referida incorporación humana, unas 250.000 ptas. para cubrir el trabajo desde diciembre hasta marzo. Estos gastos son orientativos y, de hecho, podríamos comentar o hacer las especificaciones oportunas en su caso.  
 01.04 Temporalización. El producto está concebido para realizar la primera serie de páginas en cuatro meses (diciembre-marzo), aunque pueden -y es fácil que así suceda- surgir bastantes resultados a partir de la propuesta, dada la naturaleza de la misma. Entendemos que el trabajo estará en proceso constante de construcción.  
 01.05 Poético. 01.05.01 me apetece comer algo bonito. 01.05.02 sin colores. 01.05.03 quiero que deje líneas en la 01.05.04 lengua 01.05.05 y manchas 01.05.06 detrás de la espalda. 01.05.07 menos tiempo. justo lo que queda. 01.06 Resultados. Stereodub garantiza el resultado del producto que se adaptará a las necesidades específicas que se derivan de las ideas y los medios utilizados. además la garantía incorpora un plus de contemporaneidad de al menos 06 meses desde la fecha de finalización del producto. Pedro Pablo Azpeitia.

072 (1999)  
**Fiftyfifty**  
 Fiftyfifty fue una distribuidora de CD-ROM de autor fundada en Barcelona por Pedro Soler y Enrique Radigales.  
 Flyer. Impresión offset.

073 (1999-2000)  
**Fiftyfifty**  
 Site del proyecto fiftyfifty.org

074 (2000)  
**FF Mix**  
 Compilatorio de obras de artistas multimedia.

075 (1999)  
**Fiftyfifty**  
 Flyer. Impresión offset.

076 (000)  
**Fiftyfifty**  
 Mapa personal del grupo de artistas

Jodi. En la parte inferior aparece el enlace "50%" a la web del proyecto fiftyfifty.org

077 (2000)  
**Ahora mismo**  
 Poema gráfico.

078 (2002)  
**Beflow**  
 Texto del proyecto.

079-081 (2002)  
**Beflow**  
 Browser Art. HTML, PHP, Macromedia Flash.

082 (2001)  
**Yo tiro las piedras, vosotros miráis las ondas.**  
 Browser Art. HTML, Java Script.

078.  
**Beflow**

\*.beflow es un retrato. Estas viendo una versión de lo que recibimos, percibimos y recogemos. Esto es un show.  
 Y una homage de las diversas tradiciones que orchestra el interface entre la letra y la imagen, entre nombre y rostro, información y representación.  
 La arquitectura de beflow hecha una polaina evidente y distinta entre los dos.  
 Caminamos sobre mojado.  
 \*.beflow comprende dos formatos : digital y analogico.  
 \*.beflow no es diseño ni arte?. Tampoco queremos experimentar con nuevas estructuras de navegación.  
 Estamos para contar como nos sentimos como hombres y mujeres en las nuevas sociedades de la comunicación digital.  
 \*.beflow reivindica un flujo de

sensibilidad inherente a cualquier persona educada en estas sociedades.  
 \*.beflow no atiende a la máquina, la escucha, y como herramienta, la utiliza.  
 Tener "flow" es un termino utilizado en el "slang" de los raperos americanos que describe una forma de reparar muy determinada. Un rapero con flow mantiene un hilo de palabras constante con una musicalidad propia. Mientras Busta Rymes (east cost) tiene un flow acelerado y sofisticado, Cypres Hell (west cost) destaca por un flow cortante y rotundo.  
 \*.beflow no canta, y tampoco es un grupo de hip-hop. pero sí es fluidez y una forma determinada de narración. Su proposito es comunicar, concretamente, una serie de experiencias analógicas traspasadas a una disciplina digital.  
 Pedro Pablo Azpeitia.

077.

**AHORA MISMO 12122000 ESTOY HABLANDO DE TENDENCIA EL MAGENTA DEJA DE AGRADECERSE Y LAS CONSTRUCCIONES GRAFICAS SE ME EMPALAGAN QUE AL AMOR NO LO QUIERO Y QUE LOS BESOS SON OTRA COSA QUE EL VERANO NO ES UNA ESTACION QUE ME HAYA GUSTADO LA LECTURA ME CANSA Y LAS IMAGENES SON DELIRIO NO QUIERO MULTIMIERDA, NI INTERFACES GRAFICOS AVANZADOS ADORO LA COMIDA DEL DIA, SENCILLA QUE EL GIMNASIO ME ABURRE QUE EL TECHNO ANIMAL DE NOCHE NO SE ESCUCHA QUE NO CABE MAS SANGRE EN LA PULLA LA PIEL SE ME DEVUELVE AGRIETADA Y ME GUSTA EN EL SOL ENCUENTRO SATISFACCION ESPACIAL EL MDMA SOLO EN CASA Y EL WHISKY CON TODOS LOS ZAPATOS CASTELLANOS Y LOS CALCETINES BLANCOS Y LIMPIOS, POR FAVOR.**

072.



073.



074.



075.



079.



080.



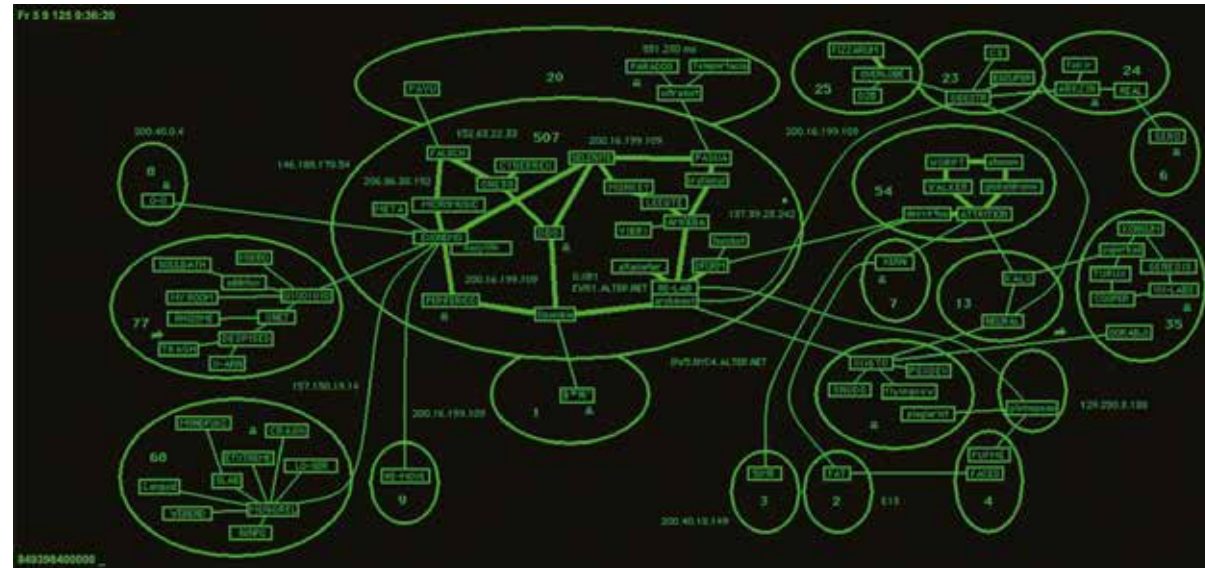
081.



082.



076.



083 (2010)  
**Manifiesto GIF**  
Net Art. HTML, PHP. Pintura acrílica  
sobre varios materiales y objetos.  
Proyecto producido para el  
programa *Palabras Corrientes* del  
Instituto Cervantes.

083.



084 (2010)  
**Manifiesto GIF**  
 Texto expositivo.  
*Palabras corrientes.* Instituto Cervantes.

085 (2010)  
 Impresión de referencia de la paleta de colores Web safe colors.

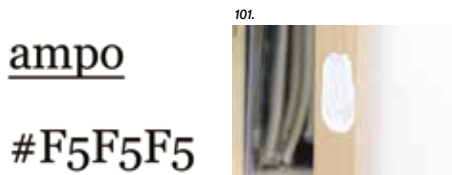
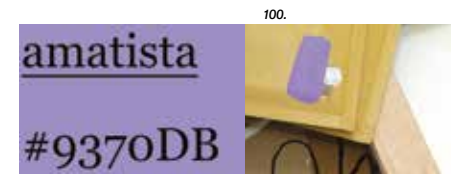
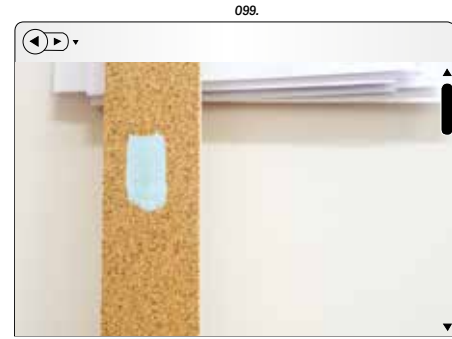
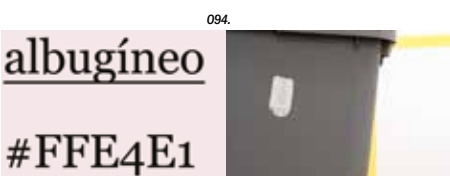
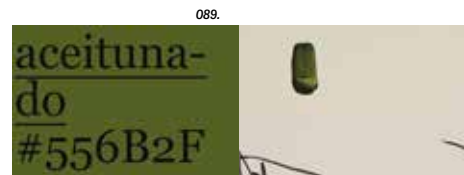
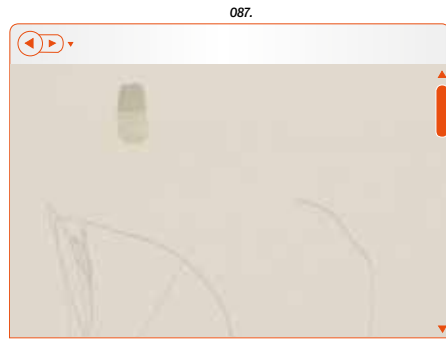
086, 088-107 (2010)  
**Manifiesto GIF**  
 Net Art. HTML, PHP.  
 Proyecto producido por el Instituto Cervantes.

087 (2010)  
 En este pantallazo puede apreciarse la descarga progresiva del archivo GIF: En nivel de red, los paquetes de datos del GIF pueden fragmentarse (dividirse) para ser transmitidos a

través de Internet. Esto es normal en protocolos como IP, donde los paquetes grandes se dividen en fragmentos más pequeños para viajar por la red y luego se reensamblan en el destino. Aunque el usuario normalmente no ve esto directamente, puede influir en la percepción de carga "por partes" si la conexión es inestable.

084.  
 Manifiesto GIF.

El proyecto parte de la traducción a pintura acrílica de la paleta de 216 (Web safe colors), utilizada históricamente en el diseño de páginas web para garantizar una visualización consistente en diferentes navegadores y monitores. Esta paleta está compuesta por combinaciones de seis valores RGB estándar (00, 33, 66, 99, CC, FF), lo que permite obtener 216 colores distintos especificados mediante códigos hexadecimales, aunque eventualmente algunos de ellos también son nombrados con nombres predefinidos en inglés. Cientos de pinceladas de pintura acrílica (una por cada color hexadecimal) colonizan durante varios meses los papeles, cartones, y distintos objetos y materiales de trabajo del estudio del artista, como transposición de la paleta de colores digitales a otra puramente física. Cada pincelada se registra fotográficamente para, posteriormente, formar parte del proyecto HTML. La versión HTML del proyecto muestra de forma lineal la cadena de fotografías. Cada fotografía está precedida por su valor numérico y por una libre traducción al castellano de su nombre en inglés. Esta secuencia de nomenclaturas y pintura fotografiada se muestra en formato GIF sin ningún tipo de interacción, y tienen como única variable posible el ancho de banda contratado por el usuario. Al finalizar el proyecto, en diciembre de 2010, se podía visualizar la totalidad de las fotografías en un tiempo estimado de 00:21:19 con un ancho de banda doméstico de 5 megas de descarga.



108 (2011)  
**Gran amarillo HTML**  
 Texto expositivo.

109, 110 (2011)  
**Gran amarillo HTML**  
 Proyecto desarrollado con la ayuda del programa de residencias El Net Art. HTML, Java Script.  
 Screenshot de la página principal de Matadero Madrid. Ranchito, Matadero Madrid.

111 (2012)  
**12 metros de landscape HTML**  
 Texto expositivo.

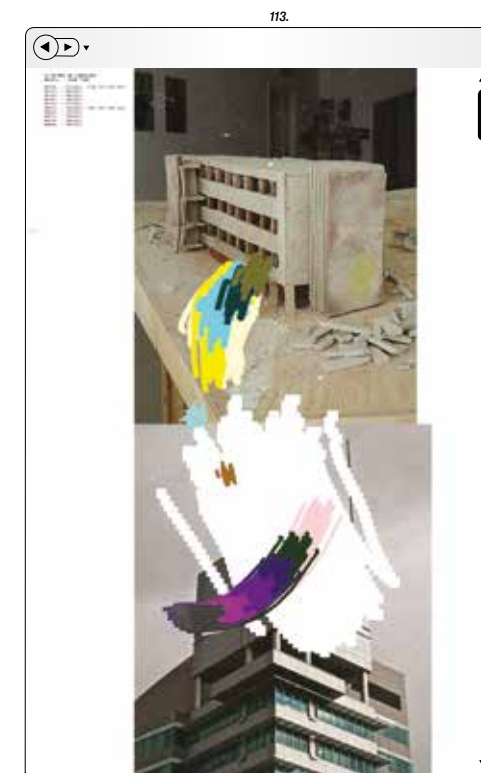
112 (2012)  
**12 metros de landscape HTML**  
 Vista de la exposición en Eyebeam, Nueva York.

113, 114 (2012)  
**12 metros de landscape HTML**  
 Screenshots  
 Net Art. HTML, MySQL.

115 (2012)  
**12 metros de landscape HTML**  
 Vista de la exposición en Caja Madrid, Zaragoza.

108.  
 Gran amarillo HTML.

El proyecto empieza con la colonización por parte de un conjunto de píxeles amarillos programados en JavaScript, del site de Matadero Madrid. Esta pequeña mancha amarilla se sitúa aleatoriamente sobre los contenidos de la web. Si el usuario hace clic sobre ella, esta se amplía hasta ocupar toda la pantalla del navegador, ofreciendo información del proyecto y mostrando el código de programación HTML utilizado.



111.  
 12 metros de landscape HTML.

La versión HTML de "12 metros de landscape" alterna y entrelaza aleatoriamente 150 gráficos diferentes e imágenes encontradas en Internet, generando así una composición digital continua de doce metros de longitud. Un cronómetro registra el tiempo en que cada usuario tarda en cargar las imágenes, dependiendo del ancho de banda disponible. La programación contabiliza los tiempos máximos y mínimos y los muestra por años. Para la selección de las imágenes tomadas de Internet se utilizaron tres tipos de criterios: nombres, como "bosque", "rio" y "mar"; adjetivos, como "frondoso", "caudaloso" y "profundo", y prefijos que indican décadas, como "50 s", "60 s" y "70 s".



116 (2014)  
Ruderales HTML  
Texto expositivo.

117, 118 (2014)  
Ruderales HTML  
Screenshot de la página principal de LABoral.  
Proyecto producido por LABoral Centro de Arte, Gijón.  
Net Art. HTML, JavaScript, MySQL y PHP.

119-126 (2014)  
Ruderales HTML  
Ejemplos de ruderales.

131 (2014)  
Ruderales HTML  
Taxonomía de las ruderales de Pericastó.

132 (2014)  
Ruderales HTML  
Colores taxonómicos.

133-135 (2012)  
Archivo de creadores  
Intervención sobre la cara pública del Billboard.  
TEMP. Independent Curators International, Nueva York.  
Producido por Matadero Madrid.

116.  
Ruderales HTML

El proyecto *Ruderales* conectaba la web de [laboralcentrodearte.org](http://laboralcentrodearte.org) con un pequeño terreno de dos hectáreas (Pericastó) situado en la provincia de Huesca. Desde la web de LABoral se podían visualizar aquellas plantas ruderales que en ese preciso instante, de forma simultánea, se encontraban en estado de floración o fructificación. Al acceder a la web, una imagen representativa de cada especie se alojaba en los márgenes del contenido de la web, muy cerca del texto o las imágenes, justo en el límite de la retícula, como una mala hierba en una cuneta, o como en la linde de un campo cultivado con cereales. El usuario entonces podía hacer clic sobre cada una de estas especies, ampliándola hasta llegar a ocupar el ancho de la diagramación. Al ampliarse, la imagen ofrecía información sobre la especie vegetal, el título de la obra y la exposición a la que pertenece dentro de la programación del LABoral.

117.



118.



119.



120.



121.



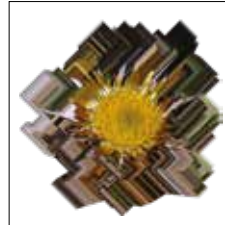
122.



123.



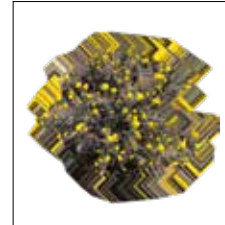
124.



125.



126.



127.



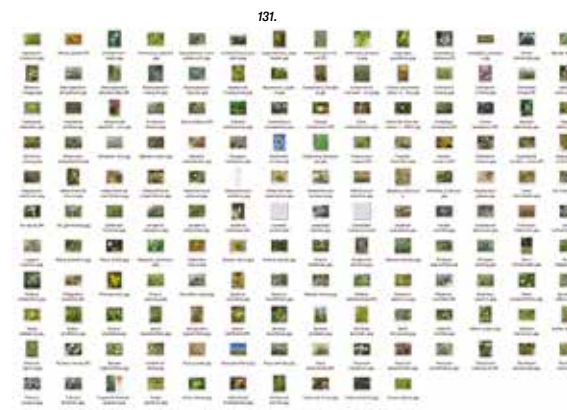
128.



129.



130.



133.



134.



135.





CÓDIGOS

El encuentro con la informática significó para Enrique Radigales, ante todo, el descubrimiento del lenguaje de las computadoras: la revelación de ese idioma performático con el que está construido el mundo digital. Desde entonces, y hasta nuestros días, el artista ha construido con los *códigos*, y con el saber experto detrás de ellos, un vínculo de fascinación, tan entusiasta como conscientemente mediado (Radigales no sabe programar y, por ello, sus experimentos digitales requieren siempre de alianzas estratégicas con profesionales del sector).

A partir de ese diálogo con los códigos, el artista ha desarrollado tres líneas de trabajo, todas ellas marcadas por una obsesión casi metafísica con esos arcanos radicalmente distintos, anteriores e independientes, que animan a los sistemas informáticos con los que interactuamos como usuarios (meras sombras del mundo verdadero proyectadas sobre nuestras pantallas).

Un primer tipo de obras trabaja a partir del aspecto superficial de esos caracteres fosforescentes.

Radigales se apropia de esta estética, para transportarla al mundo del arte como materia gráfica, imprimiendo sus signos en papel, modelándolos en madera o grabándolos en piedra y en hojas vegetales.

Una segunda línea, está orientada por la aspiración de crear un sistema o de jugar con los signos de un lenguaje artificial ya existente. La operación, entonces, se concentra en lo que los códigos tienen de sistema de traducción, capaces de cifrar un cierto estado del mundo.

Por último, la línea más ambiciosa reúne proyectos que activan, emulan o reflexionan sobre la capacidad generativa de los lenguajes artificiales. Se trata, en muchos casos, de exploraciones de fuerte impronta performativa que alteran los planos ontológicos, haciendo que el mundo analógico ponga en evidencia la potencia productiva del código digital. Así ocurre en “</openseed>”, metáfora del devenir productivo del código abierto, donde el mundo vegetal avanza, reconfigurando los límites preestablecidos por un sistema. O en “Sobrevivir a un fresco”, donde una pintura mural confronta su frágil y trabajosa existencia temporal con la versión digital de la misma imagen, reproducible e imperecedera.

Renato Mauricio Fumero.

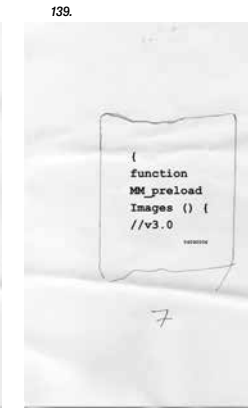
136, 137, 144 (2009)  
**Etiquetas de colores**  
 Etiquetas de código de color en HTML reproducidas manualmente mediante calco de colores.

140 (2009)  
 Códigos proyectados sobre la cabeza de Simón.

143 (2009)  
**Wall source**  
 Dibujo hecho con calco de color rojo. DIN-A3. Un código fuente se revela tras lijar la capa superior del papel.

138, 139 (2006)  
**Código tallado en piedra**  
 Bocetos preparatorios.

141 (2006)  
**Código tallado en piedra**  
 Tallado con una fresadora de joyería sobre piedra negra de Calatorao.



145.

29091597 HTML

En esta pieza HTML se enlaza la tradición del metalenguaje y la poética del código con cuatro sonetos seleccionados de *El Quijote*, distribuidos a lo largo del texto original. Se invita al usuario a una lectura porosa, mediada por una sintaxis arbitraria en la que la aleatoriedad, al igual que la inclusión de los sonetos en la novela cervantina, aporta una particular "musicalidad" al conjunto textual.

El principio de linealidad se ve alterado cada 60 segundos, como el "tempo" marcado por un metrónomo: la estructura de los sonetos se modifica y reorganiza entre las etiquetas del código, creando una nueva composición visual en la que el texto se convierte en imagen y la aleatoriedad se transforma en ritmo.

Para la programación de este proyecto, basado en una base de datos MySQL gestionada en PHP, se ha utilizado la tecnología LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP).

146.

```

function validar() {
  foundError = false;
  showError = false;
}
function isOcheckOK() {
  censo = "000000";
  li_peso= new Array();
  li_peso[0] = 71; Alasas dichosas que del mortal velo
  li_peso[1] = 67; libres y esentas, por el bien que obrastes.
  li_peso[2] = 59; desde la baja tierra os levantastes
  li_peso[3] = 53; a lo más alto y lo mejor del cielo.
  li_peso[4] = 47; y, ardiendo en ira y en honroso celo,
  li_peso[5] = 43; de los cuerpos la fuerza ejercitastes.
  li_peso[6] = 41; que en propia y sangre ajena colorastes
  li_peso[7] = 37; el mar vecino y arenoso suelo;
  li_peso[8] = 29; primero que el valor faltó la vida
  li_peso[9] = 23; en los cansados brazos, que, muriendo,
  li_peso[10] = 19; con ser vencidos, llevan la vitoria.
  li_peso[11] = 17; Y esta vuestra mortal, triste caída
  li_peso[12] = 13; entre el muro y el hierro, os va adauriendo
  li_peso[13] = 72; faaa que el mundo os da, y el cielo gloria.
}
else
  return true;
}

```

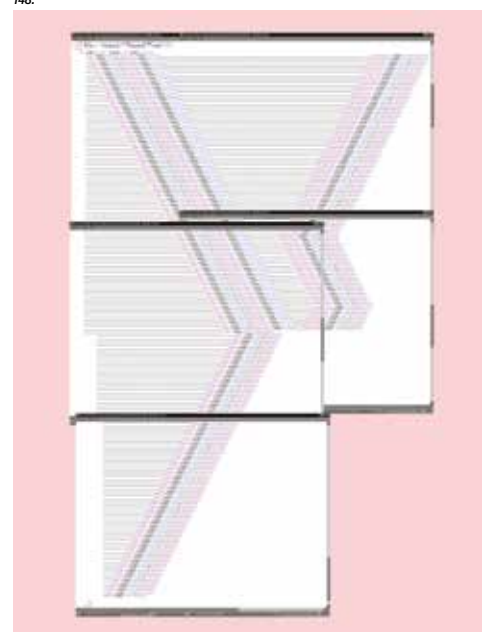
147.

```

/*
*/
couleurligne = Alasas dichosas que del mortal velo "00000ff";
couleurbase = libres y esentas, por el bien que obrastes, "00090ff";
couleurover = desde la baja tierra os levantastes "00050ff";
function scrollBar(face)
{
  ((expires == null) ? "" : ("; a lo más alto y lo mejor del cielo, ())) *
  (((math == null) ? "" : ("; y, ardiendo en ira y en honroso celo, math" + math)) +
  ((domain == null) ? "" : ("; de los cuerpos la fuerza ejercitastes, domain" + domain))
  (((secure == true) ? "" : ("; que en propia y sangre ajena colorastes secure" : ""))
}
function colorBar()
{
  var e = el mar vecino y arenoso suelo; document.body.clientWidth;
  var h = primero que el valor faltó la vida document.body.clientHeight;
  var x = en los cansados brazos, que, muriendo, event.clientX;
  var y = con ser vencidos, llevan la vitoria; event.clientY;
  if(e) Y esta vuestra mortal, triste caída scrollBar(couleurover);
}
delete f1; Y esta vuestra mortal, triste caída
delete f2; Y esta vuestra mortal, triste caída
}
document.close();
}

```

148.



149.



150.



154.



151.



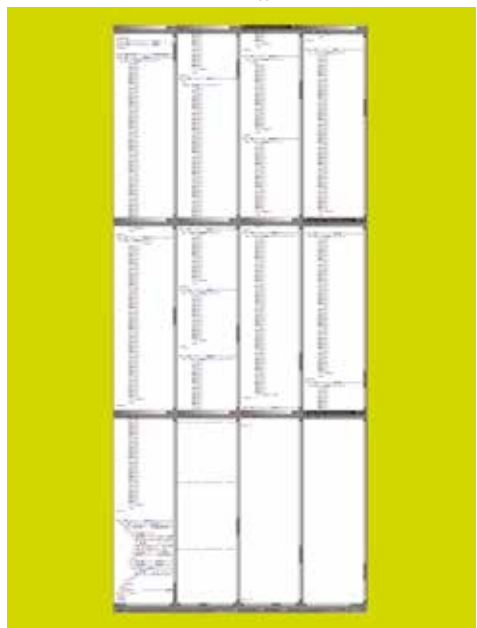
152.



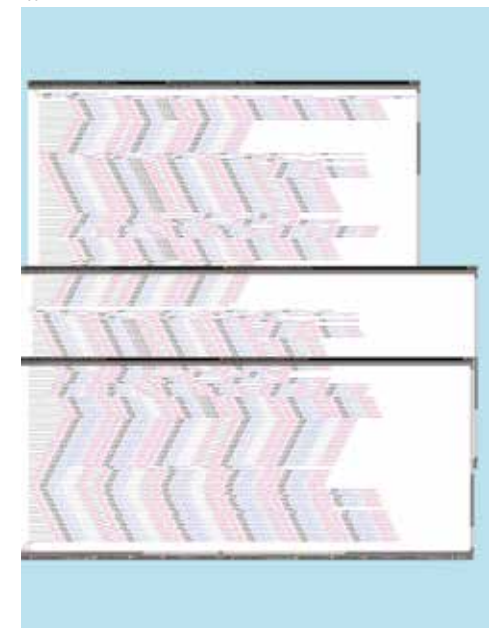
153.



155.



156.



157 (2006)

**Texto del dossier**

Extracto del texto del dossier presentado a la convocatoria Barcelona Producción.

167 (2006)

**Dossier**

Imagen del dossier presentado a la convocatoria Barcelona Producción.

157.

Dossier Barcelona Producción.

El Net.art es una disciplina deficitaria. Como práctica artística está supeditada a continuas transformaciones del escenario tecnológico, este escenario se modifica con nuevo software (navegadores, plugins, estándares de programación...) y con avances en el ancho de banda con el que nos conectamos a Internet por medio de compañías y multinacionales que nos proporcionan este acceso. Estos cambios en el universo de Internet provocan que muchas de las piezas desarrolladas (con costosos recursos humanos y tecnológicos) queden obsoletas debido al tipo de acceso, diseño de interfaz o el código de programación y su compatibilidad con nuevas versiones de navegadores. La experiencia en la visualización de estas páginas creadas, por ejemplo, a mediados de los años noventa con módems a 58.000 kbps no es la misma que la de una conexión ADSL a un mega de velocidad. Lo mismo podríamos decir de la compatibilidad entre un Internet Explorer 5 y un Mozilla 1.5 (al margen de las compatibilidades entre sistemas operativos Windows, Mac OS X, Solaris o Linux...). Estas transformaciones en la industria afectan al modo en que instituciones, museos y coleccionistas se plantean la forma en que deben almacenar y exhibir este tipo de obras, teniendo que acumular hardware y sistemas operativos obsoletos con el consiguiente grado de mantenimiento y especialización de plantilla. El proyecto consiste en pintar un fresco con la técnica del Fresco Seco para destruirlo una vez terminada la exposición. Durante el transcurso de la exposición, una versión del dibujo estará disponible y descargable en formato PDF desde la portada del proyecto de Net.art [www.idealword.org](http://www.idealword.org). Esta versión digital sobrevivirá al fresco.

167.



158-163, 166 (2006-07)

**Sobrevivir a un fresco**

Este proyecto consistió en pintar un fresco para destruirlo un mes después. Esta acción implica situar en la misma línea de tiempo las piezas artísticas creadas con herramientas digitales y las creadas con técnicas tradicionales. Fresco seco. Dimensiones variables. Proyecto producido por el ICUB y La

158.



159.



160.



161.



162.



163.



Capella, dentro de la convocatoria

BCN Producción.

164 (2006)

**Sobrevivir a un fresco**

Boceto animado. Macromedia Flash.

165 (2006-07)

**Sobrevivir a un fresco**

Video monocanal. 00:05:23

Sonido, color.

480p.

Stillframe del video monocanal.

168-174 (2007)

**Document**

La palabra "DOCUMENT" se transfiere con presión utilizando papel carbón intercalado entre las páginas de una libreta. A medida que se avanza de una hoja a otra, el grafito va perdiendo

intensidad, dejando apenas algunas

huellas sobre el relieve del papel.

Así, la palabra se desvanece

progresivamente hasta desaparecer

por completo.

Dibujo de calco sobre papel.

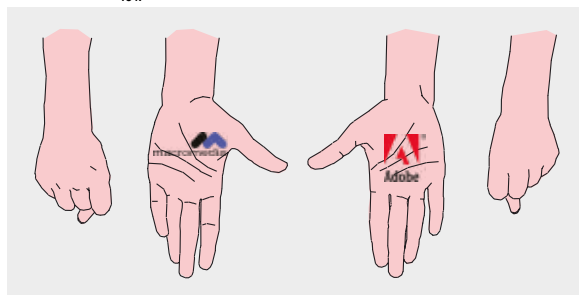
30x30 cm.

Obra expuesta en *Atasco de papel*,

"Inéditos", Obra Social, Caja Madrid,

Madrid.

164.



165.



166.



175 (2007)

**Reload**

Plantilla.

176 (2007)

**Reload**

Después de dividir la palabra "RELOAD" en varias partes, cada fragmento se calca en una hoja distinta de una libreta de anillas. Luego, las hojas se arrancan una a una y, finalmente, se ensamblan

para reconstruir la palabra original.

Vista de la instalación.

Dibujo sobre papel de libreta.

DIN-A4.

Obra producida durante la

residencia en la Casa de Velázquez,

Madrid.

168.



171.



174.



169.



172.



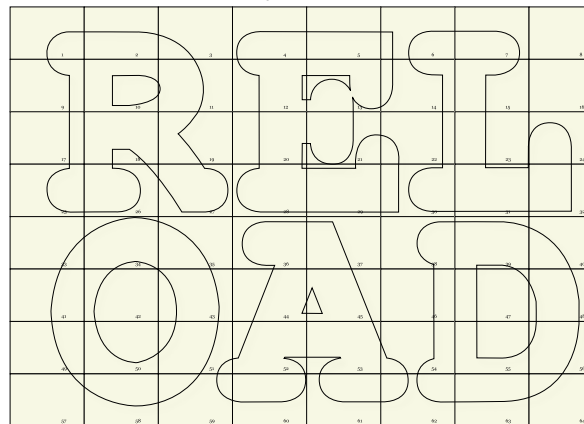
170.



173.



175.



176.



177-181 (2007)  
**Minerales**  
 Serie de 80 dibujos originales de minerales.  
 Rotulador sobre papel 160 g 32,5x46 cm.  
 Tras visitar el Museo de Geología de Barcelona, realizamos más de 200 fotografías de distintas piedras. Posteriormente, anoté la composición mineral de cada una a modo de "código fuente".

Posteriormente, imprimí las imágenes y las calqué. En cada dibujo, el contorno del mineral está realizado con regla, mientras que la composición se representa a mano alzada.

Obra producida durante la residencia en la Casa de Velázquez, Madrid.

182 (2007)  
 </open seed>  
 Póster editado donde se muestra el grupo de trabajo.

183 (2007)  
**Texto del dossier**  
 Extracto del texto redactado para el dossier presentado a la convocatoria *Un jardín, una idea* del CDAN. Centro de Arte y Naturaleza.

184-186 (2007)  
 </open seed>  
 Vídeo monocanal.  
 00:16:30  
 Sonido, color.  
 720p.  
 Stillframe.  
 Dirección y edición: Orenco Boix.  
 Producido por CDAN y Latre Films.

187 (2007)  
**Dossier**  
 Portada del dossier presentado a la convocatoria *Un jardín una idea*. CDAN.

188, 189 (2007)  
 </open seed>  
 Proyecto producido por CDAN Centro de Arte y Naturaleza Fundación Beulas, Huesca. El mismo título del proyecto

esconde un juego de palabras entre "open seed" y "open source" -semilla abierta y código abierto-. La intervención termina con el sembrado de las semillas autóctonas. El crecimiento natural de las plantas será el que interferirá, de forma aleatoria, con el texto hasta borrarlo por completo. El crecimiento lento de las semillas contrasta con el rápido desarrollo de las nuevas tecnologías

en un mundo donde la aceleración marca la forma de sentir y entender nuestro entorno más cercano. Parterre de 60 metros cuadrados, semillas vernáculas.

183.  
 </open seed>  
 El proyecto </open seeds> consiste en el rastreado de esta leyenda por parte de unos jardineros especializados y en la posterior siembra de una serie de semillas de plantas vernáculas -romero, tomillo, salvia, santonina y caléndula, todas ellas plantas perennes-. El perfecto contorno de las tipografías rastreadas -courier- contrasta con el desorden aleatorio del crecimiento de las plantas. Las semillas brotarán y crecerán alternadamente, construyendo una malla imprecisa. Una vez desbordadas de su retícula, y removidas por el viento, la lluvia y quizá algún animal, terminarán de borrar toda huella técnica en un período relativamente corto pero inexacto.  
 La semilla es metalenguaje. No podemos programar unas variables de crecimiento y su inteligencia está ligada al nano conocimiento. El código fuente de una web es el lenguaje de programación -usualmente HTML- utilizado para ordenar textos, imágenes, video monocanal... El código fuente no se ve, está oculto detrás del navegador, detrás de las imágenes y los comentarios de los blogs. La relación semilla-código fuente me permite desplazar hacia nuevos módulos mi experiencia en la práctica artística del Net. art. Estos módulos están teñidos y enriquecidos por el poder de la vivencia y como ejemplos de estabilidad temporal que contrastan con el carácter efímero de las nuevas tecnologías.

177.



178.



179.



180.



181.



182.



184.



185.



186.



188.



189.



187.



190 (2008)

**Dosier**

Portada del dossier presentado a la convocatoria del 4 Espacio, Zaragoza.

191-194 (2008)

**ASDF**

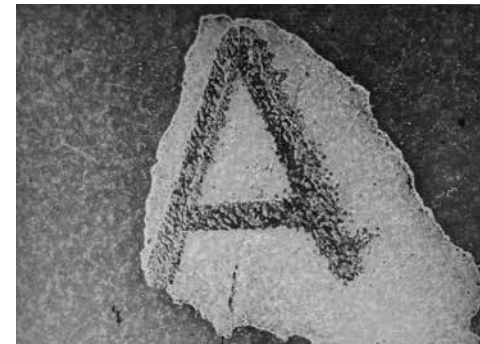
Estas imágenes están hechas con un microscopio de barrido del Centro de Microscopía de la Universidad de Madrid.

190.



Se hicieron varias fotografías a las teclas "A", "S", "D" y "F" de un Power MacBook utilizado durante el periodo 2005-2008, por lo que algunas de sus letras aparecen gastadas y con la tinta corrida. Las fotografías se hicieron con una cámara analógica de 6x7. Medidas variables.

191.



193.



195.



197.



195, 196 (2008)

**ASDF**

Instantáneas del proceso.

197, 198 (2008)

**Glitch**

Vídeo monocal. Sonido (no), color. 00:02:17 720p. Still frames.

191.

193.

195.

197.

199 (2008)

**Glitch**

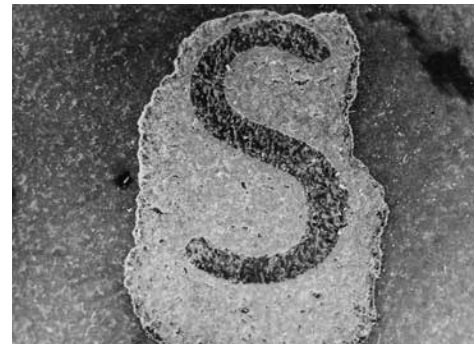
Instantánea del proceso. Obra producida durante la residencia en la Casa Velázquez, Madrid.

200 (2008)

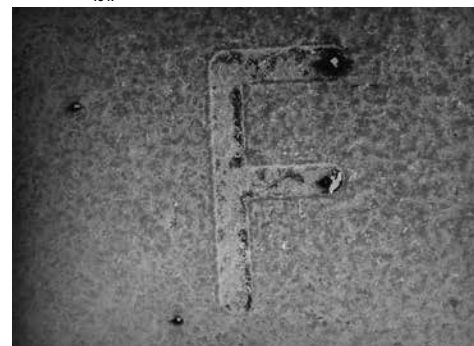
**Texto del dossier**

Extracto del texto presentado a la Producción de proyectos de arte. Generalitat de Catalunya. Barcelona.

192.



194.



196.

198.

201 (2008)

**Dossier**

Portada del dossier presentado a la Producción de Proyectos de Arte. Generalitat de Catalunya. Barcelona.

202.



203.



199.

202, 203 (2008)

**Landscapes ruinas**

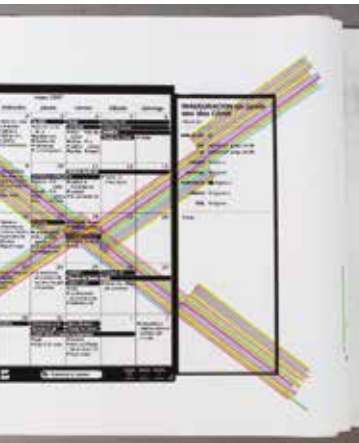
Rotulador sobre impresión digital. DIN-A0. c/u. Obra producida gracias a la Producción de proyectos de arte. Generalitat de Catalunya. Barcelona.

204 (2008)

**Landscapes ruinas**

Detalle.

202.



203.



199.

205 (2008)

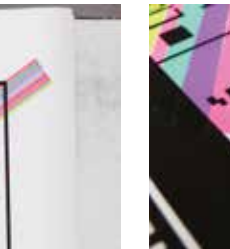
**Landscapes ruinas**

Vista del montaje de la exposición Inéditos, Casa Encendida.

205.



204.



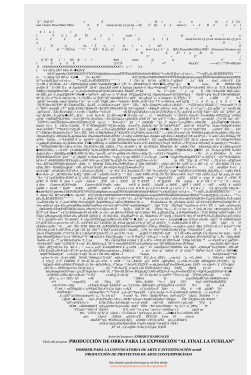
205.

200.

**Landscapes ruinas.**

No puedo organizarme sin una agenda, hasta hace un año utilizaba agendas físicas y al acabarlas las guardaba en una estantería. Con esto de trabajar con cosas que no existen (ceros y unos) he acabado por ser un desprendido, así que ahora los datos de la agenda vuelan azules entre el portátil y el móvil. En esta serie de cuatro impresiones mezclo los pantallazos de algunos meses de la agenda (iCal) con trazos de color fluorescente (con la erosión de la luz se irán apagando). Por una parte, me gusta la idea nostálgica de un tiempo perdido que tiene la impresión de una agenda, pero creo que se acerca más a una idea de ruina contemporánea, una especie de marzo 1.0, o marzo 1.0.4, o marzo 1.0.9...

201.



205.

206 (2009)  
**Wall source raspado**  
 Dibujo con papel de calco sobre papel algodón 180 g y raspado con lija de agua y cristal.  
 35x50 cm

207, 208, 2012 (2009-11)  
**Folha**  
 Instalación.  
 Medidas variables.  
*Esa cosa verde de ahí fuera*, galería Travesía cuatro.

206.



209.



210.



209 (2009)  
**Dosier**  
 Portada del dossier presentado a las Ayudas a la movilidad de Matadero Madrid.

210 (2009)  
**Folha**  
 Fotografía.  
 Ayudas a la movilidad de Matadero Madrid y con la participación del Museo da Imagen e do Som, São Paulo.

207.



208.



211 (2009)  
**Frize**  
 Piedra negra de Calatorao tallada a mano.  
 Vista general de la instalación en la Bienal Electrohype, Ystad.

216 (2009)  
**Dosier**  
 Portada del dossier presentado a la Producción de Proyectos de Arte. Generalitat de Catalunya. Barcelona.

214, 215 (2009)  
**Frize**  
 Instantánea del montaje para la exposición "Al final la fusilán" Can Felipa, Barcelona.  
 Obra producida por Producción de proyectos de arte. Generalitat de Catalunya. Barcelona.

213 (2009)  
**Frize**  
 Cantero labrando la piedra.

212.



213.



211.



216.



214.



215.



217 (2011)  
**Log in cave**  
 Impresión digital sobre papel de fumar.  
 3,7x6,9 cm.

218 (2009)  
**ASCII religious**  
 Texto ASCII.

219-229 (2010)  
**Plug&Pray**

Vídeo monocanal.  
 Color, sonido.  
 00:12:15  
 1440p.  
 Screenshots.  
 Producido por la Diputación de Zaragoza.

230-232 (2010)  
**Plug&Pray**  
 Instantáneas durante el rodaje.

217.



218.



233 (2010)  
**Texto del dossier**  
 Sinopsis redactada en el dossier para la convocatoria de *Ayudas de obras audiovisuales* de la Diputación de Zaragoza.

234 (2010)  
**Dossier**  
 Portada del dossier.

219.



220.



221.



222.



224.



226.



228.



223.



225.



227.



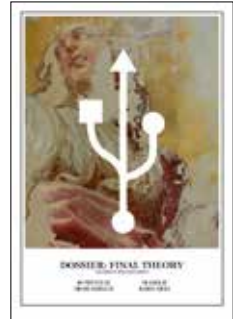
229.



233.  
**Sinopsis Plug&Pray**

En la Filmoteca de Zaragoza, el artista Enrique Radigales descubre una misteriosa película de super8 con el título "TEORÍA FINAL". Las imágenes revelan una investigación secreta llevada en los 60 por un grupo de científicos que querían probar la probabilidad matemática de la existencia de Dios. Para ello construyeron la mayor supercomputadora del mundo y la alojaron dentro de una Iglesia perdida en los Monegros: la Cartuja de los Monegros. El artista decide hacer una expedición hasta las ruinas de la Iglesia. Antes, construye una "cruz" en forma de USB tallada en madera. El reto es cruzar a pie los Monegros hasta la Cartuja portando a hombros esta cruz como un penitente. Al llegar descubren para su asombro que, como los muebles de una habitación abandonada, la supercomputadora sigue anclada allí, tapada por grandes lonas blancas. La expedición culmina con la "cruz" USB colgada en el altar de la Cartuja.

234.



230.



231.



232.



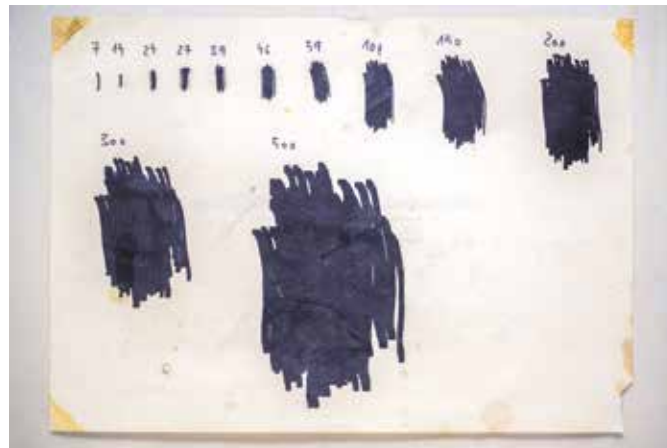


**DIBUJO**

*Dibujo* es el nombre de la operación fundamental a partir de la cual se da existencia a una forma. Apropiándose de la distancia que separa al simple gesto del diseño, el dibujo de Enrique Radigales se mueve entre el marcaje primordial de la materia y la representación fidedigna del mundo que lo rodea. Medio de expresión privilegiado para el pensamiento y la creación visual, el dibujo es, por ello, el ámbito donde Radigales tramita la compleja relación entre lo analógico y lo digital. A través del dibujo, las relaciones entre la mano y el código, el papel y la pantalla, revelan tanto su coherencia sistemática como su esencial contradicción. En el primer caso, el dibujo recorre el encadenamiento transpositivo que media entre el boceto preparatorio en lápiz, la imagen digital vectorizada y la impresión *inkjet*. En el segundo, el trabajo de Radigales se desdobra, delimitando dos zonas de autonomía: aquí el pixel relumbra seguro en su grilla quirúrgica; allí, líneas peludas y sombras esfumadas barruntan formas sobre el papel. Radigales también explora esta duplicidad en el terreno de la representación, desplazando los significantes de un medio a otro. En lo digital, pone a prueba la supervivencia del trazo dentro del juego compositivo de unos y ceros, buscando desacomodar su orden armónico. En lo analógico, confronta las líneas que dibuja su mano con aquellas que la máquina imprime sobre el papel. En ambos registros (y en diálogo entre ellos), los ordenadores, sus vísceras y sus carcasas, así como el paisaje oficinesco que habitan, se convierten en objeto de representación en diferentes series. Radigales dibuja de muchas maneras. Fuera de las pantallas, la heterogeneidad técnica borrea los límites de una definición única. Digamos, entonces, que hay dibujo allí donde un instrumento (lápiz, carboncillo, bolígrafo, laser, impresora, pincel, etc.) marca (traza, pinta, corta, imprime, etc.) una superficie (fotografía, papel, cartón, madera, piedra, etc.).

Renato Mauricio Fumero.

235.



235 (2010)  
Una referencia impresa de cómo cambian los grosores de los pinceles digitales al pasarlos del dibujo en pantalla al papel impreso.

236 (2000)  
**Básico**  
Dibujo vectorizado impreso sobre papel de 60 g 20x20 cm.

236.



237 (2022)  
Bocetos del proyecto *Sensowifi*.

238 (2025)  
Bocetos del proyecto *Limbo*.

237.



238.



240 (2022)  
Bocetos del proyecto *Sensowifi*.

241 (2001)  
**Trash**  
Dibujo vectorizado. Animación creada con Macromedia Flash.

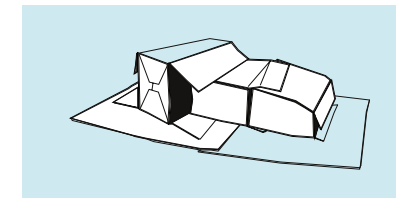
239.



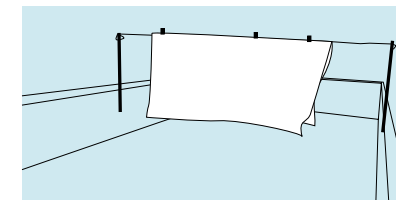
240.



241.

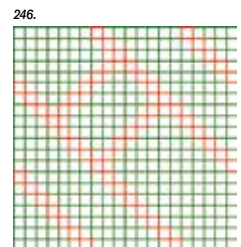


242.

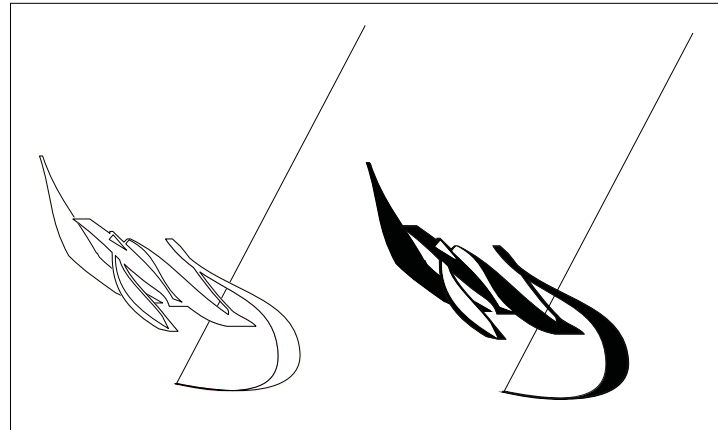


243.  
Básico

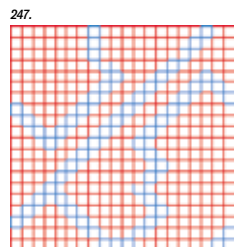
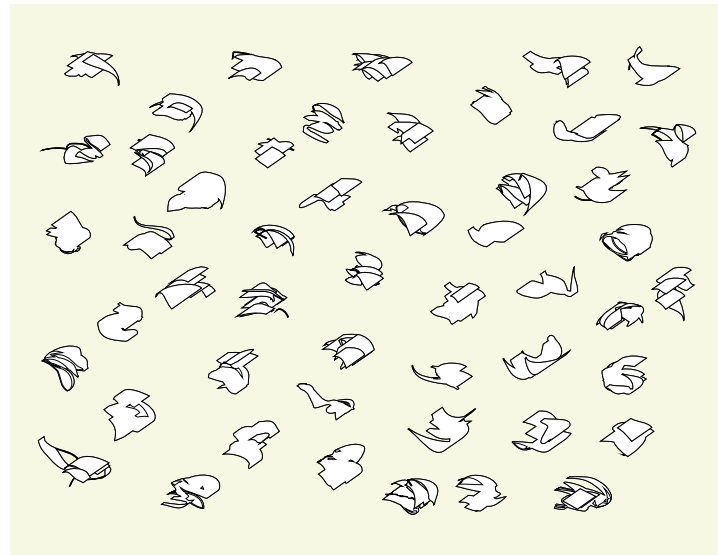
básico. ejemplo básico\_23022000 /  
\_una prenda básica es un pantalón  
y una camiseta, un chaleco o un  
gabán no. \_un color básico es el  
rojo, amarillo y azul, el naranja o  
el verde no. \_un sabor básico es el  
dulce, salado, amargo y ácido, el  
agradable no. \_básico también es  
el título de una serie de dibujos.  
\_estos dibujos reflexionan en torno  
a la traducción analógico-digital.  
\_básico es el camino unidireccional  
entre una obra analógica y su reflejo  
digital. \_no hay definición en esta  
"línea", así como una distancia  
cuantificable. \_no es una transición.  
\_voy a hablar de una reflexión  
básica entre dos explosiones de  
configuración plástica.  
Pedro Pablo Azpeitia, 2000.



244.



245.



243 (2000)  
Básico  
Texto expositivo.

