

MIRADAS CAUTIVAS:
FANTASMAGORÍAS TECNOLÓGICAS,
ELECTRÓNICAS Y ARTÍSTICAS

REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE SAN FERNANDO

MIRADAS CAUTIVAS:
FANTASMAGORÍAS TECNOLÓGICAS,
ELECTRÓNICAS Y ARTÍSTICAS

DISCURSO DEL ACADÉMICO ELECTO
EXCMO. SR. D. DANIEL CANOGAR

LEÍDO EN EL ACTO DE SU RECEPCIÓN PÚBLICA
EL DÍA 10 DE NOVIEMBRE DE 2024

Y CONTESTACIÓN DE LA ACADÉMICA
EXCMA. SRA. D.^a ESTRELLA DE DIEGO OTERO



MADRID
MMXXIV

DISCURSO DEL
EXCMO. SR. D. DANIEL CANOGAR

Recibo con agradecimiento y respeto la Medalla 29 de la Academia de Bellas Artes de San Fernando. Mil agradecimientos a los/las Excelentísimos académicos que tan generosamente me han abierto las puertas a la Real Academia de San Fernando. Entro a esta casa con enorme ilusión y orgullo de ser un miembro más de esta ilustre familia. Quisiera dar un especial agradecimiento a Estrella de Diego y a Manuel Gutiérrez Aragón, que, tras algunas conversaciones, tuvieron el atrevimiento de nominarme a la Academia. Su confianza me halaga enormemente, y espero no defraudar. A lo largo de más de siglo y medio la Medalla 29 ha pasado por las manos de personajes célebres que han marcada la historia de nuestro país, su cultura y pensamiento. Recibo ahora con humildad esta medalla, recogiendo el testigo, y esperando poder contribuir tanto como aquellos que vinieron antes.

Es, además, un honor especial heredar esta medalla del grandísimo Darío Villalba, creador rompedor e incombustible al que tanto admiré a lo largo de su contundente carrera artística. Su trabajo fue para mí un referente inspirador que me ayudó a pensar en otras formas de trabajar la fotografía. Releyendo su discurso de entrada a la Academia del 2002, *En torno al acto creativo: nuevas reflexiones*, descubro un creador que desde la madurez se interroga sobre el sentido

transgresor del arte, y la rebeldía como *modus operandi* que siempre le impulsó a descubrir nuevos territorios. En este sentido, defiende el arte como una fisura que nos incomoda, nos desestabiliza y rompe con una armonía que demasiadas veces nos produce un efecto anestésico. Estas nociones se manifiestan en el dolor existencial de su corpus artístico, donde el arrebató, el exceso y el sexo sacuden al ser humano. Un aura de tenebrismo místico inunda la mirada de Villalba, y en este sentido, su trabajo conecta con tradiciones pictóricas tan fundamentales de nuestra historia del arte nacional.

A pesar de tensiones anímicas y emocionales, aparece la belleza, una belleza desgarradora que nos hace sentir vivos, humanos y presentes. En su discurso, Villalba nos invoca a ser rebeldes y transgresores para combatir la inercia conformista hacia la que la sociedad nos conduce. Nos invita a agarrarnos al arte, no desde la comodidad, sino como fuente de profundas emociones que nos despiertan, al tiempo que nos ayudan a cicatrizar viejas heridas. Su carrera, y su discurso para la Academia, me inspiran a explorar los misterios del arte y de la creación, la del pasado, pero también la de nuestros tiempos.

La lámpara de aceite que tenuemente iluminaba la sala se izó hacia el techo y se acopló a una funda de tela, cubriendo el entorno con un manto de oscuridad. El público contenía su respiración, generando ese silencio abrumador que solo se consigue con una sala rebosante de almas en absoluta quietud. La expectación aumentaba por momentos; algo extraordinario iba a ocurrir. La oscuridad cerrada de la sala era total, una oscuridad artificial sin dimensiones, conseguida con paredes forradas de terciopelo negro, imposible de encontrar en la nocturnidad exterior. Tras varios instantes, una soterrada agitación era palpable; se oía el roce del ropaje del público, quizás el de parejas que se agarraban en la oscuridad, o el faldón de una mujer que se movía ligeramente, inquieta por estar rodeada de desconocidos que no veía.

Una tenue luz apareció ingrávida, ligeramente por encima de las cabezas del público. Un agitado pero contenido murmullo se extendía entre los asistentes. Se oía en el fondo de la sala algo que se deslizaba, un artilugio metálico de un mecanismo oculto. Y luego un golpe seco, y la tenue luz repentinamente adquiría una forma: la de un pequeño esqueleto, que aparecía tímidamente, flotando en el espacio. La blancura ósea era luminiscente e ingrávida en el espacio. Los ojos confirmaban que era real, pero su transparencia revelaba una materialidad ambigua. El esqueleto parecía dibujado a mano,

sus bordes delatando los brochazos de tinta que daban forma a la figura. La calavera, ligeramente torsionada, se mostraba desafiante, con una mueca burlona que parecía anunciar: la muerte os saluda.

Acto seguido, otro sonido desde el fondo: unas ruedas rodando sobre el suelo de piedra y un eje mal engrasado que chirriaba ligeramente. Con ello, el esqueleto aumentaba de tamaño e intensidad lumínica. La tensión de la sala aumentaba con exclamaciones y pequeños gritos de inquietud que intentaban procesar la alucinación espectral. Instantes después, se abrían las puertas de Hades. Múltiples apariciones se encendían por toda la sala. El público estaba activado con gritos entrecortados, carcajadas nerviosas, aspavientos de protección y desplazamientos torpes en la oscuridad.

Cuarenta-y-cinco minutos después, el público asciende de las tinieblas y vuelve a la calle, sobrecogido por una experiencia que todavía está procesando. A lo largo de la sesión, había testimoniado proyecciones de esqueletos, seguido por flotantes criaturas grotescas y finalmente personajes que recientemente habían encontrado una muerte violenta: Robespierre, Marat, Dantón. El año: 1798; el lugar: la cripta de la Iglesia de los Capuchinos en París; el espectáculo: la Fantasmagoría. Algo se había despertado en el interior de los asistentes. En este bautismo de luz y oscuridad tecnológica, había nacido la figura del espectador.

La Fantasmagoría fue un espectáculo creado con linternas mágicas que proyectaba transparencias pintadas a mano sobre gasas y humo. Su creador, Etienne Gaspard Robertson, un óptico belga con un astuto sentido del negocio, merece un capítulo aparte en el panteón

de la incipiente cultura visual del siglo XIX. Todas las noches el público se arremolinaba alrededor de la entrada de la Fantasmagoría, ansioso por conseguir una entrada a esta experiencia espectral entre divertida y sobrecogedora creada por medios artificiales. Es difícil de imaginar el impacto que pudo tener semejante derroche de proyecciones en un mundo anterior al cine, un mundo en el que muy pocos habían experimentado los hechizantes efectos de la linterna mágica. Estos primitivos proyectores de transparencias se inventaron a mediados del siglo XVII por el científico holandés Christiaan Huygens. Funcionaban como farolillos, inicialmente con velas, y luego con lámparas de aceite, aprovechándose de importantes mejoras en la ciencia de la óptica para conseguir proyecciones cada vez más potentes y nítidas. Las linternas mágicas apenas eran una curiosidad científica experimentada por una minoría, hasta que llegó la Fantasmagoría de Robertson. De la noche a la mañana el ciudadano es introducido al mundo de las proyecciones, y su experiencia de la realidad cambiará para siempre.

Nueve años después del estreno de la Fantasmagoría en París, llegó a la ciudad de Madrid. En la Calle Fuencarral 11, un pintor asistía a una representación fantasmagórica con su amante y la hija de ambos. Sentados en la primera fila de la sala, los inquietos ojos del pintor exploraban la sala tapizada de terciopelo, buscando los resquicios desde los cuales el efecto espectral se manifestaría. Había oído mucho hablar de este espectáculo, pero nunca lo había presenciado en carne propia. Muy pronto, ya inmerso en la oscuridad del espectáculo, devoraba cada detalle de la representación fantasmagórica: manos de fantasmas que parecían palpar el espacio, retratos de políticos celebres, figuras levitantes, un personaje al que se le torcía

el pescuezo. Rodeado de carcajadas y exclamaciones del público, el pintor permanecía en total silencio, inmóvil mientras sus ojos sobreexcitados absorbían cada detalle de lo que estaba contemplando. Fue tal el impacto, que volvió repetidamente en noches sucesivas a la Fantasmagoría, esta vez en solitario. Excitado por la experiencia, comenzó a dibujar pequeños bocetos de escenas oníricas, tenebrosas e irónicas que acabarían por convertirse en unos grabados que cambiarían la historia del arte. La fantasmagoría despertó la figura del espectador, y quizás también la concepción moderna de artista, encarnada en la persona de Francisco de Goya y Lucientes.

No hay conocimiento alguno de que la escena anteriormente descrita llegara a ocurrir. Sí hay documentación del interés que Goya mostró por la Fantasmagoría y otros espectáculos ópticos que proliferaban en las ferias y lugares de divertimento popular. Muchos motivos que típicamente aparecían en las fantasmagorías quedaron plasmados en sus Disparates, Caprichos y Desastres de la Guerra. Ojalá hubiera pruebas fehacientes de que Goya visitó la sala fantasmagórica a su paso por Madrid, y que esta visita cambiara el rumbo de su trabajo, pero la realidad es que solo hay atisbos de conexiones de su obra con este espectáculo protocinematográfico. Lo que sí está claro es que el artista era un hombre de su tiempo, ilustrado y curioso por los cambios sociales, políticos y tecnológicos del momento. Su obra introdujo una dimensión psicológica sin precedentes que sondeaba la oscuridad del ser, un ser que se debate entre espectros interiores y realidades sociales conflictivas. La Fantasmagoría está presente en la obra de Goya, no por la cita literal de motivos fantasmagóricos, sino por captar tan astutamente el *zeitgeist* del momento, tiempos de profunda transición social y política que verían nacer la era moderna.

