

# ***SOBREVIVIR A UN FRESCO***

**Texto de la entrevista entre Amanda Cuesta, Valentín Roma y Manuel Olveida aparecido en la publicación de Barcelona Producció 06.**

## **¿Por qué te presentaste a esta convocatoria?**

Desde hacía un tiempo me rondaba la idea de pintar un fresco y estuve documentándome sobre la técnica y visitando talleres de pintura mural y pintura al fresco. Las paredes de La Capella son de piedra y son perfectas para que el revoque aguante. También en el proyecto estaba toda la parte de producción, ¡la de pintar un fresco! y, claro, como nunca he pintado uno, el hecho de que hubiera una comisión de seguimiento que pudiera aconsejarme me tranquilizaba bastante.

**Como su propio nombre indica, Barcelona Producción es un proyecto de producción en colectivo, sin embargo somos conscientes que precisamente por el propio formato de la propuesta ésta puede generar dificultades de legibilidad e interpretación de vuestros trabajos individuales ¿cómo crees que afecta a tu proyecto el hecho de desarrollarse dentro de un marco como el de esta convocatoria, que cuenta con un proceso de producción dialogado, un proyecto editorial y otro expositivo?**

Por una parte, que el proceso de producción y definición del proyecto sea dialogado me tranquiliza y me da bastante seguridad, ya que normalmente me asaltan las dudas antes de definir un proyecto. Luego, que haya un proyecto editorial me permite traducir la idea del fresco a otro contexto (el editorial) y de forma didáctica, porque en mi caso entiendo que la propuesta de exposición es un poco extravagante; el hecho de pintar un fresco para que una vez finalizada la exposición se destruya me parece eso, extravagante. El tener la posibilidad de ampliar y definir la idea me permite no caer en terrenos un poco crípticos.

**Podrías explicar en que consiste el proyecto que estas desarrollando para Bcn Producción'06?**

Una semana antes de la inauguración de la exposición reuniré a un equipo de dos personas (Rodri Varón y Pablo Coello) que me ayudarán a preparar un revoque de cal y arena para después pintar un fresco mediante

unas plantillas predefinidas. Hemos calculado que todo el trabajo se puede dividir en jornadas de dos a tres días, ya que no se puede abordar una superficie tan amplia (unos 12 metros cuadrados) en una solo día. La superficie pintada representa un par de manos, abiertas y cerradas, como un juego de suerte. En una palma abierta se muestra el logotipo de Macromedia y en la otra el logotipo de Adobe. Una vez terminada la exposición se procederá a destruir el fresco para dejar la pared de la sala tal y como estaba al principio.

La idea de pintar un fresco para destruirlo un mes después implica situar en la misma línea de tiempo las piezas artísticas creadas con herramientas digitales y las creadas con técnicas tradicionales.

Todo el proceso de construcción del revoque, pintura y destrucción del fresco quedará registrado en video (Nicola Guilleminot).

**Aparte de cuestiones iconográficas que quizás comentaremos más tarde ¿Por qué la idea de pintar un fresco? ¿qué crees que puedes encontrar, respecto a tus intereses, en el hecho que utilizar esta técnica, que además parece ser que es de una realización complejísima?**

Bueno, creo que aquí tengo que adelantar que me formé en la disciplina de pintura y desde que trabajo con técnicas digitales (siempre a un nivel casi doméstico) me ha perseguido la necesidad de obtener resultados físicos de todo el trabajo para la pantalla (el proyecto es un ejemplo muy claro). Esta necesidad responde a dos cuestiones: la primera es una necesidad nostálgica y casi me atrevería a decir que reaccionaria, y la segunda responde al vértigo y la aceleración de las industrias tecnológicas, de cómo la lectura de algunas piezas digitales (concretamente de Net.art) de hace 5 años queda transformada por la tecnología doméstica actual (ancho de banda, compatibilidad entre navegadores, *plugins* y actualizaciones en los sistemas operativos).

La idea de pintar un fresco y de destruirlo al final de la exposición propone incluir en la misma línea de tiempo un producto desarrollado con una técnica longeva (fresco) y la práctica artística del Net.art, que como he dicho antes está supeditada a las transformaciones y al desarrollo de la industria tecnológica.