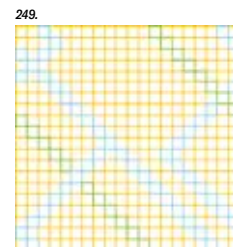
244-245 (2000)  
Básico  
Dibujos vectorizados.  
Macromedia Freehand.

252 (2000)  
Vencejos  
Animación Macromedia Flash.

Vista de la exposición Vostè està aquí. Trienal de Barcelona, Palau de la Virreina, Barcelona.

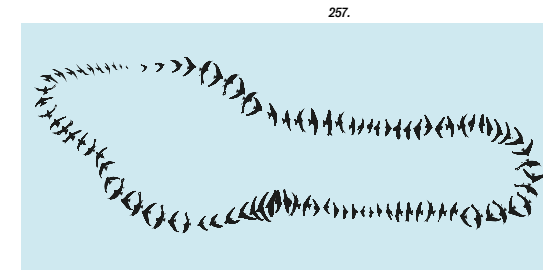
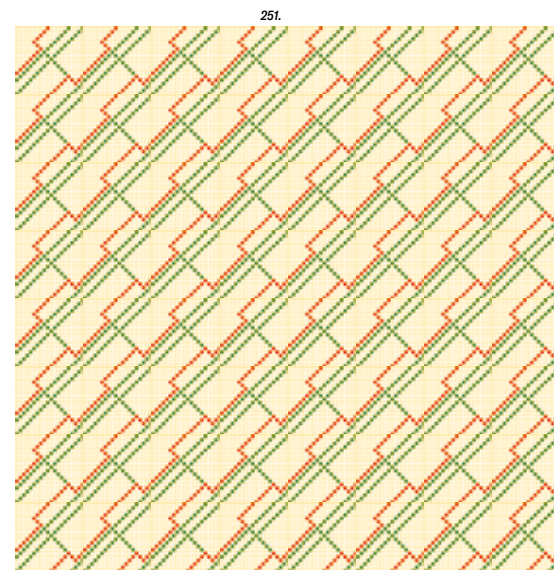
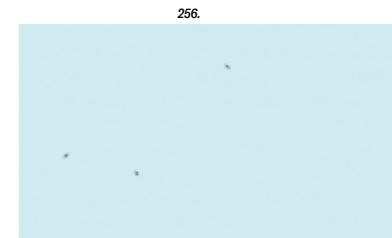
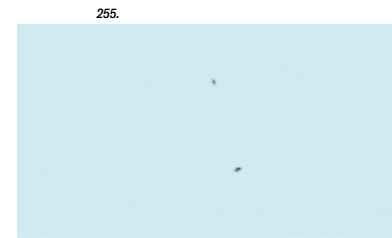
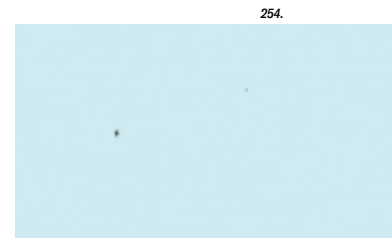
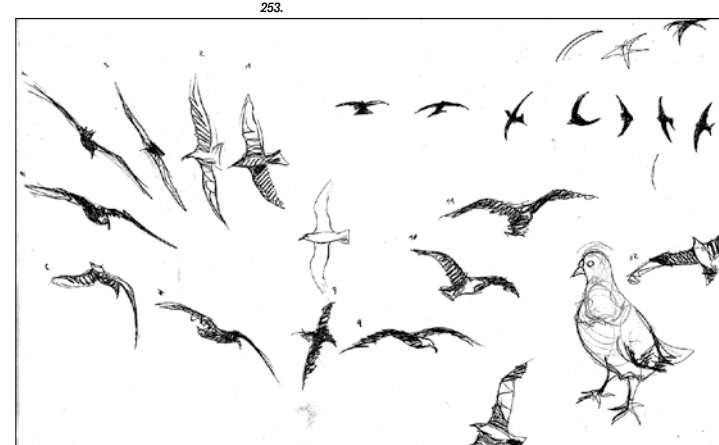
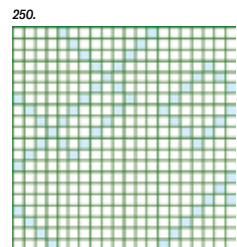
253 (2000)  
Vencejos  
Dibujos a lápiz preparatorios.

254-256 (2000)  
Vencejos  
Pantallazos de la animación.



257 (2000)  
Vencejos  
Secuencia de la animación.

246-251 (2001)  
Mosaicos  
Patrones geométricos implementados en formato de imagen GIF, empleados como fondos (background) en el desarrollo de interfaces web mediante código HTML.



258 (2003-09)  
**idealword**  
Texto expositivo.

(2003-09)  
**idealword**  
Palabras clave:  
[ Imágenes Intertextuales ]  
[ Filofobia ]  
[ Oficina en casa ]  
[ Simulacro ]  
[ Texto es Imagen ]

258.

En torno a la experiencia: proviene de y se produce en la pantalla... Argumentación radical del artista y pionero de la informática Roy Ascott a favor de una "arquitectura de la cibercepción". El resultado, según Ascott, es una "interrealidad", "un estado borroso entre lo virtual y lo real en el que tienen lugar nuestras interacciones cotidianas sociales, culturales y educacionales". O las de José Luis Brea, de quien anoto unos fragmentos parciales: "Podría decirse que toda técnica es epocal, lleva en la frente escrito el nombre de su tiempo. Pero sería más exacto pensarlo al contrario: que es la técnica la que hace a su época, la que la escribe"... "El pensamiento más intolerable -en relación con la 'cuestión de la técnica'-: imaginarla neutral"... "El yo, desde luego, es una tecnología. Pero también los universos de la conciencia y la voluntad soportan la mediación de una tecnología. La construcción lingüística del mundo de los artefactos, la ley que rige el sistema de los objetos, ¿cómo podría no proyectarse y determinar implacablemente la esfera de la conciencia -cuando en realidad ella es justamente la escritura que ésta, por su parte, dispone sobre el mundo real, objetivo?". [Brea, José Luis: Algunos pensamientos sueltos acerca de arte y técnica. <http://aleph-arts.org/pens/index.htm>] Jack Burnham propone en su exposición Software (1970) superar las diferencias arte-tecnología, para lo que dota de valor artístico a los propios elementos del proceso informatizado. Pondremos más nuevos ejemplos actuales extensos, como el de Michelsen, quien explica: "En el capítulo final de Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet (1995), obra ampliamente difundida de la psicóloga Sherry Turkel, la autora explica que cada era construye sus propias metáforas del bienestar psicológico y que, con la proliferación de fenómenos culturales impulsados por la tecnología de la información, cabe esperar que desaparezca la individualidad unitaria característica de la subjetividad moderna, para dar paso a una nueva cibercultura de relaciones tecnológicamente 'materializadas' y 'en la red'. Por tanto, el concepto de interactividad puede 'expandirse' en cualquier dirección de la pantalla del ordenador, transformándose en un campo prodigioso de 'solidaridad', en vías de establecerse o ya establecida, entre la máquina y su usuario, entre el animal y la máquina, parafraseando a Norbert Wiener, uno de los padres científicos de la actual tecnología. Según Turkle, lo que estamos presenciando se asemeja incluso a una versión más de una epistemología vigente ya desde

[ Funky Print ]  
[ Pop Print ]  
[ Mouse Strokes ]  
[ Tecnología Doméstica ]  
[ Carne de Oficina ]  
[ Frame Súbito ]  
[ Códigos de Aburrimiento ]  
[ Línea Esfumata ]  
[ Resolución de Texto ]  
[ Definición de Imagen ]  
[ Formatos Digitales & Analógicos ]

hace cuatro décadas, encaminada a superar, en palabras de Wiener, precursor de la idea, la dicotomía 'erróneamente planteada' entre vitalismo y mecanismo, por medio de la cibernética, una disciplina general que abarca a 'automatas' orgánicos y mecánicos". [Michelsen, Anders: ¿La vida en la pantalla? Ordenadores, cultura y tecnología. <http://aleph-arts.org/pens>] La conciencia individual experimenta su propia acción y el acontecer como una realidad independiente: literalmente hablando, como en una segunda naturaleza. Luego, en una ulterior escena, pasa al acto puramente contemplativo de este proceso exterior de lo histórico, es decir, su estetización. [Subirats, Eduardo: Linterna Mágica, Siruela, Madrid, 1997, pág 211] ...La situación espacial y temporal de las imágenes transcurre en un presente reconocible y permite establecer una especie de teoría general del relato, permite instalarse en la idea de la construcción de este relato como modo de construcción de ficción y trabajar habiendo sobrepasado la idea primera de realidad o de verosimilitud, de fidelidad o de reproducción: nos encontramos, de hecho, y en general, una vez más, sencillamente delante de una idea global de la representación, de su posible crisis, de su expansión a todos estos ámbitos que participan de su discusión y de su crítica, y de sus repercusiones últimas en tanto que fenómeno crítico que se proyecta hacia delante. Esta ampliación de los límites que estamos comentando se ha basado, en cierto sentido, en los postulados de la crisis general de la representación, cuestionando el estatus de su espacio y redefiniendo los componentes entre diferentes lenguajes artísticos de manera que sus fronteras y sus límites tradicionales se han visto considerablemente borrados o diluidos... [Clot, Manel: Los placeres ficticios (impulso narrativo y estrategias de la representación), en el catálogo de la exposición Dies Irae, Museo de Granollers, 26 de septiembre-2 de noviembre de 1997, pág 41].

Pedro Pablo Azpeitia, 2004.

259 (2004)  
**Lamono**

260 (2004)  
**NEO2**  
nº 35

261 (2004)  
**AB magazine**  
nº 117.

259.



260.



261.



262.



263.



264.



266.



262 (2004)  
**Visual**  
nº 113.

263 (2006)  
**H Magazine**  
nº 73.

264 (2006)  
**Complot**  
nº 107. México.

265 (2005)  
**Billanz**  
nº 5. Suiza.

266 (2007)  
**View Magazine**  
nº 5.

267 (2006)  
**Sleek**  
nº 10. Alemania.

268 (2005)  
**B&L**

269 (2004)  
**NEO2**  
nº 36

270 (2004)  
**Arkitip**  
nº 20. USA.

268.



271.



272.



275.



277.



271 (2005)  
**Vital Signs**  
nº 7. Australia.

272 (2006)  
**Billanz**  
nº 7. Suiza.

273 (2005)  
**Page**  
nº 12. Alemania.

269.



274 (2004)  
**Creator**  
nº 2.

275 (2005)  
**Plugzine**  
nº 1. Beijing

276 (2005)  
**Rugged**  
nº 5. Alemania.

270.



273.



277 (2004)  
**Rojo**  
Rita.

274.



Fragmento sobre un texto de Pedro Pablo Azpeitia.

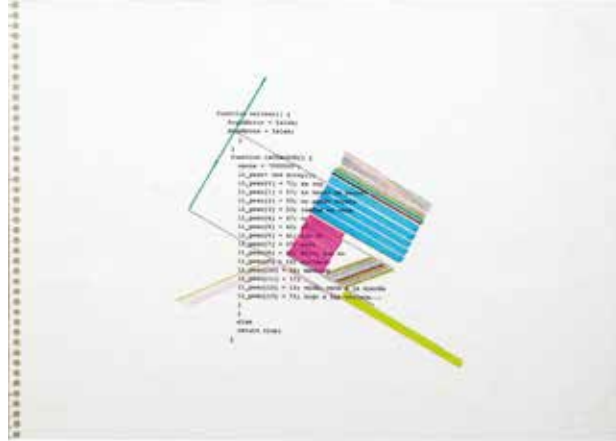
; pero el trabajo de Enrique Radigales solicita, en cierto modo, que nos refiramos a él desde un punto de vista estructural donde analicemos, en orden de prioridad, los elementos preiconográficos que son primariamente significativos; para después, en todo caso, orientarnos hacia niveles iconográficos e intencionales. En este sentido debemos entender que sus piezas parten, en origen, de una matriz única, un documento vectorial que puede exportarse a diversos formatos. La adaptación de cada propuesta específicamente a las características de dichos formatos propicia la generación de versiones desplazadas. Quizás deberíamos referirnos a este trabajo tras la noción de transformación, mejor que la de traducción, puesto que ésta última es impura, debido a que "nunca tendremos que tratar, ni lo hemos hecho nunca, sobre una transferencia de significados puros que el instrumento significante (o vehículo) deje vírgenes o intactos, sea desde un lenguaje a otro o desde un lenguaje a sí mismo" (Derrida). Por tanto, estas obras se distinguen de su proyecto concreto para la red, idealword, debido a que no contemplan las influencias del browser, ni del código html, aunque sí dependan todavía de la herramienta de dibujo vectorial: 256 colores e infiltración (no simple superposición) de capas sucesivas. O también por la incorporación de textos implícitos (estén o no a la vista) que actúan como esqueleto inorgánico. Así el lenguaje modifica su carácter de intervención retórica en la lectura de la obra de arte y adquiere un plano de igualdad respecto al objeto artístico (identificación texto-imagen). Para quienes inquiete el parentesco de estos análisis (composición, espacio, línea, color) con ciertos modelos pictóricos, aludiremos a principios teóricos como los de Paul Virilio que argumentan sobre la consanguinidad de las imágenes: "La imagen mental, la imagen virtual de la consciencia, no se puede separar de la imagen ocular de los ojos, ni se puede tampoco separar de la imagen corregida ópticamente. Tampoco se puede separar de la imagen gráfica dibujada, de la imagen fotográfica. Creo en un bloque de imágenes , es decir, en una nebulosa de la imagen que reúne imagen virtual imagen actual" A partir de aquí se genera una suerte de heterotopia (contra-emplazamientos o lugares que están fuera de todos los lugares) que "tiene el poder de yuxtaponer en un solo lugar varios espacios, varios emplazamientos que son por sí mismos incompatibles" (Foucault). El espacio queda enriquecido exhaustivamente por la multiplicación de estímulos, lo que nos permite volver a experimentarnos sensorialmente a nosotros mismos. Detrás, tras la abstracción primaria, los entornos de trabajo públicos, semipúblicos y privados (como cerrando los círculos hacia el propio ser) se intuye nuestra relación afectiva con la interrealidad de la experiencia tecnológica, aunque eso serían otras narraciones: Pedro Pablo Azpeitia, 2005.

278-279 (2007)  
**Tirlineas**  
 Impresión láser y dibujo sobre  
 papel.  
 DIN-A4.

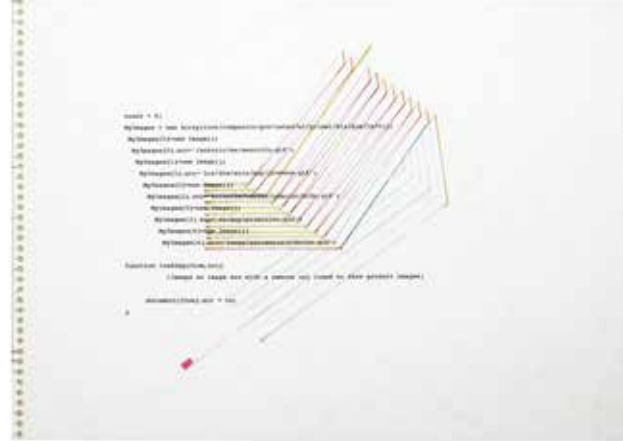
284-285 (2009)  
**Mouse strokes**  
 Dibujos vectorizados.  
 07082009 A2 01.  
 07082009 A2 03.

280-283 (2008)  
**Ilustraciones científicas.**  
 Lápices de colores sobre papel.  
 Varios formatos.

278.



279.



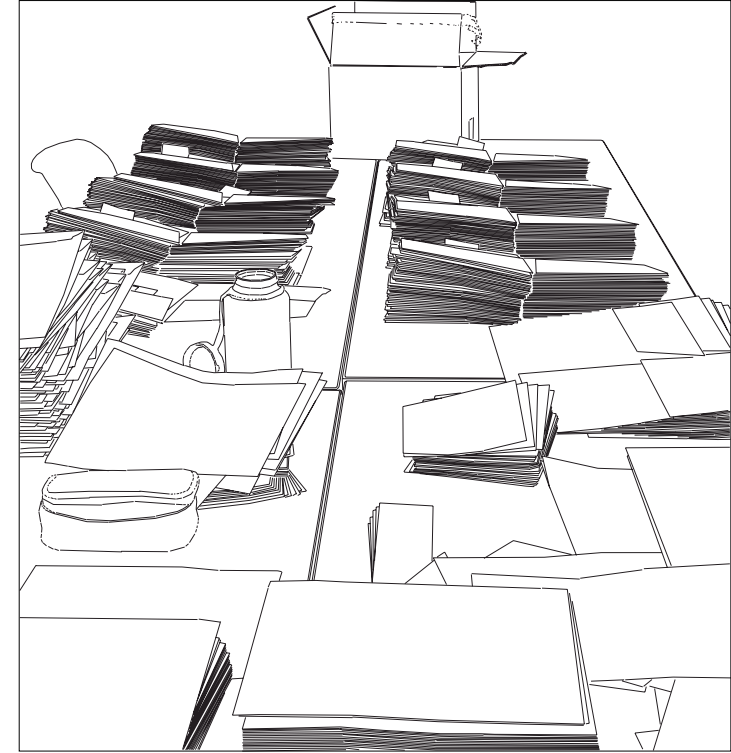
280.



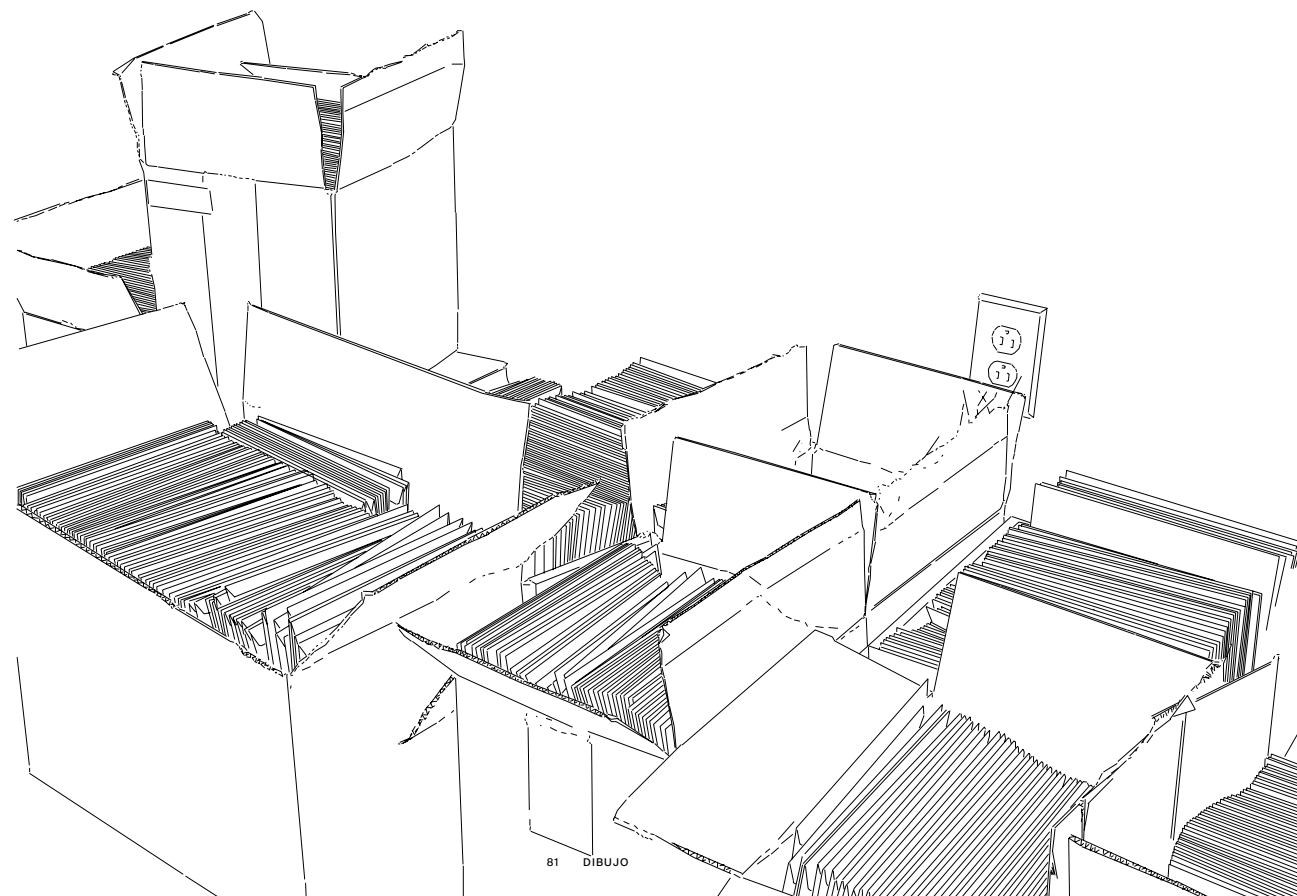
281.



284.



285.



282.



283.

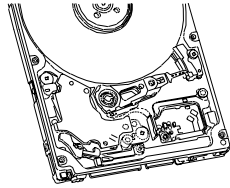


298-303 (2009)  
**Mouse strokes**  
 Varias medidas.  
 Dibujos vectorizados:  
 06082009 A4 02.  
 06082009 A4 04.  
 06082009 A406.  
 06082009 A405.  
 12082009 A3 01.  
 11082009 A3 02.  
 11082009 A3 07.  
 12082009 A3 03.

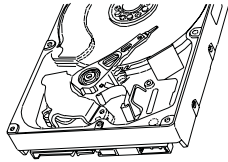
10112009 IBM  
 12082009 A3 04  
 12082009 A3 02.  
 03062009 Amstrad.  
 11082009 A3 04.  
 11112009 Mountainin.  
 12082009 A3 05.  
 11082009 A3 01.  
 11082009 A3 06.  
 12082009 A3 07.

304-313 (2009)  
**Office exercises**  
 Tipex sobre fotocopia en negro.  
 DIN-A0. c/u.  
 Galería Baró Cruz, São Paulo.

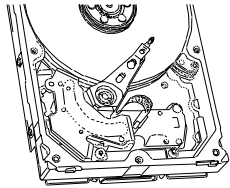
298.



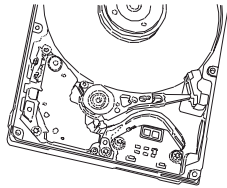
299.



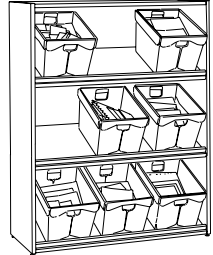
300.



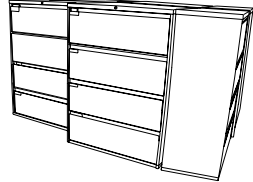
301.



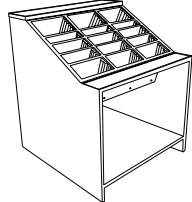
286.



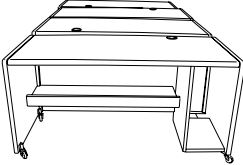
287.



288.



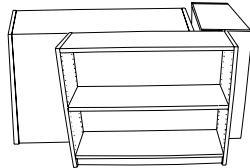
289.



290.



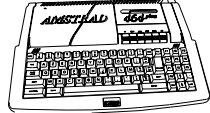
291.



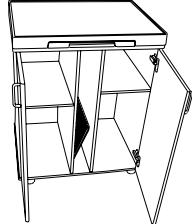
292.



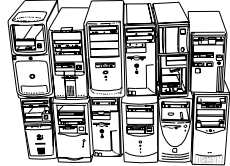
293.



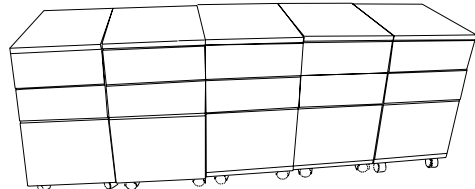
294.



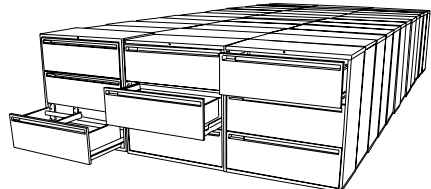
295.



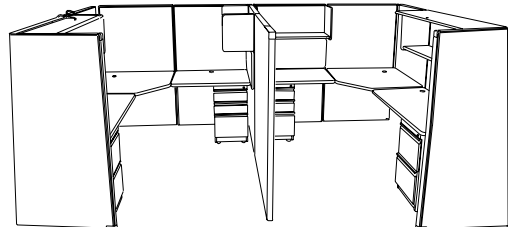
296.



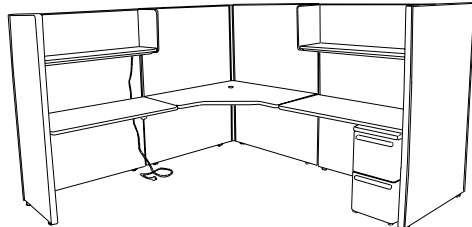
297.



302.



303.



304.



305.



306.



307.



308.



309.



310.



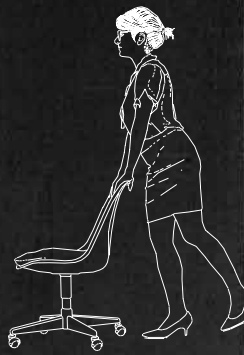
311.



312.



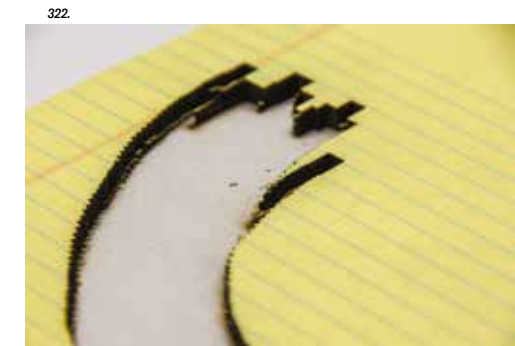
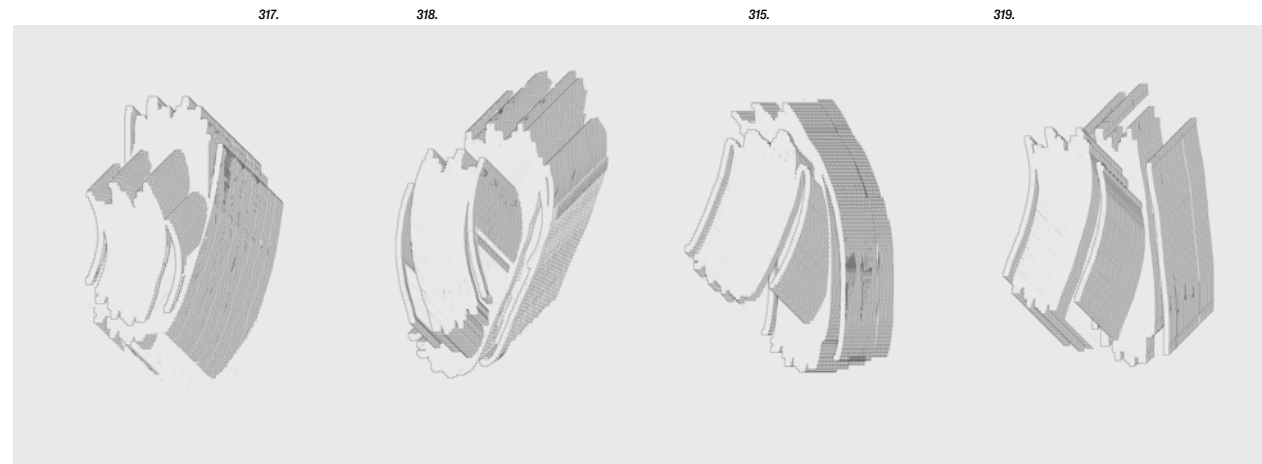
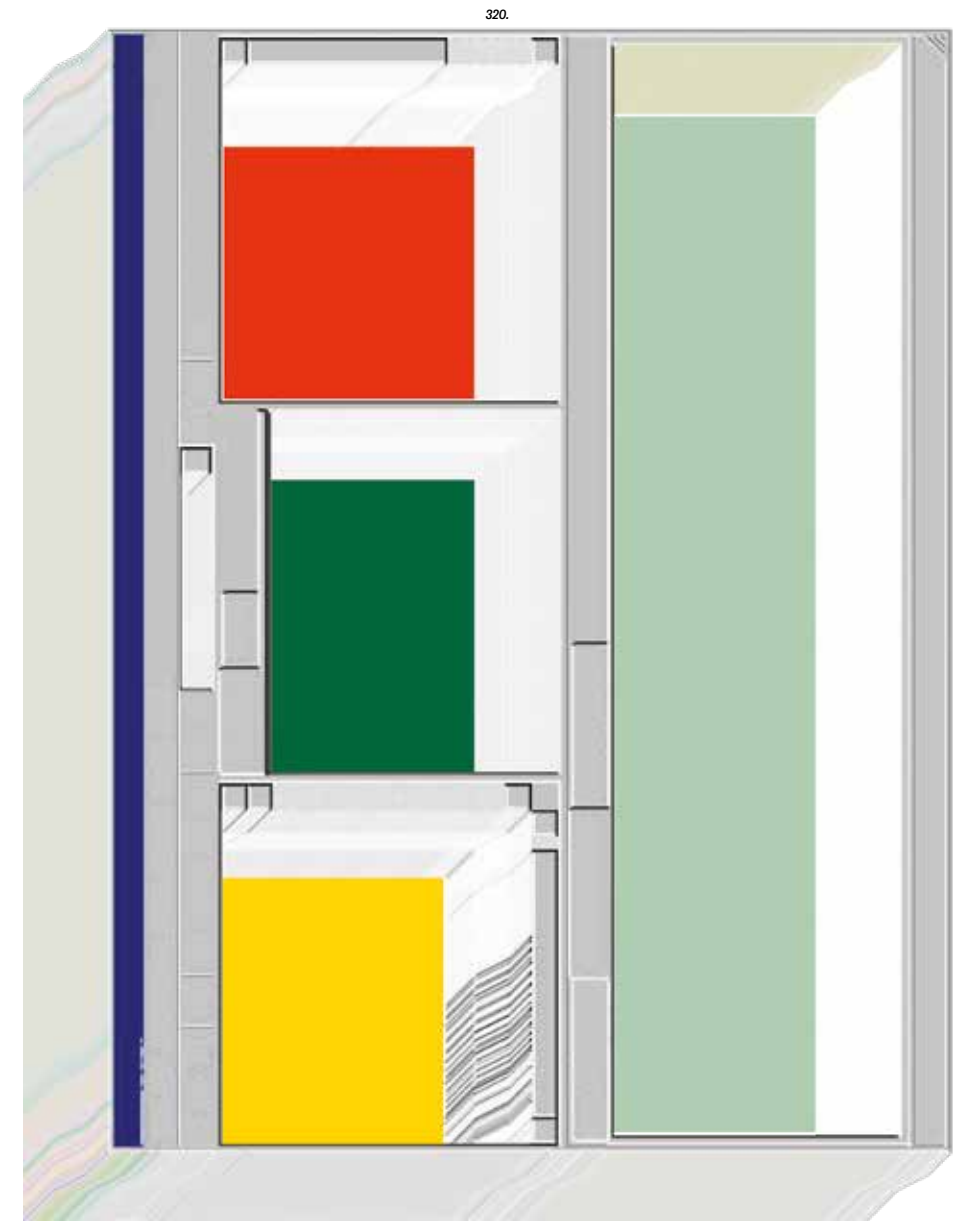
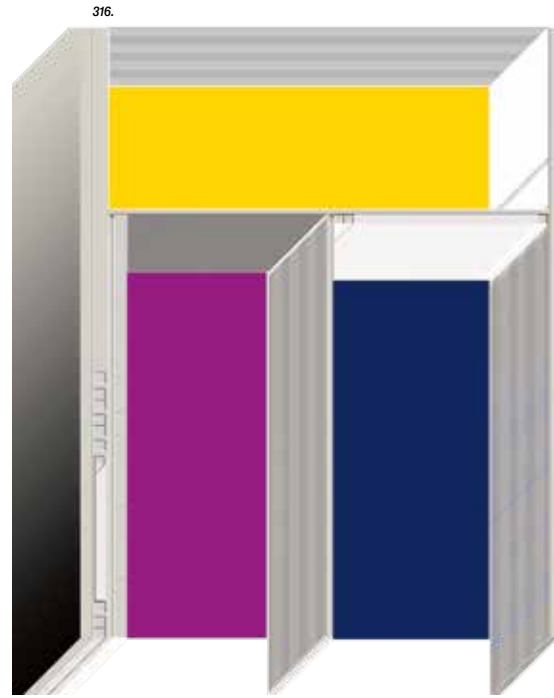
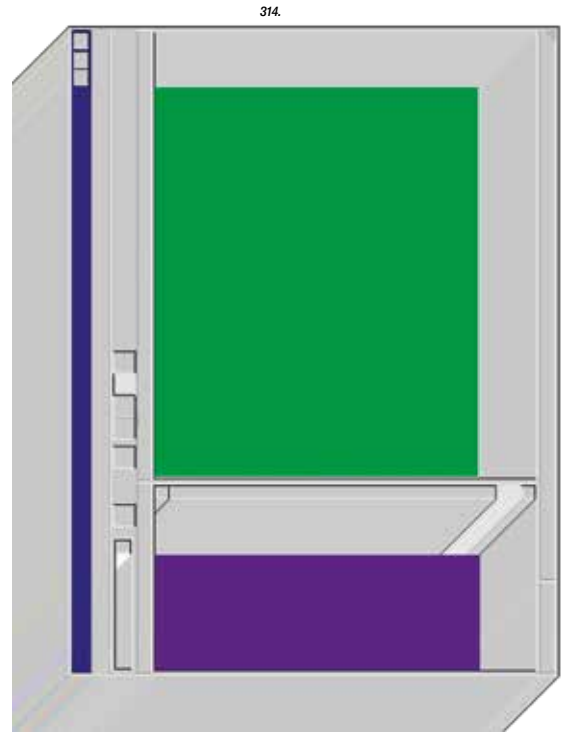
313.



314, 315, 320 (2008)  
**Ventanas**  
 Impresión digital.  
 Collage digital.  
 60x42 cm.

317-319 (2011)  
**Mouse strokes**  
 Impresión digital.  
 Dibujo digital.  
 48x34 cm.

321-322 (2012)  
**Note brush**  
 Dibujo un trazo digital realizado con  
 láser de sobre una libreta de notas.  
 Eyebeam Residencia, Nueva York.  
 Destruído.



323 (2011)  
**Desapariciones. Sonda Viking 1976**  
 Datos del amartizaje ilegibles y perdidos digitalmente. Impresión de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 180 g y montado en Contrachapado de Abedul Finlandés. 42x59,4 cm.

323.



324.



325.



326.



327 (2011)  
**Desapariciones. Horizontes perdidos**  
 En 1967, el negativo original de la película se perdió por deterioro. Impresión de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 180 g y montado en Contrachapado de Abedul Finlandés. 59,4x42 cm.



327.



328.



329.



330.



331.



324 (2012)  
**Desapariciones. Endurance-Shackleton**  
 Buque rompehielos en el que, en 1914, sir Ernest Shackleton emprendió la Expedición «Endurance». El barco se hundió en la Antártida tras quedar atrapado por el hielo. Impresión sobre papel Hahnemühle 180 g y montado en Contrachapado de Abedul Finlandés. 42x59,4 cm.

325 (2012)



326 (2012)



327 (2011)



326 (2012)  
**Desapariciones. La batalla de Anghiari**  
 Pintura al fresco de Leonardo da Vinci, actualmente perdida, pintada en un muro del Salón de los Quinientos del Palazzo Vecchio entre 1503 y 1506. Impresión sobre papel Hahnemühle 180 g y montado en Contrachapado de Abedul Finlandés. 42x59,4 cm.

329, 330 (2012)



**A line between lines**  
 Trazo azul realizado con bolígrafo entre varias líneas generadas por láser. 21x28 cm.

331 (2012)  
**Sin título**  
 Trazado láser sobre hoja impresa. 20x25 cm.

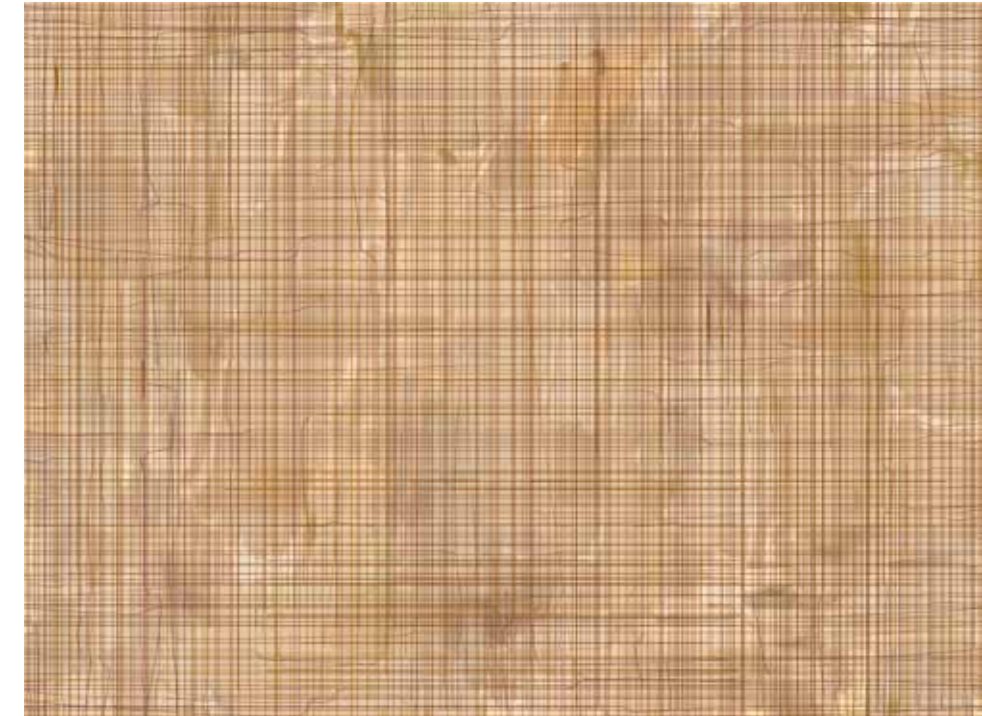
332 (2014)  
**Paños**  
 Impresión digital. Dibujo digital sobre fotografía. 84x126 cm.

333 (2014)  
**Paños**  
 Detalle.

333.



334.



335 (2021)  
**Interior&Exterior**  
 Dibujos a carboncillo y corte láser sobre paspartú.  
 30x30 cm. c/u.

336 (2021)  
**Interior&Exterior**  
 Mi madre dibujando sobre una mesa de luz.



337-341 (2021)  
**Interior&Exterior**  
 Dibujos de los modelos de hojas de interior y exterior.

342 (2021)  
**Gestos supersticiosos**  
 Esquema de la teoría de Skinner aplicada al proyecto.  
 Proyecto producido en la residencia Banska St Contemporary, Eslovaquia.

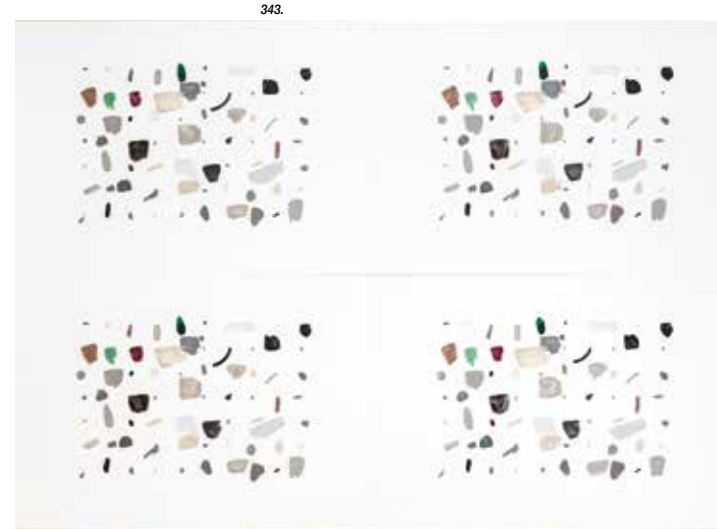


344 (2021)  
**Gestos supersticiosos**  
 Texto expositivo.

343 (2021)  
**Gestos supersticiosos**  
 Cuadriptico. Témpera sobre papel.  
 DIN-A4 c/u.



345 (2021)  
**Gestos supersticiosos**  
 Díptico. Témpera sobre papel.  
 130x60 cm. c/u.



343.

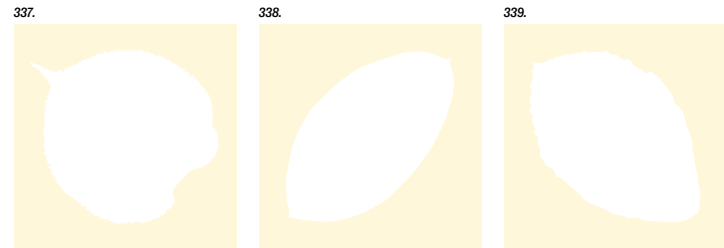
344.  
**Gestos supersticiosos**

Estos dibujos están elaborados con una combinación de acrílico y témpera sobre papel de acuarela. Presentan una serie de trazos gestuales realizados con pincel, cada uno reproduciendo de manera única la misma secuencia de gestos gráficos. Se puede observar que la paleta de colores se asemeja al plumaje de una paloma, dominan los tonos de la gama de grises y colores crudos, salpicados por destellos de verde esmeralda y púrpura que recuerdan los brillos iridiscentes de las plumas de estas aves.

El título de la obra hace referencia al clásico experimento de la Caja de Skinner, donde unas palomas enjauladas recibían alimento a intervalos regulares, independientemente de sus acciones. Sorprendentemente, se observó que estas aves desarrollaron comportamientos rituales peculiares, como girar en círculos o mover la cabeza de una manera particular, debido a que las palomas asumían que estas acciones originaban la entrega de la comida. Este fenómeno, que Skinner denominó "superstición", ilustra cómo el refuerzo accidental puede llevar a la formación de comportamientos que no tienen una relación causal real con la recompensa.

Cada panel del cuadriptico puede interpretarse como una "iteración" del proceso de aprendizaje observado en el experimento de Skinner. Los trazos gestuales del pincel, ejecutados con cierta espontaneidad controlada, representan los comportamientos rituales desarrollados por las palomas en respuesta a un estímulo percibido. La variación sutil entre cada panel sugiere la naturaleza imperfecta y siempre cambiante del aprendizaje y la adaptación.

La repetición de gestos en esta obra está inspirada en el concepto de aprendizaje por refuerzo, una técnica de inteligencia artificial (IA) que emula cómo los seres humanos y animales aprenden a través de la interacción con su entorno. Este método, que permite a los sistemas de IA desarrollar estrategias sofisticadas para resolver problemas complejos, se refleja en la repetición rítmica de los trazos a lo largo de los cuatro paneles.



337.

338.

339.

340.

341.

345.



Pericastó es el nombre de las dos hectáreas de terreno que la familia del artista cultivó por tres generaciones, dentro de la comarca de Huesca.

Desde el momento en que se hizo cargo de la parcela, Enrique Radigales ha desarrollado en ese sitio diferentes proyectos que han subvertido los términos que ordenaban su trabajo artístico. Pericastó, por ello, antes que una localización, es el modo de nombrar una revolución en dos etapas en el arte de Radigales. La operación inicial fue de transvaloración: el artista decide arrancar la parcela del ciclo de labranza, suspender su función económico-agrícola. Como consecuencia de ello, las especies autóctonas reconquistan el terreno, mientras Radigales confronta críticamente las condiciones de posibilidad de su práctica con las que gobernaron por décadas el trabajo sobre la tierra. Pericastó se transforma, entonces, en lo que él denomina un "anti-taller": un espacio alternativo, no domesticado y, por ello, potencialmente innovador para la creación artística. La segunda operación ocurre al interior de su propia obra, que, a partir de la exploración sobre y desde el terreno, alcanza un doble punto de inflexión. A través de Pericastó, la naturaleza y lo personal, dos dimensiones íntimamente relacionadas en este caso, se ubican en el centro de sus preocupaciones. El trabajo de Radigales da una vuelta de campana y comienza a avanzar retrocediendo, a construir un futuro a partir de un pasado que va más allá de lo artístico y de lo individual.

Cuando sale a la luz del día y pisa esa tierra familiar, el arte se reencuentra con la vida. Pericastó, por ello, es un lugar esencialmente heterotópico, entre lo visible y lo invisible, entre lo posible y lo imposible, entre el arte y su contrario (cualquiera que este sea). Esa tierra investida familiarmente, su geografía y clima, especies animales y vegetales, se convierte en un espacio donde la instalación, la acción performática y la representación (pictórica, fotográfica, objetual, analógica y digital) se ponen al servicio de la investigación, el mapeo, la catalogación y el análisis.

Renato Mauricio Fumero.

346.



346 (2013)  
Mi padre mide el perímetro de Pericastó utilizando un cordel.



347.



348.



349.



350.

351 (2013)  
El barro y la paja  
Acción de recogida de la cebada en Pericastó junto a Adrián Villar Rojas.



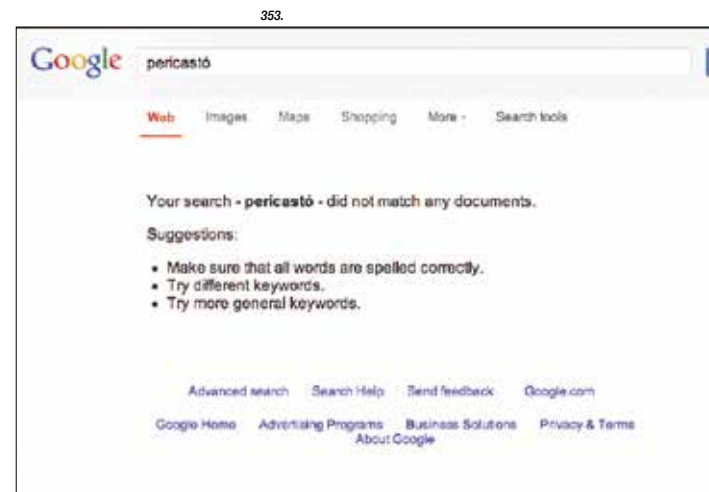
351.

352 (2019)  
Flora arvense y ruderal colonizando Pericastó por primera vez.



352.

353 (2013)  
Not found  
Resultado después de buscar la palabra "Pericastó" en un buscador de Internet.



353.

354.



355 (2013)  
**El barro y la paja**  
 Extracto del texto redactado por Luisa Fuentes Guaza, publicado en el catálogo *Diálogos autónomos* publicado por Casa Encendida, Madrid.

356 (2013)  
**Catálogo**  
 Portada del catálogo *Diálogos autónomos*.

355.  
 El proyecto El barro y la paja es una colaboración entre Enrique Radigales y Adrián Villar Rojas marcada por la observación y reflexión sobre la formación de nuevos espacios de trabajo en las prácticas artísticas contemporáneas; nuevos espacios que trascienden los espacios convencionales de producción y socialización. Ambos artistas se trasladan a un espacio no-tecnológico, ubicado en el campo oscense y que no existe en el espacio virtual, para llevar a cabo la acción de recoger la cebada. Con esta acción pretenden conectar dos procesos de trabajo desconectados, pero interdependientes, y cuestionar el orden de prioridades que establecemos como fruto de la sofisticación digital.  
 Luisa Fuentes Guaza.



357 (2013)  
**Pericastó en mayo de 2012**  
 Tarjetón editado por Casa Encendida (Madrid) para el programa de exposiciones *Diálogos autónomos*.

358 (2013)  
**Aventar la cebada**  
 Adrián Villar Rojas durante el montaje de la instalación.



359, 366 (2013)  
**Aventar la cebada**  
 Instalación y acción en el patio de Casa Encendida.

373 (2013)  
**El barro y la paja**  
 Detalle de la instalación.

360-372 (2013)  
**Pericastó**  
 Reflexión sobre la experiencia de trabajo acumulada por Enrique Radigales. Exploración de la idea de "anti-taller" como un lugar hostil, reflexivo e impredecible, o como un mal sistema operativo, donde se formulan preguntas como ¿cuántos píxeles tiene el paso de un hombre?  
 Extracto del texto de Luisa Fuentes Guaza para En casa 2013. Diálogos

autónomos. La Casa Encendida.  
 Vídeo monocal.  
 00:06:00  
 Sonido, color.  
 1080p.  
 Still frames.



374-376 (2013)  
El barro y la paja  
Paños representativos de las  
estaciones de invierno, verano  
y otoño.  
Impresión digital de tintas  
pigmentadas sobre papel  
Hahnemühle 310 g  
190x95 cm. c/u.

374.



375.



376.



377 (2014)  
**Primer diagnóstico taxonómico**  
 Texto expositivo.

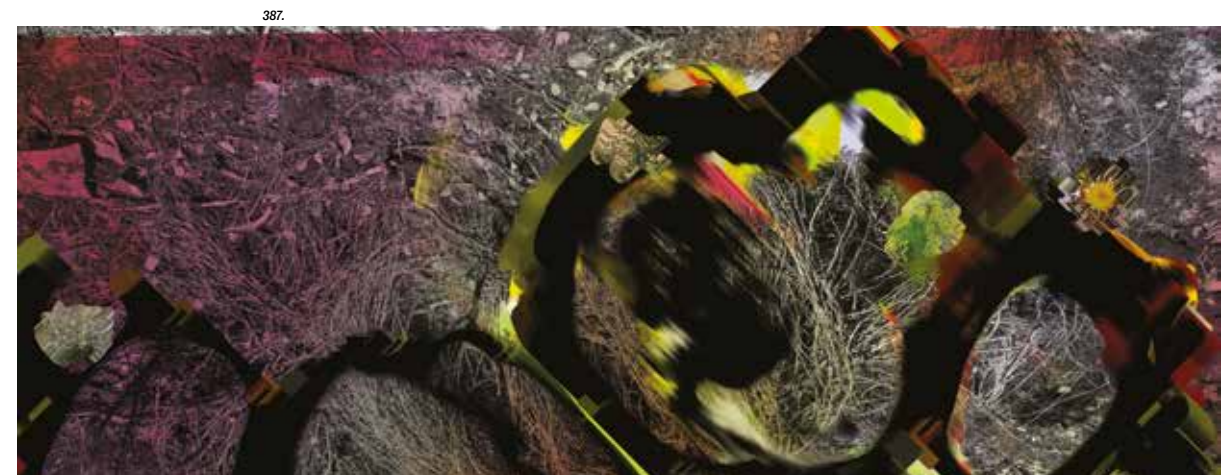
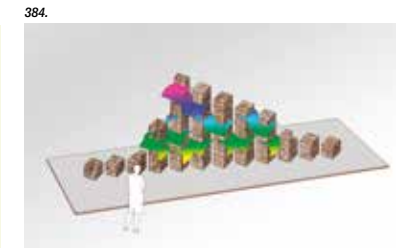
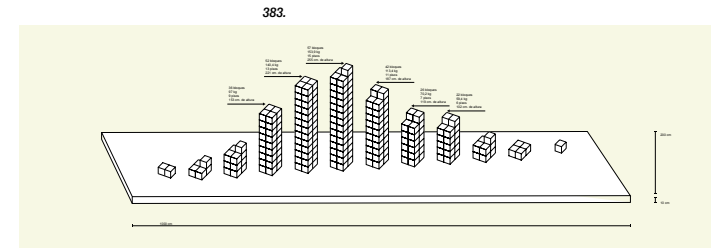
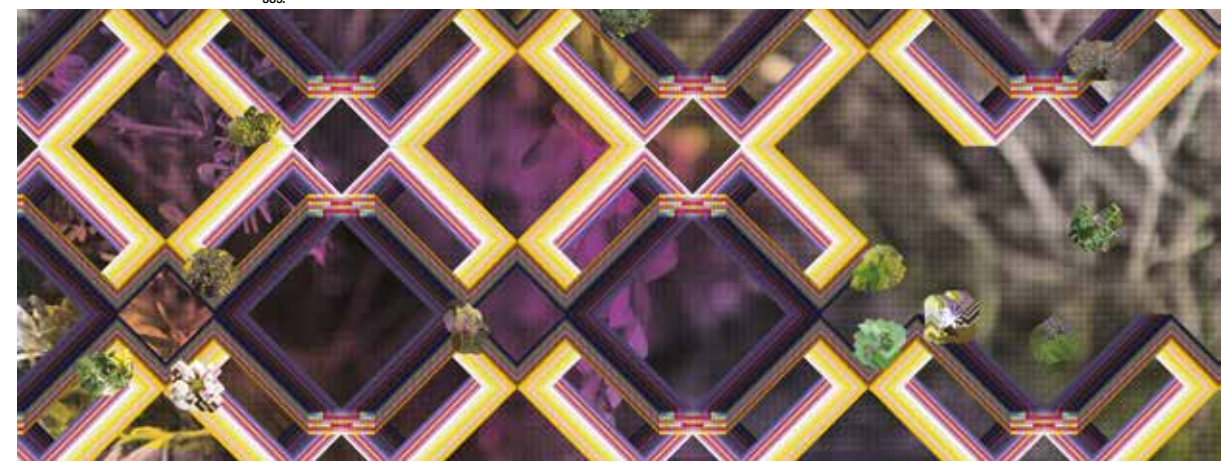
378 (2014)  
**Primer diagnóstico taxonómico**  
 Impresión sobre lona, cubos de barro cocido.  
 1000x150x200 cm.  
 Vista general de la instalación.