La Fantasmagoría no fue un mero entretenimiento pasajero, sino que encapsuló un cambio de paradigma que se inició en París a finales del siglo XVIII, y que se filtró en la médula de las sociedades occidentales a lo largo del siglo XIX. Ese cambio de paradigma vino determinado por la cultura visual que nació en las calles de las principales urbes, siendo París el epicentro desde el que se extendió víricamente una inflación visual desconocida hasta ese momento. La Fantasmagoría era una manifestación, entre muchas otras, de esta nueva cultura visual urbana, con sus aglomeraciones, choques visuales y sobresaltos sensoriales generadores de un ambiente del sobreestímulo óptico. El entrecruzamiento de carruajes y caballos, escaparates, kioscos rebosantes de periódicos, anuncios empapelando las paredes de la ciudad, y la procesión incesante de masas de peatones llenando las aceras, creó una borrachera visual sin precedentes. Esta sobredosis óptica provocó un enrarecimiento de la percepción de la realidad, con sus materialidades oscilantes y su jungla de símbolos y señales que al ciudadano le costaba procesar. Es en esta época que el ciudadano descubre su fantasma interior, dudando sobre si lo que estaba viendo era real, o una mera alucinación interior. Freud llegará a formular el fantasma internalizado como núcleo de su teoría psicoanalítica más de un siglo después. Se funden proyecciones psíquicas y tecnológicas, en un maridaje profundamente vinculado a la figura del espectador contemporáneo, del que nosotros somos sus herederos plenamente formados.

En 1978, un adolescente encuentra una cueva. La tenía siempre allí, en el sótano de su casa: un laboratorio fotográfico que su padre utilizaba profesionalmente. Pero en el verano de 1978 cruzó el umbral de ese laboratorio y quedó encandilado por un mundo de oscuridad, de tecnología, de alquimia

fotográfica que le hizo descubrir la emoción profunda de la creación. La luz roja teñía espectralmente el pequeño laboratorio; la luz blanca de la ampliadora penetraba la oscuridad y quemaba la emulsión fotosensible del papel. Ese mismo papel expuesto desvelaba misteriosamente una imagen entre líquidos. De fondo, la radio acompañaba el ritual, aderezado por el olor a químico, un olor amargo, penetrante y para siempre vinculado al milagro fotográfico. Ese laboratorio, con su oscuridad tecnológica, se convirtió en la fantasmagoría particular del adolescente, un espacio liminal y mágico que marcaría al joven artista para siempre, y que, a lo largo de cuatro décadas de profesión, intentará recrear de una forma u otra.

Cuatro años después, los resultados de sus sesiones fotográficas le empezaron a aburrir. Sus fotografías captaban escenas urbanas aleatorias de su barrio, pero intuía que faltaba una visión unificadora, una temática central, una “serie”. En busca de esa serie, decidió que era el momento de dejar a un lado su vieja Canon que había heredado, fundamentalmente porque todas las imágenes que producía le parecían iguales. Buscaba transgredir la “pureza” fotográfica, y realizar un trabajo más gestual, con más énfasis en aspectos procesuales que en resultados finales.

Fue en el Rastro madrileño donde encontró una cámara de baquelita de los años 50, la Brownie Hawkeye, que adquirió por 500 pesetas. La cámara usaba carrete de medio formato, y tras el primer revelado, descubrió que producía imágenes sugerentemente oníricas, exageradamente contrastadas y con los bordes distorsionados por la primitiva lente de plástico. Además, el pase manual del rodillo de una toma a otra rayaba el negativo. Quedó entusiasmado por estos “errores”, que subrayaban la materialidad misma del medio fotográfico sobre la noción de una ventana transparente al mundo. Estos resultados le liberaron de la pulcritud técnica de la copia

fotográfica, que, en el fondo, no le interesaba especialmente. Paseando por la Gran Vía, un día decidió sentarse en la acera para tomar fotografías de los pies de los peatones. El visor superior de la Brownie Hawkeye le invitaba a colocar la cámara en el suelo y observar el flujo de transeúntes desde su mirada cenital. Disparaba intuitivamente, sin poder controlar con precisión las capturas. Al revelarlas esa misma tarde, quedó prendido: sabía que había dado con algo interesante.

Así empezó la Serie Brownie Hawkeye, y sus paseos por la Calle Alcalá, la Puerta del Sol, Preciados, el Rastro madrileño, lugares de mucho transitar que aún conservaban un aire de posguerra, detenidos en el tiempo. El artista recordaba el taconeo de zapatos de charol, y conversaciones entrecortadas que oía desde abajo, desde la acera, donde descubría el fascinante mundo visto desde la perspectiva de un roedor. Quizás debido a su gran estatura —casi dos metros— le fascinaba un mundo olvidado: la mirada del bebé que arrastrándose por el suelo empieza a explorar el mundo. Recordaba también la primera limosna que le tiró un desconocido, seguramente confundiendo su postura cabizbaja vigilando la cámara con la de un mendigo. Fue su madre la que, viendo por primera vez la serie, le propinó un comentario que nunca olvidó: “tu tienes madera de artista”. Ella, con sus propias incursiones artísticas con la pintura, reconoció en su hijo la constancia necesaria para llevar a cabo la serie, la paciencia de trabajar a lo largo de más de un año para ir dando forma al proyecto, y quizás la chispa creativa que le movilizó. Sumido en un mar de dudas juveniles, estas palabras fortalecieron sus primeros pasos. Se centró con más ímpetu en el ritual casi diario de bajar al centro, y relacionarse con su ciudad, la ciudad de Madrid, una ciudad rancia, polvorienta, envejecida pero que en los años ochenta lentamente comenzaba a despertarse de la dictadura. Fue una forma de mapear una ciudad todavía anclada en el pasado, pero que comenzaba a caminar hacia otro futuro. En

esos paseos urbanos, descubrió su propio camino: la de un joven artista que apenas comenzaba a andar.

El público accedía al curioso edificio cilíndrico vía una entrada altamente ornamentada. Dejando atrás el bullicio de la feria, atravesaba un pasillo tenuemente iluminado que le llevaba al centro mismo del edificio. Allí encontraría unas escaleras que subían con gran inclinación a una plataforma elevada. La plataforma, de madera, era redonda, y suficientemente grande para acomodar a unas 80 personas de pie. Entre la plataforma y las paredes interiores del edificio cilíndrico había un vacío de unos 10 metros. Estas paredes interiores estaban pintadas de blanco, formando una pantalla envolvente que rodeaba al público por completo. Sobre las cabezas del público colgaban unas lonas tensadas con una red de cuerdas, el conjunto siendo un atrezo que evocaba un globo aerostático; el público sentía estar ocupando la cesta de este imaginario globo aerostático, vaticinando el espectáculo que en breve iba a comenzar.

Las luces se apagaban lentamente, y antes de que la sala quedara sumida en la oscuridad, se percibía un ligero parpadeo lumínico. A través de sus pies, el público detectaba un ronroneo mecánico originado bajo la plataforma: eran las ruedas de una batería de proyectores cinematográficos que lanzaban sus películas sobre la pantalla envolvente. Los diez proyectores estaban sincronizados, consiguiendo una película continua y panorámica. El público, sobrecogido, giraba sus cabezas en un sentido y en otro, intentando captar la inmensidad de la proyección que le rodeaba. El ilusionismo cinematográfico le situaba en el centro del Jardín de las Tullerías, en una escena cotidiana de la Belle Epoque parisina, con sus paseantes de sombrero

de copa y largos faldones, niños jugando a la pelota y caballeros sentados en los bancos del parque leyendo el periódico. Algunos paseantes se paraban y miraban hacia la cámara, conscientes de que estaban siendo filmados. Sin aviso, se iniciaba un despegue. Las proyecciones sincronizadas recreaban el ascenso del “globo aerostático”, una subida vertical que disparaba exclamaciones generalizadas entre el público. Los sentidos eran engañados y los espectadores sentían que ya no tenían los pies sobre la tierra; muchos de ellos sentían un ligero mareo. No solo estaban mirando, ahora estaban volando. Comenzaba el viaje aéreo, sobrevolando la ciudad de París y ofreciendo un punto de vista que hasta ese momento solo se había podido vislumbrar desde la cima de la Torre Eiffel. París daba paso a vistas aéreas de Marsella, luego Barcelona, Nápoles, y otras ciudades mediterráneas, para finalmente descender sobre el puerto de Alejandría. El calor era sofocante, una temperatura producida por los arcos fotovoltaicos de la batería de proyectores en la sala. Pero el calor no disminuía el enorme impacto que esta experiencia tuvo sobre el público. El espectáculo que acababan de testimoniar se llamaba el Cineorama. Creado por Raul Grimoin-Sanson, pionero del medio cinematográfico, fue uno de los grandes hitos de la Exposición Universal de París de 1900.

Resulta técnicamente asombroso que este complejo dispositivo cinematográfico con múltiples proyectores sincronizados surgiera apenas cinco años después de que los Hermanos Lumiere hicieran su primer pase comercial cinematográfico en el Gran Café de París. El Cineorama multiplicó las proyecciones cinematográficas para acercarse a otro dispositivo óptico fundamental del siglo XIX: el panorama pictórico. Estas pinturas inmersivas rodeaban al público con

realistas escenas urbanas a vista de pájaro, paisajes de lugares exóticos o recreaciones de campos de batallas. Desde la plataforma central, el público estudiaba detenidamente los detalles de esta simulación pictórica que le rodeaba 360°. Su mirada omnisciente le hacía sentir que era el centro del mundo, un mundo aparentemente real, pero acotado y seguro.

El público psíquicamente dominaba la escena, a diferencia del desplazamiento cotidiano que sentía en la calle, perdido entre las masas interminables y anónimas de las grandes ciudades industriales.

El joven artista decide crear su propio panorama inmersivo, en este caso, creado con proyecciones fotográficas. El resultado es Leap of Faith, una estructura circular creada con una tela de retroproyección. En el centro del espacio inmersivo, un manojo de cables de fibra óptica caía desde el techo de la estructura y se extendía tentacularmente por el espacio. La fibra óptica proyectaba diapositivas fotográficas sobre la tela de retroproyección, un sistema de multiproyección que él mismo había dividido en colaboración con una empresa de iluminación. Los cables de fibra óptica proyectaban docenas de figuras flotantes, ingravidas, una alusión al vuelo del Cineorama, y la conceptualización del cine como algo que nos hace ver, pero también volar a través del espacio. El público ya no ocupaba la posición central del dispositivo audiovisual como en los antiguos panoramas pictóricos; en su lugar estaban los cables de fibra óptica, que aludían a la red global de la sociedad de la información. Leap of Faith supuso un diálogo del artista con el pasado panorámico, un intento de enlazar la cultura visual del siglo XIX con la del siglo XXI.