Es cierto que actualmente la técnica al fresco parece compleja, pero lo es por una cuestión de oferta y demanda de operarios y materiales. También subyace una poética de materiales y reacciones minerales (la

forma en que se acoplan las moléculas de la arena y de la cal...) que casi se podría comparar con la del código programado en las páginas web. Tanto la una (física, el fresco) como la otra (digital, Net.art) son tecnologías que pertenecen a una contemporaneidad, que necesitan operadores especializados. Sin embargo, mientras que la tecnología utilizada en el fresco permite la conservación de la pieza durante cientos de años sin apenas transformaciones, en el caso del Net.art esta misma tecnología utilizada parece canibalizarse con las continuas actualizaciones que nombraba anteriormente.

**¿Cómo relacionarías otros trabajos tuyos en los que intervienen elementos tecnológicos habituales con este nuevo proyecto donde elaboras un fresco? ¿Se trata, quizás, de una reacción desencantada respecto al territorio de lo digital o deberíamos plantear una lectura en una clave totalmente distinta a ese desencanto?**

En trabajos como idealword.org hay una frase que aparece con frecuencia en el navegador del proyecto "Lo que ves es *casi* lo que obtienes" en referencia a que todo lo que aparece en pantalla lo puedes imprimir de forma gratuita y en distintos formatos. Ese "casi" representa el puente entre el binomio analógico-digital, un espacio donde hablo de la experiencia tecnológica sin utilizar tecnología.

Y con esto volvemos a lo que puede parecer una reacción desencantada respecto al "territorio de lo digital", aunque no se si tendríamos que hablar tanto de desencanto como de gueto. Parece que desde el declive de las puntocom el interés por el arte digital y, más concretamente, por el Net.art se ha ido desinflado, aunque naturalmente la coletilla "nuevas tecnologías" parece suscitar cierta curiosidad pero también viene acompañada de cierto recelo. El arte digital, hecho con herramientas digitales, sigue perteneciendo al campo del arte, no debe considerarse como un producto aislado embutido en una caja de cristal que a su vez está metida dentro de un museo...

**Siguiendo esa dicotomía digital-analógico a la que aludes, podríamos afirmar que nos encontramos ante un cambio: de los espacios tradicionales de la ilusión óptica a los actuales de la inmersión. La técnica, gracias al ordenador, se convierte en una suerte de nueva forma simbólica que sustituye a la clásica de la perspectiva. En la obra convencional la estética de la producción es pareja a las categorías**

**relacionadas con el hardware; pero aquellas obras relacionadas con lo digital se adscriben más al software porque entran en lo que se suele denominar estética de la circulación. La imagen de la pantalla de un ordenador no tiene nada que ver con el comportamiento y la presencia de una imagen sobre un soporte como el papel, y menos aun si el soporte es una pared. Nada que ver con el aura del fresco ni con sus grietas ni con sus pátinas ni con su perdurabilidad inmutable y su quietud física. Contra la imposibilidad de movimiento y circulación del original, está la multitud de imágenes digitales que circulan por la red y que nos bajamos a nuestra pantalla en cualquier momento y lugar. El presente de un fresco es un presente eterno, mientras que el presente de una imagen digital es contingente y depende de nuestra voluntad. En una imagen digital el tiempo no existe o existe de otra manera ya que no posee caducidad ni posibilidad de exterminio. Exterminar significa privar de caducidad, y, por eso, de ahí la situación de fuera del tiempo de una imagen digital ya que a ella se le ha privado de su posibilidad de caducidad al insertarla más allá de las tecnologías de la presencia aurática y más allá, por eso, de su propia caducidad. ¿Cómo se ubica tu trabajo en esta secuencia de cambios?**

Entender y experimentar de forma continuada ese "espacio de inmersión" del que hablas es definitivo para entender muchos trabajos de Net.art. Siempre me ha gustado posicionar como "usuario" y no como "visitante" a una persona que disfruta (desde su casa, con su computadora y su ancho de banda personal) un proyecto de Net.art. La relación que se establece es muy íntima y la "inmersión" es total. El uso de la pieza entra en otra esfera porque puedes dosificar la atención, puedes volver a la url cada vez que quieras. También es cierto que esta disponibilidad, este acceso tan generoso, desplaza el "aura" de una pieza física que solo puedes "visitar" dentro de un contexto determinado y dentro de un horario (o fecha) establecido.