379 (2014)  
**Primer diagnóstico taxonómico**  
 Detalle.

380, 381, 383, 384 (2014)  
**Primer diagnóstico taxonómico**  
 Bocetos previos.

382, 385, 386, 387 (2014)  
**Primer diagnóstico taxonómico**  
 Paños correspondientes a las estaciones de invierno, primavera, verano y otoño.  
 Impresión digital sobre lona vinílica.  
 Medias variables.

377.  
 Primer diagnóstico taxonómico.  
 El proyecto examina los ciclos biológicos de Pericastó a lo largo de un año, representados por 12 columnas formadas por píxeles de barro, una columna por cada mes del año y tantos píxeles como especies vegetales (156 especies en total). De esta forma visualizamos tanto su floración como su fructificación, y así también veremos el reposo vegetativo, la "no producción" o ausencia de vigor del territorio.



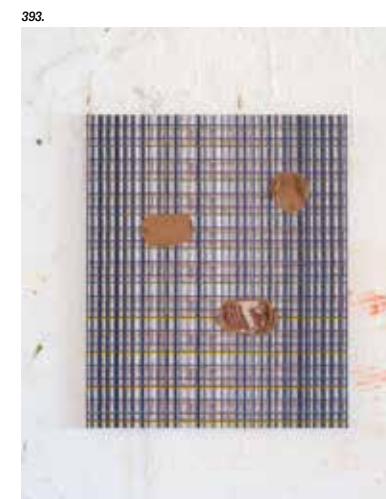
388 (2014)  
**Four seasons**  
 Grabados láser realizados a partir de cuatro fotografías de Pericastó, correspondientes a cada una de las estaciones del año.  
 Grabado láser sobre papel.  
 Medidas variables.  
 Producido en LABoral Centro de Arte y Tecnología.



389 (2014)  
**Four seasons**  
 Detalle.  
 390-393 (2017)  
**Four seasons Pericastó**  
 Impresión digital sobre lona vinílica y pintura acrílica elaborada con tierra de Pericastó.  
 55x46 cm. c/u.



394 (2017)  
**Souvenirs**  
 Extracción y puesta en valor de una imagen fotográfica de Pericastó a partir de archivos digitales previamente relegados a sistemas de almacenamiento inaccesibles, como el Limbo digital.  
 Impresión digital.  
 150x100 cm.



395 (2018)  
**Texto del dossier**  
Extracto del texto redactado para la *Convocatoria de proyectos artísticos de creación e investigación Ramón Acín* organizada por la Diputación Provincial de Huesca.

396 (2019)  
**Dossier**  
Portada del dossier presentado a la convocatoria.

398.  
Weeds.

Pericastó abarca dos hectáreas de suaves relieves y valladas poco profundas, incluye terreno agrícola con cultivos herbáceos y leñosos repartidos en varias terrazas y lindes, acompañados también de matorral, roca arenisca y un cerro que linda con otra propiedad. Cada dos años mi padre acostumbraba a podar la veintena de almendros y mi tío Félix se encargaba del cultivo del cereal. La primera vez que visité Pericastó fue en diciembre de 2012. Esas Navidades me llevó mi padre, después de que mi abuelo hubiese muerto ese mismo año. Para esas fechas el cereal ya despunta, y el frío y la humedad funden el campo y el monte con un tono relativamente uniforme. No hablaré de epifanias, pero esa mañana la construcción del paisaje, ese espectáculo cultural dúctil y maleable, quedó impreso y guardado en una caja junto al Arca perdida de Indiana Jones; la humedad que había dejado la boira empañaba la perspectiva petrarquista, y en su lugar ascendía desde la tierra un impulso electromagnético que como el eco de un cetáceo me devolvió una imagen hipercodificada del entorno, desde la lombriz hasta la larva situada en el dosel de la encina. Desde entonces he vuelto en repetidas ocasiones a Pericastó buscando un sistema que me permita entender su vigor, su sensibilidad y su inteligencia.

399.



395.

Ruderales.

Esta instantánea reciente de Pericastó muestra una de sus terrazas con un ligero rubor verde. Pero no se trata de los primeros brotes de cebada, son las primeras ruderales colonizando libremente este antiguo espacio de cultivo. Con mi padre he acordado que las terrazas dejarán de cultivarse para que el campo reconozca Pericastó, así que esta primavera pasada el tractor visitó por última vez Pericastó. Mi objetivo es sistematizar la colonización de Pericastó por parte de la comunidad vegetal de ecología arvense y ruderal. A partir de la taxonomía efectuada en 2014, he seleccionado con la ayuda del biólogo Fernando Lampre un total de 28 especies ruderales. Mi intención a partir de ahora y con las Ayudas a la Creación e Investigación Ramón Acín, es cuestionar los límites que separan las esferas de la cultura y la naturaleza desde el seguimiento de este grupo de ruderales. Un seguimiento que ocuparía un ciclo biológico completo, desde octubre de 2018 a septiembre de 2019. Para ello, quizá la primera reacción importante sería pasar más tiempo en Pericastó. Convivir de cerca con el movimiento de estas herbáceas, y tener la oportunidad de registrar con los sentidos —y con otras herramientas— la colonización de Pericastó. Para ello pretendo trasladarme a la casa natal de mi padre en Azanuy, y desde allí acercarme a Pericastó diariamente. No sería un cambio de residencia permanente, creo que sería suficiente pasar algunas temporadas más o menos largas a lo largo de ese año.

396.



397.



397 (2019)  
**Dossier**  
Imagen que muestra los primeros brotes de ruderales en Pericastó.

398 (2019)  
**Weeds**  
Extracto del texto redactado para el catálogo Weeds. Editado por la Diputación Provincial de Huesca.



400.

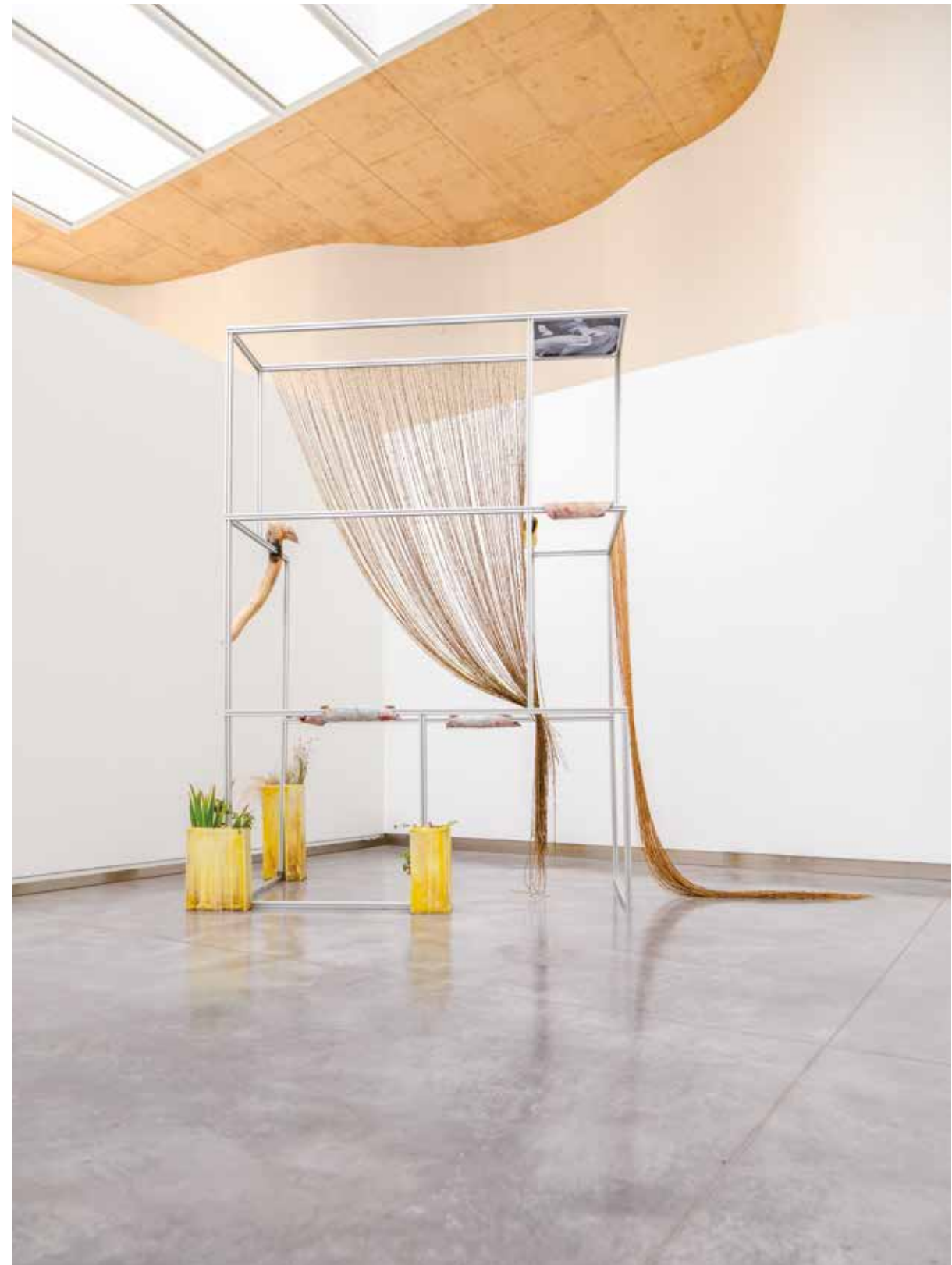


399 (2019)  
**Weeds**  
Portada del catálogo.

400 (2019)  
**El silo, la maleza y el ordenador.**  
Este proyecto es el resultado de la investigación llevada a cabo con el apoyo de la beca Ramón Acín. Estructura instalada en una de las terrazas de Pericastó.

401 (2019)  
**El silo, la maleza y el ordenador**  
Perfiles de aluminio, barro cocido y esmaltado, impresión digital, cortinas hechas con malas hierbas y madera.  
284x100x200 cm.  
*Nuevas maneras de habitar.*  
CDAN. Centro de Arte y Naturaleza Fundación Beulas, 2024.

401.



402-404, 406-411 (2019)  
**El silo, la maleza y el ordenador.**  
 Instantáneas del proyecto en la exposición *Nuevas maneras de habitar*. CDAN. Centro de Arte y Naturaleza Fundación Beulas, 2024.

407 (2019)  
**El silo, la maleza y el ordenador.**  
 Proyecto instalado en Pericastó.

405 (2020)  
 Detalle de la superficie del cuadro, realizada por la luz de un reflector fotográfico.  
 Las obras destinadas para la exposición *La cuarta generación* fueron producidas durante la residencia artística en Villa Bergerie, Laguarres (Huesca).

412 (2020)  
**La cuarta generación**  
 Extracto del texto de la exposición *La cuarta generación* en la Galería The Goma, Madrid.  
 413-416 (2020)  
**La cuarta generación**  
 Vista de la exposición en la Galería The Goma, Madrid.

412.  
 La cuarta generación.  
 Tras la investigación desarrollada en Pericastó, un terreno de secano usado como monocultivo familiar durante tres generaciones en una comarca de Huesca, el artista Enrique Radigales decidió abandonar el cultivo de la cebada para que la tierra regenerase, de manera que la biodiversidad ocupase las terrazas de cultivo. Un proceso biológico mediante brotes que van germinando lentamente, escapándose del tiempo y de la percepción humana. No obstante, el artista mantiene, como lo ha hecho anteriormente, una cierta distancia con los elementos visibles de la naturaleza, manifestando un constante interés por lo oculto. Los inicios de su carrera ya parten sobre la base de la intangibilidad del Net- Art. A medida que desarrolla su carrera traslada esa información que existe detrás de la textual (códigos fuente, html) a la fisicidad de obras como la colosal instalación Gran amarillo en Matadero o las series Disolvente sobre tiff, Souvenir, Desapariciones, etc, donde la naturaleza aparece velada mediante el borrado, erosión o troquelado de los diferentes materiales. Más recientemente, en la exposición La frecuencia Jürgenson, se parte de una tecnología capaz de hacer de medium descubriendo actividades paranormales presentes en la naturaleza. Pericastó mismo es un terreno familiar no desvelado que Radigales se encarga de llevar al ámbito público mediante su indexación. Esta taxonomía, física y virtual, sirve de base para una investigación amplia que desarrolla en varios proyectos como el que nos ocupa en esta exposición. Galería The Goma, Madrid.

402.



403.



404.



410.



411.



406.



407.



408.



405.



413.



414.



415.



416.



409.



Dentro de la obra de Enrique Radigales, *pintura* es el nombre de una operación de naturaleza esencialmente alquímica. Lo propio de ella no es el pincel ni la untuosidad del color, sino la puesta en marcha de un proceso de transmutación (material y espiritual) que tiene lugar en el universo analógico o en el digital, y que con frecuencia atraviesa ambos. Hay pintura allí donde, como ocurre al mezclar dos colores o dos imágenes, o al congelar una experiencia en un paisaje o en un retrato, surge una forma visual esencialmente nueva, nacida de un proceso en parte ingobernable. Existen pinturas “sucias” y pinturas “limpias”, siguiendo la clasificación que Radigales ha impuesto a sus dos tipos de talleres. En el primer caso, los pigmentos, en su rebelde devenir plástico, de fluido a sólido, se esparcen y se combinan. Son pinturas que manchan, realizadas con óleo y acrílico, con amoladora, disolvente, barros coloreados o plastilina. Las pinturas “limpias”, por su parte, encuentran su lugar en la pantalla o en la impresión digital. Se trata de collages higiénicamente desacompañados, creados a golpe deliberado de click, por acción aleatoria del algoritmo o por simple degradación informática, donde colisionan trazos y fotografías digitales. Entre unas y otras se sitúan las pinturas transmediales, que atraviesan o circulan recursivamente entre las otras dos modalidades del pintar. En ellas, lo originalmente sucio se reproduce limpiamente, o lo limpio se ensucia cuando el pincel complementa, contradice, imita o elimina lo que se estampó mecánicamente.

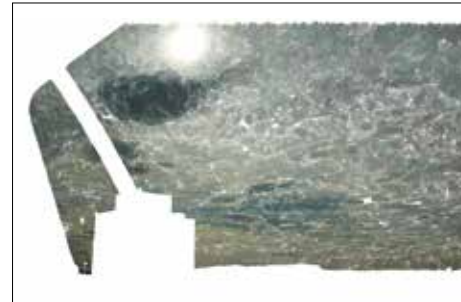
Un capítulo aparte merece aquella técnica que, no por su urgencia, podemos denominar pintura por “emergencia”, que Radigales ha perfeccionado en los últimos años y que sintetiza el carácter alquímico de su pintura. En ellas, formas y colores surgen dándole la espalda al propio artista, que abandona el control escópico del resultado, cuando alimenta con una jeringuilla los orificios de una placa de contrachapado o aluminio desde su reverso.

Renato Mauricio Fumero.

417-418 (2010)  
#3399CC  
Video monocanal.  
00:01:08  
Sonido (no), color.  
720p.  
Primer y último frame del vídeo.

420, 421 (2008)  
Landscape windows  
Pintura Mouse Stroke.  
Impresión digital de tintas

420.



421.



pigmentadas sobre papel  
Hahnemühle 188 g algodón 100%.  
140x90 cm.  
Producido con la ayuda de  
Producción de Proyectos de Arte,  
Generalitat de Catalunya, Barcelona

419 (2011)  
Paisaje neutral.  
Pintura Mouse Stroke.  
86x121 cm.

422 (2011)  
Esbozo de una web.  
121x86 cm.

423 (2021)  
Escala y metamorfosis  
Macrofotografía de un tallo de  
pintura.  
66x86 cm.  
Proyecto producido por las Ayudas  
a la Creación Vegap, S.O.S. Arte/  
Cultura 2021.

424 (2021)  
Escala y metamorfosis  
Detalle de la escala del tallo de  
pintura.

419.



422.



423.



417.



418.



424.



425.

Patrimonio tecnológico.

Estamos acostumbrados a escuchar el término sostenibilidad en clara referencia a la compatibilidad de las actividades que desarrolla el hombre con el medio ambiente. Se trata, por tanto, de preservar, de conservar el medio natural, sin que esta visión ponga freno al progreso de nuestra civilización.

El concepto de sostenibilidad se puede emplear en un sentido más amplio, cobrando nuevas e interesantes dimensiones como sostenibilidad patrimonial o cultural, o sostenibilidad tecnológica.

Este proyecto quiere centrarse en la sostenibilidad de nuestro patrimonio tecnológico, un legado que, como el natural (medio ambiente) o el cultural, es muy vulnerable a los cambios.

Este patrimonio tecnológico lo forman artistas y obras que a lo largo de la última década han influido de forma decisiva

en la construcción del ideario "arte digital", y que, por otra parte, se han visto sometidos a la aceleración de la industria tecnológica, o al creciente desinterés de los llamados "nuevos medios": El desmantelamiento en 2004 del Comité del Nuevo Arte Mediático por parte del Consejo Artístico Australiano o la escasa repercusión que en la actualidad tiene el proyecto Artport, el portal dedicado al Net.art y al arte digital del Whitney Museum que desde 2006 no actualiza contenidos, son solo dos ejemplos de esta desaceleración.

Este proyecto lanza una reflexión sobre la dictadura de la velocidad y de cómo esta choca con la representación, cómo los matices tecnológicos han colmado nuestras vidas a una velocidad inusitada.

Como de manera sorprendente han cambiado la forma de relacionarnos, la distancia se mide por el ancho de banda, y la importancia de una

425 (2008)

**Texto del dossier**

Extracto del texto presentado en la convocatoria *Tentaciones*.

426 (2008)

**Dossier**

Portada del dossier presentado a la convocatoria *Tentaciones* de la Feria de Arte Estampa.

relación se mide por el detalle en la conexión: un e-mail, un SMS o una llamada al móvil. La imagen tecnológica se minimiza (cámara del móvil), el audio es ubicuo (MP3), el audiovisual pierde detalle (YouTube).

Este proyecto está lejos de resolver problemáticas sobre industria y arte, o de elaborar un inventario sobre arte tecnológico. Su intención es recrear espacios conjugados de la historia y la representación, de la velocidad y los cambios en la cultura, señalar paradojas entre la costumbre y la novedad.

Desde un planteamiento site specific, Patrimonio tecnológico aborda la sostenibilidad de un arte tecnológico a partir de la configuración de un paisaje híbrido.

Conjugando fotografía, video monocanal y dibujo digital, este paisaje hace un recorrido desde la experiencia tecnológica, la cultura pixel y la pintura romántica de paisaje.

427 (2008)

**Patrimonio tecnológico.**

Vista de la instalación dentro del programa *Tentaciones* de la Feria de Arte Estampa.

428 (2008)

**Patrimonio tecnológico.**

UCLM, Cuenca.  
Impresiones digitales y proyección de vídeo monocanal.  
1250x250 cm.

427.



426.



429.



430.



428.



431.



432-434 (2010)  
**Esferas**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre lienzo.  
 DIN-A3.

435 (2010)  
**Arcade 01**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 310 g.  
 DIN-A0.

432.



434.



436 (2010)  
**Arcade 02**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 310 g.  
 DIN-A0.

437 (2010)  
**Contener la pintura 01**  
 Acrílico e impresión digital sobre papel Hahnemühle 310 g.  
 DIN-A0.

433.



438 (2010)  
**Contener la pintura 02**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 310 g.  
 DIN-A0.

439 (2011)  
**Contener la pintura 04012011**  
 Acrílico e impresión digital sobre papel Hahnemühle 310 g.  
 DIN-A0.

435.



438.



439.



440 (2011)  
**Arcade 05012011**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 310 g.  
 DIN-A0.

441 (2011)  
**Arcade 06012011**  
 Impresión digital.  
 DIN-A0.

436.



439.



442 (2011)  
**Contener la pintura 07012011**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 310 g.  
 DIN-A0.

443 (2011)  
**Landscape 21022011**  
 Impresión digital.  
 DIN-A0.

440.



442.



444 (2011)  
**Landscape + genealogy**  
 Impresión digital.  
 162x118 cm.

441.



443.



444.



445 (2012)  
**Study to 12 meters of landscape-mountain.**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 310 g. 200x152 cm.

446 (2012)  
**Pirineos**  
 200x152 cm.

447 (2013)  
**Deep blue.**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre lienzo. 42x29,7 cm.

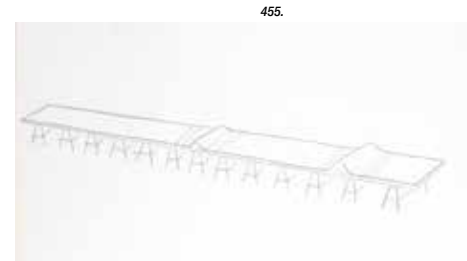
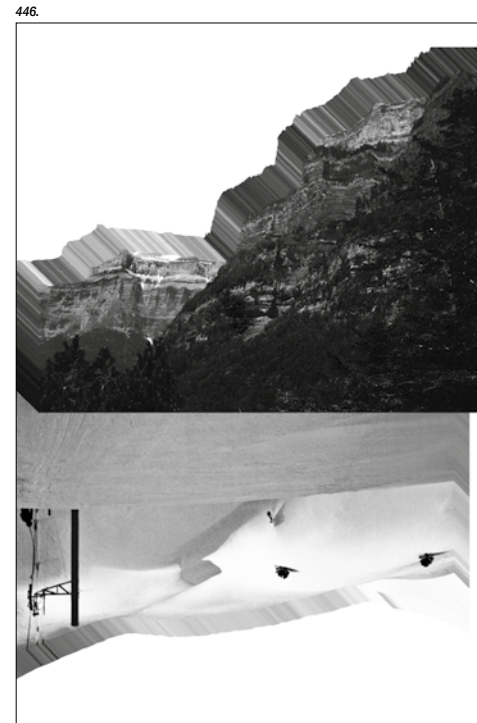
448 (2013)  
**Deep blue.**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre lienzo. 42x29,7 cm.

449, 450 (2013)  
**Deep Blue GIF**  
 Animación gif en bucle. 800x1280p. Stillframe.

451-454 (2012)  
**Landscapes + ruins**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 310 g. 200x152 cm.

455 (2012)  
 Boceto.

456 (2012)  
**12 metros de landscape + ruins**  
 Acrílico e impresión digital de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle 310 g. 1000x110x90 cm. Galería Baró, São Paulo.



457-459 (2012)  
**LAK**  
Impresión digital.  
61x54 cm.

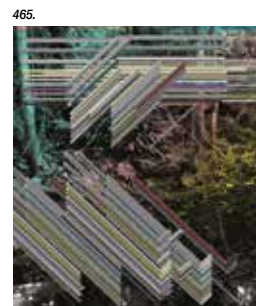
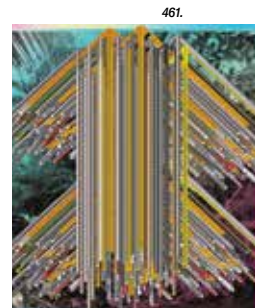
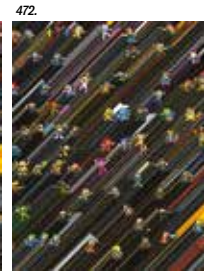
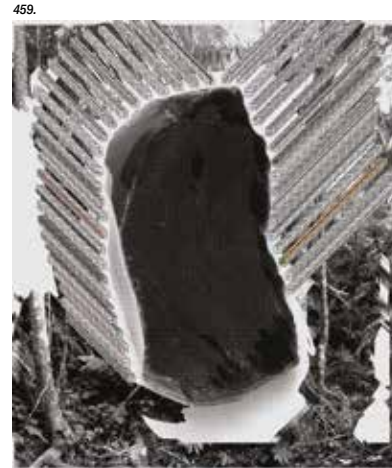
460-464 (2012)  
**Seeds**  
Impresión digital.  
61x50 cm.

465-468 (2013)  
**Sin título.**  
Impresión digital.  
55x46 cm.

469-472 (2012)  
**Sin título.**  
Impresión digital.  
DIN-A3.

473, 474 (2013)  
**Sin título.**  
Impresión digital.  
92x73 cm.

475-476 (2013)  
**Sin título.**  
Impresión digital.  
95x76 cm.



474-478 (2013)  
**Sin título.**  
Impresión digital.  
150x150 cm.

479 (2013)  
**Sin título.**  
Impresión digital.  
DIN-A0



477.

480 (2013)  
**Sin título.**  
Impresión digital.  
73x60 cm.

482-484 (2013)  
**Sin título.**  
Impresión digital.  
55x46 cm.



478.

485-487 (2018)  
**Sin título.**  
Impresión digital.  
61x51 cm.

481, 488 (2018)  
**Goethe color 20180102**  
Impresión digital.  
116x89 cm.



482.



483.



484.



481.

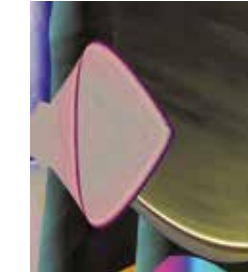
479.



480.



485.



486.



487.



488.



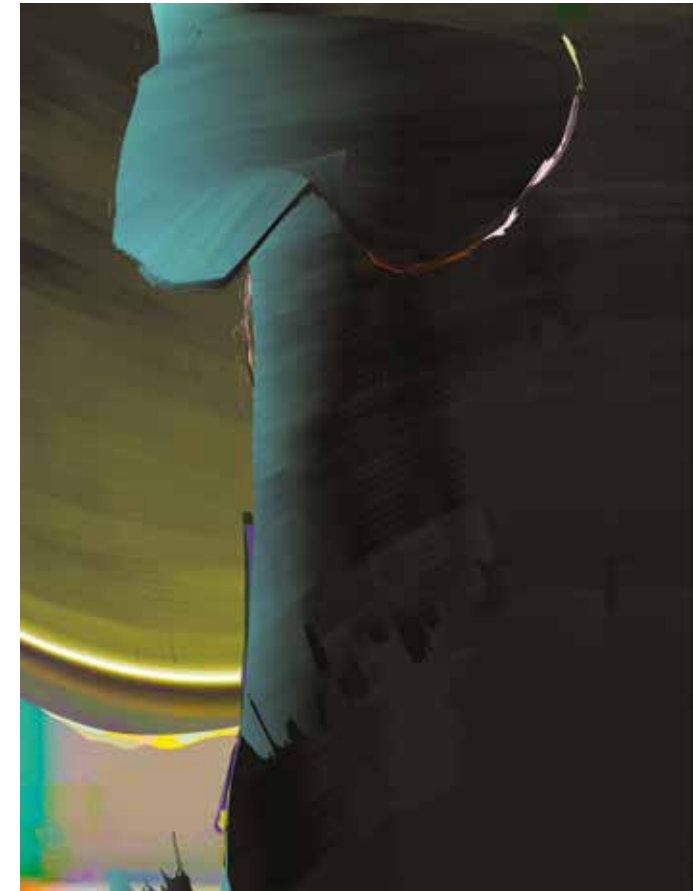
489 (2018)  
Goethe color 20180102 02  
Impresión digital.  
115x88 cm.



491-494 (2018)  
Sin título.  
Impresión digital.  
130x97 cm.



493.



491.



492.



494.



495 (2012)  
Cartel de carretera borrado con  
disolvente. Guatemala.

495.



496-507 (2012-13)  
**Semiborrados**  
Acílico y disolvente sobre lona  
vinilica.  
Varias medidas.  
Destruídos.

508 (2013)  
**Semiborrado negro**  
100x81 cm.  
Acílico y disolvente sobre lona  
vinilica.

496.



497.



505.



506.



507.



504.



508.



498.



499.



500.



501.



502.



503.



509 (2013)  
**Semiborrados**  
Impresión digital, disolvente y  
pintura acrílica sobre lona  
65x54 cm.

510 (2013)  
**File002020.TIFF**  
Impresión digital, disolvente y  
pintura acrílica sobre lona  
73x60 cm.

511 (2013)  
**Semiborrados**  
Impresión digital, disolvente y  
pintura acrílica sobre lona  
73x60 cm.

512 (2013)  
**DSC\_0518-10363641744**  
Impresión digital, disolvente y  
pintura acrílica sobre lona  
73x60 cm.

513 (2013)  
**Semiborrados**  
Impresión digital, disolvente y  
pintura acrílica sobre lona  
55x46 cm.

514 (2013)  
**Semiborrados**  
Impresión digital, disolvente y  
pintura acrílica sobre lona  
55x46 cm.

515 (2013)  
**Semiborrados**  
Impresión digital, disolvente y  
pintura acrílica sobre lona  
42x30 cm.

516 (2013)  
**Semiborrados**  
Impresión digital, disolvente y  
pintura acrílica sobre lona  
27x19 cm.

517 (2013)  
**Semiborrados**  
Impresión digital, disolvente y  
pintura acrílica sobre lona  
146x114 cm.

509.



510.



515.



516.



511.



512.



513.



514.



517.



518-520, 523-526 (2013)  
**Sin título**  
Varios formatos.  
Destruídos

521 (2013)  
**Landscapes y barro**  
Pintura fabricada con barro sobre  
impresión digital sobre lona vinilica.  
61x50 cm.

518.



522.



523.



527.



527 (2014)  
**Color script**  
Oleo sobre impresión digital en  
vinilo.  
61x50 cm.

528 (2014)  
**Make selection**  
Oleo sobre impresión digital en  
vinilo.  
55x46 cm.

519.



524.



528.



520.



525.



529 (2014)  
**Hermanos de barro**  
Pintura realizada con barro e  
impresión digital sobre lona vinilica.  
42x30 cm. c/u.

530 (2013)  
**Zombi .TIF**  
Pintura realizada con barro e  
impresión digital sobre lona vinilica.  
51x46 cm.

520.



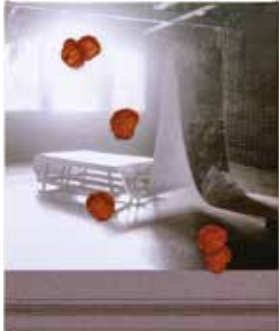
525.



531 (2014)  
**Vaciar dos veces**  
Pintura realizada con barro e  
impresión digital sobre lona vinilica.  
61x50 cm.

532 (2013)  
**Sin título**  
Pintura realizada con barro e  
impresión digital sobre lona vinilica.  
Destruído.

521.



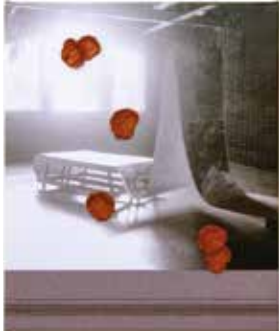
526.



533-534 (2015)  
**Piezas de impresora**  
Pintura acrílica y lijado con  
amoladora sobre piezas de  
impresora.  
Destruídas.

532 (2013)  
**Sin título**  
Pintura realizada con barro e  
impresión digital sobre lona vinilica.  
Destruído.

521.



526.



529.



530.



532.



531.



533.



534.



535 (2014)  
**Darkth 20140618**  
Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
61x50 cm.

536 (2014)  
**Color script**  
Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
61x50 cm.

535.



537.



537 (2014)  
**Color script 20140723**  
Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
61x50 cm.

538 (2014)  
**The hole 20140618**  
Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
55x46 cm.

539-541 (2014)  
**The hole**  
Óleo sobre impresión digital en vinilo y tubo realizado con pintura de barro.  
Dimensiones variables.

542 (2014)  
**Color script 20140621**  
Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
55x46 cm.

539.



124 PINTURA

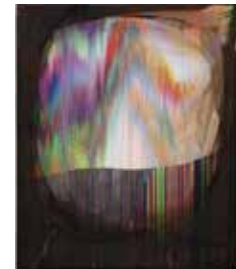
544 (2014)  
**Darkth 20140620**  
Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
61x50 cm.

543 (2014)  
**Trampantojo**  
Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
55x46 cm.

536.



538.



540.



545 (2014)  
**Color script 20140723**  
Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
100x81 cm.

547 (2014)  
**Color script 20140711**  
Destruído.

541.



544.



545.



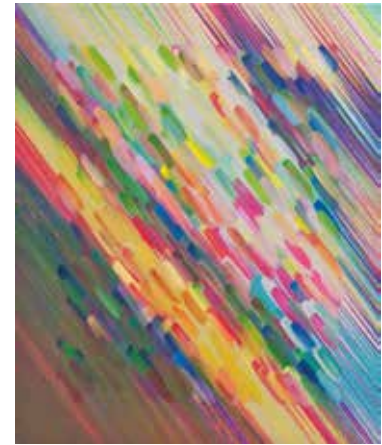
547.

546 (2014)  
**Script color 20150207**  
Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
146x114 cm.

543.



542.



546.



125 PINTURA

548 (2015)  
**Doble distopía radial.**  
 Díptico.  
 Óleo, madera y lijado con amoladora sobre impresión digital en vinilo.  
 Medidas variables.

549 (2015)  
**Distopía radial.**  
 Óleo, madera y lijado con amoladora sobre impresión digital en vinilo.  
 Medidas variables.

548.



549.



552 (2015)  
**Fragmento y nostalgia**  
 20150203.  
 Díptico.  
 Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
 55x138 cm. c/u.

553 (2014)  
**Fragmento y nostalgia**  
 Texto expositivo.

554 (2014)  
**Fragmento y nostalgia**  
 Óleo sobre impresión digital en vinilo.  
 146x114 cm. c/u.

550 (2014)  
**La vigilia**  
 Óleo y madera de boj sobre impresión digital en vinilo acolchado.  
 Medidas variables.

550.



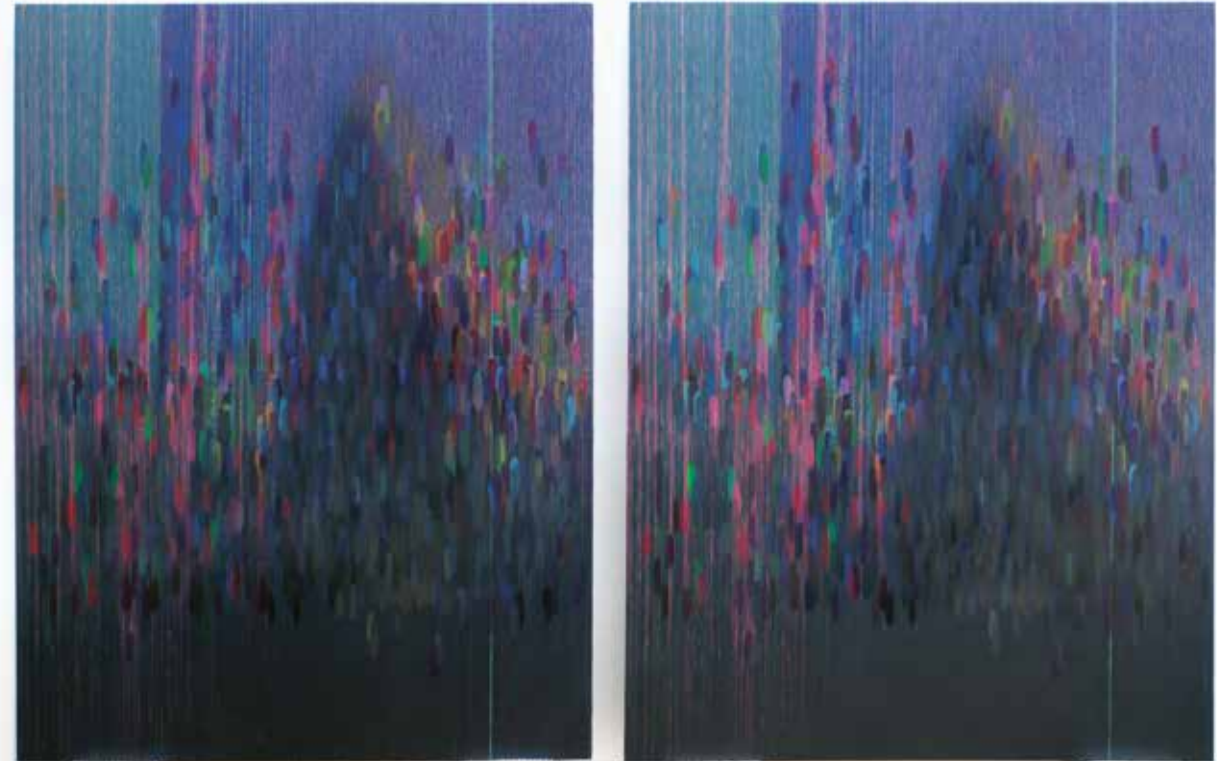
553.  
 Fragmento y nostalgia.

Esta pieza es un díptico, que dentro de mi producción es posiblemente la más grande que haya sobrevivido. Está formado por dos paños de impresiones digitales, impresas desde el mismo documento digital, pero con un intervalo de 24 horas. El documento digital ha sido rescatado desde el limbo. Un espacio en el disco duro donde se guardan los documentos que han sido borrados, y que esperan a ser desintegrados completamente. El documento ha sido rescatado con un software de recuperación de datos y el resultado es una imagen completamente desgastada, con bloques de información vacíos. Como una antigua escultura desfigurada por las inclemencias del tiempo. Las dos impresiones tienen ligeras

variaciones en la tinta, pero son prácticamente idénticas. Se han impreso con tintas con disolvente sobre lona vinílica, lo que aporta una gran resistencia, ya que esta técnica de impresión está pensada para aguantar en exteriores. Sobre la impresión se puede ver un conjunto de pinceladas, hechas con pintura al óleo, que también son idénticas, bueno, casi. También se distingue una retícula dibujada con lápiz, que me ayudó a situar las pinceladas en la misma posición. Reproduciendo el mismo trazo en uno y otro paño. El resultado es una mancha de colores al óleo, que intenta reproducir o seguir la guía de colores impresos. Pasé mucho tiempo con esta pieza. Varias semanas de trabajo continuo.

Hay veces que parece que tienes que convencer de algo a un cuadro mientras lo pintas. Es un trabajo tedioso y concienzudo. Poco a poco lo vas persuadiendo siguiendo alguna intuición a veces, y otra con un propósito claro que también va mutando en el diálogo. La idea muchas veces es pasar tiempo con él. Parece que nada puede quedar cerrado si no hay un diálogo previo. Por eso me parece que es importante la presencia, cargar de cierta sustancia que no alcanzamos a sentir o percibir, pero que es inmanente en cualquier proceso dilatado. Una sustancia invisible que se va sedimentando en la discusión, aportando puntos de vista, desvíos, argumentos, y algunos errores.

554.



551.



552.



555, 557-560, 562-565 (2015)  
**Retales de contención.**  
 Óleo e impresión digital de  
 tintas pigmentadas sobre papel  
 Hahnemühle 310 g.  
*Ni hueso ni pepita*, galería Carolina  
 Rojo, Zaragoza.  
 47,5x31,5 cm. c/u.

561, 566, 566, 567 (2015)  
**Mónadas**  
 Dípticos.  
 Plastilina sobre papel manipulado  
 mediante tórculo.  
 Medidas variables.

555.



561.



566.



567.



566.



557.



558.



559.



560.



562.



563.



564.



565.



568 (2016)  
**Interjostos 1**  
Óleo sobre madera.  
51x42 cm.



570 (2016)  
**Interjostos 3**  
Óleo sobre madera.  
51x42 cm.



569.

571.



572.

573.



573.

574.



574 (2016)  
**Interjostos 10**  
Óleo sobre madera.  
58x73,5 cm.



570.

573.



576 (2016)  
**Interjostos 4**  
Óleo sobre madera.  
60x81 cm.



576.

577.



578 (2016)  
**Interjostos 7**  
Óleo sobre madera.  
44,5x48,5 cm.



575.

578.



579.



577 (2016)  
**Interjostos 6**  
Óleo sobre madera.  
50x46 cm.

574.

580-581 (2017)  
**Medium document #1**  
195x160 cm.  
Óleo sobre tela vinílica, leds.  
Destruído.

582 (2018)  
**Sin título**  
Óleo extrusionado sobre lino.  
65x81 cm.

583 (2018)  
**Sin título**  
Óleo extrusionado sobre lino.  
89x116 cm.

584 (2018)  
**Sin título**  
Óleo extrusionado sobre lienzo.  
38x33 cm.

586 (2022-23)  
**Tallos**  
Óleo extrusionado sobre papel y  
contrachapado.  
46x55 cm.

587 (2022-23)  
**Tallos**  
Óleo extrusionado sobre papel y  
contrachapado.  
46x55 cm.

588 (2022-23)  
**Tallos**  
Óleo extrusionado sobre papel y  
contrachapado.  
38x46 cm.

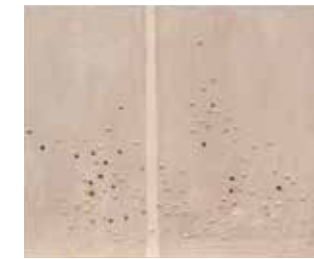
589 (2022-23)  
**Tallos**  
Óleo extrusionado sobre papel y  
contrachapado.  
38x46 cm.

590 (2022-23)  
**Tallos**  
Óleo extrusionado sobre papel y  
contrachapado.  
38x46 cm.

591 (2022-23)  
**Tallos**  
Envés del cuadro

585 (2018)  
**Sin título**  
Óleo extrusionado sobre lino.  
97x130 cm.

586.



587.



580.



584.



582.



588.



589.



590.



591.



581.



585.



592 (2020)  
**Un terreo inculto nº 1**  
Acrílico extrusionado sobre  
aluminio.  
46x55 cm.

594 (2020)  
**Un terreo inculto nº 3**  
Acrílico extrusionado sobre  
aluminio.  
55x46 cm.

596 (2020)  
**Un terreo inculto nº 5**  
Acrílico extrusionado sobre  
aluminio.  
33x41cm

598 (2020)  
**Un terreo inculto nº 7**  
Acrílico extrusionado sobre  
aluminio.  
41x33 cm.

600 (2020)  
**Un terreo inculto nº 9**  
Acrílico extrusionado sobre  
aluminio.  
41x33 cm.

604 (2021)  
Detalle.

602 (2021)  
**Canale Disolución Gran**  
Pintura acrílica extrusionada sobre  
papel y aluminio.  
73x60 cm.

593 (2020)  
**Un terreo inculto nº 2**  
Acrílico extrusionado sobre  
aluminio.  
55x46 cm.

595 (2020)  
**Un terreo inculto nº 4**  
Acrílico extrusionado sobre  
aluminio.  
55x46 cm.

597 (2020)  
**Un terreo inculto nº 6**  
Acrílico extrusionado sobre  
aluminio.  
41x33 cm.

599 (2020)  
**Un terreo inculto nº 8**  
Acrílico sobre aluminio.  
41x33 cm.

603 (2020)  
**Un terreo inculto nº 10**  
Acrílico extrusionado sobre  
aluminio.  
41x33 cm.

601 (2021)  
**Disolución Canale Gran**  
Pintura acrílica extrusionada sobre  
papel y aluminio.  
73x60 cm.

601.



602.



592.



593.



600.



594.



595.



596.



597.



598.



599.



603.



604.



605 (2021)  
**Tallos 4**  
Acrílico extrusionado sobre papel  
y aluminio.  
65x54 cm.

606 (2021)  
**Tallos 3**  
Acrílico extrusionado sobre papel  
y aluminio.  
65x54 cm.

607 (2021)  
**Tallos 1**  
Acrílico extrusionado sobre papel  
y aluminio.  
65x54 cm.

608 (2021)  
**Tallos 2**  
Acrílico extrusionado sobre papel  
y aluminio.  
65x54 cm.

609 (2020-21)  
**Un terreno inculto**  
Acrílico extrusionado aplicado  
sobre papel lijado y soporte de  
aluminio.  
33x41 cm.

610 (2020-21)  
**Un terreno inculto**  
Acrílico extrusionado sobre  
aluminio.  
33x41 cm.

611 (2021)  
**Sin título**  
Óleo extrusionado aplicado sobre  
papel lijado y soporte de DM.  
46x55 cm.

612 (2021)  
**Sin título**  
Detalle.

605.



606.



607.



608.



609.



610.



612.



611.



613 (2022)  
ST 01  
Envés del cuadro.  
Acrílico extrusionado sobre papel  
lijado y soporte de aluminio.  
116x89 cm.

614 (2022)  
ST 01  
Acrílico extrusionado sobre papel  
lijado y soporte de aluminio.  
116x89 cm.

615 (2022)  
ST 04  
Acrílico extrusionado sobre papel  
lijado y soporte de aluminio.  
116x89 cm.

616 (2022)  
ST 01  
Detalle.

617 (2022)  
ST 04  
Acrílico extrusionado sobre papel  
lijado y soporte de aluminio.  
116x89 cm.

613.



614.



615.



616.



617.





*Envirotech* es el nombre con el que el curador Alfredo Aracil designó al conjunto de proyectos en los que Enrique Radigales construye realidades híbridas que desafían los límites humanos (demasiado humanos) de la producción cultural.

En estos proyectos, la obra de Radigales alcanza su momento Frankenstein. Aquí resplandece la ambición prometeica del artista, que hace converger, de forma inaudita y potencialmente revolucionaria, lo vegetal, lo animal, lo humano y lo digital. Se trata de investigaciones que pueden materializarse en la creación de objetos y espacios, en el diseño de sistemas de comportamiento o en la configuración de contextos experimentales.

Por ello, el procedimiento privilegiado en las operaciones *envirotech* no podía ser otro que el injerto, y su objetivo más elevado, la co-existencia de entidades heterogéneas dentro de un nuevo ser o sistema complejo, como ocurre con aquellos cuerpos sésiles que Radigales hace interactuar con el ambiente al que los incorpora.

A esta línea de trabajo pertenecen proyectos y prototipos conjeturales como la calabaza-altavoz, la mandarina-micrófono, la piel de cartulina para la fruta, los módems de adobe o los nidos de aluminio para aves invasoras. También son *envirotech* las innovaciones en técnicas artísticas como el tatuaje láser de materias inanimadas, las esculturas recubiertas de semillas, los grabados hechos con crema solar o la exploración de la representación del paisaje a partir de internet o de los detritos vegetales. Sin embargo, es en la creación y registro de ambientes donde la vida humana, animal y vegetal efectivamente se desarrolla, como los huertos o los basurales, o en laboratorios artificiales, como la sala de exhibición, el taller del artista o el jardín de su madre, donde lo *envirotech* asume su forma más compleja, al mismo tiempo como experimento científico y como dispositivo interactivo.

Renato Mauricio Fumero.

618, 622 (2018)  
**Envirotech**  
 Dibujos previos al proyecto  
*Envirotech*.

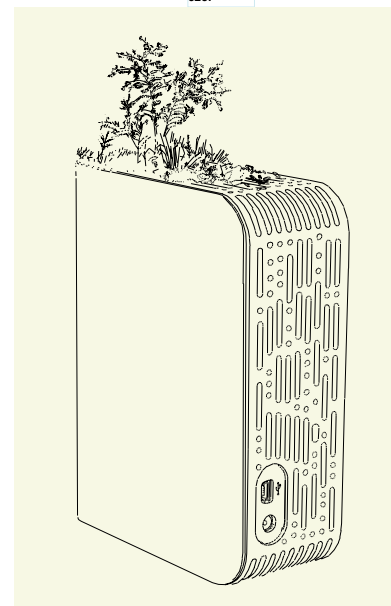
619 (2009)  
**Low fruits**  
 Proceso de trabajo.  
 Museo da Imagem e do Som, São Paulo.

620 (2009)  
**HD**  
 Dibujo Mouse stroke.

621 (2018)  
**Envirotech**  
 Estructura de perfiles de aluminio instalada en torno a un platanero.  
 Centro Cultural Las Cigarreras, Alicante.

623 (2023)  
 Dibujos de una calabaza-altavoz y una mandarina-micrófono.

620.



619.



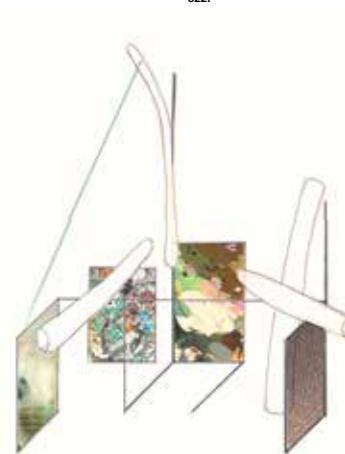
621.



618.



622.



623.



624-625 (2009)  
**Low fruits**  
Cartulina y fruta.