El artista siguió indagando esta conexión histórica con el presente a través de varias obras de arte, y en el proceso, se topó inevitablemente con la figura

del espectador, típicamente asociada al entretenimiento fácil y banal. Paradójicamente, el artista sentía que esta denostada figura era la que mejor revelaba inquietudes centrales de la vida moderna. Con su compulsivo consumo audiovisual delataba los procesos psíquicos, cognitivos y sensoriales necesarios para aclimatarse a una sociedad hipervisual. Evidenciaba también cómo el ser moderno procesaba un mundo con materialidades diversas, que iban desde la tactilidad dura de una pared, a la intangibilidad de una imagen proyectada que parecía real, pero que no era más que una ilusión fantasmagórica. El espectador, con su mirada exploradora y su movimiento alrededor de la obra de arte, comenzó a tener un enorme interés para el artista. Estaba ansioso por descubrir otras conceptualizaciones alternativas del espectador.

En los años 90, había un nuevo juguete óptico que arrasaba en los salones recreativos. En estos espacios cavernosos de sobreestímulo adolescente y de electrónica de 8 bits, se formaban colas ante una plataforma elevada. Uno a uno, los hormonados jóvenes se subían a la plataforma y se ponían unos cascos estereoscópicos. Habían metido su cabeza en un primitivo mundo de realidad virtual de baja resolución. Durante apenas 3 minutos, veían a través de las mirillas del visor una simulación digital que les rodeaba 360°. Con el joystick en la mano, navegaban a través de este nuevo y primitivo paisaje electrónico. La plataforma central, y su simulación envolvente, recreaban miméticamente los principios ópticos de los antiguos panoramas pictóricos del siglo XVIII, pero actualizadas con la tecnología del momento: la simulación digital. Una nueva generación intentaba procesar sensorialmente los nuevos rigores que exigía la sociedad predigital que empezaba a invadir todos los aspectos de la vida de finales del siglo XX.

El artista indagó sobre la realidad virtual, dirigió un congreso sobre la materia y escuchó con cierta frustración hiperbólicas declaraciones sobre este revolucio-

nario dispositivo audiovisual que realmente se había inventado hacía más de dos siglos. Entendía que era en el pasado donde realmente residían las claves para entender el cambio sísmico que significó la revolución digital. Abandonó el laboratorio fotoquímico, y se entregó al espectro eléctrico de un mundo creado con píxeles y luminiscencia de pantalla. Las superficies con las que trabajaba ya no absorbían la luz y quemaban emulsiones fotosensibles; su nuevo lienzo era una superficie fotoluminiscente que se proyectaba sobre el fondo de su retina. El cambio era radical, tanto en sus materiales artísticos como en la sociedad que le rodeaba. Expulsado de la oscura protección reconfortante del laboratorio fotográfico y catapultado al baño cegador de la pantalla electrónica, el artista buscó en el pasado las claves para mejor entender el presente.

Se mezclaba el olor a polvo, carboncillo y un hedor a orina de fondo. Un ahumado techo acristalado sobre la calle peatonal apenas dejaba pasar algún rayo de luz. Escaparates mugrientos de negocios marginales daban a esta calle peatonal, poblada por figuras que entraban y salían de las sombras: prostitutas y sus clientes, y ciudadanos deambulantes sin rumbo ni prisas. El filósofo deambulaba entre ellos, precavido, consciente del potencial peligro que le rodeaba, y de que no era más que un foráneo que venía de otro mundo. Gastado por tanto uso, su lápiz sin punta tomaba nota de cada detalle, buscando huellas del esplendor que una vez habitó este lugar en el siglo XIX, y que ahora no era más que una ruina urbana. Le inquietaba un personaje que le vigilaba desde un portal. Era hora de irse; metió apresuradamente sus notas en su maletín de cuero: más tarde transcribiría lo que había observado de este pasaje comercial.

Las luces de la ciudad no acababan de iluminar la ciudad de la luz. Rincones polvorientos, abandonados, espectrales se convirtieron en

el refugio del filósofo judío que escapaba de la persecución en su Alemania natal. Encontraba en las ruinas del pasado industrial y en la cultura visual que la acompañó una mina de información que le permitía construir su enorme *Passagen Werk*, obra incompleta, inabarcable, infinita, laberíntica, y tantos adjetivos más de cientos de folios que guardaba en una carpeta rebosante que llevaba a sus espaldas cuando murió en Port Bou, con las fauces del fascismo expansionista a sus talones. *Passagen Werk* escarba entre las ruinas de lo que fue la capital del siglo XIX, con sus bulevares, exposiciones universales, pasajes comerciales, escaparates de grandes almacenes, invernaderos y museos. Walter Benjamin deambuló incansablemente por este París agotado por la guerra, como anteriormente lo habían hecho los surrealistas, abierto a golpes visuales e inesperados que le ofrecía el gran teatro de la calle. La cultura visual del siglo XIX estaba todavía presente en las texturas de la ciudad. El nuevo *sensorium* que generó la tecnología y la industria del pasado circulaba como una corriente subterránea que aparecía y desaparecía a lo largo del tiempo.

El ya-no-tan joven artista estaba pasando ciertas dificultades emocionales y económicas. Encontraba refugio en su bicicleta, y realizaba el ritual diario de recorrer el barrio donde tenía su estudio, un barrio industrial al este de Madrid. Pronto descubrió que su barrio estaba en pura transformación: lo que fueron fábricas de los años 60 y 70, o bien se estaban derribando, o convirtiéndose en espacios residenciales que imitaban los “lofts” de la ciudad de Nueva York. Él mismo vivió en uno de estos espacios durante su década en Nueva York, y al volver a España, encontró su loft madrileño en el barrio de San Blas. Al artista le fascinaba este urbanismo intersticial que todavía revelaba su pasado industrial, al tiempo que adivinaba su futuro residencial y de oficinas. Se identificaba con la desolación de este paisaje

ruinoso de escombros y grúas donde apenas se distinguía la diferencia entre lo que se estaba demoliendo y el esqueleto de lo que estaba por venir. Cada tarde que volvía al estudio tras su tour ciclístico, se percataba de que estaba atrincherado en medio de un campo de batalla entre pasado y futuro, el de su barrio, pero también el de su vida. Decidió entregarse sin resistencia a la ruina.

La bicicleta, la cámara digital y el placer de estar atento al momento: así nacieron los “foto safaris”. Una regla: al llegar a un cruce, siempre tomar el camino desconocido. Así empezó a mapear su entorno, a descubrir zonas que le hacían sentir un extranjero en su propio barrio y la incomodidad de percatarse de que había vivido en una burbuja de rutinas familiares que le impedían ver realmente dónde estaba. Tomaba las fotos impulsivamente, sin pensarlas mucho, intuyendo que detrás de las capturas latía un camino importante para su arte. Al volver al taller, imprimía las fotos y las estudiaba sobre el corcho: estaba retratando la transformación de una sociedad industrial en una economía de servicios. El paso del metal a lo digital se estaba manifestando en su entorno más inmediato, como lo estaba haciendo también en tantos barrios por todo el planeta.

En sus exploraciones se topó con una chatarrería industrial cerca del aeropuerto. Recordaba cómo una arqueóloga que trabajaba en lo que fue el basurero de la Roma Imperial le dijo que a una sociedad se la conocía por lo que tiraba. El artista quería conocer a su ciudad a través de su basura, y lo que descubrió le espantó al tiempo que le fascinó: montañas de sartenes, pilas de asientos de avión, acumulaciones interminables de tuberías retorcidas, ejércitos de esqueletos de automóviles, torres de colchones manchados por diversos flujos orgánicos, nudos gordianos de cable de cobre eléctricos y telefónicos y, sobre todo, montañas y montañas de ordenadores no tan antiguos. Cada

día, un desfile dantesco y lúgubre de camiones vaciaban sus contenidos de PC, monitores y discos duros. ¿Cómo era posible que en el arranque de la era electrónica esta misma se hacía obsoleta y ruinoso tan rápidamente? El monstruo digital se estaba devorando a sí mismo.

Muy pronto, muchos de los residuos acabarían en su estudio. Algunos despojos le partían el corazón cuando los encontraba: una calculadora Sanyo de los años 80 medio enterrada entre material electrónico, una caja de bombillas que ya no brillaban, manojos de cables eléctricos que le recordaban a un cerebro. Quería salvar estos residuos de la trituradora, impulsado por un instinto animista que veía vida donde no la había. Su estado de abandono y deterioro les hacía muy humanos, marcados por el paso del tiempo, y el peso de memorias personales y colectivas que parecían contener. Convivía con ellos, los inspeccionaba y los ordenaba en cajas, intentado organizar —y quizás contener— la imparable entropía del desecho industrial y electrónico. Del estudio transformado en basurero emergió *Otras Geologías*, serie de murales fotográficos que mostraban al artista, su familia y colegas artistas, semienterrados entre acumulaciones de residuos. Para Enredos reclutó a sus estudiantes para que posaran, colgándoles entre marañas de cables eléctricos. Nunca olvidaría su vulnerabilidad, atrapados por la telaraña tecnológica reminiscente de la red global que ya extendía sus tentáculos por todo el planeta. *Scanner* sin embargo ocurrió por accidente, como casi todas sus mejores ocurrencias artísticas. Había enganchado un manajo de cables que colgaba del techo sobre unas escaleras, para apartarlas del haz del proyector con el que quería ver una película. Al acabar el film, y con los títulos de crédito descendiendo, se soltó la maraña de las escaleras y se instaló en mitad del haz de proyección. Sentado en el sofá, vio cómo la obra de arte se hizo a sí misma, observando cómo chisporroteos de luz blanca —los títulos de crédito— recorrían los caminos enrevesados

del nudo de cables. La energía que una vez recorrieron estos cables parecía despertarse, como ecos de lo que una vez fueron. Con sus trabajos creativos, el artista intentaba encontrar su lugar en el emergente paisaje postindustrial de finales del siglo XX. Paradójicamente, ahogándose entre mares de residuos tecnológicamente obsoletos, encontró un camino de salida hacia lo digital.

Hacía demasiado calor en su estudio; nunca se había acostumbrado a la humedad tropical de Caracas, tan distante climáticamente y emocionalmente de su Hamburgo natal. Sudaba mientras trabajaba, pero no tenía más remedio que usar su mono, y así, sobrevestida, protegía su piel de los afilados alambres que frecuentemente le rozaban. Llevaba varias semanas trabajando en un nuevo concepto que llevaba años rondándole la cabeza, una escultura expansiva —lo que décadas después llamarían instalación artística— con un principio constructivo modular. Había observado en los últimos años varios proyectos modulares de arquitectura contemporánea, y le atraían los ritmos que aparecían con la repetición sistemática de patrones. En su caso, el módulo constructivo era un triángulo hecho con alambres de acero y aluminio. Enganchaba estos triángulos unos con otros hasta formar un delicado manto que se extendía por el espacio y que suspendía del techo con cable de nylon. El Museo de Bellas Artes de Caracas la había pedido un proyecto para su sala de proyectos para el año siguiente, e intuía que este era el lugar para su nuevo concepto artístico. Frecuentemente recogía alambres de basureros municipales y artefactos abandonados y los reciclaba para crear delicados móviles que se balanceaban de forma suave y armónica. Pero en esta ocasión, quería sumergir al público en su red metálica, atraparle óptica y somáticamente.