Quizá por eso la posibilidad de un remanente que se hace físico, que brota desnaturalizado como una traducción impura y errónea.

A principios de este año volqué en un cd-rom todo el *site* de idealword.org y en una carpeta aparte incluí la última versión de los instaladores del navegador Firefox, que es el que utilizo habitualmente y cumple todos los estándares. Todo el contenido lo publiqué con una pequeña editorial, con la intención no solo de preservar todo el trabajo en un soporte físico, sino

de que el usuario, dentro de x años, pudiera contemplar el trabajo con los navegadores que actualmente utilizo. Sin querer estaba cometiendo un acto de caducidad, ya que el mismo soporte (cd-rom) tiene una vida útil de entre 2 y 8 años; pasado este tiempo termina quedando inservible (sin contar con otros sistemas de almacenamiento como el DVD, que minimiza o desplaza al actual CD-ROM). Este descubrimiento (eterno neófito) reafirmó el convencimiento del potencial de Internet como un sistema de preservación, que solo necesita de mínimas actualizaciones para seguir siendo vigente. Creo que aunque una imagen digital no tenga caducidad se comporta caprichosamente porque exige una atención continuada para su mantenimiento, ya que el soporte físico en el que se encuentra es vulnerable a cambios de humedad, de temperatura o de corriente, que pueden corromper las imágenes o provocar “glitches” (errores o atascos en los cd de música. A partir de ahí, este concepto se ha extendido a toda una forma de entender la estética digital basada en explotar el error informático).

Esta vulnerabilidad del archivo digital con sus síntomas de error se puede materializar en una copia en papel o, por ejemplo, en un fresco entendido este como un simple glitch físico.

**Tal vez estamos centrándonos demasiado en el análisis de los dispositivos tecnológicos, en las posibilidades de independencia creativa que proporcionan las diversas herramientas y en la “usabilidad” que de éstas se derivan; sin embargo, por abrir el diálogo hacia una perspectiva menos mecánica, me gustaría preguntarte en esa reflexión que tú haces de la arqueología de lo tecnológico ¿no hay también una voluntad por preservar, o al menos por profundizar, en los modos a partir de los cuales ha ido evolucionando la representación digital?**

La artista australiana Melinda Rackham en su artículo “Archiving, art in the network” (*Vital Signs*. Issue #7) profundiza en la “arqueología de lo tecnológico” con ideas sobre la “adopción” o la “adaptación” de trabajos de net.art o en red, y lanza una serie de preguntas bastante inquietantes:

“¿Cómo deciden las instituciones culturales qué archivo (obra) debe guardarse?

¿Qué *site* debe ser guardado?

¿De quién es la responsabilidad de mantener y actualizar?, ¿debe ser el propio artista quien se encarga de esto y qué remuneración debe concedérsele?

¿Se puede emigrar un archivo a nuevos formatos?”

El texto lo redactó en 2004, unos meses antes de que el Consejo Artístico de Australia anunciara su intención de dismantelar el Comité de Nuevo Arte Mediático y el Comité de Desarrollo Cultural Comunitario (Lovink, Geert. “Los nuevos medios, la tecnología y el arte”. En: *Zehar*, nº 57). Estos comités otorgaban subvenciones respectivamente a artistas que trabajaban con los nuevos medios y a comunidades específicas, tales como los jóvenes desfavorecidos, los presos y los sin techo...

Naturalmente, mantengo una voluntad por profundizar en los métodos de preservación del arte digital, pero, quizá en vez de optar por desarrollar nuevos mecanismos de lectura que “adaptan” antiguas piezas de net.art a los navegadores y anchos de banda actuales, o inclinarme por una postura más política, he decidido escoger un camino digamos más didáctico.

**Por otra parte, y también al hilo de cuestiones que has ido planteando en tus respuestas ¿no crees que las transformaciones permanentes del contexto digital, de sus formas de producción tecnológica pero también de sus paradigmas ideológicos, son una condición específica del medio y no una consecuencia de “malas prácticas”? Digo esto porque en las diversas tradiciones de pensamiento previas a Internet, cualquier derrumbamiento teórico suponía un estado de crisis muy intenso, sin embargo, en el ámbito digital cada día se destruyen y se vuelven a construir nuevas estructuras de producción y nuevos usos sin este sentido de fracaso, como evolución inevitable de la tecnología, en unos casos, o como redefinición consciente de unos usos particulares, en otros.**

Pero es que no da tiempo, el contexto digital es súper veloz, detrás hay una industria al margen de la cultural que produce constantes dependencias, “la dimensión social de la técnica es su propia definición” (Martín Prada, Juan. “El net art o la definición social de los nuevos medios”. En: [http://aleph-arts.org/pens/definicion\\_social.html](http://aleph-arts.org/pens/definicion_social.html)).