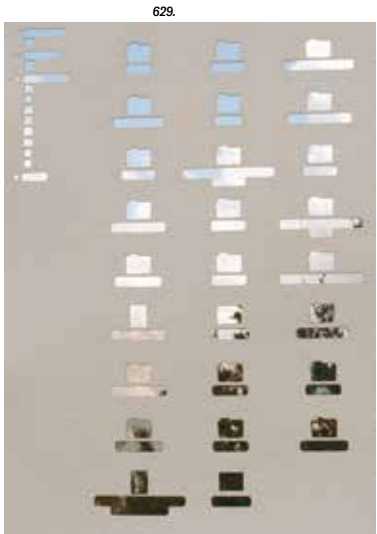
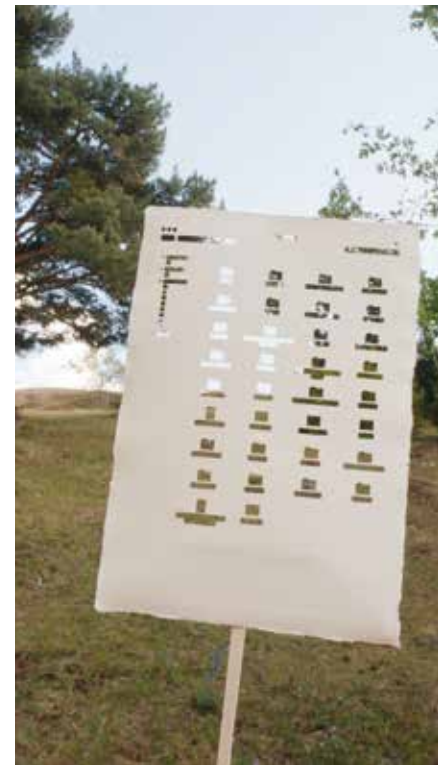
626 (2009)  
**Low fruits**  
Proceso.  
Después de seleccionar por su volumen varios tipos de fruta, se cubren con pequeños polígonos de papel cartón. La fruta con el tiempo se pudre y deshidrata, deformando

la estructura de polígonos. La idea de baja resolución se refuerza con los materiales que encontramos en la fotografía: cemento y papel impreso en negro.

627-629 (2011)  
**Paisaje archivado**  
Diapositivas de 35 mm.  
Papel de acuarela troquelado.

630 (2011)  
**Paisaje archivado**  
Proceso de trabajo.  
En estas diapositivas hechas con una cámara analógica, se puede ver el paisaje a través de unas "ventanas" troqueladas en un papel de acuarela.

631 (2011)  
**Paisaje archivado**  
*Komisario Berriak...al menos un modo provisional de asentarse en un lugar* Montehermoso, Vitoria.



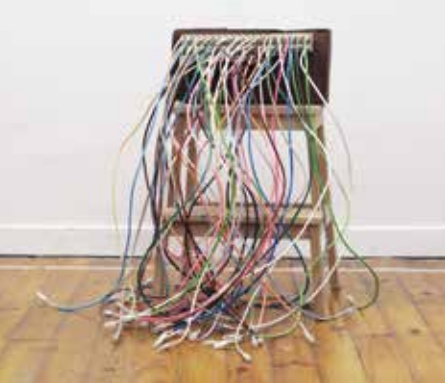
632-634 (2011)  
**Techno adobe**  
Barro y cables de ethernet.  
Medidas variables.

635-641 (2011)  
**Skyline**  
Sobre unas cortezas de pino se  
graba con láser una línea continua.  
Impresión láser sobre cortezas de  
pino, clavos de cobre.  
Medidas variables.

638 (2011)  
Pino del parque del Retiro de  
Madrid.

642 (2011)  
**Skyline**  
Galería Baró, São Paulo.

632.



633.



634.



640.



635.



636.



637.



639.



641.



642.



638.



643 (2012)

**Texto del dossier**

Extracto del texto del dossier presentado a la sala de exposiciones de Caja Madrid, Zaragoza.

644 (2012)

**Dossier**

Portada del dossier.

643.

12 metros de landscape..

La esencia de Internet, desde su nacimiento, ha sido la igualdad entre los datos. La Red los transporta en paquetes de bits. Van de nodo en nodo hasta llegar a su destino. Desde que se hace clic en la pantalla hasta que aparece el contenido deseado, los elementos que componen ese resultado se distribuyen por la Red de manera equitativa. La infraestructura no sabe qué tipo de contenido está trasladando. Todos son, y deben ser, según esta teoría, iguales. La clave de la neutralidad de la Red consiste en que se mantenga la garantía de igualdad en el acceso al contenido, sin importar qué contenido sea, qué servicio se use para gestionar los datos o qué dispositivo con conexión haga la petición.

Este mes de febrero, la Cámara de Representantes aprobó una enmienda que impediría a la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC) implementar las medidas para proteger la neutralidad en la Red. La enmienda forma parte de una ley propuesta por el partido republicano para reducir el presupuesto federal de Estados Unidos.

El concepto de "neutralidad en la red" supone que las compañías que proporcionan el acceso a internet están obligadas a tratar a todas las fuentes de información de forma igualitaria. El debate gira en torno a dos puntos. Por un lado, si las compañías proveedoras del acceso pueden dar un trato preferencial a aquellas empresas que paguen por una transmisión de datos más rápida y, por otro, si pueden o no bloquear o ralentizar contenido.

644.



645 (2012)

**Catálogo**

Catálogo del proyecto *12 metros de paisaje* editado por Caja Madrid.

646, 649 (2012)

**12 metros de paisaje**

Sesión fotográfica en Matadero Madrid.

647 (2012)

Boceto.

645.



648 (2012)

**12 metros de paisaje**

Se imprimió un rollo continuo de papel de una sola vez. La confidencialidad del impresor fue esencial para la ejecución de la obra. Taller Digigráfico, Madrid.

650 (2012)

**12 metros de paisaje**

Detalle.

646.



647.



648.



651 (2012)

El rollo de papel listo para el embalaje.

653 (2012)

Proceso de trabajo en el estudio.

652 (2012)

Maqueta

654 (2012)

Rotulación exterior de la exposición.

655 (2012)

Vista de la exposición en la Sala de exposiciones de Caja Madrid, Zaragoza.

656 (2012)

**12 metros de paisaje**

Exposición en Eyebeam, Nueva York. Acrílico sobre impresión digital en papel Hahnemühle 310 g, 670x110x240 cm.

650.



651.



652.



653.



654.



655.



649.



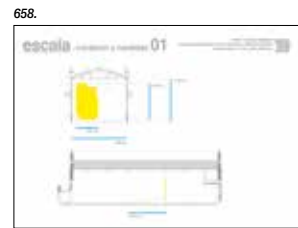
656.



657 (2011)  
**Texto del dossier**  
 Extracto del texto del dossier presentado a la convocatoria *El Ranchito*, Matadero Madrid.

658 (2011)  
**Dossier**  
 Página interior del dossier con un esquema de la instalación en la Nave 13.

657.  
 Gran Amarillo.  
 Gran Amarillo reflexiona sobre los entresijos y las fisuras existentes entre el mundo físico y su simulación digital, entre la plenitud de lo manual (pintura) y la rápida obsolescencia de las tecnologías (HTML). El proyecto comienza con la colonización por parte de un conjunto de píxeles amarillos programados en JavaScript, del site Matadero Madrid. Radigales nos invita a reflexionar sobre la relación entre temporalidad y tecnología –el carácter efímero de las nuevas tecnologías– y la falta de genealogía en la historia del Net.art.



659 (2011)  
 Catálogo *Lenguajes Contemporáneos desde Centroamérica*, donde aparece seleccionado el proyecto Gran Amarillo con motivo de su muestra en Guatemala.

660-662 (2011)  
**Gran Amarillo**  
 Dibujos y bocetos.



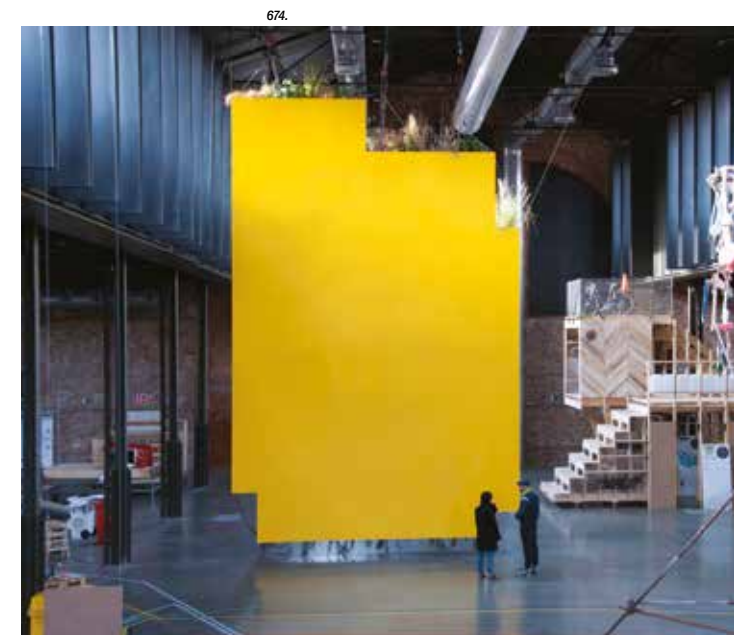
666, 673, 674 (2011)  
**Gran Amarillo**  
 Vistas del proyecto instalado en la Nave 13 de Matadero Madrid. DM, bastidor metálico, pintura, flora herbácea local, depósito de agua. 850x550 cm.

667 (2013)  
**Gran Amarillo**  
 Vistas del proyecto instalado en E-topia, Centro de Arte y Tecnología,



Zaragoza.  
 Lona vinílica, bastidor metálico, flora herbácea local, depósito de agua, andamio.

668-672 (2011)  
**Gran Amarillo**  
 Video monocanal. 00:06:45  
 Sonido, color. 1080p.  
 Still frames.



675 (2012)  
**Texto del dossier**  
 Extracto del texto presentado a la convocatoria de la residencia Spring-Summer de Eyebeam Art and Technology Center, Nueva York.

676-684 (2012)  
**Viewpoint**  
 Viewpoint es un dispositivo de realidad aumentada *off-line*. Un punto de observación desde el

que el hombre tecnológico observa el paisaje que lo rodea, donde numerosos injertos se camuflan digitalmente. El proyecto incluye varios miradores ubicados en el jardín del Instituto Cervantes, desde donde se pueden descubrir diversas piezas de pequeño formato producidas con láser industrialmente e integradas en el entorno (hojas de plantas, corteza, tuberías y otros elementos

comunes de un jardín).  
 Publicación artística, brida, metacrilato perforado, pintura, madera, pinza y trípode. Medidas variables.

686-687 (2012)  
**Primary weapons**  
 Ladrillo grabado con láser que muestra los iconos característicos del control de PlayStation. Medidas variables.

685-688 (2012)  
**Crema solar**  
 Láminas extraídas de catálogos de arte se cubren parcialmente con crema solar. Con una lupa de aumento enfocada al sol, se imprimen unos puntos de luz sobre una retícula invisible, llegando a quemar la superficie de la lámina. Medidas variables.

675.  
 Full Residency Proposal:  
 My work over the past 5 years revolves around the review of classical culture and its upgrade to digital cultural codes. I usually use a series of symbols and metaphors as "window", "ruin" or "source code" that allows me to translate genealogies from the past and update aspects of technological consumer society. During my residency at Eyebeam want to deeper into the genre "landscape" to describe a conviviality environment that has been built around the new technologies and that has meant a profound change in the way we interact, work and enjoyed our time of leisure. To build this "landscape" I propose to use the laser technique for engraving or stamping different digital codes or symbols on different materials related to the art production like paper, wood or stone, but I want to use materials, objects that are related to twentieth-century culture like books, cassette tapes, vinyl ... Through the idea of process I make a record of all materials that are susceptible to laser surgery and make an inventory of all materials using various disciplines such as video, photography and HTML programming. The tour of this chronology or "landscape" culture could be: Accommodation (add new objects to my cognitive structure). Decision (purchase of materials and objects). Translation (laser engraving) Inventory (ordering material in different media). Registration (during the whole process).



676.



678.



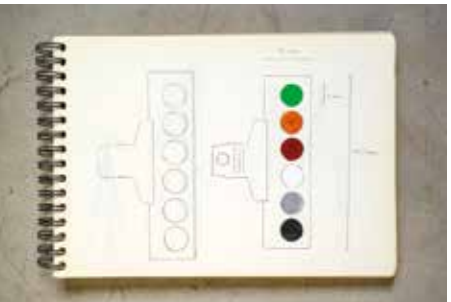
680.



677.



679.



681.



682.



683.



684.



686.



687.



685.



688.

689 (2015)  
**Texto del dossier**  
 Extracto del dossier presentado a las Ayudas Económicas de la Sociedad Municipal Zaragoza Cultural.

690 (2015)  
**Dossier**  
 Portada del dossier presentado.

689.

La escucha sésil.  
 La instantánea que se muestra en la portada de este dossier fue tomada en 1959 en la Escuela Rural de Nuestra Señora de Cogullada (Zaragoza). El alumno que aparece a la izquierda de la fotografía es mi padre, examinándose de un ejercicio práctico de injertos frutales utilizando un patrón de almendro.

Más de cincuenta años me separan de esta imagen, de ese ensayo en blanco y negro que de alguna forma ha terminado transfiriéndose, con el tiempo y por canales bien distintos, a mi práctica artística.

Pertenezco a una generación que nació analógica, pero de forma súbita y en el intervalo de muy pocos años sufrió una transformación digital. Hemos tenido que adaptarnos a nuevos patrones de comportamiento, abandonando hábitos y prácticas que formaban parte de nuestra naturaleza físico-estable, aprendiendo nuevas habilidades en consonancia con las expectativas que se tenían hacia este nuevo injerto digital, que en los últimos años ha crecido de forma hipertrofiada.

Este proyecto quiere convertir el experimento botánico del injerto en una acción decrecionista y abrir un debate sobre el uso de las nuevas tecnologías desde el paraguas del equilibrio natural.

Mi padre, con sus injertos, estaba uniendo una porción de tejido a otro de variedad distinta, de tal modo que el conjunto de ambos creciera como un solo organismo.

Mi propuesta con el proyecto Injerto Decrecionista pertenece a la misma naturaleza. Que lo digital y lo analógico crezcan respetando los mismos ritmos, asegurándonos que las características principales de cada ejemplar se mantengan inalteradas.

Simplificar voluntariamente el uso de nuestro ordenador y de nuestras apps de confort, abandonando la inercia hiperproductiva hacia una meditación sobre nuestras capacidades. Aprovechar el rendimiento de nuestras máquinas sin rendirles culto. Bajar el brillo de la pantalla para iluminar otros procesos.

691 (2015)  
**Ni hueso ni pepita**  
 Impresión digital sobre papel Hahnemühle Photo Luster de 260 g. 200x314 cm.

692 (2015)  
 Vista de la exposición *Ni hueso ni pepita* celebrada en la galería Casa Amarilla, Zaragoza.

690.



691.



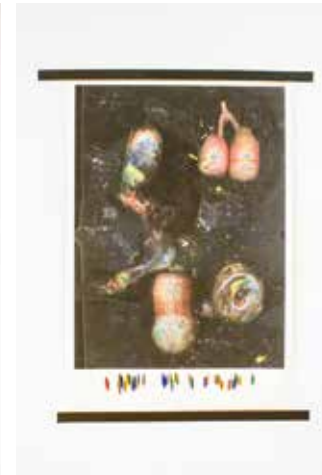
692.



693.



694.



693 (2015)  
**Composición 1**  
 Óleo sobre impresión en papel Hahnemühle William Turner 310 g. 140x110 cm.

694 (2015)  
**Composición 2**  
 Óleo sobre impresión en papel Hahnemühle William Turner 310 g. 140x110 cm.

695-696 (2015)  
**Memoria y piedras**  
 Piedras recogidas en las inmediaciones del conjunto arqueológico Ibero Cabezo de Alcalá, en Azaila (Teruel). Piedras y tarjeta SD. 10x4x3 cm.

697 (2015)  
**Ni hueso ni pepita**  
 Impresión digital sobre papel Hahnemühle Photo Luster de 260 g. 200x314 cm.

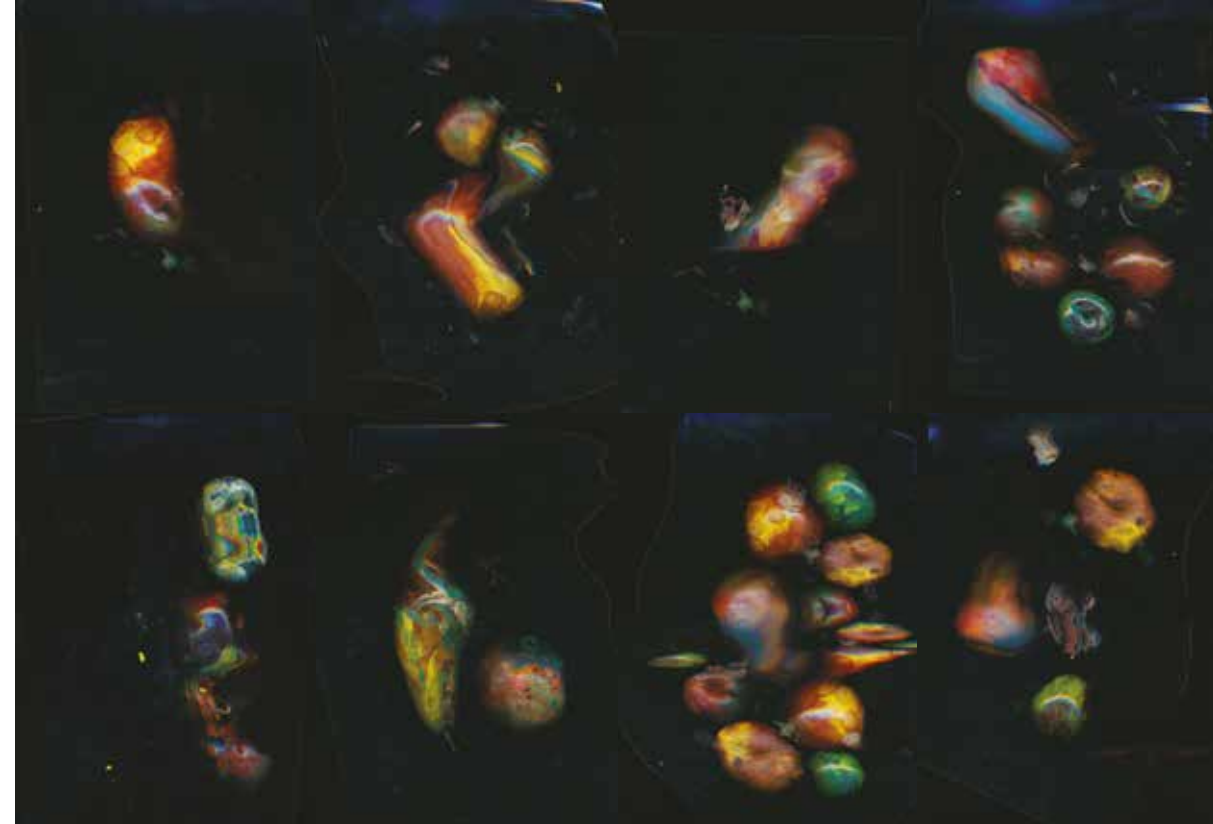
695.



696.



697.



698 (2017)  
**1485.0 kHz**  
 Pintura al óleo sobre madera de boj, conexión XLR y cable, reproductor MP3.  
 140x8x7 cm.

699 (2017)  
**Biotopo**  
 Perfiles de aluminio, óleo, troncos de diferentes especies vegetales. Medidas variables.

698.



700.



700-702 (2017)  
**Espectros vegetales**  
 Listones de madera, fruta seca, conector jack de 6,35 mm. Medidas variables. Destruídos.

704 (2017)  
**La escucha sésil**  
 Texto expositivo.

704.



701.



703 (2017)  
**La escucha sésil**  
 En la plaza del Pilar de Zaragoza, registrando el sonido del Bendita y Alabada.

705 (2017)  
**La escucha sésil**  
 El 23 de julio de 2017, realicé una grabación del canto "Bendita y alabada sea la hora" frente a la puerta oeste de la Basílica

699.



utilizando una grabadora digital. El archivo resultante, de poco más de dos minutos de duración (formato WAV, 24 bits, 28.000 Hz, 36 MB), fue guardado en una tarjeta micro SD, la cual posteriormente introduje en el tronco del árbol. Madera de plátano de sombra, óleo, tubo de cobre, caucho, parafina y cera. 90x202x33 cm.

706 (2017)



702.



**La escucha sésil**  
 Detalle.

703.



705.



704.



705.



706.



La escucha sésil.

Hay un sonido que inevitablemente relaciono con mis paseos por el centro de Zaragoza. Un audio al que no puedo poner fecha de inicio y que desde mi infancia hasta la adolescencia suponía un auténtico misterio. Ese sonido es el "Bendita y Alabada sea la hora", que se emite tres veces al día a través de una potente megafonía ubicada en las torres de la Basílica del Pilar. Pero lo que me sigue sorprendiendo de esta jaculatoria –fuera de cualquier condicionamiento religioso– es la perseverante textura de su sonido mono canal, puesto que a lo largo de todos esos años he experimentado un "Angelus" lo-fi, como una imagen digital muy pequeña que al agrandarla se pixela, perdiendo parte de su definición original.

Durante el mes de julio de 2017, me puse en contacto con el servicio municipal de parques y jardines del Ayuntamiento de Zaragoza. Mi propósito era encontrar un testigo que hubiera estado expuesto a este sonido aproximadamente los mismos años que yo. Un testigo neutro que pudiera contener en su memoria las emisiones primigenias del "Bendita y alabada sea la hora". Ese mismo mes, Parques y Jardines localizó un árbol seco que iba a ser talado, un gran platanero de sombra (Platanus x acerifolia) en la Arboleda de Macanaz, justo en la ribera opuesta a la Basílica. Pero, ¿cómo un árbol puede poseer el sentido del oído? Como sabemos, los sonidos son vibraciones que se desplazan por el aire en forma de ondas sonoras, y los árboles, como el resto de los vegetales y algunos otros seres vivos que carecen de pabellones auditivos, pueden captar esas vibraciones e interpretarlas. Estas vibraciones pueden ser captadas por todas las células del árbol gracias a la presencia de los canales mecano sensibles. En las plantas el sentido del oído es difuso y no está concentrado en un único órgano, como, por ejemplo, el del ser humano; por lo tanto, los vegetales escuchan con todo su cuerpo, tanto con su parte aérea como con su parte subterránea. La pieza que presento en esta exposición está construida con uno de los tallos secundarios del platanero de sombra. Esta rama de dos metros de envergadura probablemente sintió e interpretó el "Bendita y alabada sea la hora" durante toda su vida, como un testigo mudo –a nuestros sentidos–, pero por su condición de organismo sésil (que no puede desplazarse) no pudo omitir ese sonido, siendo testigo de todas las variaciones, cambios de formato y tecnologías utilizadas en la emisión de ese sonido.

Actualmente, las voces de los infanticos del Pilar se emiten tres veces al día desde un USB conectado al sistema de reproducción sonora de la sacristía mayor de la Basílica del Pilar. Desconozco el origen y formato del primer archivo, si la cinta de casete otrora fue perdiendo calidad por su uso dando origen a esa singular textura, si el cabildo metropolitano tiene previsto disponer de un nuevo cántico, o si algún día la asociación Movimiento Hacia Un Estado Laico (MHUEL) conseguirá el cese de este cántico católico.

707 (2017)  
**Biotopo**  
 Madera de pino, óleo y tubos de cobre.  
 Medidas variables.  
 Destruído.

708-712 (2017)  
**Palos de audio**  
 La obra se articula en dos partes. Sobre un tronco de madera de pino silvestre lijado y barnizado por el

artista, se alinean y superponen pinceladas al óleo, presumiendo las tonalidades y vetas propias de la madera.  
 La segunda parte es un cable de audio con conector XML que emerge de la parte superior del palo y que en su extremo opuesto termina en un conector mini jack, dispuesto en el suelo para que el usuario pueda conectar cualquier dispositivo de audio.

Óleo sobre madera de pino, cable XML.  
 Medidas variables.  
 713-732 (2017-2018)  
**Tronquitos**  
 En la primavera-verano de 2017, coloqué algunos de los tronquitos entre las armas secundarias de algunos árboles.



733 (2018)  
**Texto de dossier**  
 Extracto del texto redactado para la convocatoria *Cultura Resident* del Consorcio Museus de la Comunitat Valenciana.

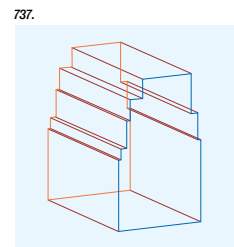
734 (2018)  
**Dossier**  
 Portada del dossier presentado para la convocatoria *Cultura Resident*.

733.  
 El injerto residente.  
 Un injerto es una simbiosis, una relación estrecha entre dos organismos de diferentes especies. Desde la antigüedad, este método de propagación vegetativa se emplea para permitir el crecimiento de variedades de valor comercial u ornamental a contextos y terrenos que le son desfavorables. Es común utilizar, por ejemplo, un pie o patrón de almendro acostumbrado a los terrenos más ingratos, e injertarle una yema de ciruelo, una especie acostumbrada a tierras arcillo arenosas y abundantes precipitaciones.  
 Esta metáfora sobre el injerto creo que puede servirme de presentación sobre lo que entiendo, que debe ser la relación de un artista y la institución cultural que lo acoge.

Creo que un artista o una institución cultural no debe ser un cuerpo extraño, sino que sus sistemas inmunológicos son compatibles, igualmente sensibles, y pueden acelerar sus ciclos, su resistencia y su nutrición. Pero esta metáfora también esconde otro doble sentido: un subtexto que a lo largo de este dossier va a ir revelando un proyecto en vías de investigación y que necesita de algunos matices para su producción.  
 El injerto residente es un proyecto sobre un supuesto principio de equilibrio entre naturaleza y tecnología. Esta investigación forma parte de los supuestos de crecimiento antagonistas de la propagación vegetativa, y el carácter exponencial de la tecnología; mientras la naturaleza tiende a auto equilibrarse con su entorno, la industria tecnológica actúa como un cuerpo extraño utilizando patrones de crecimiento exponenciales y violentos, en términos de tamaño y velocidad.



736 (2018)  
 La estructura metálica se inspiró en el edificio 60 Hudson Street, un edificio de telecomunicaciones en Manhattan y conocido por ser el principal nexo de comunicaciones durante la primera mitad del s. XX. Actualmente, es un centro de colocación (*colocation data center*). El dibujo de la estructura se ha extrusionado para realizar la idea de aceleración.



740-744 (2018)  
**Environtech**  
 Detalles de la instalación.

748-747 (2018)  
**Environtech**  
 Video monocal.  
 00:02:35  
 Sonido, color.  
 1080p.  
*Still frames.*



738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

738.

739.

741.

744.

753 (2019)

**Texto del dossier**

Extracto del texto presentado a las Ayudas a la Creación de la Comunidad de Madrid.

El proyecto inicialmente se llamó *Biotopo* y luego pasó a denominarse *Guata*.

754 (2019)

**Dossier**

Portada del dossier presentado.

755

**Biotopo.**

El proyecto Biotopo consiste en la visualización de los datos registrados en el paisaje bacteriológico del artista, antes y después de exponerse a un ecosistema opuesto al de Madrid: un humedal con más de un 85% de humedad relativa.

Este proyecto está respaldado por el Centro Nacional de Microscopía Electrónica en Madrid y el Centro Cultural URRRA Tigre de Buenos Aires, que me ayudarán a visualizar los cambios biotopográficos de mi cuerpo en ambos entornos.

Para empezar, me gustaría aclarar esta idea de biotopo; un término que en biología y ecología hace referencia a un hábitat determinado (topo) donde destacan las comunidades biológicas (bio).

Los biotopos son áreas biológicas que proveen de espacio vital a un conjunto de flora y fauna, y estos pequeños ecosistemas los podemos encontrar en un desierto, en un arrecife de coral o en un volcán; pero también los encontramos en espacios atravesados por la acción del hombre, como el área de un parque, de un huerto urbano o de un simple cubo de fregar con agua.

...Se propone comparar mi ecosistema en dos hábitats opuestos.

Para ello, se tomarán muestras bacteriológicas de la boca y la mucosa intestinal en Madrid, antes del cambio de hábitat, y después, en la ciudad de El Tigre (Argentina).

754



755 (2019)

Pelvis y sacro original utilizados en la construcción de la escultura *Guata hueso*.

756 (2019)

**Guata hueso**

Hueso, madera y masilla. 20x25x20 cm.

757 (2019)

Digitalización de la escultura



756



758



755



756



758



758-759 (2019)

Proceso de trabajo

760-761 (2019)

**Guata 3D**

Escultura impresa en 3D con

plástico ABS, semillas de sandía, maíz, oliva y poroto negro, poroto rojo y recubrimiento de varias capas de goma arábrica. 20x25x20 cm.

762 (2019)

**Guata**

Detalle de la instalación.

763 (2019)

**Guata**

Perfiles de aluminio, legumbres, escultura, urna de cristal, alga agar-agar, cerámica, tiras de pintura elaborada con barro. 180x250x30 cm. Centro Cultural URRRA, Buenos Aires.

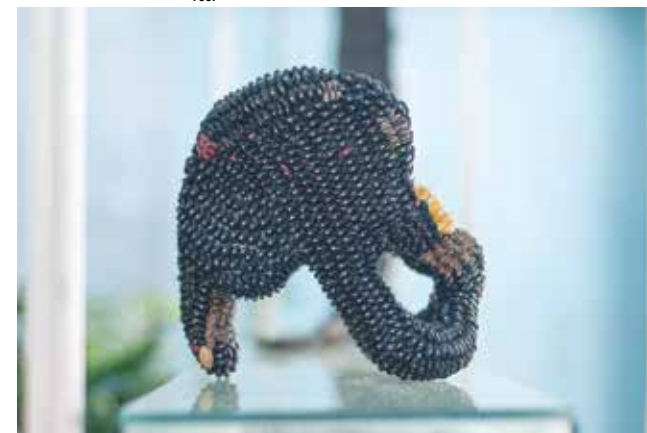
757



759



760



761



762



763



764 (2020)  
**Texto del dossier**  
 Extracto del texto del proyecto.

765 (2019)  
**Dossier**  
 Imagen del dossier para la defensa del proyecto frente al patronato de la Real Academia de España en Roma (RAER).



766 (2019)  
 Catálogo de la exposición.  
*Processi 147*. Real Academia de España en Roma.

767 (2019)  
 Una cotorra argentina desde el estudio de la RAER.

768 (2019)  
 Instantánea tomada desde la cima del monte Testaccio.



778-781 (2020)  
**Psiconido**  
 Dibujos.

782 (2020)  
**Psiconido**  
 Un grupo de esculturas que recuerdan por su morfología a los nidos que construyen las cotorras argentinas. Estas grandes estructuras comunitarias están formadas por pequeñas ramas de

árboles de su entorno y dan cobijo a otras familias de pappagallos. Las esculturas están hechas con perfiles de aluminio y pintura elaborada con distintos pigmentos orgánicos como alpieste, madera de árboles considerados invasores, rúcula y hojas de acanto. Perfiles de aluminio, metacrilato perforado y pintura elaborada con diferentes pigmentos orgánicos. 65x54x43 cm.

Vista de la obra en la colección de la Real Academia de España en Roma, Roma.

783 (2020)  
**Psiconido**  
 Proceso de trabajo en el taller de la Real Academia de España en Roma.

785 (2020)  
 Hojas de acanto secándose.

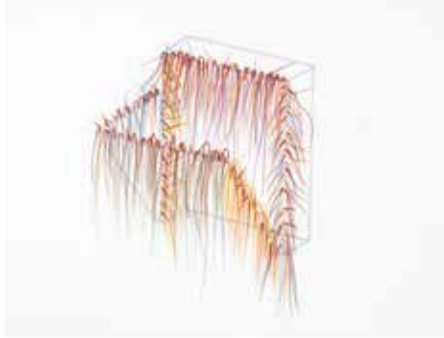
786 (2020)  
 Pigmentos de vasijas provenientes del Testaccio, madera de especies invasoras y hojas de acanto.

787 (2020)  
**Psiconidos**  
*Akademia Roma*. Azkuna Zentroa-Alhóndiga Bilbao.

778.



779.



780.



781.



782.



785.



786.



784.



783.



787.



788 (2022)  
**Alttoparlante**  
Texto expositivo.

789 (2022)  
Catálogo de la exposición.  
*Akademia Roma*. Azkuna Zentroa-  
Alhóndiga Bilbao.

792-797 (2022)  
**Alttoparlante**  
Bocetos.

788.

"Alttoparlante" es una escultura sonora que emite un canto sintético que ha sido generado utilizando Inteligencia Artificial a partir de una gran base de datos compuesta por cientos de cantos de pájaros de diferentes especies. Este canto ha sido generado mediante la técnica denominada "Principal Component Analysis" (PCA). Dentro del "Machine Learning", PCA pertenece a la rama de "Unsupervised Learning" o aprendizaje no supervisado. A diferencia de otros métodos, PCA no requiere de ajustes externos de posibles parámetros, lo cual facilita la generación de cantos sintéticos. Esta escultura modular se instala suspendida del techo. Entre sus componentes se pueden apreciar: una malla para cazar pájaros, dos conos de altavoces encastrados en dos cilindros de aluminio y una plancha de aluminio galvanizada perforada con una serie de inscripciones incomprensibles. Estas inscripciones son en realidad textos que describen los campos jurídicos sobre los que se prescriben los delitos ecológicos en la actualidad. Estos textos han sido escritos con una tipografía experimental diseñada por Neville Brody en los años 90 lo que hace incomprensible su lectura.

789.



790 (2020)  
**Alttoparlante**  
Aluminio galvanizado, altavoces y audio compuesto utilizando inteligencia artificial (01:27:00)  
*Akademia Roma*. Azkuna Zentroa-  
Alhóndiga Bilbao.  
92 x 117 cm

791 (2023)  
**Alttoparlante**  
*Indexar el paisaje*. Fundación

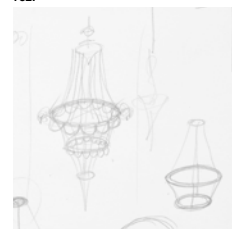
790.



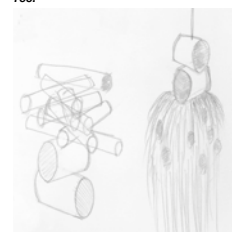
794.



792.



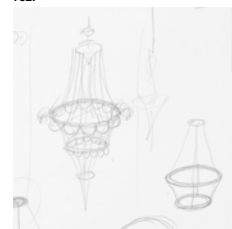
795.



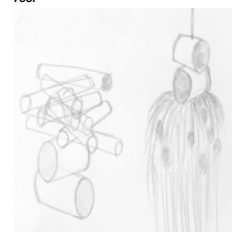
791.



793.



796.



Cerezas Antonio y Cinia, Cerezas del Condado (León).

798 (2020)  
**Infranido**  
Esta imagen reproducida con la técnica de la macrofotografía es el resultado de una compilación de más de 80 fotografías distintas hechas a una pequeña escultura que no supera el tamaño de un garbanzo, y que ha sido elaborada

con polvo de plásticos y ánforas del Monte Testaccio.  
Fotografía.  
Impresión digital de tintas pigmentadas sobre papel Hahnemühle de 310 g.  
120x150x3 cm.  
Colección de la Real Academia de España en Roma.

791.



793.

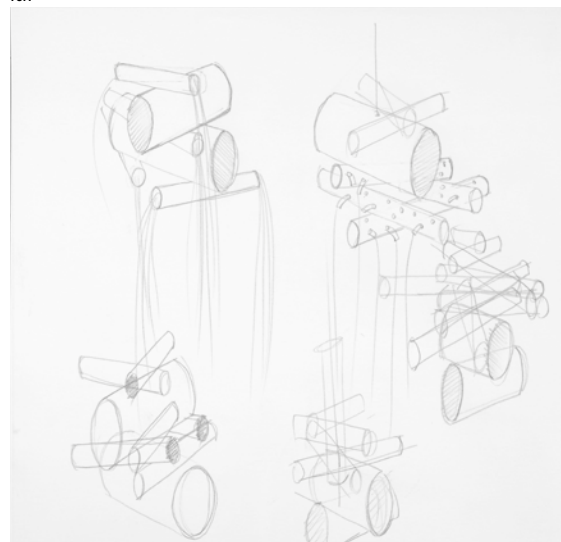


796.



799 (2020)  
**Infranido**  
Video monocal. 00:09:31  
Sonido, color. 1300x1080p.  
Stillframe.

797.



900 (2021)  
**La Pili Haraway**  
Extracto del texto del proyecto.  
*PO by ER*, galería Casa Amarilla, Zaragoza.

901-906 (2021)  
**La Pili Haraway**  
Video monocal. 00:04:51  
Sonido, color. 1080p.  
Still frames.

798.



799.



801.



802.



803.



804.



805.



806.



800.  
La Pili Haraway

PO by ER  
Abonar, rastrillar, cultivar, podar...  
Son acciones vinculadas al cuidado de la tierra.

A principios de julio y durante algo más de una semana, el artista pasó unos días en casa de su madre. Con una cámara de video monocal Radigales siguió la actividad solitaria de Pilar Obón en los cuidados del jardín y el huerto, adosados a una casa en la localidad de San Juan de Mozarrifar (Zaragoza). Sin un guion previo y la confidencialidad de madre e hijo, se recogieron las rutinas que Obón mantenía tanto en el cuidado de la casa como en el jardín.

Fuera de toda praxis científica, una mujer de avanzada edad investiga y ausculta con una lupa las diferentes especies vegetales que crecen en el interior de su casa y en su jardín. El cuidado es el origen, pero con el tiempo Pili transformó la atención sobre estos seres vivos en algo más que un ocio ornamental. Su dedicación alejada de cualquier teoría botánica se acerca más a una exploración intuitiva. Sin libros o manuales, ha transformado su jardín -una antigua gravera- en un lugar de vida simbiótica, un biotopo personalizado por la curiosidad inculca.

En menos de cien metros cuadrados conviven especies alóctonas sin ningún orden aparente: un cactus de los Andes, una morera asiática, un pino eslavo o una palmera china. También hay espacio para un pequeño huerto, con pimientos y calabacines mesoamericanos, o papas y tomates andinos. Utiliza el agua de un pozo o aljibe, que llena con el agua que transporta una de las acequias que rodean el pueblo y que ya idearon los árabes durante la Taifa de Zaragoza, una red construida durante los siglos X y XI. Este verano Pili dejará espigar una lechuga y un par de ajos, para que la simiente despierte en unos meses, unos metros más allá.

La música que aparece en el Video monocal pertenece a dos cortes manipulados por el artista del álbum Stevie Wonder's travel through "The secret life of plants" (1979) y que fue la banda sonora del documental The secret life of plants, basado en el libro homónimo de Peter Tompkins y Christopher Bird. Este trabajo de Stevie Wonder se grabó con un sintetizador de muestreo digital y se considera una de las primeras grabaciones digitales de la historia.

El libro de Tompkins y Bird recopila logros y hallazgos relacionados con el mundo vegetal en los años 60 del siglo XX, y expone una serie de relaciones físicas, emocionales y espirituales entre las plantas y el ser humano.

807 (2021)

**Texto del dossier**

Fragmento del texto presentado a las *Ayudas de la Comunidad de Madrid* (2021), donde el proyecto *Bug* fue inicialmente propuesto bajo el título *Mente colmena*.

808 (2018-2024)

**Dossier**

Este proyecto, que en sus inicios se denominó *Mente colmena* fue

807.

Mente colmena.

El proyecto Bug se inició en el invierno de 2018 con los primeros bocetos de una colmena de abejas. La colmena se construyó al año siguiente con cristal y aluminio blanco, y albergó su primera comunidad de abejas en la primavera de 2020. Instalada en los Montes de Toledo, la colmena suponía un escenario de conflicto donde se forzaba y vigilaba la vida misma de toda una comunidad biológica, una forma de visualizar el influjo de la actividad humana sobre nuestro entorno natural. Durante el verano siguiente, esta sociedad, compuesta por más de 30.000 miembros con una conciencia e inteligencia colaborativa, operó como un solo organismo. Sin embargo, a finales del verano de 2022 un espécimen de la polilla de la cera (*Galleria mellonella*) logró infiltrarse en la colmena y desovar una prole de larvas, que terminaría devorando el conglomerado de cera y expulsando a las abejas de la colmena.

Un bug en informática suele traducirse al castellano como "error" y se refiere a un mal funcionamiento en un programa o sistema operativo. El término fue acuñado en 1947 cuando una polilla de apenas un centímetro entró en una computadora de 23 toneladas, dejándola inoperativa.

808.



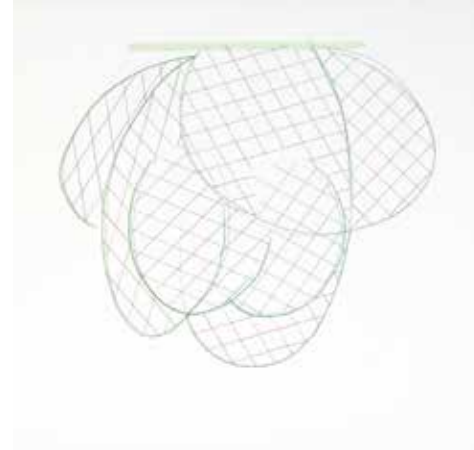
producido en los Montes de Toledo por Mónica Dolores Martínez-Bordiú Aznar, forma parte de su tesis doctoral *El paisaje expandido los Montes de Toledo como objeto de estudio en el arte de paisaje en España (2000-2023)*.

809-810 (2019)

**Bug**

Dibujos.

809.



811 (2021)

**Bug**

La colmena alojada en los Montes de Toledo.

812 (2023)

**Bug**

La colmena enferma de la polilla de la cera.

818-820 (2025)

**Bug**

Colmena y escultura de cera fabricada con deposiciones de la polilla de la cera. Aluminio, cristal, madera, cera de abeja, deposiciones de polilla de la cera (*Galleria mellonella*). 50x50x50 cm.

810.



813-816 (2022)

**Bug y cisne negro**

Vídeo monocal. 00:11:40. Sonido, color. 1300x1080p. Still frames.

817 (2024)

**Bug y cisne negro**

Texto expositivo.

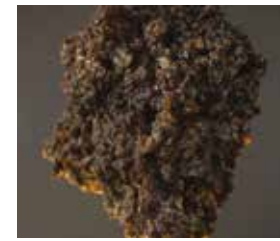
813.



814.



815.



816.



817.

Bug y cisne negro.

La metáfora del Cisne negro se usa en ciencias económicas para describir un suceso imprevisto que no ha sido detectado por ningún analista por ser improbable, y que finalmente tiene una gran repercusión en la economía y en la sociedad. En este vídeo monocal se muestran varios estadios del proyecto Bug, una colmena de abejas construida en aluminio y cristal que durante cuatro años estuvo instalada en los Montes de Toledo. La comunidad de abejas prosperó hasta alcanzar los 30.000 individuos, pero en el verano de 2022 esta comunidad se encontró con un evento imprevisto: la llamada "plaga" de la polilla de la cera entró en la comunidad ambarina, consumió los panales de cera y terminó expulsando a todos sus individuos. El vídeo monocal reúne cronológicamente algunos de estos acontecimientos de este largo proceso. Y es que los ciclos naturales nada tienen que ver con los sistemas y mediciones de los seres humanos, que, en su empeño por dominar su medio ambiente o *umwelt*, subordinan al resto de inteligencias biológicas a sus propios intereses.

818.



811.



812.



819.



820.



Desde sus inicios, y a lo largo de tres décadas, Enrique Radigales ha hecho del arte un medio para generar *sistemas*. Sistemas, códigos y deriva, de hecho, constituyen la tríada de hierro que funciona como matriz ontológica de la producción del artista: los códigos construyen sistemas, que se desbordan y expanden en la experiencia de la deriva.

Sus primeros sistemas fueron aplicaciones informáticas interactivas, pero en su obra el término designa todo proyecto que actúa como médium, donde se crean flujos productivos de intercambio entre diversos elementos, que forman parte de una nueva entidad compleja. Las obras-sistema de Radigales funcionan como dispositivos de mediación de muy diferente índole cuyo cometido es la traducción, la comunicación, el intercambio o la revalorización.

Operan como sistemas aquellos espacios donde el artista propone un diálogo entre la máquina y el humano, entre lo digital y lo físico, en los que la presencia del espectador despierta una reacción en una pantalla, una impresora o un altavoz. Pero Radigales también ha creado sistemas que conectan lugares físicos distantes o, incluso, dimensiones alternativas de la realidad: puentes que atraviesan (física, psicofísica o, incluso, telepáticamente) la discontinuidad del tiempo, del espacio y de nuestras convenciones (por ejemplo, las que gobiernan la medida).

Finalmente, también hay sistemas asociados a la producción de imágenes. Así ocurre cuando transpone el paisaje de nuestros escritorios digitales a la sala de exposiciones o cuando recupera las imágenes desechadas, que el limbo informático ha transformado y mantiene aletargadas en la frontera, precaria y degradada, que precede a su destrucción. Un procedimiento similar, aunque analógico, emplea el artista cuando crea un sistema para que la potencia del sol sea la que corrompa el papel. En otro registro, las macrofotografías, que Radigales toma de micropinturas o microesculturas, y que dispone dentro de estructuras de aluminio descentradas, ponen en ridículo nuestra pretensión de ser unidad de referencia del mundo sensible y nos ubican dentro de un sistema estético postnatural, o, al menos, posthumano.

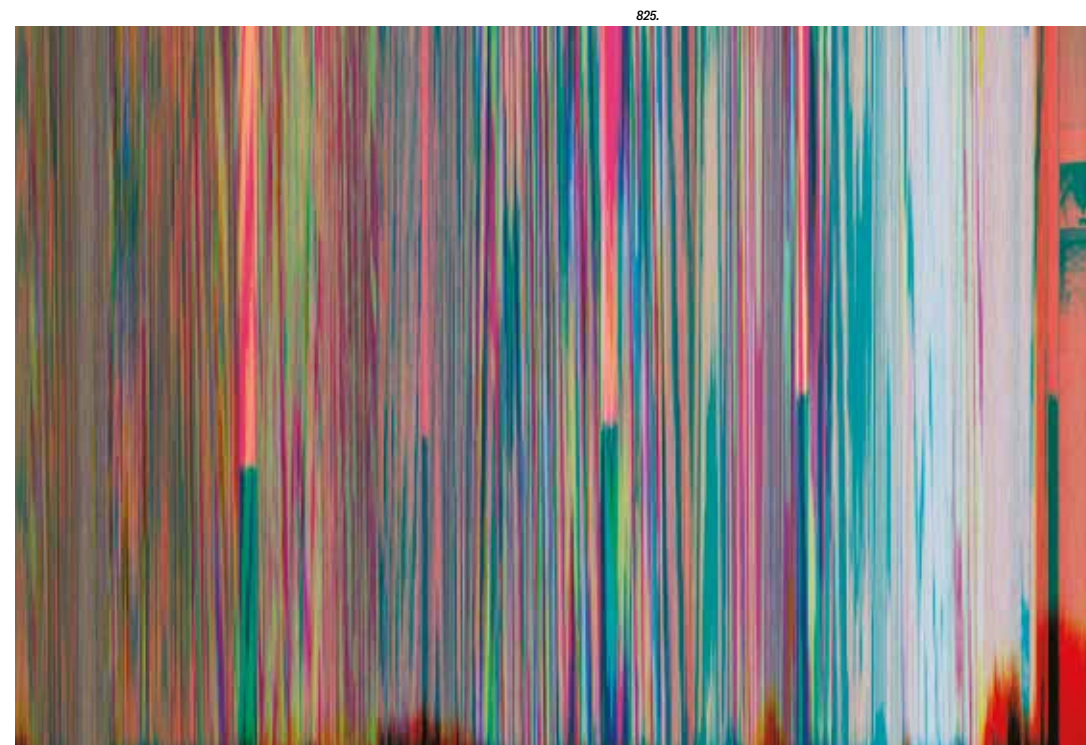
Renato Mauricio Fumero.

821, 822 (2004)  
**My addiction for drama office workers.**  
 Un diálogo vía chat entre un ser humano y un ente artificial.  
 Video monocanal.  
 00:06:40  
 Sonido, color.  
 576p.  
*Still frames.*

823, 824 (2007)  
**Transfusión**  
 Video monocanal.  
 00:01:00 (bucle)  
 Sonido (no), color.  
 576p.  
*Still frames.*

826, 827 (2006)  
**Karaoke lives**  
 Un micrófono multimedia registra los sonidos del entorno expositivo, que reaccionan en tiempo real con una proyección de imágenes.  
 Instalación sonora y proyección con tecnología D4DR.  
 Medidas variables.  
 Bienal Leandre Cristofol. La Panera, Lleida.

825 (2013)  
**Souvenirs File 000568**  
 Impresión digital.  
 100x151 cm.



829, 830 (2005)  
**Formatos A0, A1, A2, A3 y A4**  
 para una exposición física  
 Papel.  
 Medias variables.  
 Miquel Casablanca, Barcelona.

831-833, 839-842 (2007)  
**Dossier: La ventana de la**  
**escisión**  
 Video monocanal.  
 00:12:45

Sonido, color.  
 720p.  
*Still frames.*

837 (2008)  
**Papiers**  
 Escáner de alta definición a varios  
 papeles de color degradados por la  
 exposición al sol.  
 Fotografía.  
 84x59 cm. c/u.

838 (2008)  
**Papiers**  
 Fotografía documental de la acción  
 del sol sobre el papel.

834-836, 843, 844 (2008)  
**Microrutinas**  
 Tomando como punto de partida  
 la organización de la información  
 del escritorio del sistema operativo  
 Mac OSX, se construye concreta  
 y deliberadamente un juego de

acontecimientos por medio de  
 sencillas animaciones de carpetas  
 que se abren y se cierran, se  
 ordenan y desordenan dentro de  
 los límites del escritorio. Estas  
 animaciones se lanzan por medio de  
 la consola Quicksilver que asigna  
 combinaciones de teclas para la  
 apertura de programas Apple Script.  
 Video proyección en directo.

837.

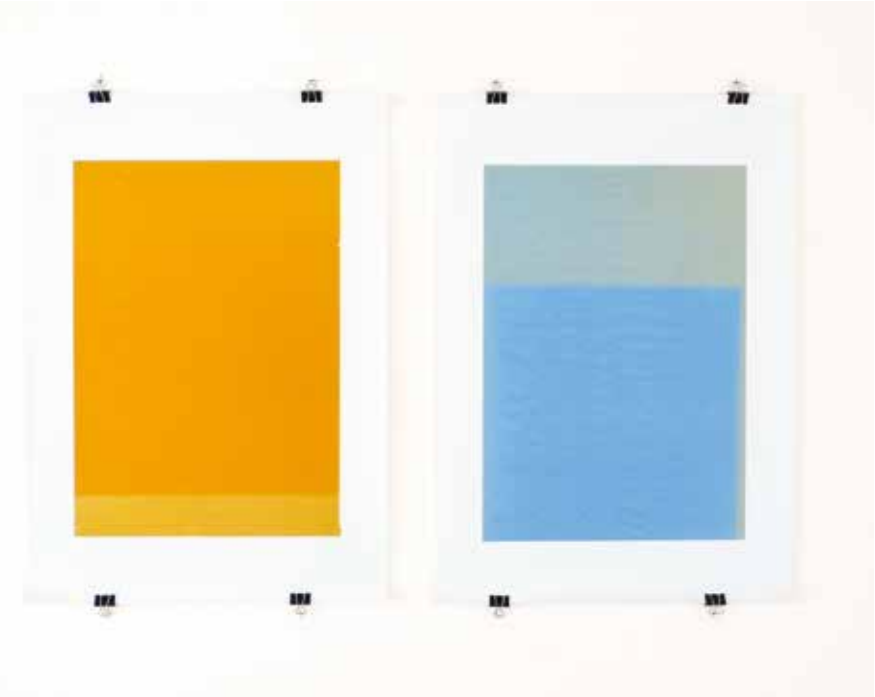
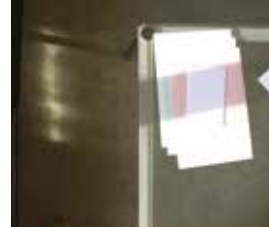
829.