Con una disciplina alemana, trabajaba diligentemente de 8 de la mañana hasta las 4 de la tarde todos los días, siempre acompañada de música clásica y una jarra de agua fresca. Al acabar la jornada, siempre le dolían los dedos de tanto doblar alambre con los alicates. Pero la reiterada actividad le sumergía en un trance, y su mente viajaba a lugares profundos e insospechados. Estos viajes mentales, casi mántricos, parecían extenderse escultóricamente sobre lo que poco a poco estaba emergiendo en su estudio: un macrocosmos espacial, o quizás un microcosmos subatómico. Le emocionaba lo que iba apareciendo, pero al ser tan radicalmente diferente a concepciones tradicionales de lo que es una escultura, dudaba si el público podría entenderlo como arte.

Esa tarde, tras casi ocho horas de concentrado trabajo, había llegado el momento de cerrar la jornada, y quizás la obra. La cuidada composición espacial la satisfacía bastante, y tenía miedo de que, si seguía añadiendo elementos, la obra quedaría sobrecargada. Se sentó en su taburete, y mientras estudiaba el trabajo del día, detectó a su querido felino entrar en el estudio. Sus sigilosos movimientos entre la red de alambres colgantes resultaban cromáticamente sugerentes: alambres y gato negro sobre pared blanca. Con una estudiada pausa, el gato se sentó delante de una concentración de alambres que llegaban especialmente cerca del suelo e izó la mirada. Claramente Mozart estaba tan encandilado de la instalación como ella. Repentinamente, con un brinco inverosímilmente alto, el gato se lanzó a la obra y engarzó sus uñas a la maraña metálica. Empezó a trepar por la composición como si de una jungla de ramas se tratara. La inestabilidad de la estructura provocaba una zozobra que empujaba al gato a seguir avanzando por la red, dejando tras de sí una estela de

alambres negros que caían al suelo. El felino avanzaba en su trayectoria destructiva, intentando agarrarse a una estructura que se le colapsaba por momentos, y que finalmente le devolvía al suelo desde una altura considerable. En segundos la composición que con tanto esmero se había izado durante semanas estaba desparramada entrópicamente por el piso. Gego se había quedado muda y paralizada, incapaz de reaccionar. Tras procesar el desastre, una rabia infinita la golpeó, y de su boca explotó un aullido: ¡Mozart, no!!!! Mientras el gamberro se escabullía por la puerta, la artista cayó de rodillas al suelo. No sabía si llorar o reír. Optó por reír. Nunca podría repetir la obra tal como la había concebido.

Reticulárea, la obra más radicalmente bella de Gego, nunca se instalaría de la misma forma en sus trece años de vida emigrando de una sala a otra. El aspecto camaleónico que tan bien se adaptaba a cada espacio era parte de su fuerza, pero también de su vulnerabilidad. *Reticulárea* es conocida únicamente a través de sus fotografías, pero la vitalidad del proyecto se sigue palpando a través de su documentación. Con la tensión entre estructura y forma, escultura y arquitectura, la artista había abierto nuevos caminos para tantos creadores futuros.

Subido a unas escaleras, con hilo de nylon enredado entre las manos, el artista estaba colgando su instalación de fibra óptica Alien Memory en las salas del Museo Alejandro Otero de Caracas. Rodeado por la maraña de cables de fibra óptica de la obra, la directora del centro entró en la sala y se presentó. Al estudiar la obra de arte medio instalada, se le escapó una sonrisa, y comentó: "Cuanto me recuerda tu proyecto a Gego!". Al día siguiente, con un catálogo en las manos, el artista queda deslumbrado de esta creadora

alemana-venezolana de la que nunca había oído hablar. ¿Cómo era posible que una obra tan sólida y rompedora no había llegado antes a sus ojos? ¿Por qué no se conocía más en Europa y Norteamérica a esta creadora que tan rotundamente había avanzado el arte de la instalación experiencial? Descubrirla le reafirmó en su propia búsqueda, y sus ambiciones espaciales relacionadas con la arquitectura de la imagen. El artista empieza a entender su lugar en el tiempo, recibiendo el legado de ricas exploraciones artísticas del pasado como un verdadero regalo que le ayudaban a construir su propio camino y entrever lo que tenía por delante.

Bailaba muy bien, todo el mundo lo decía. Este talento le ayudaba a maniobrar entre las ruinas, donde un paso en falso le podría hacer caer a su muerte. No debió ser fácil tener un padre surrealista, y haber crecido en una casa dividida. Quizás por ello se identificaba tanto con las casas quebradas a punto del derribo, o con los almacenes industriales que poblaban los muelles abandonados de Nueva York. La aviación comercial, y la muerte de actividades industriales en el corazón de la ciudad, habían provocado la muerte de la actividad portuaria que bordeaba la isla de Manhattan. Ahora quedaba esta arquitectura de chapa y hierro oxidado que progresivamente se iba desmoronando por el salitre en el agua y la incansable acción demoledora del oleaje. El Nueva York de los 70, una ciudad al borde de la bancarrota, profundamente herida por el saqueo de la noche del gran apagón y plagada de crimen y violencia, se convirtió en el campo de juego para tantos artistas, Gordon el primero.

En este amanecer de esta primavera tardía, con su luz cegadora, limpia y cortante que frecuentemente bañaba la ciudad en los días despejados, se presentó a las puertas del almacén al que llevaba tiem-

po echado el ojo. Había traído unas tenazas para reventar la cadena que le impedía el paso. Quizás la ilegalidad del asunto era parte de la atracción: la rebeldía a cualquier símbolo de autoridad. Al empujar el portón, un terrible chirrido de las bisagras oxidadas anunció su llegada. Una última mirada hacia atrás para asegurarse de que nadie había detectado su presencia y franqueó la entrada al complejo. Lo primero que vio: un almacén vacío, enorme, lleno de polvo, con ráfagas de sol diagonalmente atravesando el espacio desde un techo de hojalata agujereada. Su corazón latía fuertemente, de emoción: este era su nuevo lienzo. Dio unos pasos más y pronto se percató de que el suelo de madera dejaba tierra firme y flotaba sobre las aguas del East River. Zonas desplomadas del suelo exponían las frías y oscuras aguas. Escuchaba cómo reaccionaba el suelo con cada paso que daba, para no provocar un derrumbamiento que le entregaría a estas aguas. En una mano, su sierra mecánica, su gran herramienta artística. En la otra, la Pentax, que documentaría una acción que nadie llegaría a ver en directo. Tras sondear exhaustivamente el almacén y su muelle, tenía una composición en la cabeza. Se puso a trabajar; arrancó la sierra mecánica y empezó a cortar formas circulares sobre el suelo. Más tarde subió al tejado y talló formas lunares sobre la chapa que proyectaban gajos de luz sobre el suelo del piso inferior. Tras 12 duras horas de trabajo, con el sol ya a punto de acostarse, había acabado su nueva obra de arte.

Su intervención unió cielo, tierra y agua. De esta ruina industrial había creado un templo cósmico, con el sol penetrando en espacios ahuecados y explorando el suelo del almacén abandonado. A lo largo del día ocurrían alineamientos: los rayos se encontraban con cortes en el suelo e iluminaban las aguas que había debajo del muelle.

Con el acto destructivo de la sierra mecánica, Gordon Matta-Clark había creado un monumento al ocaso de la era industrial.

Matta-Clark fue parte de una generación de artistas de finales de los 60 y principios de los 70 que ocuparon zonas abandonadas de la ciudad, trabajando y viviendo en ellas, creando un estilo de vida que no se conocía hasta ese momento. Las fábricas textiles de la zona del Soho se convirtieron en los famosos *lofts* que inicialmente ocuparon ilegalmente, pero que progresivamente llegarían a alquilar por precios modestos. Los más espabilados comprarían estos espacios industriales, creando un barrio artístico al que muy pronto acudieron galerías de arte y coleccionistas. Las amplísimas dimensiones de los *lofts* permitirían a los artistas cambiar la escala y metodología de su trabajo. Comenzaron a comprar en las ferreterías industriales del barrio, y transformar estos materiales en grandes instalaciones experienciales. El motor industrial de la ciudad, y del país, se estaba agotando. De la economía de fabricación se estaba pasando a la economía de servicios, y en esta coyuntura, la obsolescencia de la materia industrial se convirtió en material artístico.

Con repetidas excursiones a los centros de reciclaje, el artista observaba cómo el deshecho tecnológico iba en aumento. Le interesaban especialmente las basuras relacionadas con lo audiovisual y lo predigital, incluyendo los floppys, cintas de VHS y finalmente los DVD. Este disco de plástico era el último eslabón en la historia de soportes materiales para almacenar información y conocimiento que había arrancado con la invención de la imprenta de Gutenberg. Un día se encontró con un contenedor de DVD preparándose para ser triturados. En este contenedor estaba su propio pasado y el medio que le

había permitido estudiar y coleccionar cine, ahora convertido en puro desecho. Le azotaron memorias de las visitas a los vídeoclubs y el placer de programar un fin de semana inmerso en narrativas filmicas.

En el estudio, el artista empezó a proyectar vídeos sobre los DVD rescatados del contenedor. Su superficie reflectante era como un espejo que provocaba que la imagen rebotara hacia el espacio. Varias pruebas y prototipos después, decidió crear un homenaje al DVD, la última víctima audiovisual de la obsolescencia acelerada de la economía de usar y tirar. La obra consistía en 2.400 películas en formato DVD encontradas en basureros, tiendas de segunda mano o rastrillos que visitaba en sus viajes. El objetivo inicial era visionar todas las películas, intentando ver siete u ocho al día. Por razones obvias este ritmo era insostenible, pero durante las 3 semanas que mantuvo este agresivo embotamiento cinematográfico aprendió más de cine que en los 5 años de su carrera en Ciencias de la Imagen. De cada uno de los DVD extraía fragmentos, que luego fusionaba en un vídeo calidoscópico que proyectaba sobre los DVD colocados en la pared. Cinco proyectores sincronizados, 12 pistas de audio, la ayuda tecnológica de su ingeniero Diego Mellado y año y medio de trabajo dio como resultado Sikka Ingentium, un hito importante en la carrera del artista. La instalación experiencial fue posible gracias al apoyo del Museo de la Universidad de Navarra, y un asombroso derroche de energía, pasión y entrega que a veces el arte consigue despertar en nosotros. En la inauguración de Sikka Ingentium el artista se emocionó al ver la reacción del público, sobrecogido por la impactante experiencia audiovisual. Con este proyecto, el artista se despide del DVD, pero también de los soportes audiovisuales materiales que hasta ese momento había utilizado para crear su arte. A partir de ahora, el artista iniciaba sus primeros pasos en la tierra incógnita de la realidad algorítmica.