No creo que haya “buenas” o “malas prácticas”; hay actuaciones del “ahora mismo” y reacciones a nuevas estrategias mediales como la que ha adoptado la Saatchi Gallery con su proyecto “Your Gallery”, en el que ya participan 10.000 artistas. O la forma en que Apple (Steve Jobs) puede revolucionar el archivo y la producción de los podcasts con un nuevo lector de documentos de texto que saldrá en su próximo

sistema operativo. Estos son dos ejemplos que pertenecen a mi entorno más próximo, que es muy, muy reducido, imagínate...

**Es interesante la referencia que haces del artículo de Melinda Rackham respecto a la idea de archivo digital, pero precisamente por esa misma urgencia de lo inmediato que tú mismo apuntabas, creo que patrimonializar y producir son conceptos casi sinónimos o simultáneos en el contexto tecnológico. Ahí está como ejemplo la página artport del Whitney Museum que lleva Christine Paul. ¿Cómo ves el papel de las instituciones a la hora de incentivar trabajos digitales? ¿No crees que a veces simplemente los incorporan de una manera secundaria en sus programaciones y sin embargo, en raras ocasiones ofrecen condiciones óptimas de producción, tal vez por desconocimiento o por descrédito del propio medio digital?**

Me parece que también es una cuestión de deseo, quiero decir, que es fácil para una institución desear una vídeo instalación o una fotografía o incluso una pintura al fresco, que la posesión de su contrato sea una pieza importante para su colección. Parece como si fuera difícil sentir deseo por un *site* que sea inhabitable dentro de las paredes de un museo. Y en cierto sentido lo es.

Hay ejemplos de habitabilidad, como Sísif (1995, [www.hangar.org/sisif](http://www.hangar.org/sisif)), la pieza de net.art de Antoni Abad expuesta simultáneamente en el MACBA y el Museo de Wellington en Nueva Zelanda, donde un hombre desnudo tira de una cuerda desde Barcelona y en sus antípodas, en Wellington, otro hombre idéntico se encuentra tirando del otro extremo de la cuerda.

Me parece que hay pocos trabajos que entiendan tan bien esta "adopción" de una pieza de net.art por parte de una institución, pero claro, era 1995.

**La técnica parece ganar pertinencia en las decisiones particulares. Los límites de éstas determinan la necesidad de reconocer las fronteras generadas por la técnica a la hora de revertir las categorías convencionales de presencia/ausencia, real/irreal o cerca/lejos. ¿Puedes comentar qué ocurre, en este escenario que estamos dibujando, con el par imagen/objeto?** Casi al principio, cuando empecé a trabajar con herramientas digitales y, sobre todo, después de haber estudiado pintura y de haber pintado, tensando

las telas, encolándolas, mezclando pigmentos con aglutinantes... me encontraba entonces sentado, frente a un ordenador con una imagen o una secuencia de imágenes en un monitor de 17 pulgadas que solo para acceder a ella tenía que esperar a que un sistema operativo se pusiera en marcha, buscar la imagen, o el ejecutable entre los distintos archivos y abrirla. Entonces compre una impresora.

Desde entonces no puedo renunciar a la fisicalidad de una imagen digital, o la posibilidad que ofrece de cosificarla.

Pero imprimir no es un acto fetichista de coleccionismo, todo lo contrario (creo que el 95% de todos mis trabajos que pueden imprimirse no he llegado a verlos impresos), la posibilidad de imprimir es suficiente, saber que existe esta posibilidad de transgresión de los límites de la ausencia y la presencia es suficiente. Es como si supieras que rezando se apareciera Dios, pero nunca rezas.