830.



838.



831.



832.



833.



839.



840.



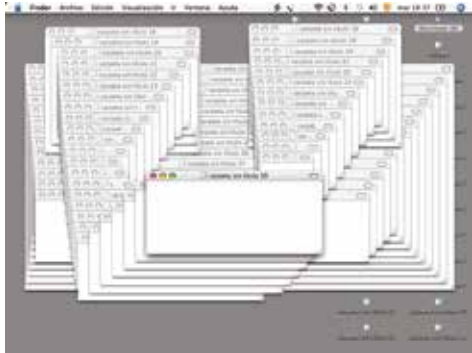
841.



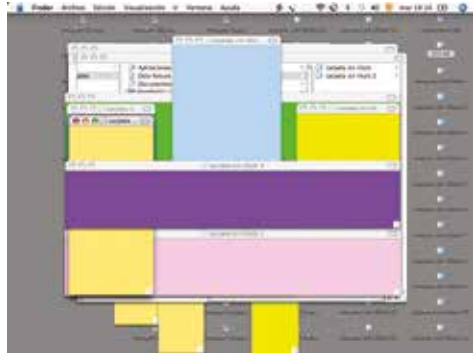
842.



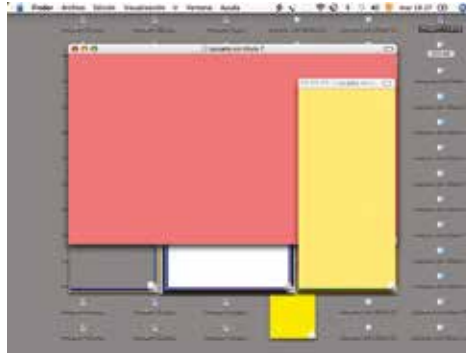
834.



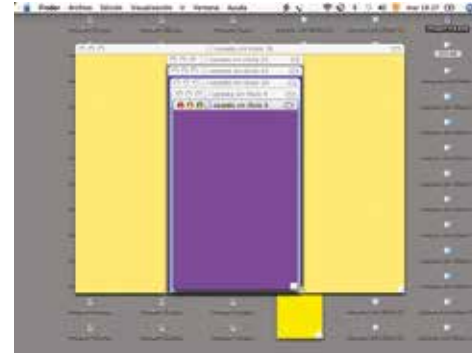
835.



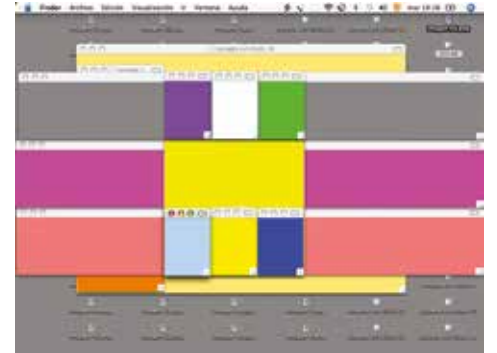
836.



843.



844.



845-848 (2008)  
**Injertos domésticos**  
 Vídeo monocanal.  
 00:01:19  
 Sonido, color.  
 576p.  
*Still frames.*

849 (2008)  
**Injertos**  
 Instalación.  
 Foro Sur, galería Formato Cómodo.

845.



847.



850.



853.



850-852 (2009)  
**Dossier: Final theory**  
 Grabación en Super-8 transferida a formato digital.  
 Vídeo monocanal.  
 00:07:20  
 Sonido, color.  
 576p.  
*Still frames.*

846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



851.



854.



846.



848.



863 (2009)  
**Wall source. Ten confessions.**  
 Texto expositivo.

865-869, 872-875 (2009)  
**Wall source. Ten confessions**  
 Impresión en papel que incluye enlaces a diversos videos de YouTube donde adolescentes realizan confesiones públicas.

863.  
**Wall source. Ten confessions.**  
 Una parte de la galería se cerró con un muro con una única ranura por donde se dejaba caer impreso un folio cada 5 minutos. En cada hoja aparecían confesiones de adolescentes y enlaces a canales de YouTube que conducían a sus testimonios. Este proveedor aleatorio de intimidades actúa en sentido opuesto al muro original: ya no se oculta el secreto entre el confesor y el muro, sino que el propio muro se convierte en el medio de publicación de esas confidencias, transformando la experiencia de compartir en un acto de exposición pública.



876 (2009)  
**Wall source. Ten confessions**  
 Instalación.  
 Galería Formato Cómodo.

870 (2010)  
**RIP RIP HURRAY**  
 Se construye la palabra RIP (Requiescat In Pace) utilizando antiguos disquetes en desuso. Instalación.  
 Disquetes de 3 1/2.



117x76 cm  
 Galería Formato Cómodo.  
 871 (2011)  
**Bruma**  
 La bruma es un fenómeno atmosférico consistente en la suspensión de partículas muy pequeñas del suelo. Durante casi un año, los cables que había pintado con pintura acrílica y luego barnizado y luego olvidado en el



estudio, se han ido contaminando entre sí. Conectados con las partículas del otro.  
 Pintura acrílica y cables de Ethernet.  
 Medidas variables.  
 Galería Formato Cómodo.



877 (2010)  
**Pixel rule**  
 Plástico grabado con láser. Regla diseñada para convertir medidas físicas (centímetros) a unidades digitales (píxeles).



876.



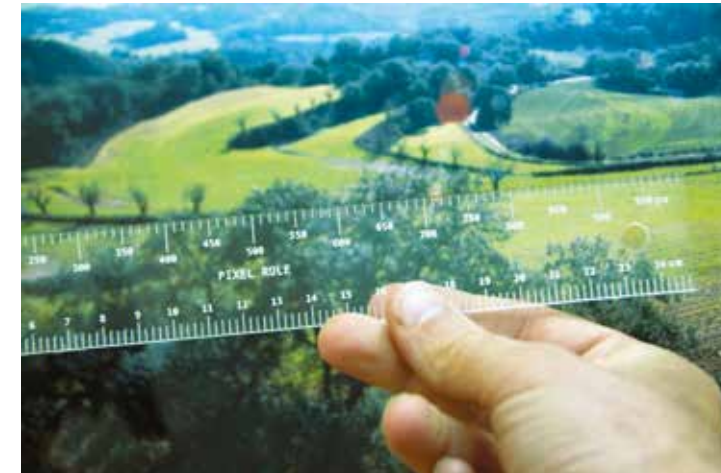
870.



871.



877.



878 (2011)  
**La ventana de Rafael Argullol**  
 Pantallazo del escritorio de Rafael Argullol.

879 (2011)  
**La ventana de Rafael Argullol**  
 En su libro "La atracción del abismo", Rafael Argullol ofrece un itinerario a través de la pintura del paisaje romántico, poniendo de manifiesto el desarrollo de una

conciencia trágica que enfrenta al artista con su civilización y constata la soledad existencial del hombre moderno.  
 En junio de 2011 escribí un correo electrónico a Rafael Argullol preguntándole si podría enviarme un pantallazo de su propia ventana, del escritorio de su ordenador personal.  
 Los documentos y las carpetas pintados con arcilla sobre la pared,

mantienen el orden original de ese pantallazo.  
 Instalación.  
 Medidas variables.  
 Galería Baró, São Paulo (2012).

880 (2011)  
**La ventana de Rafael Argullol**  
 Pintura hecha con barro.  
 Detalle de la instalación.

881 (2011)  
**La ruta del explorador.**  
 A través de la ventana del explorador se muestra la ruta necesaria para acceder a un archivo.  
 Instalación.  
 Medidas variables.  
 Galería Formato Cómodo, Madrid.

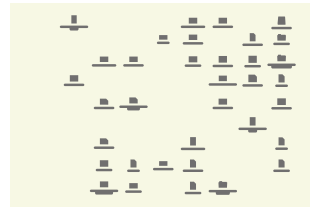
882-884 (2011)  
**La ruta del explorador.**  
 Papel perforado con láser y madera.  
 DIN-A3.  
 Detalle de la instalación..

885 (2011)  
**Piranesi como fondo de escritorio**  
 Durante mucho tiempo he tenido una imagen de Giovanni Batista Piranesi como fondo de escritorio

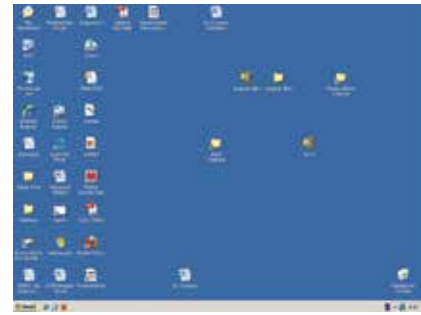
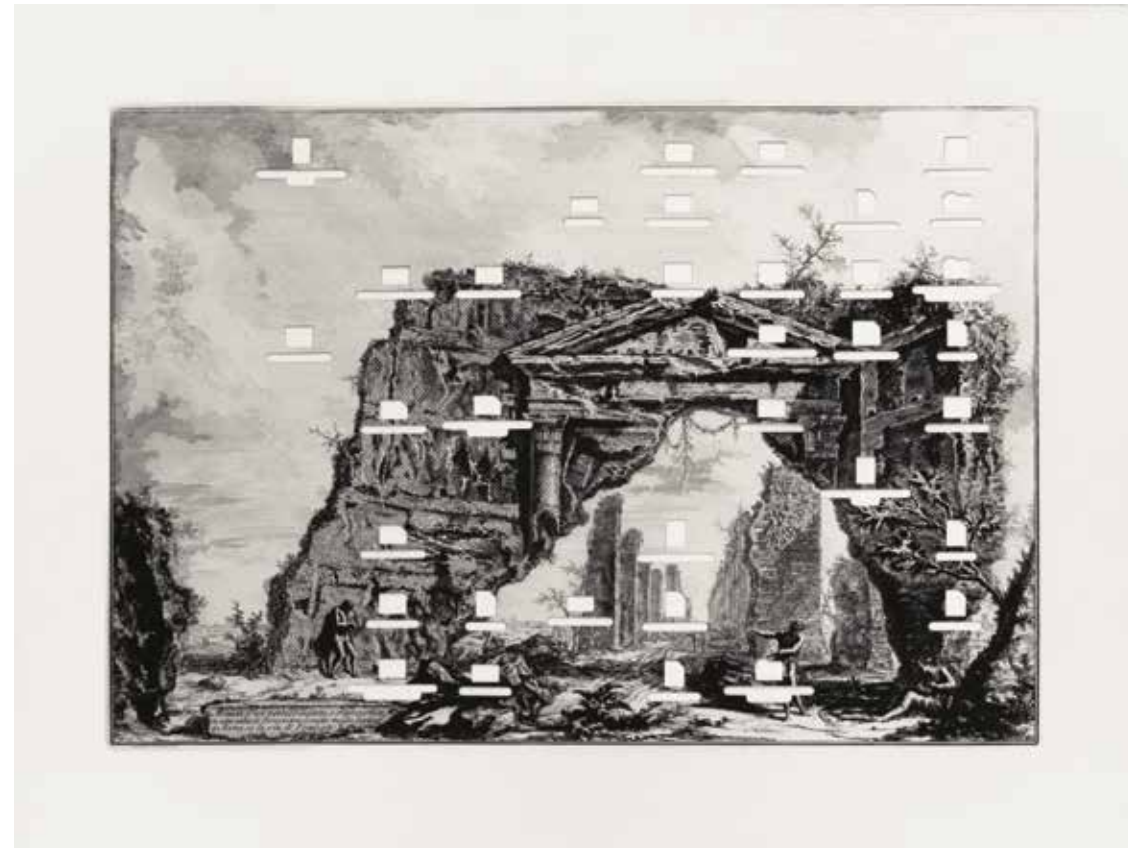
en mi ordenador personal. Encontré en un anticuario un original de esa misma imagen, que corresponde a una copia francesa de 1872. En ese mismo original grabé con un láser la situación de mis carpetas y archivos tal y como estaban en mi escritorio.  
 Dibujo vectorizado.

886 (1872-2011)  
**Piranesi como fondo de escritorio**  
 Grabado original de Giovanni Batista Piranesi troquelado con láser.  
 70x55 cm.

885.



886.



878.



879.



880.



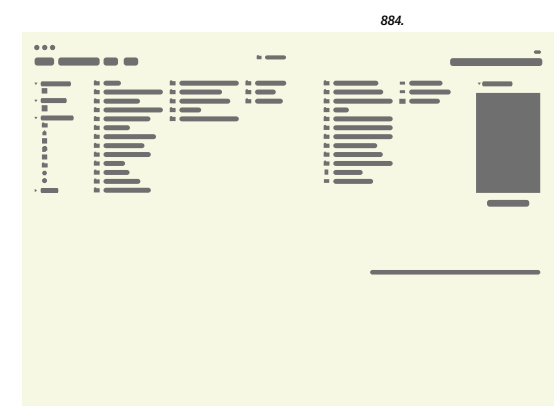
881.



882.



883.



884.

887 (2015)  
Texto expositivo

888,889 (2013)  
**Souvenirs**  
Captura de vídeo del proceso de selección de souvenirs.  
Mac OS 10.13.  
Video monocanal.  
00:12:46  
Sonido (no), color.  
2560x1440p.

890 (2015)  
**Souvenirs File 000325**  
128x180.  
Fotografía.  
Archivos recuperados de la papelera del ordenador.

891 (2013)  
**Souvenirs File 17082009**  
91x130 cm.  
Fotografía.

892 (2022)  
**Souvenirs File000157**  
151x100 cm.  
Fotografía

887.

Limbo. Sistema decreciente.  
Al deshacernos de un archivo en nuestra computadora tirándolo a la basura, el sistema lo marca como "borrado" pero la información del archivo o documento queda aletargada en nuestro disco duro, en un espacio que en informática se denomina "limbo". Estos archivos permanecen en el "limbo" esperando a ser cubiertos por el contenido de nuevos documentos o archivos. Cuando generamos un nuevo archivo, sus datos digitales se fraccionan ocupando bloques libres en el disco duro, pero también ocupan bloques pertenecientes a archivos marcados como "borrados".  
La imagen impresa sobre vinilo pertenece a un archivo que, después de haber sido eliminado, ha sido cubierto parcialmente con nuevos datos. Que ha sido rescatada del limbo. Es una imagen degradada por el tiempo y el uso de la computadora, una ruina digital rescatada de entre una selección de cientos de imágenes gracias a un software de recuperación de datos. La apariencia de esta imagen es imposible de predecir, debido a factores como el tiempo del uso del ordenador, la generación de nuevos datos digitales y el algoritmo con el que trabaja el sistema y que de forma aleatoria disgrega la información en bloques.

Este archivo digital degradado se imprime sobre tela vinílica, un material derivado del PVC normalmente utilizado en vallas publicitarias por su resistencia al sol, la lluvia y los cambios bruscos de temperatura. Con esta nueva apariencia, la imagen se tensa sobre un bastidor, dejando sus esquinas libres de grapas, revelando su nueva naturaleza material.  
El siguiente proceso de manipulación manual consiste en cubrir la impresión sobre PVC con una mezcla de barro y polivinilo de acetato. El barro convertido en pintura se distribuye manualmente con una espátula sobre el archivo impreso para posteriormente descubrir parte de la impresión apartando líneas alzadas de barro utilizando otra espátula.  
El barro y el archivo, son aquí materiales de trabajo frágiles, dependientes del tiempo y del uso, del clima y el trato. El archivo digital expuesto a una deliberada corrupción y el barro como elemento primigenio, arcaico, se han combinado en un sistema de acciones decrecientes que deja al descubierto la obsolescencia de nuestro tiempo.

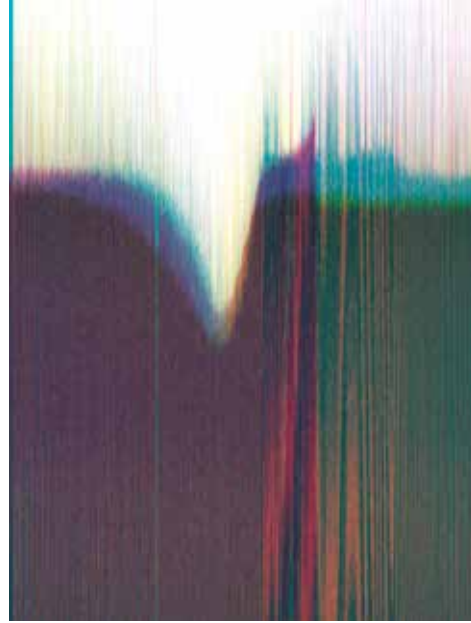
888.



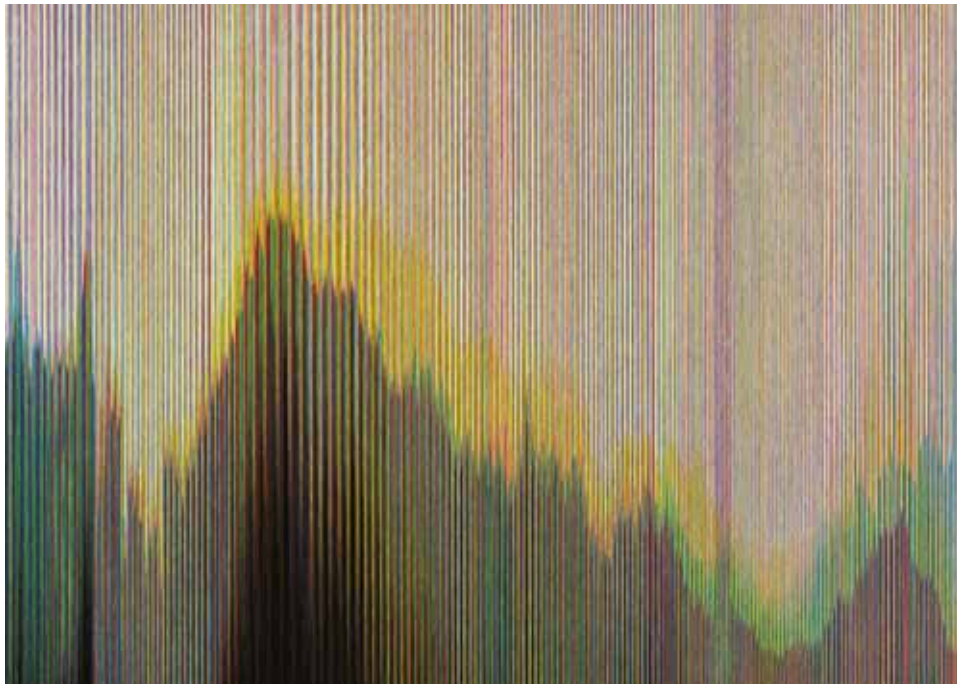
889.



890.



891.



892.



893 (2022)  
Souvenirs File000157  
Impresión digital.  
151x100 cm.

894 (2022)  
Souvenirs 0314850063720  
Impresión digital.  
130x100 cm.

895 (2016)  
Souvenirs Espectro 00  
Impresión digital.  
130x97

896 (2016)  
Souvenirs Espectro 03  
Impresión digital.  
130x97

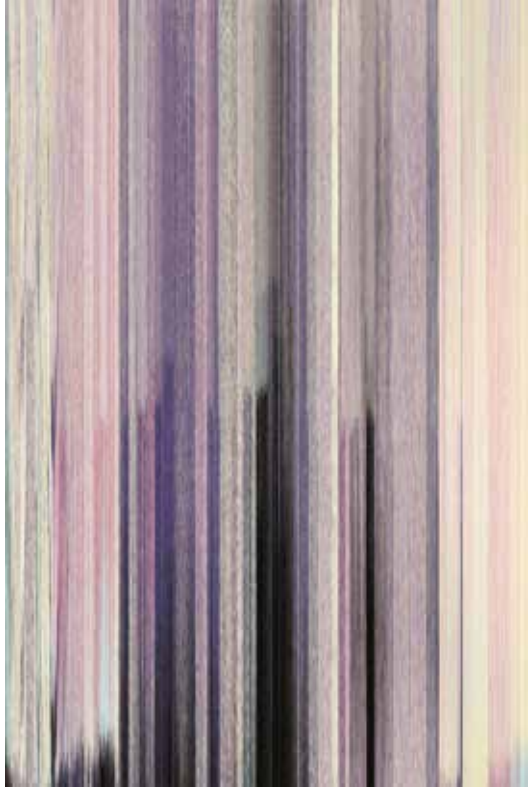
900 (2016)  
Souvenirs Espectro 02  
Impresión digital.  
130x97.

897 (2016)  
Souvenirs Espectro 01  
Impresión digital.  
97x130.

898 (2016)  
Souvenirs Espectro 05  
Impresión digital.  
130x97.

899 (2016)  
Souvenirs Espectro 04  
Impresión digital.  
130x97.

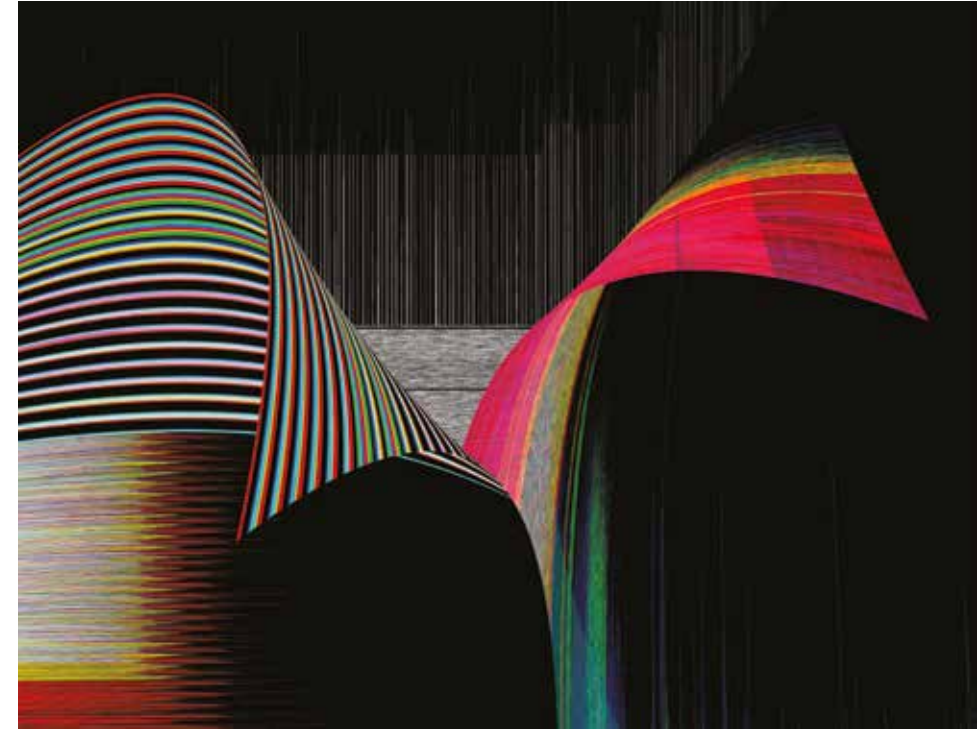
893.



894.



900.



895.



896.



897.



898.



899.



901 (2014)  
**Escudo decrecionista**  
 Óleo sobre metal esmaltado, imán.  
 29x36x6 cm.

902-904 (2014)  
**Escudo decrecionista**  
 Estos escudos se mantienen anclados a la pared con un potente imán. Este imán puede afectar temporalmente a los sensores internos de un dispositivo

901.



903.



móvil, como la brújula digital o el magnetómetro, lo que podría interferir en algunas de sus aplicaciones. En casos extremos, sus piezas metálicas internas podrían magnetizarse levemente, alterando la precisión de estos sensores.  
 Conjunto de piezas.  
 Óleo sobre acero esmaltado, imán.  
 Medidas variables.

905 (2014)  
**Sensowifi**  
 Un grupo de personas humanas nos conectamos en días alternos a través de un chat IRC para mantener una sesión telepática a través de un chicle.  
 E-mail de invitación a la experiencia telepática *Sensowifi*.

902.



904.

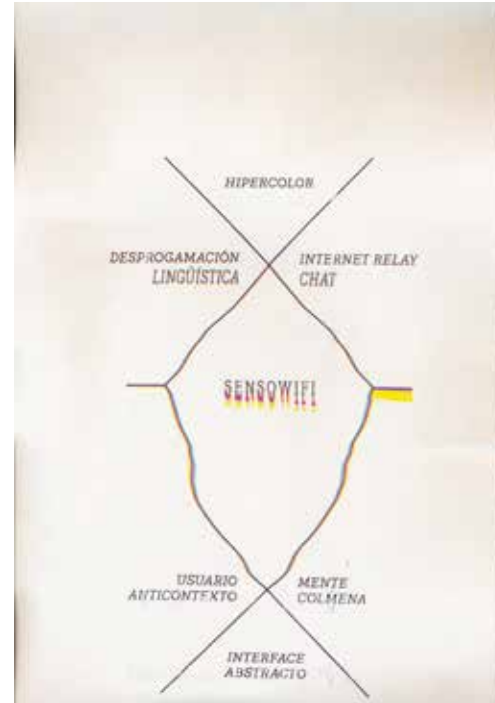


906 (2014)  
**Sensowifi**  
 Cartel de la experiencia telepática.

907 (2014)  
**Sensowifi**  
 Muestras de colores utilizados durante la experiencia *Sensowifi*.

908 (2014)  
**Sensowifi**  
 Uno de los chicles usados durante las sesiones *Sensowifi*.

906.



907.



905.  
**Sensowifi**  
 Estimado usuario. Espero que al recibir este email se encuentre usted muy bien. Me pongo en contacto para invitarle a la inauguración del proyecto titulado *Sensowifi* del artista Enrique Radigales, una intervención en Frágil que tendrá lugar el próximo martes 16 de diciembre a partir de las 20:30 horas (UTC+01:00).  
*Sensowifi* es, por un lado, una corriente electromagnética que proviene de un servidor físico ubicado en el estado de Nueva York, en los Estados Unidos. Por otro lado, es un sistema de algoritmos que generan un espacio (y un tiempo) abstracto e indeterminado, con la capacidad de configurar una conexión e interacción genuina entre distintos y múltiples usuarios. También es una acción y un experimento que se adhiere al cristal de una vitrina de un bar en el barrio de Malasaña en Madrid. Pero sobre todo, *Sensowifi* es un proyecto que cuestiona y reflexiona sobre la materialidad del objeto artístico en relación con el pensamiento y a la acción, y a su vez, a la creación y a la exhibición de la obra de arte.  
 Para la producción de este proyecto se invitó a participar a un grupo particular de individuos para que, desde la comodidad de su casa, y frente a la pantalla de su ordenador personal (con conexión a Internet), intervinieran directamente en la realización de *Sensowifi*. Las actividades se dividieron en varias sesiones donde los usuarios invitados estuvieron conectados simultáneamente a través del dominio [www.sensowifi.com](http://www.sensowifi.com). Desde esta página web, los usuarios tuvieron acceso mediante un nombre de usuario y un password a un canal IRC (Chat). Este protocolo

de comunicación instalado en el servidor condujo a una serie de acciones que dieron paso a una transferencia de información (y de pensamiento) formando parte de una serie de acciones que se llevaron a cabo en un canal IRC (Chat) instalado en el servidor. Estas son acciones moderadas por Bernardo Sopelana.  
 Esta serie de acciones dieron paso a la transferencia de información (y de pensamiento) con una intención experimental para transformar el sistema de producción simultáneo online y convertirlo en el espacio mismo de producción. Además de la conexión electromagnética que genera el propio servidor, todos estuvieron conectados a la vez por una interface física que fue configurada por cada uno de ellos durante las sesiones. Este tipo de experimentos, desarrollados en su día por Robert Barry, tiene como objetivo centrarse en la experiencia acerca del lenguaje y la materialidad del arte con un resultado invisible e inmaterial, pero altamente perceptible. Y así como para Barry, para Radigales lo material será solo significativo por medio de la experiencia con un carácter creativo y generador.  
 Antes de acercarte a esta experiencia, me gustaría hacerle tres recomendaciones para que guíe su experiencia y sea esta plena durante su visita.  
 1. Dejar que la intuición se apodere de la acción.  
 2. Concentración durante la observación.  
 3. No dejar que el autoengaño se apodere del pensamiento intuitivo. Esto, con el fin de luchar en contra de las interferencias que se puedan generar durante la experiencia *Sensowifi*.

908.



909 (2015)  
**Domingo**  
Ordenador personal de Domingo.

910 (2015)  
**Domingo**  
Video monocal. 00:10:43  
Sonido (no), color. 720p.  
Stillframe.



911.



914.



916.



911-913, 921 (2015)  
**Domingo**  
Detalles de la superficie impresa con las protuberancias provocadas por los varios componentes del ordenador de Domingo.

920 (2015)  
**Domingo**  
Aceite de linaza, impresión digital, grapas, componentes electrónicos. Medidas variables.

*Lo que se sabe y lo que se intuye (pero todavía se desconoce).*  
Centro de Cultura Contemporánea CondeDuque, Madrid.

919 (2015)  
**Domingo**  
Texto expositivo.

914 (2014)  
**Tótem evanescente**  
Tubo de PCV, madera, DM y pintura



910.

912.



917.



918.



acrilica.  
LABoral Centro de Arte y Tecnología.

915, 916 (2014)  
**Tótem evanescente**  
Maquetas.

917, 918 (2014)  
**Tótem evanescente**  
Video monocal. 00:02:22  
Sonido, color.

720p.  
Still frames.

922, 923 (2015)  
**Injertos**  
Teclado de ordenador, madera de boj y pintura al óleo. Medidas variables. Destruído.

913.



921.



922.



920.

919. Domingo  
El cuerpo de Domingo murió en 2010 a la edad de 85 años. En el invierno de 2014, su ordenador personal todavía permanecía en el salón de su casa, alojado en un mueble oscuro con ruedas. Una CPU (Un clon con procesador Intel Core i7, 2,66 GHz), con su monitor de 15 pulgadas, un teclado, un ratón, una alfombrilla, dos altavoces multimedia y una caja con llave para discos de 3 1/2. Pedí permiso a los familiares para volver a encenderlo. On. La computadora, después de una pausa de cuatro años, se hace un autodiagnóstico, identifica la memoria, su teclado, la tarjeta de video monocal, las unidades de disco. Inmediatamente después busca su sistema operativo para arrancar (boot). Windows XP. La identidad digital de Domingo permanecía intacta, incluso un CD-ROM de la enciclopedia Encarta continuaba en el lector. En ese momento me encontré con el fantasma digital de Domingo, frente a mí. Tuve la sensación de que formas sustanciales del fallecido permanecían activas en cada uno de los directorios, como si cada carpeta fuera una entelequia digital de Domingo. Movido por una mezcla de respeto y pudor, apago el ordenador. ¿Qué ocurre con las sustancias de la máquina cuando su usuario muere? Parece que hay una cuenta pendiente. Mientras el usuario cierra su ciclo, la máquina queda en una especie de limbo o en lo que los budistas llaman el "estado intermedio". Consigo la CPU de Domingo, el resto de dispositivos los dejo. En el estudio comienza un proceso que me lleva primero a manchar los tornillos de la carcasa con pintura al óleo, muy diluida en aceite de linaza. Sin esperar a que seque la pintura, quito los tornillos y desmonto las piezas: la fuente de alimentación, los lectores, el procesador y la placa base, la memoria, la tarjeta gráfica, el disco duro. Antes de extraer cada elemento, mancho con óleo las partes que me parece que necesitan ser manchadas. No sé adónde me lleva esta ceremonia, y marcar el camino con pintura parece una acción sensata. El proceso se alarga cinco semanas. Mientras, registro en video y empiezo a escanear las piezas y los componentes. En el verano de 2015, entiendo que el ciclo de la máquina termina en el reciclaje. Aunque el ordenador de Domingo ha quedado desmembrado durante el proceso, empiezo a separar las piezas por componentes y materiales: aluminio, cobre, estaño, plástico. Condensadores, puertos, conectores, condensadores, baterías, ranuras, placas. La tarea es complicada, separar el cobre de los cables es laborioso, así como separar los puertos PCI del plástico de las placas. La mesa de trabajo con todos los materiales esparcidos parece un entierro a cielo abierto tibetano. ¿Cuántas toneladas de materia prima se han utilizado en la construcción del ordenador de Domingo? ¿Queda algo de la sustancia de Domingo en toda esa maraña de materiales y componentes? Investigo en formas de reciclar una computadora. No existen empresas especializadas que no sean chatarrerías, y el punto blanco parece ser la única opción, pero no soporto la idea de ver las piezas de Domingo diseminadas entre televisores, electrodomésticos y otras computadoras. Guardo los restos del ordenador personal de Domingo en una caja. Septiembre de 2015 Decidido a encontrar un final de ciclo, imprimo las imágenes que meses atrás había escaneado y las monto sobre una superficie rígida de madera. Entre el vinilo impreso y la madera voy colocando componentes de la computadora de Domingo. Al tensar el vinilo aparecen protuberancias, que dejan intuir el fantasma de los componentes. Los distintos volúmenes se confunden con la imagen impresa, se integran o se camuflan. La topografía de lo que antes fue el ordenador personal de Domingo solo se distingue de la imagen impresa si se observa de soslayo. Un ángulo metafísico por donde se intuye la sustancia de Domingo.

923.



924 (2017)  
**La frecuencia Jürgenson**  
 Extracto del texto expositivo.

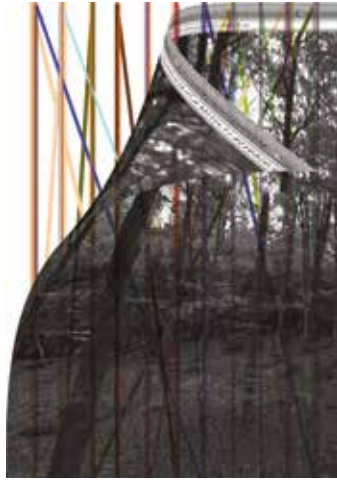
925  
 Friedrich Jürgenson en su estudio.

926 (2017)  
**Espectros**  
 Fotografía.

924. En la primavera de 1959 Friedrich Jürgenson (1903-1987), un pintor, documentalista y cantante de ópera, coloca su grabadora en una ventana abierta de su cabaña en el bosque, en Mölnbo (Suecia). El bosque circundante y la cercanía del lago parecía el entorno adecuado para el registro de un paisaje sonoro de uno de sus documentales, pero el resultado estaba muy lejos de lo esperado. Lo que percibió Jürgenson fue el solo de un clarín, una voz masculina hablando de cantos de pájaros nocturnos, junto a un parloteo constante, silbidos y diferentes salpicaduras de sonidos. En un distante segundo plano se podía distinguir el canto de un pinzón.

Jürgenson había descubierto la psicofonía o transcomunicación instrumental. Este desafío al sentido común fue aceptado sorprendentemente por la comunidad científica "oficial" de entonces. Esas voces, a priori inaudibles para la consciencia humana, quedaron registradas bajo una frecuencia que podía ser escuchada en un magnetófono. La tecnología hacia de médium y de medio confiriendo a las cintas magnéticas de una sensibilidad más audaz para comunicarse con la realidad imperceptible. Mediante una labor de investigación y a modo de back-up, Radigales ha conseguido los registros de esas cintas magnetofónicas y los ha traspasado a espectrogramas. Pero también ha logrado extraer, mediante herramientas de geolocalización, imágenes actuales del entorno donde Jürgenson hizo sus grabaciones. ¿Están estos espectrogramas y esas imágenes fotográficas impregnadas de las presencias inaudibles que registró el documentalista? Radigales, al margen de un posicionamiento sobre lo paranormal, intuye en nuestra manera contemporánea de observar un "velo pintado" difícil de descubrir, y que, bajo nuestro racionalismo científico, solo nos es posible desentrañar una descomunal amalgama de ceros y unos.

Galería The Goma, 2017.



926.



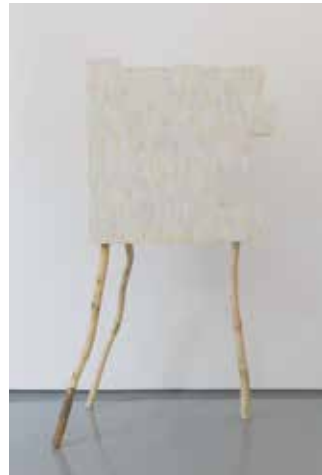
928.



929.



930.



931.



925.

928  
 Archivo sonoro de Friedrich Jürgenson. Colección ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe.

927, 929-931 (2017)  
**Medium Files**  
 Madera, madera de boj, óleo, cemento.  
 171x90x60 cm.  
 168x85x64.5 cm.  
 198x83x65 cm.



927.

930.

932 (2020)  
**Polímeros**  
 Setup de macrofotografía.

933 (2020)  
**Polímeros**  
 Detalle de la superficie del cuadro con zonas de pintura seccionadas.

934 (2020)  
**Polímeros**  
 Selección de fragmentos de

pintura antes de la sesión de macrofotografía.

935 (2020)  
**Polímero 3**  
 Macrofotografía.  
 38x33 cm.

936 (2020)  
**Polímero 2**  
 Macrofotografía.  
 38x33 cm.



933.



934.



935.



936.



932.

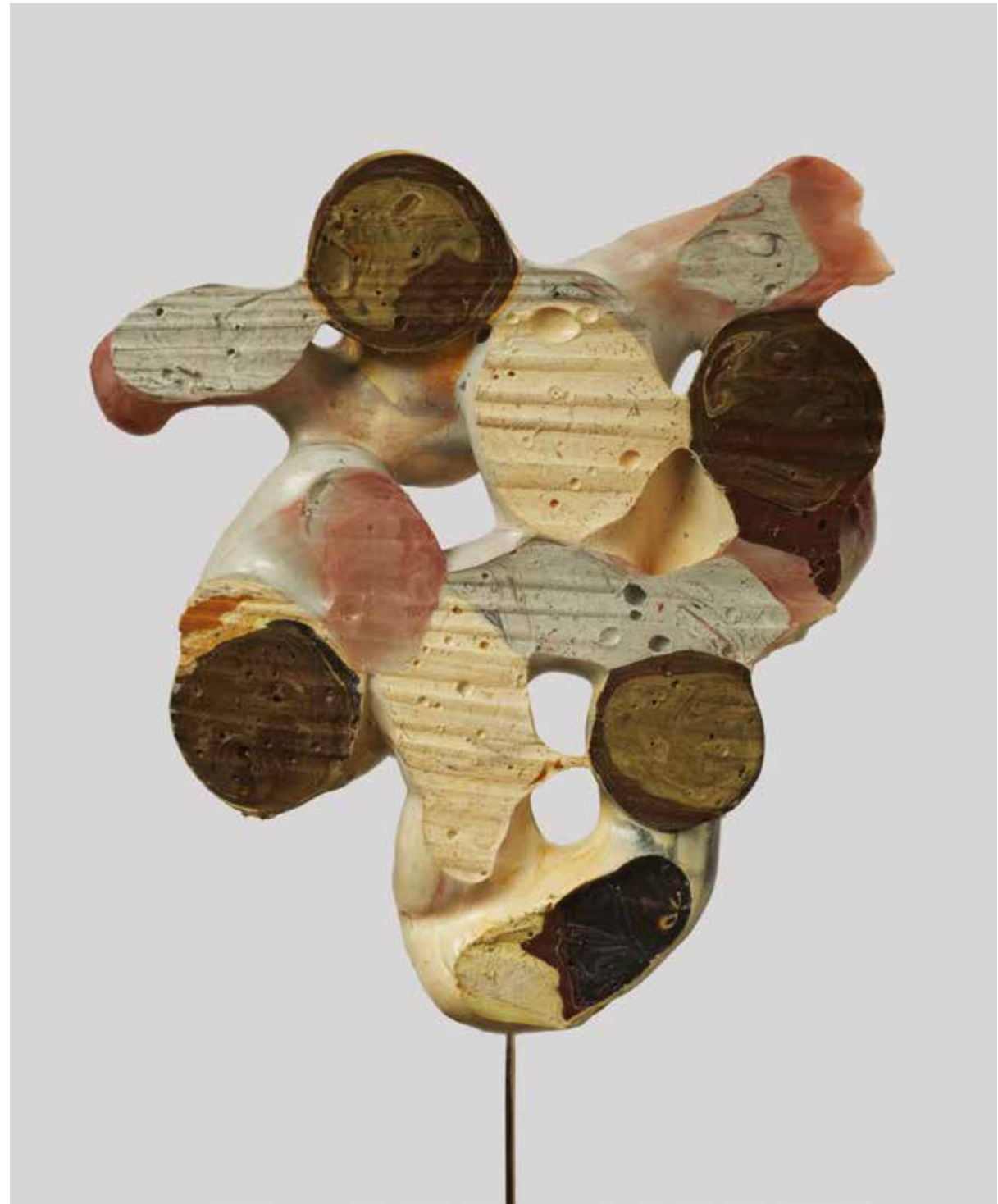
937 (2020)  
Polímero 6  
Macrofotografía.  
38x33 cm.



939 (2020)  
Polímero 9  
Macrofotografía.  
38x33 cm.



941 (2020)  
Polímero 1  
Macrofotografía.  
38x33 cm.



938 (2020)  
Polímero 5  
Macrofotografía.  
38x33 cm.



940 (2020)  
Polímero 4  
Macrofotografía.  
38x33 cm.



942-945 (2020)  
**Disolución**  
 Pruebas fotográficas.  
 Pintura al óleo, capullo de gusano de seda, polen, microplásticos.  
 Macrofotografía.  
 Medidas variables.

946-952 (2020)  
**Disolución**  
 Video monocanal.  
 00:11:00

Color, sonido.  
 1300x1080p.  
 Screenshots.

953 (2021)  
**Complementarix RGB**  
 Texto expositivo.

955, 966 (2021)  
**Complementarix RGB**  
 Planta de plástico y pintura.  
 Medidas variables.

957 (2021)  
**Complementarix RGB**  
 Instantánea del transporte de la planta artificial.

942.



943.



944.



945.



946.



947.



948.



949.



950.



951.



952.



954.



955.



956.

953.

**Complementarix RGB**

Encontré esta planta artificial en el mismo contenedor donde una semana antes había un ficus abandonado. Así que lo tomé como una señal.

A la planta, una réplica en plástico de un crotón, le faltaban casi todas las hojas. En el estudio busqué entre retales de lonas impresas y empecé a dibujar el contorno de las hojas de plástico para completar el follaje de la planta.

Siempre me ha gustado esa idea de color complementario. La de la teoría del color que dice que al ser mezclados en una proporción dada, el resultado es un color neutral.

Naturalmente, no es lo mismo un color complementario en CMYK que un RGB, o los colores que utilizamos para pintar al óleo. El malva es el complementario del verde en los modelos RGB.

Es una planta artificial autoeditada. Tiene algunas hojas y tallos originales de plástico asiático, pero casi todo su follaje está reconstruido con retales de vinilo impreso, encontrados también, y que he ido recortando y luego pintado con pintura malva. Como muchos de nosotros, tenemos una doble experiencia. Un doble umwelt que patina entre lo físico y lo digital. Se puede encontrar en una de sus hojas un código QR que te lleva a un sistema RGB donde habita con otras especies artificiales.

957.



958 (2023)  
Extracto del texto expositivo.

959-967 (2023)  
**Eyetracking**  
Perfiles de aluminio, acrílico sobre planchas de aluminio, óleo sobre tabla y fotografía.  
200x215x83.  
Vistas de la exposición en la Galería Alegría, Barcelona.

958.  
Eyetracking

Como en las ventanas de la pantalla de nuestro ordenador, las imágenes se solapan, se superponen, las unas a las otras. Se tapan y se revelan las unas a las otras. Se entremezclan dando lugar a otras nuevas. Estas pinturas son el resultado de la experiencia vital e intelectual del artista y sobre ellos se han colocado fotografías de gran formato que, ampliando la imagen todo lo posible, muestran esculturas microscópicas, construidas a partir de elementos físicos que sintetizan el proceso creativo del artista. En esas imágenes vemos verdaderos tótems construidos con la mezcla de la práctica de la pintura alterada por las psicoherramientas, una/ otra forma de acceder a la praxis de la pintura. Combinan elementos físicos arrancados de la superficie de pictórica de una manera mecanizada (con una moladora en concreto), restos desprendidos, con micro dosis de psicotrópicos utilizados durante la realización de esas mismas pinturas. Frente a la pintura, que es un ejercicio intelectual y manual, estas son fotografías, collages construidos en el ordenador que juegan con la duplicidad fundacional de la foto: es documental pero es una falsificación. Como la memoria, como las imágenes mentales. El acto de pintar es una lucha constante contra tus propias limitaciones y contra el peso de la tradición y la historia. Para romper estos condicionantes el artista se ha sometido a la ingesta de microdosis de psicotrópicos, bajo la supervisión y el acompañamiento de un psiquiatra. De nuevo aquí un rastro de su biografía: el consumo de sustancias vinculado a una determinada edad y a un momento de la Barcelona que Radigales conoce en el cambio de siglo. Eyetracking es un proyecto que resume y engloba la práctica artística de Enrique Radigales. Lo que va de los paisajes de su infancia a la modernidad de la gran ciudad. Es un viaje interior y físico a la vez. Es una superposición sin fin de paisajes: desde el que aparece en la propia galería con sus estructuras porta-cuadros, los que pinta, los que se crean con las superposiciones de estos últimos, los mentales que re-crea en fotografía, y el que termina por quedar en la mente del espectador como resultado de todos esos y de mas. Eyetracking entendido, esta vez, como "lo que ha atrapado la mirada".  
Texto de Joaquín García para la exposición *Eyetracking* en la galería Alegría de Barcelona.



959.



962.



963.



960.



964.



965.



961.



966.



967.

968 (2023)  
**Eyetracking**  
Perfiles de aluminio, acrílico sobre  
planchas de aluminio, óleo sobre  
tabla y fotografía.  
Vista de la exposición.

969 (2023)  
**Psicoherramienta 20221024.**  
133x100 cm.  
Collage macrofotográfico.

968.



970 (2023)  
**Psicoherramienta 20221026.**  
133x100 cm.  
Collage macrofotográfico.

971 (2023)  
**Psicoherramienta 20221017.**  
133x100 cm.  
Collage macrofotográfico.

972 (2023)  
**Psicoherramienta 20221025.**  
133x100 cm.  
Collage macrofotográfico.

969.



970.



971.



972.



973, 974 (2023)  
**Sensowifi**  
 Instalación reactiva.  
 Imágenes del testing y desglose por materiales y tecnología.  
 Madera de un chopo marchito (Populus alba), tableros DM reciclados, pintura acrílica elaborada con chopo, parafina, perfiles de aluminio, sistema HI-Fi, micrófonos de contacto, lenguaje de programación Pure Data.

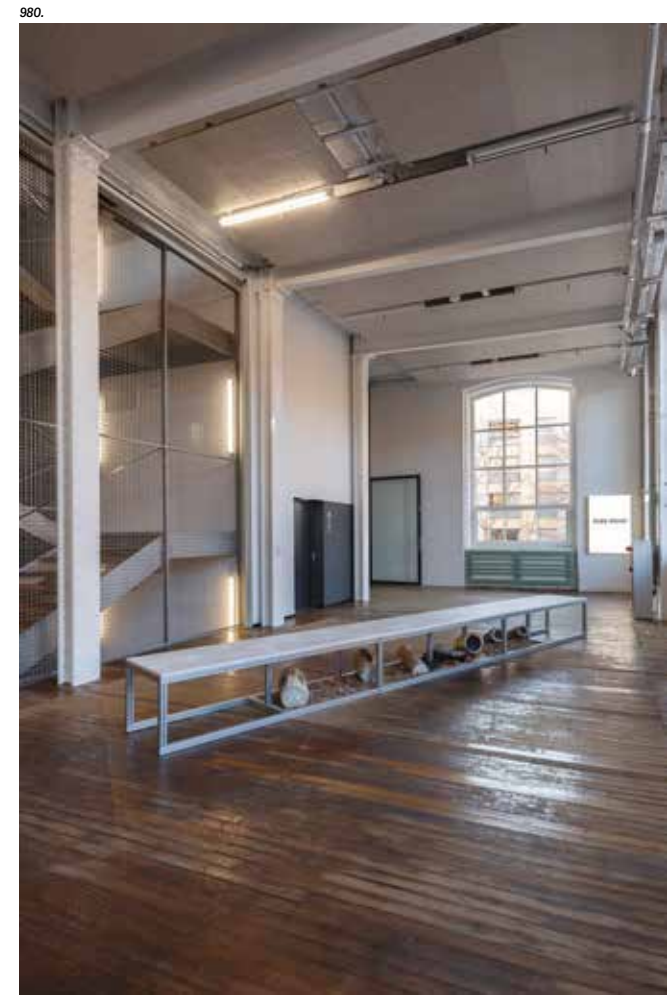
90x600x90 cm.  
 E-topia Centro de Arte y Tecnología, Zaragoza.

975-977 (2023)

**Sensowifi**  
 Bocetos del proyecto.

978-982 (2024)  
**Sensowifi**  
*Amable informal.*  
 Fabra i Coats: Centre d'Art Contemporani de Barcelona.

983 (2023)  
**Sensowifi**  
 Texto expositivo.



983.  
**Sensowifi.**  
 Esta instalación parece un banco para descansar, pero en realidad es un instrumento musical. Cuando se sienten en él, unos micrófonos de contacto enviarán tu presencia y tus movimientos corporales a un sistema reactivo que los procesará e interpretará activando una base de datos con más de trescientos sonidos pregrabados. Podrás escuchar leves sonidos de madera al romperse, semejantes al clicking, ese ultrasonido que emiten las raíces de las plantas al crecer y que les sirven para comunicarse con sus compañeras y con otras especies de plantas. También oirás, de forma aleatoria, el sonido de una exhalación, una especie de proto lenguaje vocal que se mezcla con el clicking y en última instancia y eventualmente sentirás el sonido ralentizado de varias composiciones de música barroca que han sido deformadas hasta eliminar cualquier asociación reconocible.

**Sensowifi** es además un instrumento para la revolución en varios sentidos: para empezar, es un espacio de excepcionalidad, te pide algo tan revolucionario como sentarte en él y no hacer nada más, excepto dirigirle toda tu atención. Además, te obliga a interactuar con él a través del cuerpo y el oído, y no a través de lo visual, desafiando así la visión como sentido dominante en el arte, pero también en la Modernidad tardía y el capitalismo neoliberal. Y, si tal como apunta Franco Berardi Bifo, la razón está identificada con el algoritmo financiero, y éste ha dominado y humillado a la clase trabajadora y a la sociedad, podemos rebelarnos contra la razón: o bien siendo irracionales, o bien volviendo a lo sensible, a ser capaces de entender lo que no se ve ni se dice con palabras, rescatando la atención de esos lugares hacia donde el algoritmo la ha dirigido.

**Sensowifi**, al igual que un bosque, es un organismo-red con una mente colmena y colaborativa, como una internet sin máquinas. Recrea una forma de comunicación interespecie intuitiva y no verbal, casi telepática, - en el sentido de que no sabemos bien cómo funciona, pero funciona a la perfección-, de la que nos hemos progresivamente alejado debido a que tenemos nuestros sentidos y toda nuestra atención secuestrados por las fuerzas de grandes corporaciones tecnológicas que nos atrapan con sus shitstorms. En suma, **Sensowifi** propone un ejercicio de distracción: es decir, que dejes de prestarle (o más bien regalarle) tu valiosa atención a esas fuerzas neofeudalistas, y se la devuelvas al lugar que verdaderamente importa, a tu propia red-bosque, a aquello que sucede entre el mundo y tú.