Bauman llevaba demasiadas semanas encerrado en su despacho te-
cleando su nuevo ensayo sobre el impacto de la globalización en la
experiencia cotidiana del ciudadano. Su editor le estaba presionan-
do para entregar el escrito antes de que llegara el verano. Un grado
de abstracción era necesario para poder describir el nuevo tejido
que canalizaba mercancías y capital por todo el planeta. Sabía que
uno de sus fuertes como pensador era el dar con metáforas que des-
cribieran contundentemente fenómenos sociales complejos. Pero
en esta ocasión, no daba con ello, y esto le estaba atormentando.

Sus rumiaciones se vieron interrumpidas por un golpe suave en
la puerta de su despacho, tras lo cual asomó la cabeza de uno de
sus discípulas de postdoctorado. “Zygmunt, recuerda que tenemos
hoy el picnic de fin del trimestre, nos habías prometido que te
unirías”. Sí, le vendría bien salir unas horas a la campiña inglesa, y
charlar ociosamente sobre lo humano y lo divino con sus alumnos,
a los que tenía un cariño paternal. Una hora después, se encon-
traba sentado en la ladera que bordeaba un río y bromeando in-
cansablemente con sus estudiantes. Estaba algo incómodo sentado
en la pradera: ya no tenía edad. Además, el entorno era demasiado
bucólico para su gusto. Le irritaba esta naturaleza tan cuidada, tan
paisajista, como de postal. Este pensamiento le distrajo, y mientras
los demás seguían charlando animadamente, empezó a pensar en
su Polonia natal. Le entró una profunda nostalgia por el paisaje de
su infancia, un entorno marcado por la presencia de lo industrial.
Su mirada empezó a observar el riachuelo que tenía por delante;
le llamaba especialmente la atención una rama que había caído
sobre el agua, y cómo esta dibujaba estelas ondeantes sobre el agua
que lo sorteaba. Sin quererlo, había entrado en fase de pensamien-

to profundo. Se despertaba un concepto en el umbral de lo pre-verbal; sabía que había dado con algo. Sacó su pequeño cuaderno de notas del bolsillo interior de su chaqueta y empezó a escribir como si alguien le estuviera dictando. Tres horas después, de vuelta en su despacho, escribió el primer párrafo del texto que le daría fama mundial: *La Modernidad Líquida*. El libro, cargado de iguales dosis de sociología como de poesía, presentaba una metáfora rotunda para describir la dúctil realidad electrónica de la sociedad posindustrial.

Churretones de luz descendían por la fachada Goya del Museo del Prado. La pinacoteca entera del museo descendía en cascada por la arquitectura neoclásica del edificio, convirtiendo la historia del arte en un torrente imparable. Las pinturas derretidas y amorfas parecían volver a su estado primordial como materia húmeda que una vez fue sobre la paleta de todos los pintores. La Rendición de Breda se mezclaba con El Caballero con la Mano en el Pecho; El sueño de Jacob absorbía Los Fusilamientos; La Anunciación quedaba atravesada por La Crucifixión. El bicentenario del museo era momento de celebración, pero también de reflexión sobre el futuro de una institución que recibía tantas visitas virtuales a su página web. El artista se preguntaba, ¿qué es lo que se gana, y qué es lo que se pierde, con el visionado de una obra de arte online? La respuesta era clara: se ganaba accesibilidad, al tiempo que se perdía la escala de las obras y sus bastidores, la textura de la pintura, la experiencia aurática de estar ante la presencia de obras tan universalmente emblemáticas. El artista recibió jpgs de toda la colección, reproducciones que alimentaba a un algoritmo que derretía las pinturas, atacando metafóricamente su integridad física. El resultado final fue Amalgama El Prado, una proyección monumental que sacaba las pinturas a la calle, y las convertía en un cortinaje lumínico que cubrían con un movi-

miento descendente la piedra del edificio. Para poder circular libremente por Internet, estas pinturas habían sacrificado su fisicidad y se habían licuado. Pasado por el embudo de la digitalización, habían ganado una accesibilidad global. Amalgama El Prado manifestaba una preocupación nuclear del artista: las materialidades inestables de la sociedad de la información, y cómo esta ambigüedad material afectaba a la creación, la percepción y la distribución de la obra de arte en la era de la reproducción digital.

Unas semanas después, el artista lidiaba nuevamente con otra obra de arte concebida para la calle. El nuevo destino: Preciados, la calle peatonal más transitada del país. Allí, los grandes almacenes de El Corte Inglés le habían invitado a intervenir los siete escaparates que daban a esta calle tan disfrutada por el artista en su juventud. Uniendo la Puerta del Sol con la Plaza de Callao, por ella había circulado con amigos tantas veces al salir del cine, a buscar un bar a las tantas para tomar la última, a perderse libremente entre el flujo de ciudadanos entregados a patear las aceras de Madrid. El kilómetro que separaba el Museo del Prado de El Corte Inglés unía dos instituciones fundamentales del consumo visual del ciudadano español: una considerada la joya de la corona para la élite cultural y artística del país; la segunda inquebrantablemente asociada a la identidad nacional, templo de consumo y ocio para la clase media. La obra resultante, Scroll, consistía en 86 pantallas de televisión de diversos tamaños y marcas, que tenían el denominador común de haber sido rechazadas por consumidores por algún defecto, normalmente inapreciable. En una visita inolvidable a los vastos almacenes de procesamiento y distribución de la empresa, el artista eligió las pantallas refusé y les dio una nueva oportunidad en la vida. Distribuidas como un mosaico a lo largo de los siete escaparates de Preciados, su lectura distribuida horizontalmente sugería la lectura horizontal de un pergamino chino, en este caso construido con píxeles.

Scroll mostraba una animación semiabstracta y algorítmica creada con imágenes de catálogos de productos que se iban vendiendo en la página web de El Corte Inglés. La facturación online de la empresa llevaba tiempo superando al que ocurría en las tiendas físicas, ilustrando la transición de las costumbres del consumidor, que había sustituido el callejear para ir de compras por la deriva de la navegación online. Esta transición a lo digital reafirmaba un siglo después el análisis de Karl Marx y su teoría económica del objeto de consumo, que describía como un fetiche que abstraía el trabajo que se había invertido en la creación del producto. El artículo pasaba a ser pura imagen simbólica que otorgaba al consumidor un falso sentido de estatus social. Scroll exploraba cómo en la compra online ocurría un nuevo deslizamiento del producto manufacturado hacia lo inmaterial. Fragmentando y recombinando las imágenes del catálogo en un continuo de aspecto textil, la obra era además un guiño a la sastrería que dio origen a la empresa a pocos metros de la Calle Preciados. Scroll literalmente colocaba el comercio digital en el lugar que estaba desplazando: el escaparate comercial del gran almacén. La nueva ventana digital había cambiado el patear de la calle por el teclear de los dedos en el portátil. El obsoleto escaparate ahora miraba a una nueva fauna urbana de frikis, perro-flautas y ciudadanos narcotizados por el flujo digital de la era electrónica.

No tenía ganas de tanta violencia ética. La última vez que estuvo en el Cedar, a Jackson le dio otro ataque de celos y le marcó un derecho en el estómago de Willem que le llevó a urgencias. El grupito de amigos en realidad se llevaba fatal; de hecho, cada vez peor, sobre todo desde que empezaron a recibir la atención de la gentuza elitista del Uptown. La competencia por las migas de pan que caían a la Calle Nueve era insoportable y le repugnaba profundamente. Esta noche no salía; preferiría el sofá mugriento de su

estudio, y el Stolichnaya que había abierto anoche y guardaba en el congelador. ¿Talento? ¡Qué talento! Odiaba pintar, pero era lo único que sabía hacer. Hubiera preferido haber nacido siendo una tortuga, o un caracol a las orillas del Mar Negro. La mente y la mirada se le nublaban con cada vaso, replicando la vaporosidad de sus pinturas. Estaba atrapado en el mundo sin formas, sin contornos, del que no sabía salir. Cada pulgada cuadrada de sus pinturas rezumaba violencia, la violencia producida por saber que realmente no tenía ningún control sobre su destino, la violencia heredada de los pogromos que victimizaron a sus antepasados, y que siempre amenazaba espectralmente a sus espaldas. El murmullo interior se hacía insoportable. “Rothkowitz, levántate y anda”, se dijo a sí mismo el pintor. Cogió la brocha y se perdió una vez más en el mundo sin formas. “Ni siquiera mi apellido es real, pero al menos encuentro refugio en la realidad de algodón y bastidor del lienzo. Piérdete una vez más, porque es lo único que sabes hacer bien: escaparte del mundo de las formas”.

Parecían las vísceras vertidas de una criatura degollada. Las uñas parecían haber arañado la densidad gris, blanca y negra del óleo. Los ojos exploraban siempre de abajo arriba, la mirada subiendo por la expansión colosal del lienzo. En la casa del padre había convivido cotidianamente con este feroz cuadro. Le fascinaba su factura misteriosa, violenta e inescrutable. De joven camuflaba su temor a este mundo oscuro de churretones y olor a aguarrás con una falsa noción de rebeldía juvenil. Pero en realidad lo que sentía era el terror. Se marchó de la casa paterna, cruzando el océano en busca de la tierra materna. Pero siempre volvía, y nunca acababa de marcharse definitivamente. Tantos años después, había llegado el momento de entablar una conversación con la materialidad untuosa de la pintura, pero en sus propios

términos, con sus materialidades digitales. Primero vendrían conversaciones con la escuela de Nueva York y el Informalismo a través de obras como Maelstrom y Effulgence. Le siguieron Wayward y su reescritura desde lo electrónico del collage serigráfico y pictórico de Rauschenberg y Vostell. Estas obras tendían un puente entre pintura y píxel, lienzo y pantalla. En esta topografía psicopictórica, descubrió finalmente la sombra del padre.