**Tanto la experiencia analógica como la digital forman parte de un todo cultural y, por lo tanto, son trozos y elementos fragmentarios. Aquí, en este texto, parece que se enfatizan las diferencias, pero ¿no deberíamos de hacer el ejercicio de pensar las analogías y correspondencias que configuran los fragmentos?**

No creo que pretenda fusionar analogía o digitalidad o ahondar en las diferencias. Para nada pretendo humanizar la máquina o construir un algo sensorizado que intente comportarse como nosotros. El trabajo está en el "fragmento" del que hablas, en el "casi" de "lo que ves es *casi* lo que obtienes".

**Tu proyecto fue seleccionado porque podía aprovechar la convocatoria como plataforma ¿Cómo crees que va a continuar su andadura, dentro y fuera del arte, una vez que se independice del marco de Bcn Producción'06? ¿Dónde se queda uno tras sobrevivirle a un fresco?**

Bueno, en mi caso concreto el proyecto aparentemente desaparece con la exposición, puesto que se destruye el fresco pintado.

Ya hemos hablado bastante contigo, Manuel y Valentín sobre la importancia, o el significado de la destrucción de la obra en este caso concreto, de concluir el recorrido del proyecto, no como una anécdota (la destrucción) sino como la consecuencia de todo un proceso.

Es importante la decisión que hemos tomado de



publicar un póster con una imagen del fresco destruido ya que la edición de la publicación de la exposición de Barcelona Producción, al aparecer el día de la inauguración no puede recoger en imágenes el proceso de producción del fresco ni tampoco el de la destrucción.



La existencia de este póster con una fotografía de la huella que ha dejado el fresco en la pared de la sala no solo documenta un hecho, también demuestra que hemos podido sobrevivirle.



# “SOBREVIVIR A UN FRESCO” DE ENRIQUE RADIGALES

Texto de la publicación BCN Producció '06, por Roc Parés.

*Fukuyama's work presumes that human nature is governed by a desire for recognition, and since only liberal democracy provides a way of satisfying the need for recognition, liberal democracy provides the end point of history.”*  
WIKIPEDIA

## INTRODUCCIÓN

Este trabajo de Enrique Radigales (Zaragoza, 1970) cuestiona mitos construidos en torno al reconocimiento del individuo basados en la perdurabilidad de la obra. Entrados en este siglo xxi, el mito de la perdurabilidad perdura, es decir, se mantiene vigente. Más allá de si es cierto o falso, el mito de la perdurabilidad es relevante porque provoca que asociemos valores como la belleza, la nobleza, la dignidad, la importancia o el interés con determinados medios, soportes, materiales o técnicas sólo por el hecho de que éstos hayan conseguido llegar hasta nuestros días desde tiempos pasados.

## CONTEXTO

Si tenemos que hacer una descripción general (y la generalización es generalmente injusta), podemos afirmar que el contexto cultural en el que trabaja Enrique Radigales es este: en el final de siglo, en plena democracia liberal, la ciudad se pone guapa y se rediseña a la medida del capital. Se ahuyenta a los que discrepan de la lógica del mercado, se limpia el rastro de los talleres independientes y de los laboratorios autogestionados, de todo reducto de disidencia. Y se invita a los cornudos supervivientes a dejarse apalea: a hacer de extras en la película a cambio de una camiseta de voluntario del Fórum o bien de la pancarta de agente activista oficial del Museu d'Art Contemporani de la tienda más grande del mundo, por cortesía de sus propios impuestos. Pero si nos fijamos, en cambio, en pequeños y contados programas excepcionales, como este Bcn Producció '06, a cargo de Amanda Cuesta, Manuel Olveira y Valentín Roma, veremos que “otro modelo cultural es posible”, incluso dentro del limitadísimo presupuesto que el Ayuntamiento de

Barcelona dedica a las artes visuales.

La fórmula de selección y trabajo con artistas de Bcn Producció '06 es ejemplar: en cuanto a la forma de selección veo que es híbrida entre la obra por encargo (commissioning, para los anglosajones) y el concurso abierto. Y en cuanto a las condiciones de trabajo, creo que sitúa las cosas en un nivel económicamente muy razonable y desgraciadamente poco frecuente en Cataluña. Ahora bien, si miramos el tema económico desde fuera del contexto de las artes visuales (especialmente el anémico panorama catalán), constato que, para que un artista que basara su economía en este régimen de trabajo llegara a ser “mileurista” debería tener cuatro oportunidades como ésta cada año. Eso ya sólo depende de que este planteamiento curatorial se mantenga en La Capella, se propague por contagio y encuentre más instituciones en las que arraigar. El artista de nuestro tiempo no se limita a la producción y se ha convertido en amo de toda la cadena de procesos que pasa por la formación, la investigación, la experimentación, la producción, la difusión y la recepción.