Texto redactado por Pilar Cruz para la exposición **Sensowifi** en E-topia Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza.



984 (2024)  
**Iluminar más, imaginar menos**  
 Texto de la locución.

985-989 (2024)  
**Iluminar más, imaginar menos**  
 Vídeo monocanal.  
 00:05:54  
 Color, sonido.  
 1080p.  
*Still frames.*

990-994 (2008-2025)  
**BSC/Vadiello**  
 Vídeo monocanal.  
 00:04:00  
 Color, sonido.  
 2160p.  
*Still frames del video.*

995 (2008-2025)  
**BSC/Vadiello**  
 Texto expositivo.

996-997 (2025)  
**Vadiello**  
 Corte láser sobre aluminio.  
 100x64x5 cm.

998-999 (2025)  
 5 l.  
 Depósito de agua flexible, agua de pantano.  
 40x40x8cm.

984.

Iluminar más para imaginar menos. La imagen está casi fuera de foco. Se podría decir que es un primer plano extremo grabado en un plano secuencia.

Rota sobre sí misma y las partes desenfocadas nos permiten liberar imágenes improbables en nuestra imaginación.

La imagen está compuesta por varios trozos de pintura acrílica que han sido extraídos de una superficie metálica. Aun pueden verse pequeñas partículas de aluminio. No tiene más de 15mm. La única referencia de escala es la aguja que lo sostiene. Es una aguja de acupuntura utilizada en la medicina tradicional china.

De fondo escuchamos el sonido del foco mezclado con las revoluciones del motor que hace que gire la imagen. A veces se escuchan los movimientos y la respiración del operador. Y algunos sonidos que entran desde la calle.

Podríamos haber editado el vídeo con este sonido...

Seguramente la carga dramática del sonido hubiera acentuado la liberación de imágenes improbables, pero la decisión de utilizar sonido diegético (todo aquello que forme parte de la historia narrada, no de la narración en sí) es una invitación a comprender los cambios que se están dando en la experiencia (Soto, 2020).

La estamos viendo a través de una lente focal fija de 50mm, construida en los años 80 para ampliadoras fotográficas. Pero la lente está montada al revés sobre la bayoneta de la cámara, convirtiéndola en una lente macro. El dispositivo, nuestra lente, está usándose para aquello que no ha sido programado. Lo estamos desviando de su función original, alterando sus ritmos, situándose fuera de sus expectativas originales (Flusser, 1983).

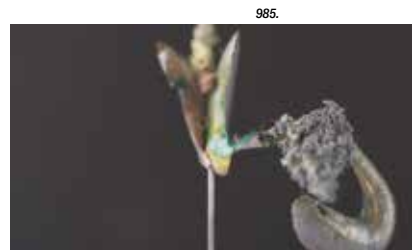
No hay una perspectiva clásica. No hay un sistema de organización social vinculado a la familiarización de un contexto (Soto, 2020).

Nuestra visión no se libera en lo circundante porque el objeto ocupa casi la totalidad del plano. No existe contexto. El fondo neutro nos sugiere una imagen científica, una instantánea cercana a un registro taxonómico.

Estamos perdiendo foco. Necesitamos conseguir un punto de foco para no perdernos en lo borroso.

Necesitamos más foco para ampliar nuestra visión y reconfortarnos fuera de lo imaginario, de las sombras.

La palabra imaginar viene del latín imaginari y significa "formar una figura mental". Necesitamos iluminar más para imaginar menos.



985.



987.



989.



990.



992.



986.



988.



991.



993.



994.

996.



997.



995.

BSC/Vadiello.

BSC/Vadiello es un vídeo monocanal que documenta el desagüe del pantano de Vadiello durante las lluvias de la primavera de 2025. Durante un plano fijo de cuatro minutos, se observa de forma continuada el funcionamiento del aliviadero y la proyección de una franja blanca de agua cuya presión hidráulica en el embalse. La descarga mantiene una presencia lineal y homogénea, configurando una franja blanca de agua cuya planitud y repetición generan una impresión de continuidad monótona.

A esta uniformidad visual le sigue el sonido, también repetitivo y monótono. Pero durante el metraje de este vídeo vemos como esta homogeneidad en la imagen y el sonido se ven interrumpidas por una serie de fotografías y voces que "hackean" la imagen de vídeo. Se trata de una serie de instantáneas tomadas en el BSC Computing de Barcelona, durante el verano de 2008. Las imágenes pertenecen al momento en que se hicieron una serie de grabaciones de audio en el interior de esta instalación, registrando el sonido de los sistemas de climatización que permiten mantener una temperatura óptima en el interior de los racks y evitar el sobrecalentamiento de los chips.

En efecto, el sonido persistente y monótono que escuchamos, no pertenece al desagüe del pantano, sino al esfuerzo energético de estos sistemas de refrigeración empleados en proteger el rendimiento de los microprocesadores.

998.



999.



The “*digital limbo*” is a space on a computer’s hard drive where deleted files are temporarily stored, hovering between the possibility of recovery and the threat of permanent erasure. This technical term aptly defines the work of Enrique Radigales, characterized by the material recovery and reinterpretation of the technological. Within a domain—the field of new technologies—destined to renew itself at vertiginous speed without ever looking back, the artist proposes a distinctive rhythm that slows processes down and, against all odds, grants them physical presence. His aim: to arrest digital death, to preserve its memory, and to prevent the universe of the Internet—which he has witnessed being born and evolving—from slipping through the cracks of the technological paradigm.

Nostalgia here fuels a *creativity of persistence*—one that reinterprets data and provides it with a body in which to dwell for a longer time. Thus, an obsolete keyboard acquires a stony, immutable appearance; outdated floppy disks arrange themselves to form the acronym *RIP* (Rest in Peace); and photographs retrieved from the “digital beyond” are transformed into evocative, codified landscape compositions. Radigales’s artistic trajectory has been defined by the pursuit of new landscapes that challenge the conventions of the known and push the boundaries of traditional artistic practice: pictorial landscapes that extend beyond the frame, or sonic landscapes devoid of sound. His conception of landscape is environmental, critical, neurodivergent, expansive, multifactorial, complex, and incisive. It oscillates between the romantic and the technological, the purely material and the most elusive, ethereal concepts. These are simple gestures, technically exhaustive, yet containing conceptual and historical universes often tied to the personal.

The installation *Skyline* (2011), made with pieces of pine bark collected by the artist together with his son in Madrid’s Retiro Park, presents itself as a minimalist line arranged along the wall. Each fragment preserves its natural texture, evoking silhouettes of imaginary mountain ranges connected to contemplative experiences of beauty and the unknown. On the opposite wall, following the contour of the pieces through the use of a milling machine, *Skyline* (2025) traces a horizon composed of industrial materials salvaged from technological waste—fragments of solar panels, wind turbines, and composite fibers—that reflect the new face of the rural and peri-urban landscape, reshaped by the increasing presence of renewable energy infrastructures. Far from any notion of sublime contemplation, the landscape becomes a zone of conflict: between the common and the privatized, economic profit and environmental disruption. The installation refrains from categorical judgment and instead presents its materiality with care, honoring the aesthetics of the residual. Conceived more than a decade apart, the two works mark a shift in how we perceive the landscape—a subjectivity interlaced with technology, gazing nostalgically at earlier forms and longing to recover their contours.

The exhibition project also includes works connected to the Aragonese landscape, such as *Frieze* (2009) and *Sessile Listening* (2017). The former reproduces, on a monumental scale and in black Calatorao stone, the keys of the legendary ZX Spectrum personal computer, created in 1982 by the British inventor Sir Clive Sinclair, signaling an obsolete technology. The latter revisits the traditional melody “Bendita y Alabada”, performed by the Escolanía de Infantes del Pilar choir, which resounds through the loudspeaker of the Basilica square up to three times a day. First published in the 1940s, the hymn was recorded on vinyl in the 1960s, later copied onto cassette tape, and finally onto a USB drive, on which the same recording has been replayed to the point of distortion. The artist incorporates a witness that has heard the chant for as many years as he has—a secondary branch of a plane tree trunk—into which he embeds an SD memory card, reflecting on time, translation, and the transformation of mediums.

The scope of the term *limbo* allows for an exploration of intermediate states in a broad sense, alluding to the dissolution of disciplinary, historical, and methodological boundaries—one of the hallmarks of Enrique Radigales’s practice. The falsely established oppositions between nature and artifice, the human and the mechanical, order and chaos, find a middle path in a body of works that invite reflection on the coexistence and logical entanglement of these spheres. *Jungle* (2010) delves into the relationship between the

natural soundscape and electronic music through a striking superposition of elements: a photograph of a natural park in São Paulo serves as the visual background upon which the image of a sound mixing console is overlaid. This technical layer, associated with digital music production, is subtly intervened by painterly brushstrokes that introduce a material and gestural component, mediating between the two languages of the work—the technical (printing, mixing) and the natural (landscape, ambient sound). The result proposes an integration that destabilizes the conventional hierarchies between technology and environment, between the presumed coldness of the machine and the throbbing vitality of the forest.

In a similar vein, *Altoparlante* (2020)—an installation created during Radigales’s residency at the Real Academia de España in Rome—centers on Mount Testaccio and its micro-ecologies. This artificial hill, dating from the 1st to the 3rd centuries CE and composed of fragments of millions of amphorae originating from Baetica (southern Spain), is inhabited by plants and bird species labeled as invasive, such as the Argentine parakeet. The artist recorded the songs of hundreds of birds across Italy and fused them, through artificial intelligence, into a single composition played through a suspended loudspeaker attached to a galvanized-aluminum structure. Perforated into the metal surface is an incomprehensible text, written in Neville Brody’s typeface, that describes the legal frameworks governing environmental crimes.

These same rights are embedded within the acrylic surfaces of the Psiconidos, hanging sculptures from the same period that reference the communal nests of parakeets. They are made from organic pigments derived from crushed plants (canary seed, wood from invasive trees, arugula, and acanthus leaves) combined with fragments of ceramics. The work does not condemn overpopulation or invasive species but rather activates a discourse aligned with Donna Haraway’s notion of “staying with the trouble”: less denial, more experimental justice and questioning. The Psiconidos (from the Greek *psykhé*, “mind”) point to the human being as the author of a fictional “invasive” narrative, one that demonizes certain animal and plant varieties even though the transformation of ecosystems results from intertwined histories and migratory movements—often of anthropogenic origin—for which we must assume responsibility.

“Respons-ability is about presence and absence, killing and nurturing, living and dying, as well as remembering who lives, who dies, and in what way, within the string figures of our naturocultural histories.”<sup>1</sup>

The pictorial element assumes a seemingly traditional format in *Souvenir File* (2013) and *Some Colors of Winter* (2024–25), both centered on the landscape of Pericastó, a family plot in the La Litera region of Huesca, on which Enrique Radigales has worked on several occasions. In *Souvenir File*, the artist retrieves photographs from the so-called “digital limbo”, restoring the images through data-recovery software that reconstructs files from residual fragments within the storage device. Yet, during their prolonged stay in this intermediate state, the photographs suffer partial data loss and corruption of their original information, resulting in a complete visual abstraction.

A meticulous and handcrafted repetition technique underlies *Some Colors of Winter* (2024–25), a work composed of brushstrokes in the tonalities of Pericastó’s biodiversity—greens, ochres, mauves, and yellows—rhythmically combined in a duplicated dance across four canvases that emulate the mechanical behavior of AI. The result, however, does not escape the erratic course of human gesture and translates into an impressionistic aesthetic that appeals directly to the senses. Opposed to the conceptual art tradition, painting here is above all body and sensory drift—though surrendering to it is not always easy.

Radigales challenges his own pictorial practice and, for a time, under the supervision of a psychiatrist friend, begins taking microdoses of psychotropic substances (diazepam, amphetamines, LSD, hashish, and ketamine), which predispose him to a different mental and temporal state—more uninhibited, more relaxed. The result is *Eyetracking* (2023), a work both physically and semantically complex, materialized through aluminum display structures that host various pictorial and photographic contents. The figurative images are macro photographs of the ingested substances—small pigments and organic residues that, when magnified, become visually traversable sculptures. A pink pill or a scab of skin acquires a rugged, porous texture, inviting the viewer to explore every detail. Alongside them, abstract landscapes created through

diverse pictorial techniques (extrusion, cutting, perforation...) evoke heat maps<sup>2</sup>, recalling a form of digital control that stands in stark contrast to the creative liberation induced by the substances.

The most recent works, produced specifically for this exhibition, reflect on the transformations shaping the contemporary landscape—altered by renewable energies, exploited by the tech industry, and gradually colonized by data centers. We often imagine the Internet as an invisible, weightless, and sustainable entity gliding effortlessly through the cloud, yet the reality is that it occupies vast physical space and consumes enormous amounts of resources<sup>3</sup>. In Aragon, plans for nearly twenty hyperscale data farms seem senseless given the region’s acute water scarcity. Why, then, are major multinational corporations choosing it as a location for their facilities? These are depopulated areas, with vast and inexpensive land, where such companies can exert power and mislead local authorities through a false narrative of prosperity.

Radigales engages critically with this issue, visiting Vadiello Reservoir, one of the main water sources supplying a municipal industrial zone in Huesca, to produce a series of works addressing the materiality of the Internet, its impact on resource consumption, and the projected costs of its operation at both micro and macro scales.

At the individual level, *5L* (2025) invites the viewer to become aware of water consumption by sitting on a cushion filled with two liters of water—roughly the amount used each time we request, from the comfort of our office chair, a text or image from ChatGPT. On a global scale, *Deposit and Trunk* (2025)—a six-meter-long plastic container filled with hundreds of liters of water—reminds us of the vast quantities required to cool a hyperscale data center and sustain human technological demand. Visitors can sit atop the piece, their weight exerting pressure that pushes the water through a hose connected to a hollowed-out tree stump.

This action prompts a troubling question: What happens to the water once it has been used for cooling these data farms? The answer: it emerges at high temperature, laden with accumulated minerals, bacteria, heavy metals, and chemical agents used to prevent corrosion. Such “dead water” can be reused for industrial or cleaning purposes, but never for agricultural irrigation without undergoing an extensive chemical treatment to remove its toxicity. In the installation, this contaminated water is symbolically mobilized toward the hollow stump, placed directly opposite *RIP RIP HURRAY* (2010)—a piece composed of floppy disks forming the acronym “Rest In Peace”, addressing the programmed obsolescence of data containers.

Invisible data always require a physical medium for transfer, storage, and preservation. Data that travel at the speed of light may still be lost through the accidental rupture of their container. Data are a strategic raw material—they can be worth millions, mobilize entire industries, and consume rivers of energy. How far are we willing to go in the name of their supremacy? How much are we prepared to harm nature, our primary economies, or our health? Nuclear energy—stable and constant, yet perilous due to the generation of radioactive waste—has begun to emerge as a favored option among corporate giants such as Google, Amazon, and Microsoft, eager to meet the soaring energy demands of artificial intelligence and other technologies.

The works *Valdiello* and *Valdabra* (2025) reproduce, in small-scale aluminum models, the layouts of two reservoirs—Vadiello and Valdabra—that supply water for the conditioning of new data centers in Huesca. The intention is to objectify these infrastructures and embed them in the viewers’ consciousness: they now exist, they have form, they occupy space—we can no longer close our eyes to their evidence. In general, there exists a wide range of hydric facilitators (ponds, springs, wells, etc.) designed to back up data centers in the event of a primary supply failure. Yet nothing seems sufficient: only a few months ago, Amazon Web Services (AWS) requested from the Government of Aragon 48% more water than it had projected in 2019, citing the rising temperatures brought on by climate change<sup>4</sup>.

A powerful and striking jet of water concludes the exhibition’s trajectory in *BSC/Vadiello* (2008–2025), a single-channel video documenting the discharge from the Vadiello dam during the spring rains of 2025. The four-minute fixed shot captures the high-pressure release of water, interrupted—like a hack—by photographs and recorded voices from the Barcelona Supercomputing Center (BSC) in the summer of 2008. In fact,

the persistent, monotonous white noise that we hear does not belong to the dam’s outflow, but to the energy-intensive cooling systems used at the computing center to preserve microprocessor performance.

Numerous recent filmic narratives have reflected on the potentiality of spectral signals of unknown origin. In the television series *The Listeners* (2024), only a few individuals can hear a low, continuous hum that disturbs and destabilizes their daily lives. At first, they attribute it to the frequencies emitted by antennas, industries, or electromagnetic sources, but its origin proves to be transcendent, connecting them to an alternate universe where duality dissolves and sound itself becomes the threshold of access. The same occurs in *Memoria* (2021), the film by Apichatpong Weerasethakul, in which the protagonist, Jessica, perceives a deep, concussive noise that no one else can hear. To discover its genesis, she travels into the Colombian jungle, where she meets an Indigenous fisherman who carries within himself the memory of the place—the echoes and resonances of sounds that have reverberated since the beginning of time. Through noise, Jessica becomes a medium for these memories, connected to a telluric and ancestral force. “I am like a hard drive,” the man tells her, “and you are an antenna.”

In both examples, sound functions as a portal to boundless knowledge—a bridge connecting two worlds and expanding the protagonists’ capacities toward an other kind of knowing. Confronted with the growing uncertainty born of technological acceleration, we are left to imagine alternative scenarios.

What if the blurred, grating noise of data centers—this pervasive electronic snow—became, for the sensitive few, a fissure through which to access the totality of their stored information? A fountain of collective memory, emerging from a constant hum. These frequency perceivers would be a kind of digital demiurge, capable of sensing latency, of drawing form from the subterranean. Translators of binary language and source code—but endowed with soul. Inhabiting this intermediate liminal space, between the virtual and the physical, they would harmonize the turbulent sonic landscape of data centers with the emotional landscape of their content—bridging spheres, entwining the self and the other, past and present, reality and its shadow, life and death. Without recourse to fiction, Radigales himself acts as a reconciliatory agent between these landscapes through the awareness his works activate. It is difficult to imagine a society without technology, or one that could dispense with the massive use of data. Yet what we can do is acknowledge the material realities that underlie it—their costs, losses, risks, and damages—and assume responsibility. Only through inquiry and attentiveness can we act conscientiously, avoid the squandering of natural resources, and envision a shared future beyond corporate interests. Radigales points without condemning, offering us the chance to think collectively about new ways of inhabiting contemporary landscapes—territories colonized by mechanical, computational, and aeolian giants, yet still open to a creative ethics in which polarities may finally join hands.

1. Donna J. Haraway, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Bilbao: Consonni, 2019, p. 47.
2. Digital visualization technique that, through a spectrum of warm and cool colors, indicates the areas of a webpage that attract more or less user attention, clicks, and interactions.
3. The Internet circulates through a physical network of approximately 1.4 million kilometers of cables that traverse entire oceans, forming a global nervous system that enables the instantaneous exchange of emails, videos, and calls between continents. It is reinforced by constellations of satellites in orbit—such as Starlink, OneWeb, and Kuiper—each weighing thousands of tons to ensure universal coverage, and by thousands of data centers that store critical information for companies, organizations, and individuals, from private WhatsApp conversations to security reports. These immense steel-and-concrete infrastructures house servers, networking equipment, storage systems, and other key components for data processing and distribution. They hold significant tactical and geopolitical value, yet their environmental and socioecological impact—largely unknown to the average citizen—is staggering in multiple dimensions, particularly in the amount of water required for cooling (an estimated 25 million liters per year).
4. News article in *Diario del Alto Aragón*: “Amazon requests 48% more water for its data centers in Aragon”, published March 26, 2025.

## CONTINUOUS MEDIUMSHIP

ALFREDO ARACIL

1. “Ayahuasca is the television of the Amazon.” It sounds like a provocation, yet the phrase was coined by a shaman during a ceremonial session. According to witnesses, his reasoning continued with an explanation of the role of water in the composition of the brew made from the Banisteriopsis caapi vine.

Much like Deleuze and Guattari’s conception of thought—as a territory in the process of being deterritorialized, a boundless plateau where forces and intensities circulate, eluding any fixed point of origin or arrival—the shaman’s ideas about the role of water in the making of a psychedelic experience are not far removed from certain tenets of the new materialisms or object-oriented ontology, which, through their speculative dimension, can be directly related to the practice of Enrique Radigales.

Vital to the expansion of what we understand as ecology, these two intellectual fields have been experimenting with a synthesis of natural philosophy and technical objects. As suggested by Radigales’s pioneering engagement with various technological devices in the late 1990s, testing the modes of operation of technology first requires abandoning the notion of media as mere intermediaries that transmit messages, and instead understanding their singularity as a mediation that is always an active transformation.

Media, like a painting that conceals layers of material strata, often sacrifice their own visibility to allow things to appear. This notion—evident in projects such as *Environtech* (2019) and other works in which the artist investigates the concept of “grafting”—reveals how media channel relationships, norms, and categories, distributing differences and potentialities among organic and even inorganic forms of life.

The boiled water that materializes ayahuasca, a chemically and culturally produced compound, does not act merely as a “functional” element. Rather, it serves to amplify the properties of various plants into a single potion: a *med/icine* that—through the concentration of alkaloids and DMT—is more-than-a-liquid: a vehicle between scales, sensitivities, and cognitions, a flow of images that mediates between the natural and the supernatural worlds, between personal history and the deep duration of cosmic time.

2. A Thousand Plateaus (1980) and other post-structuralist writings—with their vital-materialist tone—were part of a philosophical project that cannot be understood without analyzing the impact of cybernetics and the Cold War information societies. The novelist Thomas Pynchon explored the double edge of this technological acceleration as a phenomenon born from the convergence of intelligence apparatuses, heavy industry, and military engineering. In novels such as *Gravity’s Rainbow*, he demonstrates how the war machine never rests, how it divides and multiplies signs and their possible interpretations, “...for it is itself a machine with many parts, not a unity but an ever-growing complexity... War needs coal as much as coal needs war.”<sup>1</sup>

Rockets, Pavlovian psychology, occultism, and espionage networks are not merely elements of a plot but become symbols of an omnipresent paranoia—a diagnosis of an era materialized through labyrinths, tunnels, secret infrastructures, and classified projects in which characters live in confusion, trapped in a schizophrenia where reality, illusion, and conspiracy are part of the same game.<sup>2</sup> In the 1960s, electronics entered every household, paving the way for digitalization. Paradoxically, milestones such as the space race or the first human heart transplant (1967)—celebrated as triumphs of humanity—ran parallel to a certain “disenchantment of the world”, as theorized by Max Weber. This cultural malaise gave rise to a profound negativity that, within a decade, became the foundation for armed struggle as well as for movements seeking more conscious and spiritual forms of life.

Comparative studies of religion, the popularization of Buddhism, and the currents associated with the New Age reveal how the counterculture functioned as a practical critique of instrumental reason and its serial logic of operations—a final humanism opposing the mobilization of aggression and violence that capitalism directs against both people and the planet.<sup>3</sup>

Analyzing the cultural landscape of that period, the relationship between the communes returning to nature and the so-called new technologies reveals itself to be far more complex. This complexity manifests, for example, in the work of pioneering video artists, but also in the writings of Herbert Marcuse, who—despite his Heideggerian training—saw in technology a potential path toward overcoming capitalism’s programmed scarcity, liberating human labor time, and allowing people to devote themselves to the pursuit of desire and pleasure.

Another paradigmatic example of this multidimensional relationship is the history of lysergic acid diethylamide (LSD). Originally designed in the Sandoz laboratories in the 1930s, the substance later functioned as a “perceptual gateway” that opened the possibility of experiences less individual and less controlled by ideological apparatuses. For the psychiatrist R.D. Laing, this breakthrough represented a form of collective liberation, an antidote to the repressions of power and its total institutions.

In his extra-medical clinical experiments, LSD was conceived as a mystical key to connect with the higher intelligence of nature, the creativity and expressiveness of spirit and matter. From the standpoint of media theory, however, psychedelia can be considered a technology designed to enable worlds beyond the one-dimensional reality we know—an application, as we might call it today, meant to produce delirium and conjure away the limits that Western metaphysics has so rigidly imposed to separate life from death.

3. After this brief detour through the history of the late twentieth century, I would venture to suggest that the overcoming of death, understood as a final destiny, is—when viewed in light of many of his works—the most persistent and profound thread running through the practice of Enrique Radigales. Yet it is impossible to overlook the ongoing dialogue that, in the form of a question about landscape, the artist has maintained with Romanticism and its quest to reconcile the particular and the universal, the finite and the infinite, within a nature that, determined to persist, always finds a way to elude the human will to dominate and reduce the world to a single image.

Against the more spectacular tendencies of new media art at the beginning of the 2000s, Radigales has—most notably through his long-term work in Pericastó, Huesca (a family plot of farmland he has been working on intensively and extensively since 2012)—found ways to interlace knowledge and technique. In a practice that is un-disciplined yet productive, painting and sculpture become tools for artistic research on themes such as biology and agriculture, while simultaneously engaging with the possibilities of hardware and software. But never as fetishistic commentary or illustration of current intellectual trends or the consumption of new technical devices. Rather, his work arises from a primordial astonishment, as ancient as science itself: the refusal to stop asking how life, in its continual becoming, exceeds all metaphors, systems, and human reasoning.

One thinks, for example, of the work *La frecuencia* Jürgenson (2017), presented at The Goma gallery: a series of photographs and totems treated as sculptures and paintings, inspired by the figure of a medium—opera singer, painter, technologist, and portal between dimensions. Mediator between worlds, Friedrich Jürgenson used a magnetic tape recorder in the 1930s to accidentally capture a swarm of sounds emanating from the seemingly silent Scandinavian countryside, where “nothingness” concealed an *arpeggio* of human and non-human voices—what we now know as EVP (Electronic Voice Phenomena).

For those of us who met Radigales in Madrid at the beginning of the twenty-first century, the figure of the artist-as-medium represented an alternative model, radically distinct from the postconceptual artist of the 1990s. This new approach combined the production of knowledge—in its broadest sense—with a displacement of the political: moving away from the slogan, it proposed a method under constant construction, collaborative in nature, which—mixing the propositions of Latour and Rancière—questioned not only what we understand by representation, but also how we might break with the division that our continental tradition has long established between nature and humanity.

4. The story of how hippies became Silicon Valley entrepreneurs is well known. What has been less examined,

however, is the connection between psychedelia and the posthumanist imaginary. Indeed, experimentation with psychoactive substances—understood as a search for a certain “beyond death”—may, after a curious historical loop, form the basis for a new phase of industrial development and capital accumulation. Capital seeks to free itself from the limitations of body and mind, striving for singularity, the nirvana of financial abstraction.

In the Anthropocene—a moment of intense climatic stress and a geopolitical order no longer bipolar but multipolar and perversely polymorphous—technology is less and less an external prosthesis for accomplishing tasks. In fact, as some theorists argue, technology has never been merely a tool. Certain scholars maintain that the evolution of reflective capacity must be understood in parallel with the proliferation of lithic objects. These objects not only solved practical problems but also functioned as archives and laboratories for projecting future functions. Philosophical debates about structure and agency invite us to rethink intelligence not as an individual essence anchored in the brain, but as a distributed epiphenomenon. As Jane Bennett proposes, “there was never a time when human agency was anything other than an interconnected network of humanity and nonhumanity”<sup>4</sup>. This idea—constantly in dialogue with technologies such as text-based chat interfaces—challenges the notion of agency as exclusively human. From this perspective, the mind is shaped in relation to its environment, supported by agents and artifacts that function as cognitive scaffolds.

This thesis proves particularly illuminating when approaching another of Radigales’s lines of inquiry, exemplified in the project *Biotopo/Guata* (2017). Beyond metaphor, the artist examines how the microbial ecosystem of his own body changes as he moves between two radically distinct environments: the dry urban landscape of Madrid and the wetland region of El Tigre, Argentina. The project proposes a vision of agency not as individual will, but as a collective and impersonal process composed of human and non-human assemblages. In these works, the act of production becomes a network of relations, in which the artist is no longer the sole engine of making.

5. At the dawn of a new industrial revolution, the interweaving of technology and life has become grossly evident. Whether in trivial, seemingly insignificant acts—such as taking an ibuprofen and thereby ingesting a fragment of technology—or in the way our psyche is engulfed by the machine during every interaction with social media, it is clear that we are part of a vast process of learning directed toward the development of higher neurolinguistic capacities, where life is no longer a gift or a common good, but a calculable operation. Naturalized to the point that, one day, it will be impossible to distinguish between the analog and the digital, technology has always been the primary engine of capitalist development. In its current phase, this intimacy is characterized by what Paul B. Preciado has masterfully and disturbingly described as a bio-pharma-pornographic mode of production, particularly in his book *Testo Junkie* (2008). The text voluptuously documents the gelatinous, tentacular nature of power—the dark side of the psychedelic journey: the consummated dystopia of the lysergic dream of post-disciplinary control, where one becomes the agent of one’s own domination.

The cinema of David Cronenberg vividly demonstrates how “the thing” oppresses and simultaneously liberates; it excites you, and you consume it in pursuit of freedom and pleasure—until you become addicted to consumption itself, a puppet in the hands of larger forces<sup>5</sup>.

Beyond the popularized use of the term rhizome, the great insight of Deleuze and Guattari’s philosophy was their formulation of an inclusive disjunctive logic. As the title of their series *Capitalism and Schizophrenia* warns, it is not a matter of choosing between one or the other, but of an “and” that does not exclude, but concatenates. It is a post-binary logic—well known to those, like Enrique Radigales, who work with programming languages—that does not operate through impossibility but through complementarity: A is A and, at the same time, B.

This infinite connection collapses the scholastic “or” (either God or Nature) in favor of an “and” that synthesizes and propels the system beyond its limits. Such a collapse dismantles the binary logic that, like a surveying tool, divides

the world into opposing categories: technology/spirituality, liberation/control, natural/artificial. “There is no subject and no object. There are events. I never act. I am always slightly surprised by what I do,” wrote Bruno Latour<sup>6</sup>. Can we interpret this not as the lament of an adult nostalgic for a once all-powerful agency, but as a positive expression of loss—a relinquishing of certain faculties that might actually improve us as a species? A question that, it seems to me, runs parallel to the universe of questions opened by Radigales’s work.

6. During the 1990s, a certain optimism regarding the intersection of technology and society took hold—an atmosphere reminiscent, to many, of the desiring climate of the 1960s. The explosion of rave culture in 1989 was even baptized as the Second Summer of Love. By the mid-decade, technological acceleration intensified with public access to the Internet—which, in Spain, began with Telefónica’s Infovia in 1995.

Yet this was not merely a revolution in communication media or creative tools. For Enrique Radigales and some of his contemporaries, acceleration also occurred in days and nights themselves—but above all, it became a means to orient new technologies toward the creation of new subjectivities. Around that time, the artist moved to Barcelona to pursue a postgraduate degree on Author CDs. Having just completed his painting studies, he continued working in printmaking. The city’s cultural scene was vibrant, animated by clubs like Moog and Nitsa—the latter featuring Sideral, an icon of the era, DJing behind a Star Wars mask and pioneering a blend of IDM, minimal, and indie anthems.

With no prior experience, Radigales learned to navigate an operating system that, as he later recalled, forced him to “operate within a space as confined as the screen, and so different, in intuitive and operative terms, from the canvas. The turning point came during a printmaking class: he confused the burin and, instinctively, tried to “press Control+Z on the plate. That’s when everything changed”<sup>7</sup>. At that time, self-publishing CDs required either a “burner” or the services of specialized companies for large runs. Thus, Radigales began experimenting with more accessible formats, such as 3½-inch floppy disks. The story continues with the creation of Firtyfifty, an independent multimedia art distributor that he co-founded with Pedro Soler, whom he had met in Carcassonne, where Soler directed a museum of esoteric art.

After surviving the Y2K prophecy, Firtyfifty launched a payment gateway on its website. Yet the most interesting aspect was not the commercial side, but the relationship between ecologies and visual cultures, exemplified in an early work, Stereo Dub Calco (1997): a web-based project featuring typographies and pages from a magazine intervened with tracings and drawings repeatedly scanned, a collaboration with art critic Pedro Pablo Azpeitia.

Another crucial aspect—regarding modes of use—was how this and other works embodied a spirit between post-punk and nerd aesthetics, not only formally but in their economic and political concerns, addressing infrastructures of production and circulation of knowledge understood as a common good. Before the privatization of the Internet, when discussions around copyleft were still open, the work of Firtyfifty—and other collective actions involving Radigales—constituted a social network before social networks: an assemblage of devices and people, a collective social body articulated within a temporarily autonomous zone, where ways of seeing and saying were reconfigured through the exchange of components, propositions, inputs, discs, substances...

For Enrique Radigales, the technological is not limited to a collection of gadgets. In a more elemental sense, technology is inseparable from phýsis, for, following Heidegger, its essence lies in how things come into appearance—in how the world is disclosed. From this perspective, devices do not corrupt reality; they are its precondition: “The wind is always the wind in the sails... or, in other words, it is the river itself that makes the banks appear”<sup>8</sup>.

Coda. In 2015, at the Centro Conde Duque in Madrid, we presented Lo que se sabe y lo que se intuye (pero todavía se desconoce) [What Is Known and What Is Intuited (Yet Still Unknown)], an exhibition in which Radigales unveiled Domingo: a research-exorcism project centered on the CPU of a man who had died a few years earlier.

For the exhibition, Radigales displayed digital prints treated as oil paintings, assembled computer components, and a bath of linseed oil. Domingo—who had been 85 when he died—was with us on the opening day.

After a process in which the artist dismantled the machine, echoing the ritual of canopic jars used in mummification to preserve the organs of the deceased, Domingo manifested both materially and spiritually, like a wind suspending in midair the three works—at once landscapes and portraits—that had taken such effort to hang from three rods, three points of support that could not contain Domingo’s incorporeal substance.

1. Pynchon, Thomas. Gravity’s Rainbow. Barcelona: Tusquets Editores, 1973.

2. An image of the convergence between the use and abuse of military equipment and the pursuit of a perfected social machine and distributed intelligence networks for the optimal reproduction of capitalism was, also within the Cold War theater of operations, the bizarre role played by the dolphin in research on more-than-human forms of navigation and communication.

Specifically, I refer to the paradigmatic collaboration in a single research project on collaborative computing—funded by the Information Sciences Division of the U.S. Air Force—that brought together scientists and technologists such as Ted Nelson (later inventor of hypertext), Douglas Engelbart (developer of the computer mouse), Joseph Carl Robnett Licklider (one of the most influential computer scientists of the twentieth century and, for some, a pioneer of social media), and John Lilly (who entered history as the founder of the Communication Research Institute, an interdisciplinary science platform active in the early 1960s on an atoll in the Virgin Islands, where experiments were conducted with dolphins, ketamine, LSD, and other forms of ecstasy and unorthodox techniques aimed at exploring altered states of consciousness and the possibility of interspecies—and even extraterrestrial—communication).

3. One need only recall the ending of the acclaimed television series Mad Men (2007): far from the anxious, competitive environment of Madison Avenue, its protagonist, advertising executive Don Draper—the alpha male par excellence, whose professional success is directly proportional to the disaster of his private life—has exchanged his black suit for another uniform: khaki trousers and a perfectly pressed, immaculate shirt. He closes his eyes and, before chanting the mantra, listens to a yogi whisper, “a new you.” The new spirit of capitalism bases its superiority—esoteric and aesthetic alike—on its capacity to transform in order to seduce more effectively, to become and to become other.

4. Bennett, Jane. Vibrant Matter: A Political Ecology of Things. Buenos Aires: Caja Negra, 2022.

5. I write this essay still under the impact of David Cronenberg’s The Shrouds (2024). In Spanish released as Los sudarios, the film is the latest work by the now-octogenarian director—a new catalogue of paraphilias and atrocities, in which the narrative, viewed from a perspective where new technologies and old fetishisms converge, centers on the business of death and its potential use for conspiratorial and geopolitical ends.

For various voices within Western philosophy, technology—whether clearly associated with external devices and apparatuses or with bodily techniques functioning as forms of learning and more-than-instrumental relation to the environment—has long been linked to the realm of the dead and the funerary.

According to Peter Sloterdijk, symbolic writing and architecture—ephemeral or otherwise—so characteristic of our species’ culture, are historically inseparable from marking, mourning, and the attempt to transcend death. Our ties to Egypt, Greece, and other civilizations that form the foundations of so-called Modernity remain the recurring ghost and tragic project of evading death through new contraptions that replace old beliefs.

6. Latour, Bruno. We Have Never Been Modern: An Essay on Symmetrical Anthropology. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2007.

7. Interview with the artist. October 2025.

8. Ibid.

**DRIFT**  
**Perhaps no notion better encapsulates the kind of artistic experience promoted by Enrique Radigales’ work than that of drift. Situated halfway between programming (logical “derivation”) and meaninglessness (“being adrift”), drift is activated precisely where codified order reaches its limit or opens itself to being fed by new possibilities. This idea runs through his works and his trajectory, as well as through this book, which gathers them and, in a derivative way, organizes them. Radigales encounters drift at the very beginning of his professional career, when, after completing his studies in painting, he began to explore the emerging digital universe. The user experience of those early systems—governed by error, play, and disorientation—inspired him to conceive of artistic practice, its production and its reception, as a process in perpetual becoming, one with an always open outcome. “Get Lost!” demanded the title of one of his first projects. In his early works, drift emerges as the result of one’s experience with computer systems. Radigales imports the notion of interactivity from the digital world, creating projects in which the user (no longer a mere spectator) becomes entangled in unpredictable relations of cross-causality with a computational program. Uncertainty also governs the drift of those pictorial translation machines—whether created by the artist or embodied in himself—that traverse the distance between the digital and the plastic, from screens to pigments, in one direction or the other.**

**Drift is, above all, a derivative vocation of the ruderal impulse that runs through many of Radigales’ projects, where different systems of signs are addressed only to be subverted. It is always that called upon and set into motion in a drift.**

Renato Maurício Fumero.

**001 (1997)**  
Pedro Pablo Azpeitia in my studio in San Juan de Mozarrifar, Zaragoza.

**002 (1997)**  
Analog photograph captured directly from the screen of a Macintosh computer running Mac OS 9. The image reveals several open windows displaying the files and folders associated with the *Get Lost* project.

**003 (1997)**  
Analog photograph taken of a CRT monitor. It documents the design process of the High Dive project within the FreeHand working environment.

**003-012. (1995)**  
**1995 grms.**

Self-published CD-ROM. Mac OS 9. This CD comprises a set of 44 self-executing applications developed with Macromedia Director between October 1995 and February 1996. Most of these executables were under 1.44 MB in size, which enabled their distribution via 3.5-inch floppy disks. The applications were not produced with fixed dimensions; their resolution consistently fell below the contemporary standard of 640×480p. They contained simple animations accompanied by short sound loops and an elementary form of proto-interaction.

**013, 014 (1997)**  
Business cards.

**015. (1996)**

This text, written in 1996 by Pedro Pablo Azpeitia, constituted one of the earliest examples of collaboration between the two. Rhythm/Language Rhythm. “It is not the first to arrive, but the one who arrives before.” (The boy). We distinguish between order and time. At this very moment (20–27 h, 14/05/1996), a large part of the content of these pages carries a technical lag of one year, four months, and eighteen days. That first edition, spanning February to March 1995, encompassed a technological spectrum already surpassed today. I could revise many of the data and conclusions which, either due to their technical obsolescence or to my own cultural revelations, ought to embarrass my more digital self. Yet it is also fitting to introduce the idea that the system is dynamic, it changes over time. The starting point is its initial condition, and the final point or points are the state of equilibrium, whether periodic or aperiodic.

**017 (1998)**  
**High Dive**  
Interior of the *High Dive* notebook. Laser print. DIN A5.

**028-031 (1997)**  
**High Dive**  
Several interiors of the High Dive notebook. Laser print. DIN A5.

**032, 035, 037 (1998)**  
**High Dive**  
Views of the project exhibition at the Museo del Traje, Madrid. Plotter print on polyvinyl board, Apple Quadra computer, offset-printed book dividers. Variable dimensions. Self-published interactive application. Sound, color. Mac OS 9. 800×600p.

**033, 036 (1997)**  
**High Dive**  
Photograph captured from a CRT monitor during the design process of the project’s interfaces. Mac OS 9. Macromedia FreeHand 5.5.1.

**034, 038, 039 (1997)**  
**High Dive**  
Self-published interactive application. Sound, color. Mac OS 9. 800×600p. Screenshots.

**040 (1997)**  
**Stereo dub**  
Project statement. It constitutes a core of associated interests built around a common basic team—formed by two individuals—to which flexible collaborations are added. The idea originates from the development of artistic products. The works arise from the team strictly as products in terms of their conception and are directed toward

**016-019 (1996)**  
**Get Lost**  
Get Lost proposed an interactive experience grounded in confusion and drifting.

The self-executable was programmed so that, if the user forcibly closed it during navigation, the program would deliberately trigger a series of malfunctions within the operating system, thereby intensifying the sensation of loss and disorientation.

Mac OS 9. 640×480p. Screenshots. Unfinished project.

**020 (1996)**  
**Get Lost**  
Design of one of the project’s desktop backgrounds.

**021 (1996)**  
**Get Lost**  
Design of one of the navigation modules.

**022 (1996)**  
Photograph taken of a CRT monitor. Preliminary design tests. Macromedia FreeHand working environment.

**023-025 (1996)**  
These photographs of a CRT monitor document the *Get Lost* self-executable in operation. Self-published interactive CD-ROM.

**026 (1996)**  
This photograph shows one of the backgrounds used in the project during its design stage in the Macromedia FreeHand drawing application.

**027 (1998)**  
**High Dive**  
Interior of the *High Dive* notebook. Laser print. DIN A5.

**028-031 (1997)**  
**High Dive**  
Several interiors of the High Dive notebook. Laser print. DIN A5.

**032, 035, 037 (1998)**  
**High Dive**  
Views of the project exhibition at the Museo del Traje, Madrid. Plotter print on polyvinyl board, Apple Quadra computer, offset-printed book dividers. Variable dimensions. Self-published interactive application. Sound, color. Mac OS 9. 800×600p.

**033, 036 (1997)**  
**High Dive**  
Photograph captured from a CRT monitor during the design process of the project’s interfaces. Mac OS 9. Macromedia FreeHand 5.5.1.

**034, 038, 039 (1997)**  
**High Dive**  
Self-published interactive application. Sound, color. Mac OS 9. 800×600p. Screenshots.

**040 (1997)**  
**Stereo dub**  
Project statement. It constitutes a core of associated interests built around a common basic team—formed by two individuals—to which flexible collaborations are added. The idea originates from the development of artistic products. The works arise from the team strictly as products in terms of their conception and are directed toward

use within the artistic field. The works therefore operate in reverse: with priority given to the product and the underlying idea, while maintaining a certain indeterminacy regarding the human, technological, or other means involved.

It is important to emphasize that different individuals are responsible for specific aspects, and a degree of specialization can be discerned in each field. In general terms, projects are conceived from an initial stage that addresses the specific concepts of design, corporate ornamentation of the brand itself, and associations of images with texts [and vice versa]. All elements are integrated in such a way that they undergo a similar degree of adaptation—and, in some cases, distortion—according to the requirements of the final result. Reference must be made here to diverse supports: authoring applications in CD-ROM format, web pages, and other analog complements of any kind. Stereo dub also contemplates the manipulation of received ideas [following the appropriate agreements], acknowledging its place within market structures. It is therefore necessary to insist upon the individualization of the process.

Each version of Stereo Dub is considered to be derived from the overall set of Stereo Dub products. Pedro Pablo Azpeitia.

**041-045 (1997-1998)**  
Stereo dub  
Logo symbols.

**046 (1997)**  
**Stereo dub**  
Diagram with specifications for the typeface body.

**047, 048 (1997)**  
**Stereo dub Calco**  
Net.art project.

**049-051 (1997)**  
**Stereo dub Calco**  
Shared sketchbooks with interleaved tracing paper. Laser print, photocopies. DIN A5.

**052 (1998)**  
Text from the dossier Text submitted to Eleleph (alph-ars.org) on the occasion of the production of the Shaggy project. **Stereo dub Shaggy**

Fragmented texts from marginal zones: introductions, indexes, captions for photographs or illustrations, footnotes, appendices, or bibliographies. All of them mark some kind of boundary within the text, although they also exist outside of it. An exciting play. By inserting the phrases into new situations, their capacity to say other things than what they originally intend is revealed. The same happens with typefaces, layouts, etc.: they provide another context and thus distort (in the best sense) the original content. This is truly getting to the core of the matter. To the mother. Only if you want me to, I will split you in two. These are the texts with the original phrases. Yet, in fact, by selecting and associating them we are already performing a task that both decontextualizes and recontextualizes.

01 The madness of humanity: → In reality, it is undeniable that the current situation, with the dangers it entails, brings with it a general alienation of the organs of information—an alienation so forced that the individual is incapable of forming an idea. → However inexact, of the technical reality, nor of the role played by the principal protagonists. As for this last point, it shows us how the actions of those powers can be explained by the consequences that both blocs have suffered as a result of the conflicts. → With the aid of a map one can verify that scarcely any region would escape the effects of aggression if those fifteen devices were to be launched directly upon the agglomerations of Lille, Amiens, Paris, Nancy, Le Mans, Lorient, Poitiers, Moulins, Dijon, Lyon, Avignon, Marseille, Nice, Toulouse, and Bordeaux. → It should be noted that there exist countermeasures for some of these measures. A submarine known to be located may discharge through its torpedo tubes soluble gases in the water, which therefore do not surface, but whose initial volume is such that the asdic ultrasonic beam is reflected off them.

02 Philosophical poetry: → Whoever meditates on these intuitions will understand the significance that this mortal wound provoked within the gray universe of modern rationalism had in the thought of the time.

→ For example, without these poetic suggestions it would be incomprehensible—the lament of the torn conscience expressed here, the protest it contains, the nostalgia for a unity whose absence is lamented.

03 For a Critique of Violence and Other Essays.

→ La férocité ancienne tend à être remplacée par la ruse et beaucoup de sociologues estiment que c’est là un progrès sérieux, tandis que nous voyons régner aujourd’hui le mensonge, la fausseté, la perfidie. → The impersonal form of the verb refers, according to the Spanish version, both to the creation of man within the medium of language and to the creation of things and of the world, or also to creation in a generic sense. → The knowledge of good and evil abandons the name; it is a knowledge from without, the uncreative imitation of the creative word. It is something more than a mere visualization of his linguistic theory.

→ It is defined as a state of complete harmony between the language of things and the language of the human being. Yet the fall was the splitting of that unity through a judgment of good and evil that became external to that fundamental mimetic relation.

04 Ants: → The labor of the minors among ants. Oecophylla workers employing their larvae to repair a tear in their nest. → Neutral soldier of Eciton, devastating, with long legs for running swiftly, enormous scythe-shaped mandibles, and a very large head to accommodate the muscles.

→ Honey jars. A certain number of repletes, or worker ants, with crops distended by honeydew, rest in the vault of a storage chamber. Below,

the current situation, with the dangers it entails, brings with it a general alienation of the organs of information—an alienation so forced that the individual is incapable of forming an idea.

→ However inexact, of the technical reality, nor of the role played by the principal protagonists. As for this last point, it shows us how the actions of those powers can be explained by the consequences that both blocs have suffered as a result of the conflicts.

→ With the aid of a map one can verify that scarcely any region would escape the effects of aggression if those fifteen devices were to be launched directly upon the agglomerations of Lille, Amiens, Paris, Nancy, Le Mans, Lorient, Poitiers, Moulins, Dijon, Lyon, Avignon, Marseille, Nice, Toulouse, and Bordeaux. → It should be noted that there exist countermeasures for some of these measures. A submarine known to be located may discharge through its torpedo tubes soluble gases in the water, which therefore do not surface, but whose initial volume is such that the asdic ultrasonic beam is reflected off them.

02 Philosophical poetry: → Whoever meditates on these intuitions will understand the significance that this mortal wound provoked within the gray universe of modern rationalism had in the thought of the time.

→ For example, without these poetic suggestions it would be incomprehensible—the lament of the torn conscience expressed here, the protest it contains, the nostalgia for a unity whose absence is lamented.

03 For a Critique of Violence and Other Essays. → La férocité ancienne tend à être remplacée par la ruse et beaucoup de sociologues estiment que c’est là un progrès sérieux, tandis que nous voyons régner aujourd’hui le mensonge, la fausseté, la perfidie. → The impersonal form of the verb refers, according to the Spanish version, both to the creation of man within the medium of language and to the creation of things and of the world, or also to creation in a generic sense.

→ The knowledge of good and evil abandons the name; it is a knowledge from without, the uncreative imitation of the creative word. It is something more than a mere visualization of his linguistic theory.

→ It is defined as a state of complete harmony between the language of things and the language of the human being. Yet the fall was the splitting of that unity through a judgment of good and evil that became external to that fundamental mimetic relation.

04 Ants: → The labor of the minors among ants. Oecophylla workers employing their larvae to repair a tear in their nest. → Neutral soldier of Eciton, devastating, with long legs for running swiftly, enormous scythe-shaped mandibles, and a very large head to accommodate the muscles.

→ Honey jars. A certain number of repletes, or worker ants, with crops distended by honeydew, rest in the vault of a storage chamber. Below,

one of them is regurgitating food for an ordinary worker.

— A thief queen Carebara sets out on her nuptial flight, carrying in her legs several tiny workers clinging to her.

Pedro Pablo Azpeitia.

**053-055 (1998)**

**Stereo Shaggy**

Net.art project.

The project was available online while the website eleaph-arts.org remained active.

The images correspond to photographs taken directly from the computer screen.

**056-060 (1998)**

**Stereo Shaggy**

Navigation elements.

**061 (1998)**

**Stereo dub Tōfu type**

Project statement.

**Stereo dub Tōfu tyte**

*Stereo dub tōfu type* is simple.

Like the food, it begins with a fixed module that then allows for nuances of order (presentation), combinatory possibilities, and composition (diagonal, horizontal, vertical, and mixed). Its typographic spirit presents characters that preserve the basic commitment yet alter their appearance—without losing graphic and conceptual corporate identity. It is about carefully turning it over and over: text is its image.

These contents may be copied, used, sampled, modified, appropriated, or ignored. Attention must be paid to the loss of rights.

Pedro Pablo Azpeitia.

**062 (1998)**

**Stereo dub Tōfu type**

Net.art project.

Screenshot.

Project developed for the Connect-arte channel.

**063, 064, 066 (1998)**

**Stereo dub Tōfu type**

Typography.

**065 (1998)**

**Stereo dub Tōfu type**

Logo symbol.

**067 (1998)**

**Stereo dub M3**

Logo symbol.

**068 (1998)**

**Stereo dub M3**

Net.art project.

Produced with support from the Hangar Grants, Barcelona.

**069 (1998)**

Dossier text

Text submitted for the Hangar Production Grants call, Barcelona.

**Stereo dub M3**

01.01 The M3 project is a product conceived by the strdub team specifically for the development of a series of 3w pages. As is often the case in our work, the origin of the project is unpecific, open, and blurred—that is, it does not seek any clearly utilitarian goals.

The starting point simply involves the elaboration of a number of pages (five, initially, in various random languages), interconnected and containing only texts (to be understood as images), together with the corporate graphic identities of the overall product as well as of each individual page.