Su dormitorio, todo de rosa, era un *horror vacui* de peluches, posters de ídolos tapizando las paredes y muñecas abandonadas en distintas condiciones de deterioro. Hacía varios años que ni los miraba, pero allí permanecían, ecos de otra versión suya más infantil en la que el juego era el centro de su atención, y sus manos tocaban, transformaban y creaban universos. Incluso sentada sobre la cama sus piernas extendidas casi llegaban al pie de la cama. Llevaba varias horas en Insta, no sabía cuántas ni la importaba, con la nuca a 45 grados, la postura oficial del homo sapiens del siglo XXI. Con la mano izquierda sujetando el Galaxy, y el pulgar derecho deslizándose por su superficie reflectante, exploraba otros mundos lo más lejanos posibles de su cuerpo, que sentía como ahuecado, torpe y sucio. Reventando las coordenadas espacio-temporales de su dormitorio en el séptimo de un bloque anodino de un barrio incierto de una ciudad cualquiera, recorre mundos lejanos llenos de color, ritmo y vida. Delfines que juegan en aguas turquesas, jóvenes haciendo *puenting* que se lanzan al vacío de un paisaje subtropical, perros y gatos adorables realizando todo tipo de pericias traviesas y simpáticas, modelos patilargas desfilando inagotablemente sobre la pasarela. Sus compañeros de clase también están allí, en fiestas, en la playa, en el *shopping*, miembros del guateque universal al que con tantas ansias quería ser invitada. Su último *post* de hace una hora tenía 4

likes, uno más que el anterior. Era una foto-detalle de sus labios carmesí en morros mandando mucho amor al mundo, un mundo que nunca parecía corresponderla. Enganchada a la grieta emocional a la que entregaba tanto de su tiempo, y de su cuerpo, cada *like* era un triunfo que prometía plenitud a la vuelta de la esquina. Entrando en la tercera hora de esta deriva contemporánea, comulgaba con un ritual colectivo que simultáneamente estaba ocurriendo por todo el planeta, en autobuses, fábricas, colegios, aeropuertos, oficinas, y en tantos dormitorios como el suyo rebosantes de deseo y soledad.

El arte generativo se convirtió para el artista en una nueva herramienta radicalmente aliñada con los tiempos que estaba viviendo. La realidad algorítmica no se detenía nunca, siempre había más posts, más imágenes, más información que procesar. La circulación interminable de contenido audiovisual era adictiva, un estupefaciente visual que enganchaba como la droga más dura. Primero apareció Ripple, un manto de estelas formadas por vídeos de noticias que se refrescaban constantemente. Al poco tiempo nació Cánula, otra obra generativa creada con videos de YouTube: el nuevo oráculo al que acudía el ciudadano para buscar respuesta a todas sus preguntas, desde lo más banal a lo más trascendente. Los vídeos de este canal de streaming se licuaban y abstraían, convirtiéndose en magma viva que circulaba por la pantalla. Estas dos obras, y otras más que le siguieron, tenían algo performativo: a través de su programación se creaba un escenario donde el flujo de data que le entraba creaba una actuación viva, como la de un actor que nunca enunciaba sus palabras de la misma forma noche tras noche de representaciones. El artista sentía que estas obras generativas tenían pulso, eran efímeras y perpetuamente inestables, como la vida misma. No había vuelta atrás al mundo del vídeo en bucle, con un guion cerrado de introducción, nudo y desenlace, y vuelta a empezar desde el principio. Ahora, el mundo a

su alrededor nunca acababa, con sus ciclos de noticias veinticuatro horas al día, siete días a la semana. Necesitaba el arte para comprender mejor estos nuevos ciclos de creación, circulación y consumo de contenidos audiovisuales. Todo había cambiado en el 2007, con la introducción del primer Iphone y el comienzo de Twitter y Facebook. Para el artista resultaba imperioso procesar estos cambios, cognitivamente, sensorialmente y somáticamente. El arte le ayudaba a digerir este nuevo paisaje audiovisual creado por la interacción de miles de ciudadanos. Al igual que ocurrió en las grandes urbes del siglo XIX, donde el espectáculo era la procesión interminable de peatones paseando por las calles, ahora era la actividad electrónica la que creaba un hipnótico carrusel formado por los ires y venires del ciudadano digital.

Era el principio del verano, y con la marcha de los estudiantes, finalmente tenía los telares del taller para ella misma. No quería perder ni un solo día de trabajo: llevaba semanas visualizando cómo introducir materiales no tradicionales en sus textiles, y quería ponerse manos a la obra. Además, en dos semanas viajaba a Perú con Joseph, una aventura de inmersión en la arqueología precolombina que llevaban meses preparando. Su nueva vida en las Américas le había abierto nuevos horizontes que nunca había imaginado. Pero casi una década después de la apresurada marcha todavía no acababa de entender cómo había llegado aquí, a una escuela de arte en un pueblo de Carolina del Norte, tan radicalmente apartado a la cosmopolita Alemania que una vez fue su hogar. Inicialmente la molestó que en Dessau había sido obligada a trabajar en el taller textil por considerarse un espacio más adecuado para la creación femenina. Pero muy pronto descubrió que había encontrado su medio, y que tenía la oportunidad de transformar el textil en un arte mayor hasta ahora relegado a poco más que una artesanía folclórica.

El auge del nacionalsocialismo les obligaron a ella y a su marido a salir corriendo. La ruptura había sido traumática, sin apenas tiempo para despedirse. Había perdido el control de su vida, arrastrada por los coletazos violentos de la historia. Ahora, en este nuevo continente, intentaba sanar la rasgadura hiriente del pasado. Lo que la mantenía cuerda era el hilo que usaba para tejer, la trama y urdimbre que daban sentido a su vida. En esta mañana calurosa americana, colocó el ovillo en el telar y empezó a tejer una vez más. El ritmo del telar se había convertido en una extensión de su propio cuerpo. No sabía si ella daba vida al mecanismo, o si por el contrario era el telar el que la oxigenaba y le daba el aliento. Anni compartía con sus estudiantes sus ideas sobre el enorme simbolismo del textil, su relación con fenómenos tan dispares como la cuadrícula urbana o el cableado del sistema neurológico. No había que olvidar que la historia del arte no hubiera sido posible sin los lienzos de lino y algodón, o que las actuales pantallas cinematográficas eran telas que atrapaban en sus tejidos los haces de luz de las ficciones fílmicas. Les contaba también cómo sin el textil no hubiera habido arquitectura: las primeras construcciones fueron levantadas con telas formando tiendas de campaña. Algún día el mundo del arte reconocería el valor del textil como una de las grandes contribuciones de la civilización. Mientras tanto, procuraba dejar huella sobre sus estudiantes, con sus propias obras y sus ideas, ofreciéndoles hilos sueltos con los que en el futuro podrían tejer su propio arte.

Dos semanas después, Anni y Joseph Albers estaban en la costa central de Perú a ochenta kilómetros al norte de Lima. Allí se encontraron con Yoshitaro y Rosa Amano, pareja japonesa que, como ellos, habían sufrido los vaivenes geopolíticos de la historia reciente.

Yoshitaro se escapó de su Japón natal con el hermano menor del emperador Hirohito, había sido encarcelado en el campo de concentración de Manzanar, en California, durante la Segunda Guerra Mundial, y fue superviviente de un naufragio. Ingeniero naval, empresario, investigador y trotamundos, Yoshitaro ya no tenía ojos para otra cosa que no fuera la arqueología en su país de adopción: Perú. Su mujer, Rosa Watanabe, también se había volcado a la nueva pasión de su marido. Allí estaban las dos parejas a las 5 de la mañana, con los primeros rayos de sol, y con el polvo del desierto penetrando en cada poro de su piel. En el atardecer anterior, el arqueólogo jefe había finalmente dado con la entrada a la cámara central del templo Chancay de la aldea, y el día se presentaba emocionante. Amano financiaba estas expediciones, en un afán de atesorarse con un legado que estaba desapareciendo debido a una combinación de dejadez administrativa y expolio arqueológico. Estaba acumulando un importante archivo de cerámica precolombina y textiles, incluyendo varios quipus, misteriosos anillos de cuerdas con nudos considerados como el primer sistema de archivo ideado por los seres humanos. Estos preciados tesoros acabarían en un futuro museo que abriría al público, y así compartir con los peruanos la riqueza de las culturas que una vez habitaron estas tierras.

Había llegado el momento: el equipo había conseguido introducir sus ganchos debajo de la piedra, y a la de uno-dos-tres, hicieron palanca y desplazaron la lápida a un lado. El silencio se apoderó del grupo. La luz del amanecer era todavía muy tenue y apenas se podía ver el fondo de la tumba. El olor a polvo y tierra emergía de la profundidad. Poco a poco, los contornos de un esqueleto, ligeramente desplazado hacia la izquierda en la zona de la cadera, comenzaron

a vislumbrarse. Adornos de orfebrería rodeaban lo que fueron las muñecas y cuello del enterrado. Diversos cuchimilcos —figurillas ceremoniales de cerámica— acumulados en las esquinas de la tumba habían acompañado al muerto en su largo viaje. Pero solo pasados unos minutos, el grupo empezó a distinguir una gasa extendida sobre el cuerpo yacente. Anni agarró el brazo de Joseph cuando lo vio. No la salían las palabras de la emoción. El delicado hilo de algodón había sido trenzado para formar un patrón que dibujaba un rostro, que se repetía en filas ordenadas horizontales y verticales a lo largo del textil. Un ser querido del muerto había tejido con todo el arte que tenía en sus manos esta gasa protectora, sublimemente delicada, que entreveía tanto como tapaba. Conmovidos, el grupo permanecía en silencio, incapaz de gestionar el misterio y la belleza de lo que estaban contemplando. Cada uno de esos rostros de hilo, boquiabiertos, y con ojos cuadrados, miraban a los presentes desde la profundidad insondable de seis siglos atrás, y les decían: “La muerte os saluda”.

Teresa, la directora del Centro de Cultura de España en Lima, le animó a visitar el Museo Amano del Textil Precolombino. El artista estaba en Perú para dirigir un taller de creación contemporánea, uno de los muchos viajes a Latinoamérica que abrían sus ojos y su pensamiento a la riqueza cultural del continente. El arte textil y cerámico eran medios que le interesaban marginalmente. Despreciaba la artesanía y sus raíces folclóricas, por sentir que tenían poco calado intelectual. Qué equivocado estaba.

Acudió una tarde al Museo Amano en el barrio de Miraflores. El inicio no prometía mucho: más que un museo, era un modesto chalet —antigua casa de la familia Amano— convertido en almacén de artefactos arqueológicos.