## EL PÚBLICO RECIBE (LO QUE EL ARTISTA HA PRODUCIDO)

Lo que el público ve en la sala es una pintura al fresco. Una pintura al fresco muy particular, en la medida en que está pintada por Radigales en el año 2006. A diferencia de lo que es habitual, este fresco no sobrevivirá al artista, dado que forma parte del proyecto de dar un carácter efímero a este trabajo, y destruirlo una vez concluido el tiempo de exposición. La pintura mural representa dos manos humanas dentro de las cuales se ocultan y se muestran (como cuando se da a elegir al azar entre ambas manos) los logotipos de dos firmas multinacionales que comercializan programas informáticos de dibujo vectorial: Adobe y Macromedia.

## LO QUE EL ARTISTA HA DIFUNDIDO

El surfista de Internet inquieto, seguidor de propuestas alternativas a las formas de entretenimiento de las puntocom, seguramente conoce los trabajos que Enrique Radigales nos regala a través de su sitio web Idealword, fundado en 2003. Si pensamos en este surfista de la red (cualquiera de los 3.500 que han accedido a Idealword en los días de máxima afluencia) visitando La Capella anticipamos que se encontrará, de repente, transportado a otro lugar, a otro ritmo de recepción y a otro plano de sensibilidad, diferente de la pantalla o de la hoja de impresora, pero reconocerá la coherencia estética con los trabajos de Idealword. Si pensamos en el visitante de exposiciones habitual de La Capella, confío en que

sabr  apreciar este trabajo y que eso le motivar  a visitar <www.idealword.org>.

Con la llegada de la revoluci n industrial, la producci n sufri  una gran aceleraci n. La actual econom a de la distribuci n basada en el consumo tecnificado, para obtener m s beneficios, ha tenido que modelar nuestra subjetividad y hacernos consumidores cada vez m s "eficientes". Y mucho del discurso sobre las im genes ha girado en torno a su recepci n, y ha dejado en segundo plano el an lisis sobre la g nesis de lo que se distribuye y de lo que se ofrece para ser recibido.

Si la caricatura del hombre moderno de Chaplin en Tiempos modernos (1936) era la del obrero (productor) sometido por el ritmo impuesto por la maquinaria, la caricatura que le corresponder a al hombre de nuestro tiempo (2006) ser a, posiblemente, la del "net surfista" (consumidor) sometido por el ritmo impuesto por la red de las pantallas.

Radigales es un artista experto en difusi n. Su experiencia en este  mbito se inicia, a mediados de los a os noventa, con Stereodub, con Pedro Pablo Azpeitia, y llega a su punto  lgido en 1999, como cofundador, con Pedro Soler, de la plataforma Fiftyfifty, pionera en distribuci n de audiovisual digital interactivo.

#### LO QUE EL ARTISTA HA EXPERIMENTADO

Radigales no es, de momento, un pintor experto en pintura al fresco, y por eso ha acudido a especialistas en esta t cnica tan antigua como la cultura minoica y tan de nuestra tierra como el rom nico catal n.

Gracias al contexto excepcional de la convocatoria Bcn Producci n '06, en La Capella, Radigales ha podido experimentar en este procedimiento pict rico que contrasta y complementa sus procedimientos habituales de producci n y difusi n electr nica.

Lo que me resulta m s interesante de la elecci n de la pintura mural al fresco es que no se limita a una decisi n de procedimiento pict rico. Se trata de un sistema de tradici n artesanal en el que la obra se produce en el mismo sitio donde se difunde y se recibe (salvo los casos en que, como en el MNAC, la museolog a ha traicionado el esp ritu al deslocalizar el fresco). El muro pintado al fresco es obra, soporte y medio de difusi n, como pasa tambi n en el netart con el ordenador.