The constant revision of the work will produce modifications at all stages of the process, so it will evolve into a broader product in every sense (a greater number

of pages and potentially greater complexity, along with the flexible incorporation of external agents). 01.02 The theoretical content deduced from the previous paragraph is quite clear. We are addressing the basic and specific elements of the medium, nothing more. We formulate it through a series of questions: What is the function of text in the 3w? How is a page identified? How is a global product identified? And, of course, how do systems of linking and/ or navigation affect it? The goal is not to provide answers, but to formulate practical examples of these reflections.

01.03 Project requirements. 01.03.01 Technical. The basic Stereo dub team will incorporate the human and technological resources at its disposal. We require one person (with whom we have already made contact) to work on programming languages. This person must live nearby for accessibility, and is already familiar with our usual working methods. We consider this indispensable. 01.03.02 Economic.

It will be necessary to cover the costs arising from production, which will be minimal if the appropriate resources are already available. A small budget should also be included for the programmer, as noted above. The estimate, including consumable materials and the aforementioned human contribution, is approximately 250,000 pesetas to cover the work from December through March.

These expenses are provisional and, in fact, we could provide further details or specifications if necessary. 01.04 Timeline.

The product is conceived for the production of the first series of pages within four months (December–March), although—as is likely—numerous outcomes may arise from the proposal, given its very nature. We understand that the work will remain in a constant state of construction. 01.05 Poetic. 01.05.01 I feel like eating something beautiful.

01.05.02 Without colors. 01.05.03 I want it to leave lines on the— 01.05.04 tongue— 01.05.05 and stains— 01.05.06 behind the back. 01.05.07 Less time. Only what remains. 01.06 Results.

Stereo dub guarantees the result of the product, which will adapt to the specific needs arising from the ideas and resources employed. Moreover, the guarantee incorporates an added degree of contemporaneity lasting at least six months from the product’s completion date.

Pedro Pablo Azpeitia

**070, 071 (1998)**

**Stereo dub M3**

Navigation modules.

**072 (1999)**

**Fiftyfifty**

Fiftyfifty was an independent CD-ROM distribution platform founded in Barcelona by Pedro Soler and Enrique Radigales. Flyer. Offset print.

**073 (1999-2000)**

**Fiftyfifty**

Website of the project fiftyfifty.org.

**074 (2000)**

**FF Mix**

Compilation of works by multimedia artists.

**075 (1999)**

**Fiftyfifty**

Flyer. Offset print.

**076 (2000)**

**Fiftyfifty**

Personal map by the artist group Jodi. At the bottom appears the link "50%" to the project website fiftyfifty.org.

**077 (2000)**

**Ahora mismo**

Graphic poem.

**078 (2002)**

**Beflow**

Project text.

**079-081 (2002)**

**Beflow**

Browser Art. HTML, PHP, Macromedia Flash.

**082 (2001)**

**I Throw the Stones, You Watch the Ripples.**

Browser Art. HTML, JavaScript.

**078**

Beflow

\*.beflow is a portrait. You are seeing a version of what we receive, perceive, and collect. This is a show. And a homepage of the diverse traditions that orchestrate the interface between letter and image, between name and face, information and representation. The architecture of beflow establishes an evident and distinct gait between the two. We walk on wet ground. \*.beflow comprises two formats: digital and analog.

\*.beflow is neither design nor art?

Nor do we seek to experiment with new structures of navigation. We are here to tell how we feel as men and women within the new societies of digital communication. \*.beflow asserts a flow of sensitivity inherent to anyone educated within these societies. \*.beflow does not serve the machine; it listens to it, and uses it as a tool.

To "have flow" is a term used in American rap slang to describe a very particular way of rapping. A rapper with flow maintains a constant thread of syllables with a distinct musicality. While Busta Rhymes (East Coast) has a rapid and sophisticated flow, Cypress Hill (West Coast) is notable for a cutting and forceful flow.

\*.beflow does not sing, nor is it a hip-hop group. But it is fluidity and a specific mode of narration. Its purpose is to communicate, more precisely, a series of analog experiences translated into a digital discipline.

Pedro Pablo Azpeitia

**083 (2010)**

**GIF Manifesto**

Net Art. HTML, PHP. Acrylic paint on various materials and objects. Project produced for the *Palabras Corrientes* program of the Instituto Cervantes.

**084 (2010)**

**GIF Manifesto**

Expository text. *Palabras Corrientes*, Instituto Cervantes.

**GIF Manifesto**

The project originates from the translation of the 216-color Web Safe palette into acrylic painting, a palette historically used in web design to ensure consistent visualization across different browsers and monitors. This palette is composed of combinations of six standard RGB values (00, 33, 66, 99, CC, FF), yielding 216 distinct colors specified by hexadecimal codes, although some of them are also occasionally designated by predefined English names.

Hundreds of acrylic brushstrokes (one for each hexadecimal color) gradually colonize, over several months, the papers, cardboards, and various objects and working materials in the artist’s studio, transposing the digital color palette into a purely physical form. Each brushstroke is photographed and subsequently incorporated into the HTML project.

The HTML version of the project presents the sequence of photographs linearly. Each photograph is preceded by its numerical value and by a free Spanish translation of its English name.

This sequence of nomenclatures and photographed brushstrokes is displayed in GIF format without any interaction, the only possible variable being the user’s contracted bandwidth.

At the conclusion of the project, in December 2010, the entire set of photographs could be visualized in an estimated time of 00:21:19 with a domestic broadband connection of 5 Mbps.

**085 (2010)**

Reference print of the Web Safe Colors palette.

**086, 088-107 (2010)**

**GIF Manifesto**

Net Art. HTML, PHP.

Project produced by the Instituto Cervantes.

**087 (2010)**

This screenshot illustrates the progressive downloading of the GIF file. At the network level, the GIF data packets may be fragmented (split) for transmission across the Internet. This is standard in protocols such as IP, where large packets are divided into smaller fragments to travel across the network and are then reassembled at the destination. Although users normally do not see this directly, it can affect the perception of “partial” loading if the connection is unstable.

**108 (2011)**

**Gran amarillo HTML**

The project begins with the colonization of the Matadero Madrid website by a cluster of yellow pixels programmed in JavaScript. This small yellow spot appears randomly over the site’s contents. If the user clicks on it, it expands to occupy the entire browser screen, providing information about the project and displaying the HTML programming code used.

**108 (2011)**

**Gran amarillo HTML**

Expository text.

**109, 110 (2011)**

**Gran amarillo HTML**

Project developed with the support of the residency program El

Ranchito, Matadero Madrid. Net Art. HTML, JavaScript. Screenshot of the main page of Matadero Madrid.

**111 (2012)**

**12 Metros de Landscape HTML**

Expository text.

The HTML version of 12 Metros de Landscape alternates and interlaces, at random, 150 different graphics and images found on the Internet, thereby generating a continuous digital composition twelve meters in length. A timer records the time each user requires to load the images, depending on the available bandwidth. The program registers maximum and minimum times and displays them by year. For the selection of images sourced from the Internet, three types of criteria were employed: nouns such as “forest,” “river,” and “sea”; adjectives such as “lush,” “abundant,” and “deep;” and prefixes indicating decades, such as “50s,” “60s,” and “70s.”

**112 (2012)**

**12 Metros de Landscape HTML**

View of the exhibition at Eyebeam, New York.

**113, 114 (2012)**

**12 Metros de Landscape HTML**

Screenshots.

Net Art. HTML, MySQL.

**115 (2012)**

**12 Metros de Landscape HTML**

View of the exhibition at Caja Madrid, Zaragoza.

**116 (2014)**

**Ruderales HTML**

Expository text. The *Ruderales* project connected the website laboralcentrodearte.org with a small two-hectare plot of land (Pericasto) in the province of Huesca. From the LABoral website, it was possible to view those ruderal plants that, at that precise moment, were simultaneously in a state of flowering or fruiting.

Upon entering the site, a representative image of each species appeared along the margins of the web content, close to the text or images—right at the edge of the grid—like a weed on the side of a ditch, or at the boundary of a cereal field. Users could then click on each species, enlarging it until it spanned the full width of the page layout. Once enlarged, the image provided information about the plant species, the title of the work, and the exhibition to which it belonged within LABoral’s programming.

**117, 118 (2014)**

**Ruderales HTML**

Screenshot of LABoral’s main page. Project produced by LABoral Centro de Arte, Gijón.

Net Art. HTML, JavaScript, MySQL, and PHP.

**119-126 (2014)**

**Ruderales HTML**

Examples of ruderal plants.

**131 (2014)**

**Ruderales HTML**

Taxonomy of the ruderal plants of Pericasto.

**132 (2014)**

**Ruderales HTML**

Taxonomic colors.

**133-135 (2012)**

**Archivo de creadores**

Intervention on the public face of the Billboard.

TEMP. Independent Curators International, New York.

Produced by Matadero Madrid.

**CODES**

**The encounter with computing represented for Enrique Radigales, above all, the discovery of the language of machines—the revelation of that performative idiom through which the digital world is constructed. Since then, and to this day, the artist has maintained with codes—and with the expert knowledge behind them—a bond of fascination: one as enthusiastic as it is consciously mediated. (Radigales does not program himself, and therefore his digital experiments always rely on strategic collaborations with professionals in the field.) From this dialogue with code, the artist has developed three lines of work, all marked by a quasi-metaphysical obsession with those radically distinct, anterior, and autonomous arcana that animate the computational systems with which we interact merely as users—mere shadows of the true world, projected onto our screens.**

**A first group of works engages with the superficial appearance of these phosphorescent characters. Radigales appropriates this aesthetic, transporting it into the realm of art as graphic material—printing its symbols on paper, shaping them in wood, or engraving them on stone and plant leaves. A second line of research is guided by the aspiration to create a system—or to play with the signs of an already existing artificial language. Here, the operation focuses on the translational nature of code: its capacity to encode and model a particular state of the world. Finally, the most ambitious strand gathers projects that activate, emulate, or reflect upon the generative capacity of artificial languages. These are often performative explorations that disrupt ontological planes, making the analog world reveal the productive power of digital code. Such is the case in "</openseed>”, a metaphor for the generative evolution of open-source systems, where the vegetal world expands and reconfigures preestablished boundaries; or in “Surviving a Fresco”, where a mural painting confronts its fragile and laborious temporal existence with its digital counterpart—reproducible and imperishable.**

**Renato Mauricio Fumero.**

**136, 137, 144 (2009)**

**Color Tags**

HTML color code labels manually reproduced by color tracing.

**138, 139 (2006)**

**Code Carved in Stone**

Preparatory sketches.

**140 (2009)**

Codes projected onto Simón’s head.

**141 (2006)**

**Code Carved in Stone**

Engraving made with a jewelry milling machine on black Calatorao stone.

**142 (2008)**

**ASDF**

Photograph.

**143 (2009)**

**Wall Source**

Drawing made with red tracing paper. DIN A3. A source code is revealed after sanding away the upper layer of the paper.

**145 (2005)**

**29091597 HTML**

Expository text. In this HTML piece, the tradition of metalanguage and the poetics of code are linked with four sonnets selected from *Don Quixote*, distributed throughout the original text. The user is invited to a porous reading, mediated by an arbitrary syntax in which randomness—just as the insertion of the sonnets into Cervantes’s novel—contributes a particular “musicality” to the textual ensemble.

The principle of linearity is altered every 60 seconds, like a tempo marked by a metronome: the structure of the sonnets is modified and reorganized among the code tags, creating a new visual composition in which text becomes image and randomness transforms into rhythm.

For the programming of this project, based on a MySQL database managed in PHP, LAMP technology (Linux, Apache, MySQL, PHP) was employed.

**146, 147 (2005)**

**29091597 HTML**

Net Art. MySQL and PHP.

Screenshot.

Project produced by *Ingenio 400*, Ministry of Culture.

**148, 143, 155, 156 (2006)**

**Photographed Codes**

Photograph. DIN A3.

Unproduced.

**150-153 (2006-2007)**

**Code Carved in Stone**

Jewelry laser engraving on black Calatorao stone.

Details from the exhibition at Galería Antonia Puyó, Zaragoza.

**154 (2025)**

**Code Carved in Stone**

Black Calatorao marble stones engraved with a jewelry laser. 60 × 240 cm.

Installation view. Puntos ciegos, galería The Goma, Madrid.

**157 (2006)**

Dossier text

Excerpt from the dossier submitted to the Barcelona Producció open call.

Net.art is a deficit discipline. As an artistic practice, it is subject to the continuous transformations of the technological environment—an environment altered by new software (browsers, plugins, programming standards...) and by advances in bandwidth provided by the companies and multinationals

through which we connect to the Internet.

These changes in the Internet universe render many works (produced with costly human and technological resources) obsolete due to the type of access, interface design, or programming code and its compatibility with new browser versions. The experience of viewing pages created, for example, in the mid-1990s with 56 kbps modems is not the same as with a 1 Mbps ADSL connection. The same can be said of the compatibility between Internet Explorer 5 and Mozilla 1.5 (not to mention between operating systems such as Windows, Mac OS X, Solaris, or Linux).

These transformations in the industry affect the way institutions, museums, and collectors approach the storage and exhibition of such works, requiring them to accumulate obsolete hardware and operating systems, with the resulting demands in maintenance and staff specialization.

The project consists in painting a fresco using the fresco secco technique, to be destroyed once the exhibition ends. During the exhibition, a version of the drawing will be available for download in PDF format from the homepage of the Net.art project www.idealword.org.

This digital version will outlive the fresco.

**167 (2006)**

Dossier

Image of the dossier submitted to the Barcelona Producció open call.

**158-163, 166 (2006-07)**

**Surviving a Fresco**

This project consisted of painting a fresco in order to destroy it one month later. This action situates, within the same timeline, artistic works created with digital tools alongside those produced with traditional techniques. Fresco secco. Variable dimensions. Project produced by ICUB and La Capella, as part of the BCN Producció open call.

**164 (2006)**

**Surviving a Fresco**

Animated sketch. Macromedia Flash.

**165 (2006-07)**

**Surviving a Fresco**

Single-channel video. 00:05:23

**200 (2008)**  
**Landscapes Ruins**  
I cannot organize myself without an agenda. Until a year ago, I used physical agendas and, once completed, kept them on a shelf. Working with things that do not "exist" (zeros and ones), I have ended up becoming detached, so now my agenda data fly in blue between the laptop and the mobile. In this series of four prints, I mix screenshots of several months from the calendar (iCal) with fluorescent color strokes (which will fade with light erosion). On one hand, I am drawn to the nostalgic idea of lost time embodied by the printed agenda, but I believe it comes closer to an idea of contemporary ruin—a kind of March 1.0, or March 1.0.4, or March 1.0.9...

**206 (2009)**  
**Wall Source Scraped**  
Drawing with tracing paper on 180 g cotton paper, scraped with water sandpaper and glass.  
35 × 50 cm.

**207, 208, 2012 (2009-11)**  
**Folha**  
Installation.  
Variable dimensions.  
Travesia Cuatro Gallery.

**209 (2009)**  
Dossier  
Cover of the dossier submitted to the Mobility Grants program, Matadero Madrid.

**210 (2009)**  
**Folha**  
Photograph.  
Supported by the Mobility Grants program of Matadero Madrid, with the participation of the Museu da Imagem e do Som, São Paulo.

**211 (2009)**  
**Frize**  
Black Calatarao stone, hand-carved.  
General view of the installation at the Electrohye Biennial, Ystad.

**216 (2009)**  
Dossier  
Cover of the dossier submitted to the Production of Art Projects program. Generalitat de Catalunya, Barcelona.

**214, 215 (2009)**  
**Frize**  
Snapshot of the installation for the exhibition Al final la fusilan, Can Felipa, Barcelona.

Work produced with support from the Production of Art Projects program. Generalitat de Catalunya, Barcelona.

**213 (2009)**  
**Frize**  
Stonecutter carving the stone.

**217 (2011)**  
**Log in Cave**  
Digital print on rolling paper.  
3.7 × 6.9 cm.

**218 (2009)**  
**ASCII Religious**  
ASCII text.

**219-229 (2010)**  
**Plug&Pray**  
Single-channel video.  
Color, sound.  
00:12:15  
1440p.  
Screenshots.  
Produced by the Diputación de Zaragoza.

**230-232 (2010)**  
**Plug&Pray**  
Snapshots during the filming.

**233 (2010)**  
Dossier text  
Synopsis written for the dossier submitted to the *Audiovisual Works Grants* program of the Diputación de Zaragoza.

**234 (2010)**  
Dossier  
Cover of the dossier.

**233 (2010)**  
**Plug&Pray**  
Synopsis  
At the Film Archive of Zaragoza, the artist Enrique Radigales discovers a mysterious Super 8 film titled FINAL THEORY. The footage reveals a secret investigation carried out in the 1960s by a group of scientists seeking to prove the mathematical probability of the existence of God. To this end, they built the world's largest supercomputer and housed it inside a lost church in the Monegros: the Carthusian Monastery of the Monegros. The artist decides to mount an expedition to the ruins of the church. Beforehand, he constructs a wooden USB-shaped "cross." The challenge is to cross the Monegros desert on foot, carrying the cross on his shoulders like a penitent. Upon arrival, they are astonished to discover that, like the furniture in an abandoned room, the supercomputer still remains anchored there, covered with large white tarpaulins.

The expedition culminates with the USB cross hung upon the altar of the Carthusian Monastery.

**DRAWING**  
Drawing is the name of the fundamental operation through which form comes into existence. By inhabiting the distance that separates a simple gesture from design, Enrique Radigales' drawing moves between the primordial marking of matter and the faithful representation of the world around him.

As a privileged medium of thought and visual creation, drawing becomes the field where Radigales negotiates the complex relationship between the analog and the digital. Through drawing, the relations between hand and code, paper and screen, reveal both their systematic coherence and their essential contradiction. In the first case, drawing traverses the transpositive chain that mediates between the preparatory pencil sketch, the digitized vector image, and the inkjet print. In the second, Radigales' practice unfolds, delimiting two autonomous zones: here the pixel gleams confidently within its surgical grid; there, hairy lines and smudged shadows fumble their way into form on the page.

Radigales also probes this duality within the realm of representation, shifting signifiers from one medium to another. In the digital, he tests the survival of the line within the compositional play of ones and zeros, deliberately disrupting their harmonic order. In the analog, he confronts the lines

drawn by his hand with those printed mechanically onto paper. In both registers—and in their dialogue—the computers, their innards and their casings, as well as the office landscapes they inhabit, become subjects of representation across different series. Radigales draws in many ways. Beyond the screens, technical heterogeneity smudges the boundaries of a single definition. Let us say, then, that there is drawing wherever an instrument (pencil, charcoal, pen, laser, printer, brush, etc.) marks (traces, paints, cuts, prints, etc.) a surface (photograph, paper, cardboard, wood, stone, etc.).

Renato Mauricio Fumero.

**235 (2010)**  
A printed reference of how digital brush thicknesses change when moving from on-screen drawing to printed paper.

**236 (2010)**  
**Básico**  
Vector drawing printed on 60 g paper.  
20 × 20 cm.

**237 (2022)**  
Sketches for the *Sensowifi* project.

**238 (2025)**  
Sketches for the *Limbo* project.

**239 (2009)**  
**Office Exercises**  
Correction fluid on black photocopy.  
DIN A0.

**240 (2022)**  
Sketches for the *Sensowifi* project.

**241 (2001)**  
**Trash**  
Vector drawing.  
Animation created with Macromedia Flash.

**242 (2001)**  
**Sheets**  
Vector drawing.  
Animation created with Macromedia Flash.

**BÁSICO (2000)**  
básico. basic example\_23022000 / \_a basic garment is trousers and a T-shirt, not a vest or a coat. \_a basic color is red, yellow, and blue, not orange or green. \_a basic taste is sweet, salty, bitter, and sour, not bitterness. \_basic is also the title of a series of drawings. \_these drawings reflect on the analog-digital translation. \_basic is the one-way path between an analog work and its digital reflection. \_there is no definition in this "line," nor any quantifiable distance. \_it is not a transition. \_I will speak of a basic reflection between two explosions of plastic configuration.  
Pedro Pablo Azpeitia, 2000.

**243 (2000)**  
**Básico**  
Expository text.

**244-245 (2000)**  
**Básico**  
Vector drawings.  
Macromedia FreeHand.

**252 (2000)**  
**Swifts**  
Macromedia Flash animation.  
Exhibition view, *Vosté està aquí*, Barcelona Triennial, Palau de la Virreïna, Barcelona.

**253 (2000)**  
**Swifts**  
Preparatory pencil drawings.

**254-256 (2000)**  
**Swifts**  
Screenshots of the animation.

**257 (2000)**  
**Swifts**  
Animation sequence.

**246-251 (2001)**  
**Mosaics**  
Geometric patterns implemented in GIF format, used as backgrounds in the development of web interfaces through HTML code.

**258 (2003-09)**  
**idealword**  
Expository text.  
On Experience: it comes from and is produced on the screen...  
Radical argument by the artist and computing pioneer Roy Ascott in favor of an "architecture of cyberception." The result, according to Ascott, is an "interreality," "a blurred state between the virtual and the real in which our everyday social, cultural, and educational interactions take place." Or in the words of José Luis Brea, from whom I note partial fragments:

"It could be said that every technique is epochal, it carries on its forehead the name of its time. But it would be more accurate to think the opposite: that it is technique that makes its epoch, that inscribes it." ... "The most intolerable thought—in relation to the 'question of technique'—is to imagine it neutral." ... "The self, of course, is a technology. But so too the universes of consciousness and will are mediated by a technology. The linguistic construction of the world of artifacts, the law that governs the system of objects—how could it not project itself and relentlessly determine the sphere of consciousness—when in reality it is precisely the writing that consciousness itself inscribes upon the real, objective world?" [Brea, José Luis: Algunos pensamientos sueltos acerca de arte y técnica. <http://aleph-arts.org/pens/index.htm>]

Jack Burnham, in his exhibition Software (1970), proposed overcoming the divisions between art and technology, attributing artistic value to the very elements of the computerized process. We could add more current and extensive examples, such as Michelsen, who explains: "In the final chapter of *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1995), a widely read work by psychologist Sherry Turkle, the author explains that each era constructs its own metaphors of psychological well-being and that, with the proliferation of cultural phenomena driven by information technology, one can expect the disappearance of the unitary individuality characteristic of modern subjectivity, giving way to a new cyberculture of technologically 'materialized' and 'networked' relationships. Consequently, the concept of interactivity can 'expand' in any direction across the computer screen, transforming into a prodigious field of 'solidarity,' either emerging or already established, between the machine and its user, between animal and machine, paraphrasing Norbert Wiener, one of the scientific fathers

of contemporary technology. According to Turkle, what we are witnessing resembles yet another version of an epistemology already present for four decades, aimed at overcoming, in Wiener's words, the 'falsely posed' dichotomy between vitalism and mechanism, through cybernetics, a general discipline encompassing both organic and mechanical "automata.'" [Michelsen, Anders: ¿La vida en la pantalla? Ordenadores, cultura y tecnología. <http://aleph-arts.org/pens>]

The individual consciousness experiences its own action and event as an independent reality: literally, as in a second nature. Then, in a subsequent scene, it passes into the purely contemplative act of this external historical process, that is, its aestheticization. [Subirats, Eduardo: *Linterna Mágica*, Siruela, Madrid, 1997, p. 211]

...The spatial and temporal situation of images unfolds in a recognizable present and allows for the establishment of a kind of general theory of narrative; it permits us to settle into the idea of constructing this narrative as a mode of constructing fiction, and to work having surpassed the initial idea of reality or verisimilitude, of fidelity or reproduction: we are, in fact, and in general, once again, simply before a global idea of representation, of its possible crisis, of its expansion into all the domains that participate in its discussion and critique, and of its ultimate repercussions as a critical phenomenon projected forward.

This expansion of boundaries that we are discussing has been based, in a sense, on the postulates of the general crisis of representation, questioning the status of its space and redefining the components among different artistic languages in such a way that their traditional borders and limits have been considerably blurred or dissolved... [Clot, Manel: *Los placeres ficticios* (impulso narrativo y estrategias de la representación), in the exhibition catalogue *Dies Irae*, Museo de Granollers, September 26-November 2, 1997, p. 41].

Pedro Pablo Azpeitia, 2004.

**(2003-09)**  
**idealword**  
Keywords:  
[ Intertextual Images ]  
[ Philophobia ]  
[ Home Office ]  
[ Simulation ]  
[ Text is Image ]  
[ Funky Print ]  
[ Pop Print ]  
[ Mouse Strokes ]  
[ Domestic Technology ]  
[ Office Meat ]  
[ Sudden Frame ]  
[ Codes of Boredom ]  
[ Fading Line ]  
[ Text Resolution ]  
[ Image Definition ]  
[ Digital & Analog Formats ]

**259 (2004)**  
Lamono

**260 (2004)**  
NEO2  
No. 35

**261 (2004)**  
AB Magazine  
No. 117

**262 (2004)**  
Visual  
No. 113

**263 (2006)**  
H Magazine  
No. 73

**264 (2006)**  
Complot  
No. 107, Mexico.

**265 (2005)**  
Billanz  
No. 5, Switzerland.

**266 (2007)**  
View Magazine  
No. 5.

**267 (2006)**  
Sleek  
No. 10, Germany.

**268 (2005)**  
B&L  
**269 (2004)**  
NEO2  
No. 36

**270 (2004)**  
Arkitip  
No. 20, USA

**271 (2005)**  
Vital Signs  
No. 7, Australia.

**272 (2006)**  
Billanz  
No. 7, Switzerland.

**273 (2005)**  
Page  
No. 12, Germany.

**274 (2004)**  
Creator  
No. 2.

**275 (2005)**  
Plugzine  
No. 1, Beijing.

**276 (2005)**  
Rugged  
No. 5, Germany.

**277 (2004)**  
Rojo Rita

**FRAGMENT (2005)**  
On a text by Pedro Pablo Azpeitia. ...the work of Enrique Radigales demands, in a certain way, that we approach it from a structural perspective in which we analyze, in order of priority, the pre-iconographic elements that are primarily significant; only afterwards, if at all, orienting ourselves toward iconographic and intentional levels. In this sense, we must understand that his works originate from a unique matrix, a vector document that can be exported into various formats. The adaptation of each proposal to the specific characteristics of these formats fosters the generation of displaced versions. Perhaps we should refer to this work under the notion of transformation, rather than translation, since the latter is impure, because "we will never have to deal, nor have we ever done so, with a transfer of pure meanings that the signifying instrument (or vehicle) leaves untouched, whether from one language to another or from a language to itself" (Derrida). Therefore, these works differ from his concrete project for the web, idealword, because they do not consider the influences of the browser or of HTML code, though they still depend on the vector drawing tool: 256 colors and infiltration (not mere superimposition) of successive layers. Also through the incorporation of implicit texts (whether visible or not), which act as an inorganic skeleton. In this

way, language modifies its character of rhetorical intervention in the reading of the artwork and attains a level of equality with the artistic object (text-image identification). For those troubled by the kinship of these analyses (composition, space, line, color) with certain pictorial models, we can refer to theoretical principles such as those of Paul Virilio, who argues for the consanguinity of images: "The mental image, the virtual image of consciousness, cannot be separated from the ocular image of the eyes, nor can it be separated from the optically corrected image. It also cannot be separated from the graphic image drawn, or the photographic image. I believe in a block of images, that is, in a nebula of the image that gathers the virtual image and the actual image." From this emerges a kind of heterotopia (counter-placements or spaces that are outside all spaces) which "has the power to juxtapose in a single real place several spaces, several sites that are in themselves incompatible" (Foucault). The space is thoroughly enriched by the multiplication of stimuli, allowing us to re-experience ourselves sensorially. Behind, after the primary abstraction, in the public, semi-public, and private working environments (as if closing circles back toward the self), our affective relationship with the interreality of technological experience becomes perceptible, though that would be the subject of other narratives.  
Pedro Pablo Azpeitia, 2005.

**278-279 (2007)**  
**Tiralíneas**  
Laser print and drawing on paper.  
DIN A4.

**280-283 (2008)**  
**Scientific Illustrations**  
Colored pencils on paper.  
Various formats.

**284-285 (2009)**  
**Mouse Strokes**  
Vector drawings.  
07082009 A2 01.  
07082009 A2 03.

**298-303 (2009)**  
**Mouse Strokes**  
Various dimensions.  
Vector drawings:  
06082009 A4 02.  
06082009 A4 04.  
06082009 A4 06.  
06082009 A4 05.  
12082009 A3 01.  
11082009 A3 02.  
11082009 A3 07.  
12082009 A3 03.  
10112009 IBM.  
12082009 A3 04.  
12082009 A3 02.  
03062009 Amstrad.  
11082009 A3 04.  
1112009 Mountain.  
12082009 A3 05.  
11082009 A3 01.  
11082009 A3 06.  
12082009 A3 07.

**304-313 (2009)**  
**Office Exercises**  
Correction fluid on black photocopy.  
DIN A0 each.  
Baró Cruz Gallery, São Paulo.

**314, 315, 320 (2008)**  
**Windows**  
Digital print.  
Digital collage.  
60 × 42 cm.

**317-319 (2011)**  
**Mouse Strokes**  
Digital print.  
Digital drawing.  
48 × 34 cm.

**321-322 (2012)**  
**Note Brush**  
Single digital stroke made with a laser on a notebook.  
Eyebeam Residency, New York.  
Destroyed.

**323 (2011)**  
**Disappearances. Viking Probe 1976**  
Digitally lost and illegible landing data.  
Pigment inks on Hahnemühle 180 g paper, mounted on Finnish birch plywood.  
42 × 59.4 cm.

**327 (2011)**  
**Disappearances. Lost Horizons**  
In 1967, the original negative of the film was lost due to deterioration. Pigment inks on Hahnemühle 180 g paper, mounted on Finnish birch plywood.  
59.4 × 42 cm.

**328 (2011)**  
**Disappearances. The Lightning by Carl Blechen**  
Romantic painting lost in the 1931 fire at the Glaspalast in Munich. Pigment inks on Hahnemühle 180 g paper, mounted on Finnish birch plywood.  
59.4 × 42 cm.

**324 (2012)**  
**Disappearances. Endurance-Shackleton**  
The icebreaker ship in which Sir Ernest Shackleton embarked on the Endurance Expedition in 1914. The vessel sank in Antarctica after being trapped by ice.  
Print on Hahnemühle 180 g paper, mounted on plywood.  
42 × 59.4 cm.

**325 (2012)**  
**Picnic at Hanging Rock**  
The plot of the eponymous book involves the disappearance of several schoolgirls and their teacher during a picnic at Hanging Rock, Victoria, on Valentine's Day, 1900. Print on Hahnemühle 180 g paper, mounted on Finnish birch plywood.  
42 × 59.4 cm.

**326 (2012)**  
**Disappearances. The Battle of Anghiari**  
Lost fresco by Leonardo da Vinci, painted on a wall of the Hall of the Five Hundred, Palazzo Vecchio, between 1503 and 1506. Print on Hahnemühle 180 g paper, mounted on Finnish birch plywood.  
42 × 59.4 cm.

**329, 330 (2012)**  
**A Line Between Lines**  
Blue pen stroke drawn between several laser-generated lines.  
21 × 28 cm.

**331 (2012)**  
**Untitled**  
Laser tracing on printed sheet.  
20 × 25 cm.

**332 (2014)**  
**Cloths**  
Digital print.  
Digital drawing over photograph.  
84 × 126 cm.

**333 (2014)**  
**Cloths**  
Detail.

**334 (2014)**  
**Untitled**  
Digital drawing.  
97 × 130 cm.

**335 (2021)**  
**Interior & Exterior**  
Charcoal drawings and laser cut on mat board.  
30 × 30 cm each.

**336 (2021)**  
**Interior & Exterior**  
My mother drawing on a light table.

**337-341 (2021)**  
**Interior & Exterior**  
Drawings of interior and exterior leaf models.

**342 (2021)**  
**Superstitious Gestures**  
Diagram of Skinner's theory applied to the project.  
Project produced during the residency at Banská St Contemporary, Slovakia.

**344 (2021)**  
**Superstitious Gestures**  
Expository text.

**343 (2021)**  
**Superstitious Gestures**  
Quadriptych. Tempera on paper.  
DIN A4 each.

**345 (2021)**  
**Superstitious Gestures**  
Diptych. Tempera on paper.  
130 × 60 cm each.

**344 (2021)**  
**Superstitious Gestures**  
These drawings are made with a combination of acrylic and tempera on watercolor paper. They present a series of gestural brushstrokes, each uniquely reproducing the same sequence of graphic gestures. The color palette resembles the plumage of a pigeon: dominated by tones of gray and muted shades, interspersed with flashes of emerald green and purple that recall the iridescent sheen of the birds' feathers.

The title of the work refers to Skinner's classic "Box" experiment, in which pigeons received food at regular intervals regardless of their actions. Surprisingly, the birds developed peculiar ritual behaviors—such as turning in circles or moving their heads in specific ways—believing that these actions triggered the delivery of food. This phenomenon, which Skinner termed "superstition," illustrates how accidental reinforcement can lead to the formation of behaviors with no real causal relationship to the reward. Each panel of the quadriptych can be interpreted as an "iteration" of the learning process observed in Skinner's experiment. The gestural brushstrokes, executed with a degree of controlled spontaneity, represent the ritualized behaviors developed by the pigeons in response to a perceived stimulus. The subtle variation between panels suggests the imperfect and ever-changing nature of learning and adaptation.

The repetition of gestures in this work is inspired by the concept of reinforcement learning, a technique in artificial intelligence (AI) that emulates how humans and animals learn through interaction with their environment. This method—allowing AI systems to develop sophisticated strategies for solving complex problems—is mirrored in the rhythmic repetition of brushstrokes across the four panels.

**346 (2013)**  
My father measures the perimeter of Pericastó using a cord.

**347-350 (2019)**  
Pericastó across the four seasons in the year when, together with my father, we left barley cultivation behind.

**351 (2013)**  
**Mud and Straw**  
Action of harvesting barley in Pericastó with Adrián Villar Rojas.

**352 (2019)**  
Arable and ruderal flora colonizing Pericastó for the first time.

**PERICASTÓ**  
Pericastó is the name of the two hectares of land that the artist's family cultivated for three generations in the region of Huesca, northern Spain. Since taking responsibility for the plot, Enrique Radigales has developed on this site a series of projects that subvert the very terms that once structured his artistic practice. Pericastó, therefore, is more than a geographical location: it names a twofold revolution in Radigales's art. The first operation was one of transvaluation: the artist decided to withdraw the parcel from the cycle of cultivation and suspend its economic-agricultural function. As a result, native species reclaimed the terrain, while Radigales critically confronted the conditions of possibility of his own practice with those that had governed manual labor on the land for decades. Pericastó thus became what he calls an "anti-studio"—an alternative, undomesticated space, and therefore one potentially fertile for artistic creation. The second operation took place within his own work, which, through exploration on and from the land, reached a double turning point. Through Pericastó, nature and the personal—two dimensions intimately intertwined in this case—move to the center of his artistic concerns. Radigales's work executes a somersault, advancing by moving backward, constructing a future out of a past that exceeds both the artistic and the individual. When it comes into daylight and touches that familial soil, art meets life once again. Pericastó, in this sense, is an essentially heterotopic space—between the visible and the invisible, the possible and the impossible, art and its other (whatever that may be). This familiarly invested land, with its geography, climate, and animal and plant species, becomes a site where installation, performative action, and representation—pictorial, photographic, object-based, analog, and digital—are placed at the service of research, mapping, cataloguing, and analysis.  
Renato Mauricio Fumero.

**346 (2013)**  
My father measures the perimeter of Pericastó using a cord.

**347-350 (2019)**  
Pericastó across the four seasons in the year when, together with my father, we left barley cultivation behind.

**351 (2013)**  
**Mud and Straw**  
Action of harvesting barley in Pericastó with Adrián Villar Rojas.

**352 (2019)**  
Arable and ruderal flora colonizing Pericastó for the first time.

**353 (2013)**  
**Not found**  
Result after searching the word "Pericastó" in an Internet search engine.

**354 (2025)**  
In this snapshot taken in June 2025, one can see the path traced by mammals crossing one of Pericastó's terraces.

**355 (2013)**  
**Mud and Straw**

Excerpt from the text by Luisa Fuentes Guaza, published in the catalogue *Diálogos autónomos*, La Casa Encendida, Madrid.

The project *El barro y la paja* is a collaboration between Enrique Radigales and Adrián Villar Rojas, marked by observation and

reflection on the formation of new workspaces in contemporary

artistic practices—new spaces that transcend conventional sites of production and socialization. Both artists relocate to a non-

technological space in the Huesca countryside—absent from the

virtual realm—to carry out the action of harvesting barley. With this

action they aim to connect two disconnected yet interdependent

working processes, and to question the order of priorities we establish

as a result of digital sophistication. —Luisa Fuentes Guaza.

**356 (2013)**  
Catalogue

Cover of *Diálogos autónomos*.

**357 (2013)**  
Pericastó in May 2012  
Card published by La Casa Encendida (Madrid) for the exhibition program *Diálogos autónomos*.

**358 (2013)**  
**Winnowing the Barley**  
Adrián Villar Rojas during the installation.

**359, 366 (2013)**  
**Winnowing the Barley**  
Installation and action in the courtyard of La Casa Encendida.

**373 (2013)**  
**Mud and Straw**  
Installation detail.

**360–372 (2013)**  
**Pericastó**  
Reflection on the accumulated work experience of Enrique Radigales.

Exploration of the idea of the "anti-studio" as a hostile, reflective, and unpredictable place—or like a faulty operating system—where questions are posed such as: How many pixels are in a man's stride?

Excerpt from the text by Luisa Fuentes Guaza for En casa 2013. Diálogos autónomos, La Casa Encendida.

Single-channel video. 00:06:00

Sound, color. 1080p. Still frames.

**374–376 (2013)**  
**Mud and Straw**

Panels representing the seasons of winter, summer, and autumn. Digital pigment print on

Hahnemühle 310 g paper. 190 × 95 cm each.

**377 (2014)**  
**First Taxonomic Diagnosis**  
Expository text.

The project examines Pericastó's biological cycles over the course of a year, represented by 12 columns

formed by pixels of clay—one column for each month, and as

many pixels as plant species (156 in total). In this way we visualize both

flowering and fruiting, as well as vegetative rest, "non-production," or

the territory's lack of vigor.

**378 (2014)**  
**First Taxonomic Diagnosis**  
Print on canvas; fired clay cubes. 1000 × 150 × 200 cm.

General view of the installation.

**379 (2014)**  
**First Taxonomic Diagnosis**  
Detail.

**380, 381, 383, 384 (2014)**  
**First Taxonomic Diagnosis**  
Preliminary sketches.

**382, 385, 386, 387 (2014)**  
**First Taxonomic Diagnosis**  
Panels corresponding to winter, spring, summer, and autumn.

Digital print on vinyl canvas. Variable dimensions.

**388 (2014)**  
**Four Seasons**  
Laser engravings made from four photographs of Pericastó, one for

each season. Laser engraving on paper. Variable dimensions.

Produced at LABoral Centro de Arte y Tecnología.

**389 (2014)**  
**Four Seasons**  
Detail.

**390–393 (2017)**  
**Four Seasons Pericastó**  
Digital print on vinyl canvas and

acrylic paint made with earth from Pericastó. 55 × 46 cm each.

**394 (2017)**  
**Souvenirs**  
Extraction and valorization of a

photographic image of Pericastó from digital files previously

relegated to inaccessible storage systems, such as the digital Limbo.

Digital print. 150 × 100 cm.

**395 (2018)**  
**Ruderals**  
 Dossier text. Excerpt from the

application for the *Ramón Acín Creation and Research Grants*, Diputación Provincial de Huesca.

This recent snapshot of Pericastó shows one of its terraces with a

slight green blush. These are not the first barley shoots, but the

first ruderals freely colonizing this former cultivation space. My father

and I have agreed that the terraces will no longer be cultivated so that

the land can recolonize Pericastó; thus, this past spring the tractor

visited Pericastó for the last time. My goal is to systematize the

colonization of Pericastó by the arable and ruderal plant community.

Based on the taxonomy carried out in 2014, and with the help

of biologist Fernando Lampre, I have selected a total of 28 ruderal

species. With the Ramón Acín grant, my aim is to question the

boundaries separating the spheres of culture and nature by monitoring

this group of ruderals over a complete biological cycle, from

October 2018 to September 2019. The first important response may

be to spend more time in Pericastó—living close to the movement of

these herbaceous plants, and

having the opportunity to record, with the senses and with other

tools, the site's colonization. To that end, I plan to relocate to my father's

birthplace in Azanuy and approach Pericastó daily. This would not be

a permanent change of residence; rather, several medium-length stays

over the year would suffice.

**396 (2019)**  
 Dossier

Cover of the dossier submitted to the call.

**397 (2019)**  
 Dossier

Image showing the first ruderal shoots in Pericastó.

**398 (2019)**  
 Weeds

Excerpt from the text for the catalogue Weeds, published by the

Diputación Provincial de Huesca. Pericastó spans two hectares of

gentle reliefs and shallow hollows; it includes agricultural land with

herbaceous and woody crops distributed across several terraces

and boundaries, accompanied by scrub, sandstone, and a hill

bordering another property. Every two years my father would prune

the twenty or so almond trees, and my uncle Félix took care of the

cereal crop. My first visit to Pericastó was in December 2012. That

Christmas my father took me there, after my grandfather had died

earlier that year. By then the grain already grows, and the cold and

humidity fuse field and woodland into a relatively uniform tone. I will

not speak of epiphanies, but that morning the construction of the

landscape—this ductile, malleable cultural spectacle—was imprinted

and stored in a box next to Indiana Jones's Ark of the Covenant; the

moisture left by the boira fogged the Petrarchan perspective, and in

its place an electromagnetic impulse rose from the earth which, like

a cetacean's echo, returned to me a hyper-encoded image of the

environment, from the earthworm to the larva on the holm oak's

canopy. Since then I have returned repeatedly to Pericastó seeking

a system that allows me to understand its vigor, sensitivity, and

intelligence.

**399 (2019)**  
 Weeds

Catalogue cover.

**400 (2019)**  
**The Silo, the Weeds, and the Computer**

This project is the result of research carried out with the Ramón

Acín grant. Structure installed on one of Pericastó's terraces.

**401 (2019)**  
**The Silo, the Weeds, and the Computer**

Aluminum profiles, fired and glazed clay, digital print, curtains

made with weeds, and wood. 284 × 100 × 200 cm.

New Ways of Inhabiting. CDAN – Centro de Arte y Naturaleza

Fundación Beulas, 2024.

**402–404, 406–411 (2019)**  
**The Silo, the Weeds, and the Computer**

Project snapshots in the exhibition *New Ways of Inhabiting*. CDAN – Centro de Arte y Naturaleza

Fundación Beulas, 2024.

**407 (2019)**  
**The Silo, the Weeds, and the Computer**

Project installed in Pericastó.

**405 (2020)**  
Detail of the painting's surface

highlighted by a photographic reflector. Works for the exhibition *The Fourth*

*Generation* were produced during the residency at Villa Bergerie,

Lagarres (Huesca).

**412 (2020)**  
**The Fourth Generation**

Excerpt from the exhibition text at Galería The Goma, Madrid.

Following research conducted in Pericastó—a dryland plot used

as a family monoculture over three generations in a region

of Huesca—the artist Enrique Radigales decided to abandon

barley cultivation to allow the land to regenerate, so that biodiversity

could occupy the terraces. This biological process, through slowly

germinating shoots, escapes human time and perception. Nonetheless,

the artist maintains, as before, a certain distance from nature's

visible elements, revealing a constant interest in the hidden.

The beginnings of his career already rest on the intangibility of

Net-Art. As his practice develops, he transfers the information

behind the textual (source code, HTML) to the physicality of works

such as the colossal installation Gran amarillo at Matadero or the

series *Disolvente sobre tiff*, *Souvenir*, *Disappearances*, etc., where

nature appears veiled through erasure, erosion, or die-cutting of

materials. More recently, in the exhibition *La frecuencia* Jürgenson,

he starts from a technology capable of acting as a medium, uncovering

paranormal activities present in nature. Pericastó itself is an

undisclosed family terrain that Radigales brings into the public

sphere by indexing it. This taxonomy—both physical and virtual—

underpins broad research developed across several projects,

including the one presented here.

**413–416 (2020)**  
**The Fourth Generation**

Exhibition view, Galería The Goma, Madrid.

**PAINTING**  
**Within Enrique Radigales' work, painting is the name**

**given to an operation of an essentially alchemical nature. What**

**defines it is not the brush, nor the oiliness of color, but the initiation**

**of a process of transmutation—both material and spiritual—that**

**takes place in either the analog or the digital universe, and often**

**traverses both. Painting exists wherever, as in the mixing of two**

**colors or two images, or in the freezing of an experience within a**

**landscape or a portrait, an essentially new visual form emerges,**

**born of a process that is, in part, un governable. There are "dirty"**

**paintings and "clean" paintings, following the classification**

**Radigales has imposed upon his two types of studios. In the**

**first case, pigments—in their unruly passage from fluid to solid—**

**spread**

**and combine. These are paintings that stain, executed with oil**

**and acrylic, with grinders, solvents, tinted clays, or modeling**

**paste. The "clean" paintings, by contrast, find their place on the**

**screen or in digital print. They are hygienically off-kilter collages,**

**generated through deliberate clicks, by the random action of**

**algorithms, or through mere digital decay, where strokes and**

**photographic fragments collide. Between the two lie the transmedial**

**paintings, which move recursively across both modes of making. In**

**these, what was originally dirty is reproduced with cleanliness,**

**or what was clean becomes sullied when the brush complements,**

**contradicts, imitates, or erases what was mechanically**

**imprinted. A separate chapter belongs to that technique which,**

**not without urgency, we might call painting by "emergency"—a**

**method Radigales has refined in recent years, and which condenses**

**the alchemical character of his practice. Here, forms and colors**

**emerge with the artist's back turned, relinquishing scopoc**

**control of the outcome, as he feeds with a syringe the perforations**

**of a plywood or aluminum panel from its reverse side.**

Renato Mauricio Fumero.

**417–418 (2010)**  
**#3399CC**

Single-channel video. 00:01:08

Sound (none), color. 720p.

First and last frame of the video.

**420, 421 (2008)**  
**Landscape Windows**

Mouse Stroke painting. Digital pigment print on

Hahnemühle 188 g 100% cotton paper. 140 × 90 cm.

Produced with support from the Production of *Art Projects program*,

Generalitat de Catalunya, Barcelona.

**419 (2011)**  
**Neutral Landscape**

Mouse Stroke painting. 86 × 121 cm.

**422 (2011)**  
**Sketch of a Website**

121 × 86 cm.

**423 (2021)**  
**Scale and Metamorphosis**

Macrophotograph of a paint stem. 66 × 86 cm.

Project produced with support from *Ayudas a la Creación Vegap*,

S.O.S. Arte/Cultura 2021.

**424 (2021)**  
**Scale and Metamorphosis**

Detail of the scale of the paint stem.

**425 (2008)**  
 Dossier text.

Excerpt from the dossier submitted to the *Tentaciones* open call.

Technological Heritage We are accustomed to hearing

the term "sustainability" in reference to the compatibility of human

activities with the environment. It is, therefore, about preservation—

protecting the natural environment—without curbing the progress of

civilization. The concept of sustainability, however, can be applied

more broadly, taking on new and compelling dimensions such as

cultural or heritage sustainability, and technological sustainability.

This project focuses on the sustainability of our technological

heritage—a legacy which, like the natural (environmental) or

cultural, is highly vulnerable to change. This technological heritage

is made up of artists and works that, over the last decade, have

played a decisive role in shaping the concept of "digital art."

At the same time, they have been subject to the acceleration of the

technological industry or the growing neglect of so-called "new

media." The dismantling in 2004 of the New Media Arts Committee

by the Australia Council for the Arts, or the scant impact today of

Artport—the Whitney Museum's portal dedicated to Net.art and

digital art, which has not updated content since 2006—are just

two examples of this deceleration. This project reflects on the

dictatorship of speed and how it collides with representation—on

how technological nuances have filled our lives at unprecedented

velocity. They have transformed our relationships: distance is

measured by bandwidth, and the significance of a relationship

is measured by the granularity of its connection—an email, an

SMS, or a mobile call. The technological image is minimized

(mobile phone cameras), audio is ubiquitous (MP3), and

audiovisual detail is lost (YouTube). Far from resolving issues

of industry and art, or compiling an inventory of technological

art, the project aims instead to recreate interwoven spaces of

history and representation, speed and cultural change—

highlighting paradoxes between custom and novelty. Through a

site-specific approach, Technological Heritage addresses the

sustainability of technological art by configuring a hybrid

landscape. Combining photography, single-channel video, and

digital drawing, this landscape traverses technological experience,

pixel culture, and Romantic landscape painting.

**426 (2008)**  
 Dossier

Cover of the dossier submitted to the *Tentaciones* open call,

Estampa Art Fair.

**427 (2008)**  
**Technological Heritage**

Installation view within the *Tentaciones* program of the

Estampa Art Fair.

**428 (2008)**  
**Technological Heritage**

UCLM, Cuenca. Digital prints and single-channel

video projection. 1250 × 250 cm.

**429–431 (2008)**  
**Technological Heritage**

Installation details.

**432–434 (2010)**  
**Spheres**

Acrylic and digital pigment print on canvas.

DIN A3.

**435 (2010)**  
**Arcade 01**

Acrylic and digital pigment print on Hahnemühle 310 g paper.

DIN A0.

**436 (2010)**  
**Arcade 02**

Acrylic and digital pigment print on Hahnemühle 310 g paper.

DIN A0.

**437 (2010)**  
**Containing Painting 01**

Acrylic and digital print on H

missing information. Like an ancient sculpture eroded by the passage of time.

The two prints show slight variations in ink, but are practically identical. They were produced with solvent-based inks on vinyl canvas, a technique designed for durability, as it is normally used for outdoor applications. Over the print, a series of brushstrokes in oil paint can be seen—also identical, well, almost. A pencil grid is also visible, which I used to position the brushstrokes in the same place, reproducing the same gesture across both panels. The outcome is a patch of oil colors that attempts to reproduce, or at least follow, the printed guide of colors.

I spent a long time with this piece. Several weeks of continuous work. There are times when it feels as though you have to convince a painting of something while you are painting it. It is a tedious and painstaking process. Little by little, you persuade it—sometimes following intuition, at other times pursuing a clear purpose that itself mutates within the dialogue. Often, the idea is simply to spend time with it. It seems nothing can be concluded without a prior dialogue. That is why presence matters: to imbue the work with a certain substance we cannot fully sense or perceive, but that is nevertheless immanent to any extended process. An invisible substance that sediments within the discussion, contributing perspectives, digressions, arguments, and even mistakes.

555, 557–560, 562–565 (2015)

**Scraps of Containment.** Oil and pigment-based digital print on Hahnemühle paper 310 g. Ni hueso ni pepita, Carolina Rojo Gallery, Zaragoza. 47,5 × 31.5 cm each.

561, 556, 566, 567 (2015)

**Monads.** Diptychs. Plasticine on paper manipulated with printing press. Variable dimensions.

568 (2016)  
**Interjestos 1.** Oil on wood. 51 × 42 cm.

569 (2016)  
**Interjestos 2.** Oil on wood. 42 × 51 cm.