Se unió a un pequeño grupo de 6 o 7 visitantes que, como él, habían hecho una reserva para la obligada visita guiada. El guía comenzó el tour sin parsimonia, abriendo las puertas a una sala con vitrinas repletas de cerámica indígena y algunos textiles enmarcados en las paredes. Esta sala tenía todas las señales de identidad de un museo arqueológico: luz tenue, climatización controlada, iluminación escénica de los artefactos expuestos. Había visto ya una abundancia de cerámica parecida en muchos museos dentro y fuera de Perú, y la presente colección no le despertó mucho interés. El discurso del guía no ayudaba mucho, repitiendo palabras que su boca ya había pronunciado tantas veces delante de tantos grupos de viajeros trotamundos, los nuevos flaneurs de la globalización de principios del siglo XXI.

Lo que ocurrió después no fue anunciado con un redoble de tambores, ni fuegos artificiales, ni una dramática voz en off que preparaba al visitante para lo que estaba a punto de testimoniar. Lo que ocurrió después llegó con la banalidad con la que muchos acontecimientos extraordinarios comienzan, sin aspavientos, con sencillez, traspasando un umbral que solo después se verá como excepcional. El guía abrió las puertas en el fondo de la sala y pidió al grupo que le siguieran. Entraron a una sala llena de archivadores metálicos y con una iluminación fluorescente que inmediatamente generaba la sensación de que habían abandonado los aposentos nobles del museo y estaban visitando sus almacenes. El guía empezó a abrir cajones de los archivadores, una pequeña selección entre cientos de cajones de docenas de archivadores que había en la sala. Cada cajón que abría mostraba un textil cargado de belleza y misterio: representaciones de jaguares y serpientes, personajes de gala con sus ornamentos protectores, textiles hechos con plumas, quipus con sus nudos rítmicos archivando información. Cada muestra arrancaba una exclamación del grupo, arrebatado por lo que estaba testimoniando. Finalmente, el guía abrió un último cajón, donde se guardaba quizás la gran pieza de la colección: una gasa funeraria Chancay

cuyo hilo de algodón formaba un rostro boquiabierto. Este textil le golpeó al artista profundamente, y la emoción le trajo lágrimas a sus ojos.

Minutos después, el artista se encuentra abruptamente en la calle, cegado por la luz limeña, pero también por lo que acababa de vivir. El grupo había implorado al guía que les enseñara más textiles, sin resultados: apenas se les había mostrado una fracción de la colección. Pero fue esa gasa funeraria del final de la visita lo que le había transformado. Habían pasado más de seis siglos desde que fue tejida. Tanto había cambiado en el mundo, pero quizás no tanto. Los vivos siguen añorando a los muertos, e inventan rituales y crean imágenes para negociar el vacío. Seguimos aferrándonos a crear superficies sobre las que tejemos nuestros deseos, angustias y cosmovisiones del mundo. La colección Amano descubre para el artista que las pantallas con las que tanto trabajaba eran manifestaciones contemporáneas de lo textil, y que tanto el telar como el monitor del ordenador son ventanas tecnológicas que ofrecen al ser humano una ventana a horizontes lejanos, pero también a lo más íntimo de nuestro ser. Ocho años después del conmovedor encuentro con el textil Chancay, nace la serie Pixel Weaver —tejedor de píxeles—, serie que reproduce algorítmicamente el funcionamiento de un telar. La trama y urdimbre de estos textiles digitales han cambiado hilos de algodón por hilos de información en tiempo real: noticias de última hora, información financiera, la producción de kilovatios de las principales fuentes energéticas, datos cosmológicos sobre agujeros negros y otros eventos gravitacionales. Estos textiles digitales son inestables, cambian según la información que le va llegando por Internet, pero siguen deseando representar el mundo, y la densa red que nos une y ata al mismo tiempo.

Era difícil creer en utopías después de la gran conflagración. Cada mañana, cuando se levantaba, lo primero que hacía era tomar su vaso de

leche —blanca, limpia, nutritiva— adjetivos que fácilmente podrían describir sus edificios. Pero sentía que los cimientos de la arquitectura moderna ya no se sustentaban con las ideologías del pasado en las que tanto creyó. ¿Sería posible volver a creer en la arquitectura después de haber visto tantas ruinas? Semejantes pensamientos le rodeaban la cabeza mientras acababa su leche cuando sonó el teléfono. Todavía no se acostumbraba a que Gallis ya no estaba para contestar las llamadas de este invasivo e irritante aparato que casi siempre le traían malas noticias. Sin darse prisa, caminó por el largo pasillo de esta casa bañada por la luz del Mediterráneo, hasta llegar al oscuro recibidor donde estaba el aparato de baquelita. Allí seguía sonando impasiblemente, y finalmente, tras soltar una larga exhalación, el arquitecto cansado levanta el audífono y atiende la llamada.

Nada más colgar el teléfono, y sin quererlo, ya había empezado mentalmente a visualizar el proyecto que acababa de rechazar. El propietario de Philips, la empresa electrónica holandesa, le había intentado seducir explicándole que el arquitecto más importante del mundo debería diseñar el pabellón de su empresa para la Exposición Universal de Bruselas de 1958. Como empresa líder en tecnología, solo él podría crear un edificio a la altura. El arquitecto no quería hacer este proyecto, pero según andaba de vuelta al porche, visualizaba una estructura colapsada, como una tienda de campaña con caparazón metálico que parecía derretirse. El fantasma de Hiroshima y Nagasaki seguía presente en las cabezas de los europeos; era demasiado pronto para ensalzar los beneficios de la energía atómica que tanta muerte había sembrado. Era el objetivo de esta feria, según lo que le acababa de explicar el dueño de Philips, el cual le había dado carta blanca para diseñar y construir lo que considerase.

Diez minutos después, Le Corbusier vuelve al recibidor, marca el número de su estudio, y pide que se ponga al teléfono su director de proyectos Iannis Xenakis.

Ocho meses después se inaugura el *Poema Electrónico* en la feria de Bruselas. La primera exposición universal tras la gran contienda; el público acude aún con el trauma de la guerra fresco en la mente, y con precaución, se atreve a imaginar el futuro. El *Poema Electrónico* de Le Corbusier se convirtió en uno de los grandes hitos de la muestra, y una de las primeras instalaciones electrónicas de la historia que combinaba arquitectura, cine, luz y música. Su recorrido interior fue concebido como un estómago que cada pocos minutos engullía a un nuevo grupo de visitantes, que entraban por un extremo y salían por otro. El compositor Edgard Varèse creó una compleja pieza acústica de ocho minutos que se podía escuchar a través de un sistema de 425 altavoces colocados en lugares estratégicos a lo largo del recorrido interior del pabellón. A la composición, con sonidos creados electrónicamente y ruidos de máquinas, le acompañaba un foto-collage proyectado en las paredes curvas del interior del edificio. La narrativa visual combinaba imágenes de arte tribal con detalles tecnomecánicos que aludían al progreso tecnológico de la civilización. El apogeo del espectáculo inmersivo llegaba con las proyecciones de diversas explosiones de bombas atómicas, una clara sentencia de los autores hacia las narrativas de progreso tecnológico del pasado. Eran estas bombas las que transformaron a los habitantes de Hiroshima y Nagasaki en fantasmas, espectros vivos y muertos que la feria de Bruselas quería olvidar.

Toda daba vueltas: la rampa en espiral que rodeaba la obra de arte, los tres bucles engarzados de la pantalla escultórica que colgaba en el centro del

espacio y la barandilla interactiva que bordeaba la rampa y que el público usaba para activar la obra. Los visitantes también completaban estos circuitos circulares, descendiendo pausadamente por la rampa en espiral y rodeando la obra de forma ritualista y concentrada. Con Dinamo se completó un círculo importante para el artista. Este proyecto para el Pabellón de España en la Exposición Universal de Dubái del 2020 le llevó a sus inicios: hacía más de treinta años que había escrito *Ciudades Efímeras: Exposiciones Universales, Espectáculo y Tecnología*, libro de su juventud que le ayudó a centrar su mirada artística, y descubrir cómo estos eventos habían sido a lo largo de la historia lugares de alta experimentación audiovisual. En su investigación descubrió la centralidad de la figura del espectador como motor de las sociedades industriales. Es allí donde comienza a concebir la arquitectura de la imagen, el espacio inmersivo y sus posibles aplicaciones al mundo del arte. Las primeras semillas del ensayo surgieron con inspiradoras conversaciones con su profesora en la Universidad de Nueva York, la artista y arquitecto Judith Barry, pionera en la creación de instalaciones de vídeo. *Ciudades Efímeras* se convertiría en su manual de usuario para su futura carrera artística, cimentando su interés por la cultura visual del siglo XIX, y descubriendo en el rico legado visual del pasado las claves para navegar por las tempestuosas mareas digitales. Había llegado el momento de pasar de la teoría a la práctica, y usar lo que había aprendido de *Ciudades Efímeras* para realizar una obra de arte para una exposición universal.

Dubái le brindó esta oportunidad, y no pensaba perderla. ¿Era posible realizar un proyecto independiente, reflexivo y complejo en un entorno de cultura de masas concebido fundamentalmente como un espacio de promoción turística y propaganda ideológica? ¿Se vería el artista capaz de escaparse de las narrativas de globalización tecnológica que machaconamente dominaban por todos los rincones de la Expo? El artista había tenido mucho tiempo para

reflexionar sobre estos puntos —treinta años— y pensaba que había un resquicio por el que podría innovar creativamente sin perder su integridad artística, aceptando el lenguaje espectacular inherente a una exposición universal, pero haciéndolo desde un lugar de conocimiento íntimo del contexto ferial.

Una semana antes de la inauguración, la pantalla escultórica ya estaba en su sitio, sus 10 metros de altura y tonelada y media de peso colgando desde el domo central del espacio. La producción de Dinamo había testeado hasta límites inverosímiles a su director técnico e ingeniero Diego Mellado, que finalmente había entregado una impactante escultura que superaba con creces las expectativas del artista. Ahora le tocaba el turno a él y a su programador, Diogo Queirós, junto con el compositor sonoro y colaborador Francisco López, a cerrar la experiencia audiovisual interactiva. La composición sonora de López había sido creada con la grabación de cientos de clips de “ruido” tecnológico, procesando entre otros, el sonido de ambientes industriales, máquinas, dispositivos electromecánicos y de computación y autómatas del siglo XXVIII. El resultado fue una compleja y rica experiencia acústica generativa que sería escuchada a través de los altavoces estratégicamente colocados en las paredes laterales de la rampa descendente. Por otro lado, Diogo Queiros, el programador del estudio, había creado una animación de partículas que se activaría cuando el público colocara sus manos bajo las barandillas de la rampa. Unos sensores de movimiento en las barandillas traducían sus gestos en un chisporroteo visual sobre las pantallas que crecía a medida que más público interactuaba con el sistema. Jugueteando con todos estos elementos —audio, barandilla interactiva y animación de partículas— Dinamo se reveló a sí misma. El resultado: un atronador sonido electromecánico acompañaba una animación generativa en constante transformación, creando un maridaje audiovisual potente e inolvidable para el artista y sus colaboradores.