El procedimiento tradicional de la pintura al fresco impone un tiempo de pintado extraordinariamente limitado,  de tan s lo cuatro horas! La preparaci n del muro, eso s , implica un meticuloso trabajo artesanal que requiere mucho tiempo, conocimiento y mucha pr ctica. Humedecer, preparar el revoque, alisar, enfoscar y pintar con pigmentos minerales... El tiempo de la producci n, en otros tiempos, estaba

asociado a la idea de lentitud. Y se sobreentend a tambi n que mirar era m s r pido que hacer, salvo los casos m ticos y excepcionales de las divinidades y los prestidigitadores, respectivamente.

#### EL ARTISTA HA INVESTIGADO

El artista hace a os que investiga procesos in ditos de elaboraci n de im genes digitales en las que interviene la destreza manual m s propia de las disciplinas de tradici n artesanal. En 2005 Adobe adquiri  Macromedia, de forma que sus dos paquetes de gr ficos vectoriales Freehand (la herramienta que ha utilizado siempre Radigales, en la versi n 8.0) e Illustrator (eterno competidor de Freehand) conviven, de momento, dentro de la misma marca: Adobe. Para muchos usuarios de Freehand, como Enrique, las pugnas comerciales de las multinacionales del software ponen en peligro las herramientas con las que se han acostumbrado a trabajar.

Las pugnas comerciales de las multinacionales podr an entenderse como una actualizaci n de la  pica en nuestros d as. Utilizadas como tema de un fresco ef mero, financiado con dinero p blico, resultan en una especie de iron a  cida sobre la  pica y en una especie de reto, sabotaje o adivinanza perversa para los arque logos y los historiadores del arte del futuro. En el tema, Radigales dramatiza sobre la falta de libertad de elecci n del artista contempor neo que opta por herramientas inform ticas propietarias, como Freehand o Illustrator. Yo no puedo aguantarme de decir que la salida de este dilema que plantea Radigales se halla en las herramientas de c digo abierto, como ser a el caso de Inkscape, que en vez de estar sometidas a las pol ticas de las multinacionales se desarrollan en funci n de las necesidades y los deseos de la comunidad formada por los programadores y usuarios que las impulsa. Radigales, sin embargo, empez  a utilizar Freehand hacia mediados de los a os noventa y se ha mantenido siempre fiel a la versi n 8.0, anterior al estallido de las herramientas libres y de c digo abierto.

#### CONCLUSI N

Tomando como ejemplo el trabajo que nos presenta Enrique Radigales, dentro del proyecto Bcn Producci n '06, he querido demostrar que algunas formas de producci n art stica de nuestro tiempo s lo son posibles si las instituciones p blicas ponen los medios de producci n al servicio de los ciudadanos de forma socialmente justa que contrarreste la homogeneizaci n cultural que impone el mercado. Para que eso sea posible debe cuestionarse el mito de la perdurabilidad, asociado a una concepci n caduca del patrimonio cultural.

Soy consciente de la perplejidad con que muchos de mis conciudadanos ven cómo algunos artistas visuales trabajamos en los espacios culturales protegidos del museo, la sala y el centro de arte: la protección institucional de nuestros trabajos (llevada a cabo en un Estado democrático, con nuestros impuestos y para el bien común de la sociedad) genera más desconfianza que la protección de los que (surgidos al amparo de los ricos y poderosos de otras épocas) han perdurado y reclaman conservación.

Parece que la percepción social que se tiene del patrimonio cultural va ligada a la noción de perdurabilidad. Y es evidente que, en buena parte, esta percepción sesgada proviene de la nefasta política cultural que (en general) se practica y que se limita a perpetuar unos mecanismos de legitimación tan superficiales y tan primarios como son el valor de la antigüedad y la novedad. Tal vez sí que, en Barcelona, vamos dejando atrás la lamentable instrumentalización maniquea de la cultura que consistía en ilustrar las políticas caricaturescas de las izquierdas o de la derecha con lo que es nuevo y lo que es viejo, respectivamente. Pero salimos de Guatemala para entrar en Guatepeor: llegan tiempos de centrismo inmovilista, que algunos osan llamar el fin de la historia. El neoconservadurismo pretenciosamente revestido de sincretismo entre tradición y progreso pilota las instituciones culturales descaradamente al servicio del comercio, el consumo y el turismo. Así, no es extraño que los versos más manoseados por los políticos, en los últimos tiempos, sean aquellos del poeta y pastelero J. V. Foix, "M'exalta el nou i m'enamora el vell" (Me exalta lo nuevo y me enamora lo viejo).

Roc Parés