570 (2016)  
**Interjestos 3.** Oil on wood. 51 × 42 cm.

571 (2016)  
**Interjestos 5.** Oil on wood. 44 × 59.5 cm.

572 (2016)  
**Interjestos 8.** Oil on wood. 44.5 × 48.5 cm.

573 (2016)  
**Interjestos 9.** Oil on wood. 42 × 51.5 cm.

574 (2016)  
**Interjestos 10.** Oil on wood. 58 × 73.5 cm.

575 (2016)  
**Interjestro 14.** Oil on wood. 120 × 96.5 cm.

576 (2016)  
**Interjestos 4.** Oil on wood. 60 × 81 cm.

577 (2016)  
**Interjestos 6.** Oil on wood. 50 × 46 cm.

578 (2016)  
**Interjestos 7.** Oil on wood. 44.5 × 48.5 cm.

579 (2016)  
**Interjestos 13.** Oil on wood. 60 × 74 cm.

580–581 (2017)  
**Medium Document #1.** Oil on vinyl canvas, LEDs. 195 × 160 cm. Destroyed.

582 (2018)  
**Untitled.** Extruded oil on linen. 65 × 81 cm.

583 (2018)  
**Untitled.** Extruded oil on linen. 89 × 116 cm.

584 (2018)  
**Untitled.** Extruded oil on canvas. 38 × 33 cm.

585 (2018)  
**Untitled.** Extruded oil on linen. 97 × 130 cm.

586 (2022–23)  
**Stems.** Extruded oil on paper and plywood. 46 × 55 cm.

587 (2022–23)  
**Stems.** Extruded oil on paper and plywood. 46 × 55 cm.

588 (2022–23)  
**Stems.** Extruded oil on paper and plywood. 38 × 46 cm.

589 (2022–23)  
**Stems.** Extruded oil on paper and plywood. 38 × 46 cm.

590 (2022–23)  
**Stems.** Extruded oil on paper and plywood. 38 × 46 cm.

591 (2022–23)  
**Stems.** Reverse of the painting.

592 (2020)  
**An Uncultivated Plot No. 1.** Extruded acrylic on aluminum. 46 × 55 cm.

593 (2020)  
**An Uncultivated Plot No. 2.** Extruded acrylic on aluminum. 55 × 46 cm.

594 (2020)  
**An Uncultivated Plot No. 3.** Extruded acrylic on aluminum. 55 × 46 cm.

595 (2020)  
**An Uncultivated Plot No. 4.** Extruded acrylic on aluminum. 55 × 46 cm.

596 (2020)

**An Uncultivated Plot No. 5.** Extruded acrylic on aluminum. 33 × 41 cm.

597 (2020)  
**An Uncultivated Plot No. 6.** Extruded acrylic on aluminum. 41 × 33 cm.

598 (2020)  
**An Uncultivated Plot No. 7.** Extruded acrylic on aluminum. 41 × 33 cm.

599 (2020)  
**An Uncultivated Plot No. 8.** Acrylic on aluminum. 41 × 33 cm.

600 (2020)  
**An Uncultivated Plot No. 9.** Extruded acrylic on aluminum. 41 × 33 cm.

603 (2020)  
**An Uncultivated Plot No. 10.** Extruded acrylic on aluminum. 41 × 33 cm.

604 (2021)  
Detail.

601 (2021)  
**Dissolution Canale Gran.** Extruded acrylic paint on paper and aluminum. 73 × 60 cm.

602 (2021)  
**Canale Dissolution Gran.** Extruded acrylic paint on paper and aluminum. 73 × 60 cm.

605 (2021)  
**Stems 4.** Extruded acrylic on paper and aluminum. 65 × 54 cm.

606 (2021)  
**Stems 3.** Extruded acrylic on paper and aluminum. 65 × 54 cm.

607 (2021)  
**Stems 1.** Extruded acrylic on paper and aluminum. 65 × 54 cm.

608 (2021)  
**Stems 2.** Extruded acrylic on paper and aluminum. 65 × 54 cm.

609 (2020–21)  
**An Uncultivated Plot.** Extruded acrylic applied on sanded paper and aluminum support. 33 × 41 cm.

610 (2020–21)  
**An Uncultivated Plot.** Extruded acrylic on aluminum. 33 × 41 cm.

611 (2021)  
**Untitled.** Extruded oil applied on sanded paper and MDF support. 46 × 55 cm.

612 (2021)  
**Untitled.** Detail.

613 (2022)  
**ST 01 (verso).** Extruded acrylic on sanded paper and aluminum support. 116 × 89 cm.

614 (2022)  
**ST 01.** Extruded acrylic on sanded paper and aluminum support. 116 × 89 cm.

615 (2022)  
**ST 04.** Extruded acrylic on sanded paper and aluminum support. 116 × 89 cm.

616 (2022)  
**ST 01.** Detail.

617 (2022)  
**ST 04.** Extruded acrylic on sanded paper and aluminum support. 116 × 89 cm.

**ENVIRONMENTECH**  
**Envirotech is the name curator Alfredo Aracil gave to the body of projects in which Enrique Radigales constructs hybrid realities that challenge the human (all too human) limits of cultural production. In these projects, Radigales' work reaches its Frankenstein moment. Here shines the artist's Promethean ambition, which brings together—in unprecedented and potentially revolutionary ways—the vegetal, the animal, the human, and the digital. These investigations may take shape in the creation of objects and spaces, in the design of behavioral systems, or in the configuration of experimental contexts. For this reason, the privileged procedure in envirotech operations could only be the graft, and their highest aim, the co-existence of heterogeneous entities within a new being or complex system—much like those sessile bodies Radigales compels to interact with the environments into which he inserts them.**

**This line of work includes conjectural projects and prototypes such as the pumpkin-speaker, the tangerine-microphone, the cardstock skin for fruit, adobe modems, or aluminum nests for invasive birds. Also envirotech are artistic innovations like the laser-tattooing of inanimate materials, sculptures coated with seeds, engravings made with sunscreen, or the exploration of landscape representation through the internet or vegetal detritus. Yet it is in the creation and recording of environments—where human, animal, and vegetal life actually unfolds, such as orchards or dumpsites, or in artificial laboratories like the exhibition hall, the artist's studio, or his mother's garden—that envirotech assumes its most complex form, simultaneously as a scientific experiment and as an interactive device.**

Renato Mauricio Fumero.

618, 622 (2018)  
**Envirotech** Preliminary drawings for the *Envirotech* project.

619 (2009)  
**Low fruits** Work process.

Museu da Imagem e do Som, São Paulo.

620 (2009)  
**HD** Mouse stroke drawing.

621 (2018)  
**Envirotech** Aluminum-profile structure installed around a banana tree. Centro Cultural Las Cigarreras, Alicante.

623 (2023)  
Drawings of a pumpkin-loudspeaker and a mandarin-microphone.

624–625 (2009)  
**Low fruits** Cardboard and fruit.

626 (2009)  
**Low fruits** Process.

After selecting various types of fruit for their volume, they were covered with small cardboard polygons. Over time, the fruit rotted and dehydrated, deforming the polygonal structure. The idea of low resolution was reinforced by the materials found in the photograph: cement and black-printed paper.

627–629 (2011)  
**Archived landscape** 35 mm slides. Die-cut watercolor paper.

630 (2011)  
**Archived landscape** Work process. These slides, taken with an analog camera, reveal the landscape through “windows” cut out of watercolor paper.

631 (2011)  
**Archived landscape** *Komisario Berriak*: “...at least a provisional way of settling in a place. Montehermoso, Vitoria.

632–634 (2011)  
**Techno adobe** Mud and ethernet cables. Variable dimensions.

635–641 (2011)  
**Skyline** On pine bark, a continuous line was laser-engraved. Laser engraving on pine bark, copper nails. Variable dimensions.

638 (2011)  
Pine tree from the Retiro Park, Madrid.

642 (2011)  
**Skyline** Galeria Baró, São Paulo.

643 (2012)  
Expository text. Extract from the dossier submitted to the Caja Madrid exhibition space, Zaragoza. **12 metros de landscape (2012)** The very essence of the Internet, since its inception, has been the equality of data. The network transports them in packets of bits, traveling from node to node until they reach their destination. From the moment a click is made on the screen until the desired content appears, the elements that constitute that result are distributed across the network in an equitable manner. The infrastructure does not “know” what type of content it is transmitting. According to this principle, all must be, and remain, equal. The key to net neutrality lies in maintaining the guarantee of equal access to content, regardless of what the content is, which service manages the data, or which connected device makes the

request. In February, the House of Representatives approved an amendment preventing the Federal Communications Commission (FCC) from implementing measures to protect net neutrality. The amendment was part of a bill introduced by the Republican Party to reduce the federal budget in the United States. The concept of “net neutrality” requires that companies providing internet access treat all sources of information equally. The debate revolves around two issues: on the one hand, whether access providers may grant preferential treatment to companies that pay for faster data transmission, and on the other, whether they may block or slow down content.

644 (2012)  
Dossier cover.

645 (2012)  
Catalogue of the project *12 metros de landscape* published by Caja Madrid.

646, 649 (2012)  
**12 metros de landscape** 12 photoshoot at Matadero Madrid.

647 (2012)  
Sketch.

648 (2012)  
**12 metros de landscape** A continuous roll of paper was printed in a single run. The printer's confidentiality was essential for the execution of the work. Taller Digigráfico, Madrid.

650 (2012)  
**12 metros de landscape** Detail.

651 (2012)  
The paper roll ready for packaging.

653 (2012)  
Work process in the studio.

652 (2012)  
Model.

654 (2012)  
Exterior signage of the exhibition.

655 (2012)  
View of the exhibition at the Caja Madrid exhibition space, Zaragoza.

656 (2012)  
**12 metros de landscape** Exhibition at Eyebeam, New York. Acrylic on digital print on Hahnemühle 310 g paper. 670 × 110 × 240 cm.

657 (2011)  
Dossier text. Excerpt from the dossier submitted to the *El Ranchito* open call, Matadero Madrid.

**Gran Amarillo** Gran Amarillo reflects on the gaps and fissures between the physical world and its digital simulation, between the fullness of the manual (painting) and the rapid obsolescence of technologies (HTML). The project begins with the colonization of the Matadero Madrid website by a cluster of yellow pixels programmed in JavaScript. Radigales invites us to reflect on the relationship between temporality and technology—the ephemeral nature of new technologies—and the absence of genealogy in the history of Net.art.

The key to net neutrality lies in maintaining the guarantee of equal access to content, regardless of what the content is, which service manages the data, or which connected device makes the

658 (2011)  
Dossier. Interior page of the dossier with a diagram of the installation in Nave 13.

659 (2011)  
Catalogue. Lenguajes Contemporáneos desde Centroamérica, where the project Gran Amarillo was selected on the occasion of its presentation in Guatemala.

660–662 (2011)  
**Gran Amarillo** Drawings and sketches.

663–665 (2012)  
**Gran Amarillo** Work process during the production of the project at Teatro Lux, Centro de Cultura de España, Guatemala. Salvadoran canvas, wooden stretcher, paint, local herbaceous flora, scaffolding. 850 × 550 cm.

666, 673, 674 (2011)  
**Gran Amarillo** Views of the project installed in Nave 13 at Matadero Madrid. MDF, metal stretcher, paint, local herbaceous flora, water tank. 850 × 550 cm.

667 (2013)  
**Gran Amarillo** Views of the project installed at Etopia, Centro de Arte y Tecnología, Zaragoza.

Vinyl canvas, metal stretcher, local herbaceous flora, water tank, scaffolding.

668–672 (2011)  
**Gran Amarillo** Single-channel video. 00:06:45 Sound, color. 1080p. Still frames.

675 (2012)  
Dossier text. Excerpt from the text submitted to the Spring-Summer residency call at Eyebeam Art and Technology Center, New York.

676–684 (2012)  
**Viewpoint** Viewpoint is an off-line augmented reality device. A vantage point from which the technological human observes the surrounding landscape, where numerous grafts are digitally camouflaged. The project includes several viewing platforms located in the garden of the Instituto Cervantes, from which small-format pieces—industrially produced with laser technology—could be discovered, integrated into the environment (plant leaves, bark, pipes, and other common elements of a garden).

Art publication, clamp, perforated methacrylate, paint, wood, clip, and tripod. Variable dimensions.

686–687 (2012)  
**Primary Weapons** Brick engraved with a laser showing the characteristic PlayStation control icons. Variable dimensions.

685–688 (2012)  
**Sunscreen** Pages extracted from art catalogues are partially covered with sunscreen. Using a magnifying glass focused on the sun, points of light are imprinted on an invisible grid, eventually burning the surface of the page.

Variable dimensions.

689 (2015)  
**Sessile Listening** The snapshot on the cover of this dossier was taken in 1959 at the Rural School of Nuestra Señora de

Cogullada (Zaragoza). The student on the left is my father, being examined on a practical exercise in fruit-tree grafting using an almond rootstock.

More than fifty years separate me from this image, from that black-and-white experiment which, in some way, has ended up transferring itself—over time and through very different channels—into my artistic practice.

I belong to a generation born analogue, but which suddenly, within only a few years, underwent a digital transformation. We had to adapt to new patterns of behavior, abandoning habits and practices that were part of our stable physical nature, learning new skills in line with the expectations placed upon this digital graft, which in recent years has grown hypertrophically. This project seeks to transform the botanical experiment of grafting into a degrowth action, and to open a debate on the use of new technologies under the umbrella of natural balance. My father, through his grafts, was joining a portion of tissue from one variety to another, so that together they might grow as a single organism. My proposal with the Degrowth Graft Project belongs to the same nature: that the digital and the analogue may grow while respecting the same

rhythms, ensuring that the essential characteristics of each specimen remain unaltered. It is about voluntarily simplifying our use of computers and comfort apps, abandoning hyperproductive inertia in favor of reflecting on our capacities. To harness the performance of our machines without worshipping them. To lower the brightness of the screen so as to illuminate other processes.

690 (2015)  
Dossier. Cover of the dossier submitted.

691 (2015)  
**Neither Bone nor Pit** Digital print on Hahnemühle Photo Luster paper, 260 g. 200 × 314 cm.

692 (2015)  
**Neither Bone nor Pit** View of the exhibition held at Casa Amarilla Gallery, Zaragoza.

693 (2015)  
**Composition 1** Oil on print, Hahnemühle William Turner paper, 310 g. 140 × 110 cm.

694 (2015)  
**Composition 2** Oil on print, Hahnemühle William Turner paper, 310 g. 140 × 110 cm.

695–696 (2015)  
**Memory and Stones** Stones collected in the Iberian archaeological site Cabezo de Alcalá, Azaila (Teruel). Stones and SD card. 10 × 4 × 3 cm.

697 (2015)  
**Neither Bone nor Pit** Digital print on Hahnemühle Photo Luster paper, 260 g. 200 × 314 cm.

698 (2017)  
**1485.0 kHz** Oil painting on boxwood, XLR connection and cable, MP3 player. 140 × 8 × 7 cm.

699 (2017)  
**Biotope** Aluminum profiles, oil, trunks of different plant species. Variable dimensions.

700–702 (2017)  
**Plant Spectres** Wooden slats, dried fruit, 6.35 mm jack connector. Variable dimensions. Destroyed.

704 (2017)  
**Sessile Listening** Exhibition text.

703 (2017)  
**Sessile Listening** In Plaza del Pilar, Zaragoza, recording the sound of Bendita y Alabada.

705 (2017)  
Sessile Listening. On July 23, 2017, I recorded the chant Bendita y alabada sea la hora in front of the west door of the Basílica using a digital recorder. The resulting file, just over two minutes long (WAV format, 24 bit, 28,000 Hz, 36 MB), was stored on a micro SD card, which I later placed inside the trunk of the tree. London plane wood, oil, copper tube, rubber, paraffin, and wax. 90 × 202 × 33 cm.

706 (2017)  
**Sessile Listening** Detail.

707 (2017)  
**Biotope** Pine wood, oil, and copper tubes. Variable dimensions. Destroyed.

708–712 (2017)  
**Audio Sticks** The work is articulated in two parts. On a trunk of Scots pine, sanded and varnished by the artist, oil brushstrokes are aligned and layered, highlighting the tonalities and natural grain of the wood. The second part is an audio cable with an XML connector that emerges from the top of the stick and ends in a mini jack connector placed on the floor, allowing the user to connect any audio device. Oil on pine wood, XML cable. Variable dimensions.

713–732 (2017–2018)  
**Little Trunks** In the spring–summer of 2017, I placed some of these small trunks among the secondary branches of various trees.

733 (2018)  
Dossier text. Excerpt from the text written for the *Cultura Resident* call of the Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.

**The Resident Graft** A graft is a symbiosis, an intimate relationship between two organisms of different species. Since antiquity, this method of vegetative propagation has been used to enable varieties of commercial or ornamental value to grow in otherwise unfavorable contexts and terrains. It is common, for example, to use an almond rootstock accustomed to poor soils, and graft onto it a plum bud, a species adapted to sandy-clay soils and abundant rainfall.

I believe this metaphor of grafting can serve as an introduction to how I understand the relationship between an artist and the cultural

institution that hosts them. An artist or a cultural institution should not be a foreign body; rather, their immunological systems should be compatible, equally sensitive, able to accelerate cycles, resilience, and nourishment.

But this metaphor also carries another meaning: a subtext that, throughout this dossier, gradually reveals a project in progress, one still in need of nuance for its full production. The Resident Graft is a project that speculates on a principle of balance between nature and technology. This formal inquiry departs from the antagonistic growth logics of vegetative propagation and the exponential character of technology. While nature tends to self-balance with its environment, the technological industry behaves like a foreign body, operating with exponential and violent growth patterns, in both scale and speed.

734 (2018)  
Dossier. Cover of the dossier submitted for the *Cultura Resident* call.

736 (2018)  
The metal structure was inspired by 60 Hudson Street, a telecommunications building in Manhattan known for being the principal communications hub during the first half of the 20th century. Today, it functions as a colocation data center. The drawing of the structure was extruded in order to emphasize the idea of acceleration.

735 (2018)  
Cultura Resident Catalogue.

737, 738, 749, 750 (2018)  
**Envirotech** Project sketches.

739 (2018)  
**Envirotech** Audio recording at the Ornithological Association of Alicante using a binaural sound system.

740–744 (2018)  
**Envirotech** Installation details.

748–747 (2018)  
**Envirotech** Single-channel video. 00:02:35 Sound, color. 1080p. Still frames.

752 (2018)  
**Envirotech** Aluminum profiles, jacaranda, mulberry and carob wood, dried gourd, clamps, oil paint, monitors, speakers, ethernet cables. 100 × 240 × 300 cm.

Project produced by Cultura Resident with the collaboration of Parques y Jardines and the Ornithological Association of Alicante.

753 (2019)  
Dossier text. Excerpt from the text submitted to the Creation Grants of the Community of Madrid. The project was initially titled *Biotope* and later renamed *Guata*.

The Biotope project consists of visualizing the data recorded from the artist's bacteriological landscape, before and after exposure to an ecosystem radically

different from that of Madrid: a wetland with more than 85% relative humidity.

This project is supported by the National Center for Electron Microscopy in Madrid and the Centro Cultural URRRA Tigre in Buenos Aires, which will help me visualize the biotopographic changes of my body in both environments.

To begin, I would like to clarify this idea of biotope; a term used in biology and ecology that refers to a specific habitat (topos) characterized by biological communities (bio). Biotopes are biological areas that provide living space for groups of flora and fauna, and these small ecosystems can be found in deserts, coral reefs, or volcanoes; but they can also be found in spaces shaped by human activity, such as a park, an urban orchard, or even a simple bucket of mop water.

...The proposal is to compare my ecosystem in two opposing habitats. To this end, bacteriological samples will be taken from the mouth and intestinal mucosa in Madrid, before the change of habitat, and later in the city of El Tigre (Argentina).

**754 (2019)**

Dossier

Cover of the submitted dossier.

**755 (2019)**

Original pelvis and sacrum used in the construction of the sculpture *Guata hueso*.

**756 (2019)**

**Guata hueso**  
Bone, wood, and filler.  
20 × 25 × 20 cm.

**757 (2019)**

Digitization of the sculpture using a high-resolution monochrome 3D scanner with structured light technology, followed by digital modeling with 3D synthesis software.

**758–759 (2019)**

Work process.

**760–761 (2019)**

**Guata 3D**  
3D printed sculpture in ABS plastic, with watermelon, corn, olive, black bean, and red bean seeds, coated with several layers of gum arabic.  
20 × 25 × 20 cm.

**762 (2019)**

**Guata**  
Installation detail.

**763 (2019)**

**Guata**  
Aluminum profiles, legumes, sculpture, glass urn, agar-agar seaweed, ceramics, strips of paint made with clay.  
180 × 250 × 30 cm.  
Centro Cultural URRRA, Buenos Aires.

**764 (2020)**

Dossier text

Excerpt from the project text.

**From Testaccio to Pappagallo**. Initially, this project aimed to examine and classify the biology inhabiting the artificial construction of Monte Testaccio through a personal taxonomic method: mapping and conceptualizing the sessile post-biology of this man-made mountain and its bio-geo-physical interactions—fungi, roots, ticks, birds, seeds, restaurants, leaf litter, soil, forest dynamics, humidity, ceramic substrate,

nightclubs, water evaporation...

Since then, throughout my stay in Rome, I have repeatedly visited this ceramic mound, collecting perimeter samples, photographing its sediments, or recording the metallic sound of its surface. This artificial hill became, for my research, an anthropic icon that reveals how the technical and engineering practices of its time could effectively manage Roman waste. A legacy of commitment that starkly contrasts with today’s environmental crises, exposing the lack of long-term eco-planning in our current model of expansion and growth.

Part of this research, particularly during the first month of October, focused on Rome’s current waste management crisis and the proliferation of illegal landfills across the city. Without doubt, one of the clearest examples of this crisis is the Malagrotta landfill. Located on the outskirts of Rome, it spans 230 hectares, making it the largest in Europe, and has remained closed since 2013 for environmental reasons. Gradually, the notion of “waste” began to claim the common space of this research, nesting within it and transforming the project into something more than a taxonomic account: a geological and psycho-environmental nest.

**765 (2019)**

Dossier

Image from the dossier presented to the board of the Royal Academy of Spain in Rome (RAER).

**766 (2019)**

Exhibition catalogue.  
Processi 147. Royal Academy of Spain in Rome.

**767 (2019)**

An Argentine parrot seen from the RAER studio.

**768 (2019)**

Snapshot taken from the summit of Testaccio.

**769–775 (2020)**

**From Testaccio to Pappagallo**  
Sketches, models, and work process.

**776 (2020)**

**From Testaccio to Pappagallo**  
Installation detail.

**777 (2020)**

**From Testaccio to Pappagallo**  
Images of the project installed in the gardens of the RAER.  
Aluminum and wood profiles.  
297 × 316 × 336 cm.

**778–781 (2020)**

**Psiconido**

Drawings.

**782 (2020)**

**Psiconido**

A group of sculptures reminiscent, in their morphology, of the nests built by Argentine parrots. These large communal structures are made of small branches from their surrounding environment and provide shelter for other parrot families. The sculptures are made of aluminum profiles and paint prepared with different organic pigments such as canary seed, wood from invasive tree species, argula, and acanthus leaves. Aluminum profiles, perforated methacrylate, and paint made with various organic pigments.  
65 × 54 × 43 cm.

View of the work in the collection

of the Royal Academy of Spain in Rome, Rome.

**783 (2020)**

**Psiconido**

Work process in the workshop of the Royal Academy of Spain in Rome.

**785 (2020)**

Acanthus leaves drying.

**786 (2020)**

Pigments from vessels found at Testaccio, wood from invasive species, and acanthus leaves.

**787 (2020)**

**Psiconidos**

*Akademia Roma*. Azkuna Zentroa–Alhóndiga Bilbao.

**788 (2022)**

**Altoparlante**

Exhibition text. Altoparlante is a sound sculpture that emits a synthetic song generated using Artificial Intelligence from a large dataset composed of hundreds of bird calls from different species. This song was created through the technique known as Principal Component Analysis (PCA). Within Machine Learning, PCA belongs to the branch of Unsupervised Learning. Unlike other methods, PCA does not require external adjustment of possible parameters, which facilitates the generation of synthetic calls. This modular sculpture is installed suspended from the ceiling. Among its components we find: a bird-catching net, two speaker cones embedded in aluminum cylinders, and a galvanized aluminum sheet perforated with a series of incomprehensible inscriptions. These inscriptions are in fact texts describing the legal frameworks that currently prescribe ecological crimes. Written in an experimental typeface designed by Neville Brody in the 1990s, they become practically illegible.

**789 (2022)**

Exhibition catalogue.

*Akademia Roma*. Azkuna Zentroa–Alhóndiga Bilbao.

**792–797 (2022)**

**Altoparlante**

Sketches.

**790 (2020)**

**Altoparlante**

Galvanized aluminum, loudspeakers, and audio generated using artificial intelligence (01:27:00). *Akademia Roma*. Azkuna Zentroa–Alhóndiga Bilbao.  
92 × 117 cm.

**791 (2023)**

**Altoparlante**

*Indexar el paisaje*. Fundación Cerezales Antonio y Cinia, Cerezales del Condado (León).

**798 (2020)**

Infranido

This image, produced through macrophotography, results from a compilation of more than 80 different photographs of a small sculpture no larger than a chickpea, made with powdered plastics and amphorae from Monte Testaccio. Photography.

Digital pigment print on Hahnemühle paper, 310 g. 120 × 150 × 3 cm. Collection of the Royal Academy of Spain in Rome.

**799 (2020)**

**Infranido**  
Single-channel video.

00:09:31

Sound, color.

1300 × 1080p.

Still frame.

**800**

La Pili Haraway

PO by ER

To fertilize, to rake, to cultivate, to prune... these are actions linked to the care of the land.

In early July, over the course of just more than a week, the artist spent several days at his mother’s home. With a single-channel video camera, Radigales followed Pilar Obón’s solitary activity in the garden and vegetable patch adjoining her house in the town of San Juan de Mozarrifar (Zaragoza). With no script and relying on the confidentiality between mother and son, the routines Obón maintained in caring for both the house and the garden were recorded. Outside of any scientific practice, an elderly woman investigates and examines with a magnifying glass the various plant species growing inside her home and garden. Care is the origin, but over time Pili transformed her attention to these living beings into something more than ornamental leisure. Her dedication—removed from any botanical theory—comes closer to an intuitive exploration. Without books or manuals, she has turned her garden—once a gravel pit—into a place of symbiotic life, a personalized biotope shaped by uncultivated curiosity.

In less than one hundred square meters, exotic species coexist without apparent order: an Andean cactus, an Asian mulberry, a Slavic pine, or a Chinese palm. There is also space for a small vegetable patch with Mesoamerican peppers and zucchini, or Andean potatoes and tomatoes. She uses water from a well or cistern, filled with the water brought by one of the irrigation channels surrounding the village, originally designed by the Arabs during the Taifa of Zaragoza, a network constructed in the 10th and 11th centuries.

This summer Pili will allow a lettuce and a couple of garlic plants to bolt, so that their seeds will awaken months later, a few meters away. The music that appears in the single-channel video comes from two manipulated excerpts of Stevie Wonder’s album Journey through “The Secret Life of Plants” (1979), the soundtrack of the documentary

The Secret Life of Plants, itself based on the book of the same name by Peter Tompkins and Christopher Bird. This work by Stevie Wonder was recorded with a digital sampling synthesizer and is considered one of the first digital recordings in history.

Tompkins and Bird’s book compiles discoveries and achievements related to the plant world in the 1960s, presenting a series of physical, emotional, and spiritual relationships between plants and human beings.

**807**

**Hive Mind**.

The project *Bug* began in the winter of 2018 with the first sketches of a beehive. The hive was built the following year from glass and white

aluminum, and it housed its first bee community in the spring of 2020. Installed in the Montes de Toledo, the hive functioned as a site of conflict where the very life of a biological community was forced and monitored—a way of visualizing the influence of human activity on our natural environment. During the following summer, this society, composed of more than 30,000 members with a collaborative consciousness and intelligence, operated as a single organism.

However, by the end of the summer of 2022, a specimen of the wax moth (Galleria mellonella) managed to infiltrate the hive and lay a brood of larvae, which eventually devoured the wax combs and drove the bees out of the hive.

In computing, a bug is often translated as “error” and refers to a malfunction in a program or operating system. The term was coined in 1947 when a moth barely a centimeter long entered a 23-ton computer, rendering it inoperative.

**807 (2021)**

Dossier text

Excerpt from the text submitted to the *Community of Madrid Grants* (2021), where the project Bug was first proposed under the title Hive Mind.

**809–810 (2019)**

**Bug**

Drawings.

**811 (2021)**

**Bug**

The hive installed in the Montes de Toledo.

**812 (2023)**

**Bug**

The hive infested by the wax moth.

**00 (2018–2024)**

Dossier

This project, initially titled Hive Mind, was produced in the Montes de Toledo by Mónica Dolores Martínez-Bordiú Aznar and forms part of her doctoral thesis The Expanded Landscape: the Montes de Toledo as an Object of Study in Landscape Art in Spain (2000–2023).

**818–820 (2025)**

**Bug**

Hive and wax sculpture made with deposits from the wax moth (Galleria mellonella). Aluminum, glass, wood, beeswax, wax moth deposits.  
50 × 50 × 50 cm.

**813–816 (2022)**

**Bug and Black Swan**

Single-channel video.

00:11:40

Sound, color.

1300 × 1080p.

Still frames.

**817 (2024)**

Exhibition text.

**Bug and Black Swan**.

The Black Swan metaphor is used in economics to describe an unforeseen event undetected by any analyst because of its improbability, but which ultimately has a major impact on the economy and society. This single-channel video presents several stages of the Bug project: a beehive built of aluminum and glass that remained installed in the Montes de Toledo for four years.

The bee community thrived until it reached 30,000 individuals, but in the summer of 2022 this community

faced an unforeseen event: the so-called “plague” of the wax moth entered the amber hive, consumed the wax combs, and ultimately expelled all its inhabitants.

The single-channel video brings together, chronologically, some of these events over the course of this long process. Natural cycles, however, have little in common with human systems and measurements, which, in their drive to dominate their environment—or unwellt—subordinate other biological intelligences to their own interests.

**SYSTEMS**

**From the outset of his career, and over the course of three decades, Enrique Radigales has made art a medium for generating systems. Systems, codes, and drift constitute the iron triad that operates as the ontological matrix of the artist’s production: codes construct systems, which then overflow and expand through the experience of drift.**

**Radigales’ first systems were interactive software applications, but within his practice, the term designates any project that functions as a medium—a productive field of exchange among diverse elements that together form a new, complex entity. Radigales’ system-works operate as mediating devices of various kinds, whose purpose lies in translation, communication, exchange, or revalorization. Systems are at play wherever the artist establishes a dialogue between machine and human, between the digital and the physical—situations in which the presence of the viewer triggers a response on a screen, a printer, or a loudspeaker. Yet Radigales has also created systems that connect distant physical sites or even alternative dimensions of reality: bridges that traverse—physically, psychophysically, or even telepathically—the discontinuities of time, space, and the conventions that govern them (such as the very notion of measurement). Finally, there are also systems linked to the production of images. This occurs when Radigales transposes the landscapes of our digital desktops into the exhibition space, or when he recovers discarded images—those transformed and kept dormant by the digital limbo that precedes their deletion. A similar, though analog, procedure emerges in works where the artist devises a system allowing sunlight itself to corrupt the paper. In another register, the macro-photographs that Radigales captures of his micro-paintings or micro-sculptures—arranged within subtly off-centered aluminum structures—mock our anthropocentric desire to be the measure of the sensible**

**world and situate us instead within a post-natural, or at least post-human, aesthetic system.**

Renato Mauricio Fumero.

**821, 822 (2004)**

**My addition for drama office workers**

A chat dialogue between a human being and an artificial entity.

Single-channel video.

00:06:40

Sound, color.

576p.

Still frames.

**823, 824 (2007)**

**Transfusión**

Single-channel video.

00:01:00 (loop)

No sound, color.

576p.

Still frames.

**828 (2011)**

**Karaoke lives**

PowerPoint action.

Convient de Sant Agustí, Barcelona.

**826, 827 (2006)**

**Karaoke lives**

A multimedia microphone records the sounds of the exhibition environment, which react in real time with a projection of images. Sound installation and projection with D4DR technology. Variable dimensions.

Leandre Cristófol Biennial. La Panera, Lleida.

**825 (2013)**

**Souvenirs File 000568**

Digital print.

100 × 151 cm.

**829, 830 (2005)**

**Formats AO, A1, A2, A3, and A4 for a physical exhibition**  
Paper.

Variable dimensions.

Miquel Casablanças, Barcelona.

**831–833, 839–842 (2007)**

**Dossier: La ventana de la escisión**

Single-channel video.

00:12:45

Sound, color.

720p.

Still frames.

**837 (2008)**

**Papiers**

High-definition scanner applied to various colored papers faded by exposure to sunlight.

Photograph.

84 × 59 cm each.

**838 (2008)**

**Papiers**

Documentary photograph of sunlight’s action on paper.

**834–836, 843, 844 (2008)**

**Microcratinas**

Taking as a starting point the organization of the desktop information system in Mac OSX, a deliberate set of events is constructed through simple animations of folders that open and close, ordering and disordering themselves within the boundaries of the desktop. These animations are triggered via the Quicksilver console, which assigns key combinations for the execution of Apple Script programs. Live video projection.

**845–848 (2008)**

**Injertos domésticos**

Single-channel video.

00:01:19

Sound, color.

576p.

Still frames.

**849 (2008)**

**Injertos**

Installation.

Foro Sur, Galería Formato Cómodo.

**850–852 (2009)**

**Dossier: Final theory**

Super-8 recording transferred to digital format.

Single-channel video.

00:07:20

Sound, color.

576p.

Still frames.

**856 (2009)**

Dossier

Cover image of the dossier submitted to the Instituto Cervantes.

**857 (2009)**

Dossier text

Extract from the submitted report.

**858 (2009)**

**Boombox**

Sound installation. Black pigment, toner, amplification, and speakers.  
120 × 80 × 80 cm.

**859, 860 (2009)**

**Boombox**

Photographic sequence documenting the progressive disintegration of the word “BOOMBOX”, drawn with toner and black pigment, due to the vibration of sound.

**861, 862 (2009)**

**RIP RIP HURRAY**

The word RIP (Requiescat In Pace) is constructed using obsolete floppy disks.

scrapping away raised lines of clay with another spatula.

Here, both clay and file are fragile working materials, dependent on time and use, on climate and handling. The digital file, deliberately exposed to corruption, and the clay, as a primordial and archaic element, converge in a decreasing system of actions that lays bare the obsolescence of our time.

**888, 889 (2013)**

**Souvenirs**

Video capture of the souvenir selection process.

Mac OS 10.13.

Single-channel video.

00:12:46

No sound, color.

2560 × 1440p.

**890 (2015)**

**Souvenirs File 000325**

128 × 180.

Photograph. Files recovered from the computer’s trash bin.

**891 (2013)**

**Souvenirs File 17082009**

91 × 130 cm.

Photograph.

**892 (2022)**

**Souvenirs File000157**

151 × 100 cm.

Photograph.

**893 (2022)**

**Souvenirs File000157**

Digital print.

151 × 100 cm.

**894 (2022)**

**Souvenirs 0314850063720**

Digital print.

130 × 100 cm.

**895 (2016)**

**Souvenirs Espectro 00**

Digital print.

130 × 97 cm.

**896 (2016)**

**Souvenirs Espectro 03**

Digital print.

130 × 97 cm.

**900 (2016)**

**Souvenirs Espectro 02**

Digital print.

130 × 97 cm.

**897 (2016)**

**Souvenirs Espectro 01**

Digital print.

97 × 130 cm.

**898 (2016)**

**Souvenirs Espectro 05**

Digital print.

130 × 97 cm.

**899 (2016)**

**Souvenirs Espectro 04**

Digital print.

130 × 97 cm.

**901 (2014)**

**Decrecionist Shield**

Oil on enameled metal, magnet.

29 × 36 × 6 cm.

**902-904 (2014)**

Decrecionist Shield

These shields remain anchored to the wall with a powerful magnet. This magnet can temporarily affect the internal sensors of a mobile device, such as the digital compass or magnetometer, potentially interfering with some of its applications. In extreme cases, its internal metallic components could become slightly magnetized, altering sensor accuracy.

Set of works.

Oil on enameled steel, magnet.

Variable dimensions.

**905 (2014)**

**Sensowifi**

A group of humans connected on alternate days via IRC chat to hold a telepathic session through chewing gum.

Invitation email to the telepathic experience *Sensowifi*.

**906 (2014)**

**Sensowifi** Poster for the telepathic experience.

**907 (2014)**

**Sensowifi**

Color samples used during the *Sensowifi* experience.

**908 (2014)**

**Sensowifi**

One of the *chewing gums* used during the *Sensowifi* sessions.

**906**

Sensowifi

Dear user,

I hope this email finds you well.

I am contacting you to invite you to the opening of the project *Sensowifi* by the artist Enrique Radigales, an intervention at Frágil that will take place next Tuesday, December 16, starting at 20:30 (UTC+01:00). *Sensowifi* is, on the one hand, an electromagnetic current emanating from a physical server located in the state of New York, United States.

On the other hand, it is a system of algorithms generating an abstract and indeterminate space (and time), capable of configuring a genuine connection and interaction between different and multiple users. It is also an action and experiment that adheres to the glass of a bar window in the Malasaña neighborhood of Madrid. But above all, *Sensowifi* is a project that questions and reflects on the materiality of the art object in relation to thought and action, and in turn to the creation and exhibition of the artwork.

For the production of this project, a particular group of individuals was invited to participate, so that from the comfort of their homes and in front of their personal computer screens (with internet connection), they could intervene directly in the realization of *Sensowifi*. The activities were divided into several sessions where invited users connected simultaneously via the domain *www.sensowifi.com*.

. From this website, users accessed—through a username and password—an IRC (Chat) channel. This communication protocol installed on the server led to a series of actions that unfolded into a transfer of information (and thought), becoming part of a set of activities carried out in the IRC channel.

These actions were moderated by Bernardo Sopolana. This sequence of actions fostered the transfer of information (and thought) with an experimental intent: to transform the simultaneous online production system into the very space of production. Beyond the electromagnetic connection generated by the server itself, all participants were also connected through a physical interface configured by each of them during the sessions.

Such experiments, pioneered by Robert Barry, aimed to focus on the experience of language and the materiality of art with invisible and immaterial, yet highly perceptible,

results. As with Barry, for Radigales the material is only significant through its experiential engagement, endowed with a creative and generative character. Before engaging with this experience, I would like to offer three recommendations to guide your encounter and make it as full as possible: Allow intuition to take over the action. Maintain concentration during observation.

Do not let self-deception overtake intuitive thought.

These steps are intended to help you resist the interferences that may arise during the *Sensowifi* experience.

**909 (2015)**

**Domingo**

Domingo’s personal computer.

**910 (2015)**

**Domingo**

Single-channel video.

00:10:43

No sound, color.

720p.

Stillframe.

**911-913, 921 (2015)**

**Domingo**

Details of the printed surface with protrusions caused by various components from Domingo’s computer.

**920 (2015)**

**Domingo**

Linseed oil, digital print, staples, electronic components.

Variable dimensions.

*Lo que se sabe y lo que se intuye (pero todavía se desconoce)*, Centro de Cultura Contemporánea CondeDuque, Madrid.

**919 (2015)**

**Domingo**

Expository text.

**914 (2014)**

**Tótem evanescente**

PVC tube, wood, MDF, and acrylic paint.

LABoral Centro de Arte y Tecnología.

**915, 916 (2014)**

**Tótem evanescente**

Maquettes.

**917, 918 (2014)**

**Tótem evanescente**

Single-channel video.

00:02:22

Sound, color.

720p.

Still frames.

**922, 923 (2015)**

**Injertos**

Computer keyboard, boxwood, and oil paint.

Variable dimensions.

Destroyed.

**919**

Domingo (Expository text) Domingo’s body died in 2010 at the age of 85. In the winter of 2014, his personal computer was still in the living room of his home, housed in a dark rolling cabinet: a CPU (a clone with an Intel Core i7, 2.66 GHz), a 15-inch monitor, a keyboard, a mouse, a mousepad, two multimedia speakers, and a lockable case for 3½-inch disks. I asked the family for permission to turn it back on. On. After a four-year pause, the computer performed a self-diagnosis, identified its memory, keyboard, monochannel video card, and disk drives. Immediately after,

it searched for the operating system to boot.

Windows XP.

Domingo’s digital identity remained intact; a CD-ROM of the Encarta encyclopedia was still in the drive. At that moment I found myself face to face with Domingo’s digital ghost. I felt that substantial forms of the deceased persisted in each directory, as if every folder were a digital entelechy of Domingo. Moved by a mix of respect and modesty, I turned the machine off. What happens to a machine’s substances when its user dies? There seems to be an outstanding account. While the user closes his cycle, the machine lingers in a kind of limbo—what Buddhists call the “intermediate state.”

I obtained Domingo’s CPU; I left the other devices. In the studio, a process began that first led me to stain the case screws with oil paint heavily diluted in linseed oil. Without waiting for the paint to dry, I removed the screws and dismantled the parts: power supply, drives, processor and motherboard, memory, graphics card, hard drive. Before extracting each element, I marked with oil those parts that seemed to require being marked. I did not know where this ceremony would take me, and marking the path with paint felt like a sensible action.

The process lasted five weeks. Meanwhile, I recorded on video and began scanning the parts and components.

In the summer of 2015, I understood that the machine’s cycle ends in recycling. Although Domingo’s computer had been dismembered along the way, I began sorting the parts by components and materials: aluminum, copper, tin, plastic. Capacitors, ports, connectors, capacitors, batteries, slots, boards. The task was complicated; stripping copper from cables was laborious, as was separating PCI ports from the plastics on the boards. The worktable, with all the materials scattered, resembled a Tibetan sky burial.

How many tons of raw material were used to build Domingo’s computer? Does anything of Domingo’s substance remain in that tangle of materials and components? I researched ways to recycle a computer. There were no specialized companies beyond scrap dealers, and the municipal recycling point seemed the only option—but I could not bear the idea of seeing Domingo’s parts scattered among televisions, appliances, and other computers. I stored the remains of Domingo’s personal computer in a box.

September 2015 Determined to find an end of cycle, I printed the images I had scanned months earlier and mounted them on a rigid wood surface. Between the printed vinyl and the wood I placed components from Domingo’s computer. As the vinyl was stretched, protrusions appeared that suggested the ghost of the components. The various volumes blended with the printed image, integrating or camouflaging themselves.

The topography of what was once Domingo’s personal computer is only distinguishable from the printed image when observed

askance: a metaphysical angle through which Domingo’s substance can be intuited.

**924 (2017)**

**La frecuencia Jürgenson**

Expository text (excerpt). In the spring of 1959, Friedrich Jürgenson (1903-1987)—painter, documentarian, and opera singer—placed his recorder in the open window of his forest cabin in Mölnbo, Sweden. The surrounding woods and the proximity of the lake seemed the ideal setting to capture a soundscape for one of his documentaries, yet the result was far from expected. What Jürgenson perceived was a lone bugle call, a male voice speaking about nocturnal birdsong, along with constant chatter, whistles, and a scatter of sounds. In the distant background one could make out the song of a chaffinch.

Jürgenson had discovered the psychophony or instrumental transcommunication. This challenge to common sense was, surprisingly, accepted by the “official” scientific community of the time. Those voices—initially inaudible to human consciousness—were recorded at a frequency that could be heard on a tape recorder. Technology thus acted both as medium and as medium, conferring upon magnetic tape a heightened sensitivity to communicate with imperceptible reality.

Through research and as a kind of back-up, Radigales obtained the recordings from those magnetic tapes and transferred them to spectrograms. He also managed, through geolocation tools, to extract current images of the environment where Jürgenson made his recordings.

Are these spectrograms and photographic images imbued with the inaudible presences the documentarian registered? Setting aside any stance on the paranormal, Radigales intuits that our contemporary modes of looking operate with a “painted veil” that is difficult to pierce and that, under our scientific rationalism, leaves us only able to unravel a colossal amalgam of zeros and ones. Galería The Goma, 2017.

**925**

Friedrich Jürgenson in his studio.

**926 (2017)**

**Espectros** Photograph.

**928**

Friedrich Jürgenson sound archive. Collection of ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe.

**927, 929-931 (2017)**

**Medium Files**

Wood, boxwood, oil, cement. 171 × 90 × 60 cm. 168 × 85 × 64.5 cm. 198 × 83 × 65 cm.

**932 (2020)**

**Polimeros** Macrophotography setup.

**933 (2020)**

**Polimeros** Detail of the painting surface with sections of paint.

**934 (2020)**

**Polimeros** Selection of paint fragments prior to the macrophotography session.

**935 (2020)**

**Polimero 3** Macrophotograph. 38 × 83 × 33 cm.

**936 (2020)**

**Polimero 2**

Macrophotograph.

38 × 33 cm.

**937 (2020)**

**Polymer 6**

Macrophotograph.

38 × 33 cm.

**938 (2020)**

**Polymer 5**

Macrophotograph.

38 × 33 cm.

**939 (2020)**

**Polymer 9**

Macrophotograph.

38 × 33 cm.

**940 (2020)**

**Polymer 4**

Macrophotograph.

38 × 33 cm.

**941 (2020)**

**Polymer 1**

Macrophotograph.

38 × 33 cm.

**942-945 (2020)**

**Dissolution**

Photographic tests.

Oil paint, silkworm cocoon, pollen, microplastics. Macrophotograph. Variable dimensions.

**946-952 (2020)**

**Dissolution**

Single-channel video.

00:11:00

Color, sound.

1300 × 1080p.

Screenshots.

**953 (2021)**

**Complementarix RGB**

Expository text.

I found this artificial plant in the same dumpster where a week earlier a ficus had been abandoned. I took it as a sign.

The plant, a plastic replica of a croton, was missing almost all its leaves. In the studio I searched among scraps of printed canvases and began tracing the outlines of the plastic leaves to complete the plant’s foliage.

I have always liked the idea of complementary color—the theory that when mixed in a given proportion, the result is a neutral color. Of course, a complementary in CMYK is not the same as in RGB, nor the same as the pigments we use for oil painting. In the RGB model, mauve is the complement of green.

This is a self-edited artificial plant. It still has some original plastic stems and leaves of Asian manufacture, but most of its foliage has been reconstructed from found scraps of printed vinyl, which I cut out and later painted with mauve pigment. Like many of us, it embodies a double experience—a double unwell that slips between the physical and the digital. On one of its leaves you can find a QR code that links to an RGB system where it coexists with other artificial species.

**955, 966 (2021)**

**Complementarix RGB**

Plastic plant and paint. Variable dimensions.

**957 (2021)**

**Complementarix RGB**

Snapshot of the transport of the artificial plant.

**958 (2023)**

Excerpt from the expository text.

Eyetracking

Like the windows on our computer screens, images overlap, cover and reveal one another, intertwining to give rise to new ones. These paintings are the result of the artist’s lived and intellectual experience; on them, large-format photographs have been placed that, by magnifying the image to its limits, reveal microscopic sculptures built from physical elements that synthesize the artist’s creative process.

In these images we encounter true totems formed by the mixture of painterly practice altered through psycho-tools, another way of accessing the praxis of painting. They combine physical fragments stripped from the pictorial surface through mechanical means (in particular, with a grinder), fallen residues, and micro-doses of psychotropics ingested during the making of those same paintings. Painting is both intellectual and manual labor; here, by contrast, we face photographs—collages assembled digitally—that play with the foundational duplicity of the photograph: it is documentary, but it is also falsification. Like memory, like mental images.

The act of painting is a constant struggle against one’s own limitations and the weight of tradition and history. To break these constraints, the artist subjected himself to the intake of micro-doses of psychotropics, under psychiatric supervision. Once again, traces of biography emerge: substance us tied to a certain age and to a moment in Barcelona at the turn of the century, known personally by Radigales.

Eyetracking is a project that condenses and encompasses Enrique Radigales’s artistic practice: from the landscapes of his childhood to the modernity of the metropolis. It is at once an inner and a physical journey, an endless superposition of landscapes: those visible in the gallery with its frame structures, those painted, those created through their overlaps, the mental ones re-created in photography, and ultimately the landscape that remains in the viewer’s mind as a synthesis of all these. Eyetracking is understood here as “that which has caught the gaze.”

Text by Joaquín García for the exhibition *Eyetracking* at Galería Alegria, Barcelona.

**959-967 (2023)**

**Eyetracking**

Aluminum profiles, acrylic on aluminum sheets, oil on panel, and photography.

200x215x83

Views of the exhibition at Galería Alegria, Barcelona.

**968 (2023)**

**Eyetracking**

Aluminum profiles, acrylic on aluminum sheets, oil on panel, and photography.

Exhibition view.

**969 (2023)**

<b>AGRADECIMIENTOS</b>	Blanca Torres, Simón Radigales, Nerea Ubieto, Alfredo Aracil, Renato Mauricio Fumero, Alberto Pérez, Raúl Vicente, Pablo Capitán del Río, galería Thegoma, galería Antonia Puyó, galería La Casa Amarilla.
<b>CRÉDITOS</b>	<p>Enrique Radigales. Limbo. 95-25. Un pdf en la cabeza, un gif en el corazón.</p> <p>IAACC Pablo Serrano</p> <p>2 octubre - 8 diciembre - 2025</p> <p>CONSEJERA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE Tomasa Hernández Martín</p> <p>DIRECTOR GENERAL DE CULTURA Pedro Olloqui Burillo</p> <p>JEFE DE SERVICIO DE ARCHIVOS, MUSEOS Y BIBLIOTECAS Fernando Sarria Ramirez</p> <p>DIRECTORA HONORÍFICA DEL IAACC PABLO SERRANO Susana Spadoni Márquez</p> <p>DIRECTOR DEL IAACC PABLO SERRANO Julio Ramón Sanz</p>
<b>EXPOSICIÓN</b>	IAACC Pablo Serrano. Diputación General de Aragón
<b>PRODUCCIÓN</b>	<p>ORGANIZACIÓN Y COORDINACIÓN IAACC Pablo Serrano</p> <p>AUTORÍA Enrique Radigales</p> <p>COMISARIA Nerea Ubieto</p> <p>COORDINACIÓN TÉCNICA Ana Revilla</p> <p>DISEÑO GRÁFICO Y EXPOSITIVO Enrique Radigales</p> <p>MONTAJE Sia Punto</p> <p>PRODUCCIÓN GRÁFICA Pulsar</p>
<b>CATÁLOGO</b>	<p>EDICIÓN IAACC Pablo Serrano. Diputación General de Aragón</p> <p>TEXTOS Nerea Ubieto, Alfredo Aracil, Renato Mauricio Fumero, Pedro Pablo Azpeitia, Joaquín García Martín, Enrique Radigales</p> <p>FOTOGRAFÍAS Javier Broto, Roberto Ruiz, Eva Carasol, Enrique Radigales</p> <p>DISEÑO GRÁFICO Enrique Radigales</p> <p>IMPRESIÓN La imprenta</p> <p>ISBN 978-84-8380-523-7</p> <p>DEPÓSITO LEGAL Z 1435-2025</p>





IAA  
CC

PABLO  
SERRANO  
DIRECTOR GENERAL  
Área de Gestión  
Comercialización

 GOBIERNO  
DE ARAGON