Dinamo fue experimentado por más de dos millones de personas. Quién hubiera dicho que un texto juvenil —Ciudades Efémeras— sería el germen de un proyecto que llegaría a tanto público. La instalación artística exploraba el concepto del sublime tecnológico, la tecnología como espectáculo que sustituye la contemplación romántica de la naturaleza kantiana. La obra rugía, y activaba la fascinación que la tecnología siempre ha despertado en el ser humano. Esa fascinación tradicionalmente se ha debatido entre asombro por lo que el ser humano es capaz de crear, y miedo por lo que estas invenciones pueden desatar. Belleza y temor asaltaron al artista viendo su creación, que le recordaban al pasado de la historia de la tecnología, al tiempo que le invitaban a imaginar su futuro.

Y aquí estoy tantos años después, mirando a través del parabrisas, intentando dilucidar el camino que tengo por delante. Hay mucha niebla y el horizonte se ha esfumado. Solo puedo intuir lo que se me presenta en el momento, obligándome a bajar la velocidad, al tiempo que tengo que reaccionar velozmente al camino que se va revelando en cada momento. La cautela es necesaria en esta carretera de tantas curvas inesperadas y exige un estado de máxima concentración. De vez en cuando miro a través del espejo retrovisor y me conforta pensar en la larga travesía que ya he andado y que me ha permitido llegar hasta aquí. Tanto me han enseñado mis andares pasados, pero también la de tantos pioneros que abrieron los primeros caminos y trazaron los mapas por los que ahora transito. En estos momentos de tanta niebla parece que los ídolos del pasado cogen las riendas y me mantienen encaminado. Tampoco puedo olvidar a los que me han acompañado a lo largo del trayecto, muchos ya apeados para iniciar sus propios caminos —Leonardo, Mariana, Eva, Federico, Aida, Marta, Quique— otros aún presentes en el viaje: Diego, Diogo, Ana y Ana, Jorge, Blanca, Victoria, Guille, Cristóbal y Stacie. Durante las trayectorias más largas siempre me acompaña Rebecca,

cocreando el camino que tenemos por delante. Sin todos ellos, aún estaría en la casilla de salida, y les estoy profundamente agradecido por haberme acompañado en la vertiginosa aventura.

Llevo mucho tiempo buscando una zona de descanso, pero no acaba de llegar. Aparearse en el margen es demasiado arriesgado; es tal la cerrazón que otros vehículos podrían chocarse con el mío. La única opción es seguir adelante, lento, atento e invocando a ese sexto sentido —mi brújula interior— que me ha guiado a lo largo del trayecto. Rastreo visualmente la espesura brumosa, buscando formas y luces espectrales que me ayuden a intuir lo que tengo por delante. De vez en cuando hay fugaces momentos de claridad que aparecen con la misma celeridad con la que vuelven a desaparecer, lo suficiente para convencerme de que puedo proceder. La sensación de peligro y alerta me agota. Oscilando entre la ceguera y la clarividencia, solo hay un credo al que me puede agarrar: confiar en el camino. Mi sinuosa trayectoria siempre me ha sorprendido y recompensado con vistas que me han conmocionado e inspirado, y que me han susurrado “por aquí vas bien”.

Recuerdo la fascinación que sentía de niño observando un hormiguero y sus infraestructuras que se extendían por el parque, y es esa misma fascinación la que me sigue absorbiendo en las autopistas del presente. Vigilo cada detalle de las vías por las que circulo: los cambios de rasante, los pasos a nivel, la señalética que guía, y, sobre todo, el vértigo de sentirme arrastrado por el flujo hipnótico del tráfico. Ese flujo es una marabunta compuesta por centenares de coches —con sus pasajeros— avanzando en la misma dirección, coincidiendo en el tiempo y en el espacio, a pesar de que cada uno tiene un punto de partida y destino diferente. Detecto en estas ocasiones cómo el sujeto tecnológicamente motorizado es arrastrado por la inercia de la masa. Muy pronto, los vehículos quedarán teledirigidos y no hará falta ni agarrar

el volante. Percibo el conflicto interno de por un lado querer dejarme llevar, por otro saciar el deseo de encontrar el camino propio. ¿Es posible trazar este camino propio en las bandas anchas de las autopistas del presente? ¿Nos fiamos de los destinos a los que la asistencia inteligente nos quiere llevar? La única opción que me queda es seguir avanzando, y abrazando la incertidumbre que tengo por delante. La curiosidad ha sido siempre mi motor, y cuando esta se despierta, me olvido del destino y empiezo a disfrutar del viaje por el viaje mismo. Es sobre todo en estos momentos de tanta bruma cuando la curiosidad es mi guía, y siempre lo será.

Daniel Canogar, 1 de septiembre del 2024

DISCURSO DE CONTESTACIÓN DE LA
EXCMA. SRA. D.^a ESTRELLA DE DIEGO OTERO

Excelentísimos señoras y señores académicos,
Señoras y señores, amigas y amigos,

Antes de responder al cautivador discurso que acaba de pronunciar el recipiendario —*De la oscuridad artificial a la inteligencia artificial. Exploraciones artísticas de la cultura visual tecnológica*—, quisiera expresar la gratitud a nuestra Corporación por haber depositado en mis manos, en mis palabras más bien, este gran honor y esta responsabilidad, que supone ser la persona que dé la bienvenida a Daniel Canogar en nuestra Academia, Academia que desde el día de hoy pasa a ser la suya también.

Pero empecemos por el principio. Empecemos por el comienzo de esta narración trepidante con la cual ha comenzado Daniel Canogar a relatar los inicios de la visualidad como la conocemos ahora; una narración que, en su caso, tiene bastante de documento y algo de ficción; incluso mucho de esa mirada fílmica —llena elisiones y cruces— a través de la cual su propia obra nos desvela el mundo y las cosas del mundo.

Ahí está el público parisino prendido de lo que ocurre frente a sus ojos, algo para lo cual nadie tiene aún nombre —cuando las emociones asaltan, las palabras no terminan de encontrar su camino—.

Es el año 1798, recuerda Canogar, y en la cripta de la Iglesia de los Capuchinos en París se aparecen indiscretos, entre la oscuridad y la luz, esqueletos flotantes y criaturas misteriosas; ejecutados en cascada célebres y recientes —Robespierre, Marat, Dantón...— La fantasmagoría, “bautismo de luz y oscuridad tecnológica” —la define Canogar— se instala en la vida de los espectadores, cuyos sueños no se detienen ahí, pues la historia de la visualidad es una carrera sin tregua. Nada más alcanzar una meta, es preciso emprender la siguiente. Lo sabe Canogar quien, a lo largo de su carrera, ha ido experimentando, construyendo, acumulando, desechando, negociando, transformando... diferentes técnicas y malabarismos visuales.

Casi un siglo después —y tras otros tantos acontecimientos visuales—, en 1895, en el Gran Café de París, se proyectaba por primera vez una película. El tren de los Lumière llegaba a la sala y el público temía por su vida. El vértigo los asaltaba de nuevo, nueva forma de fantasmagoría quizás, porque a los trampantojos visuales no termina uno de acostumbrarse jamás. Ni siquiera hoy —reflexiono frente a las obras envolventes de Daniel Canogar—. Son sobresaltos que desvelan deseo y pertenencia: cada logro es el anuncio de una nueva búsqueda, un nuevo lugar de exploración. Con frecuencia repito —quizás se lo habré comentado a Daniel en alguna conversación— que si tuviera que elegir un momento en la historia al cual volver, optaría por aquella tarde de invierno en París y la llegada fantasmagórica y proyectada del tren que sumió a los presentes en la paradoja última de las visualidades: estar sin estar. Al fin, el cine. Quién pudiera vivir ese vértigo infinito con ojos limpios.

Esta tarde decido sentarme en silencio al lado de Daniel Canogar, en las aceras madrileñas, y habitar su relato del modo en que habito sus obras. El mío tiene algo de aquel *desir d'habitation*, el “deseo de habitar”, sobre el cual hablaba Roland Barthes en su célebre libro *Camera lucida*. Detiene un momento la mirada en una foto de la Alhambra que Charles Clifford hace en 1854 y la describe: una vieja casa, un porche en sombra, una decoración árabe cayéndose, un hombre sentado contra la pared, una calle desierta, un árbol mediterráneo. Trata de definir la atracción que la imagen ejerce sobre él y lo resume de una manera en apariencia sencilla: *allí* querría vivir. Para él, sigue diciendo Barthes, las fotografías y los paisajes deben ser *habitables*, no visitables. Se trata casi del espacio del otro lado donde todo pasa; el que se habita metafóricamente: fantasmagoría. Podría parecerse al espacio poético de Bachelard, en cierto sentido vivir dentro del texto mismo, entre las líneas del texto, entre las luces y las sombras de la obra visual. En ese umbral se imagina a Goya —se desea a Goya en el relato que acabamos de escuchar— en la calle la Calle Fuencarral 11, asombrado frente a las fantasmagorías, anhelo y duda. Sobre todo presagio. Casi podemos tocarle si alargamos un poco la mano cuando las luces se apagan lentamente al cerrar nuestro museo, y los fantasmas habitan las salas para dar un último retoque a los cuadros —una obra no está nunca acabada del todo—.

Y así, soñando entre apariciones, vuelve a la memoria otra tarde, años después, en 2017, cuando en la en la Sala de Alcalá 31 —a unos metros de aquí— la fantasmagoría se apoderaba de los visitantes, igual que lo hiciera del público parisino el año 1798. Se entraba en un territorio de sensaciones extraordinarias, poderosas, inquiet-

tantes... El bellissimo ingenio, la obra de Daniel Canogar *Sikka Ingentium*, era una instalación escultórica de 2.400 DVD, que creaban un territorio envolvente. Robespierre, Marat y Dantón habían sido sustituidos por fragmentos del cine de Hollywood, Bollywood o Nollywood..., aunque la fantasmagoría volvía a sorprender e inquietar a los espectadores. También en *Sikka Ingentium* cada instante de la representación debía ser preciso, sin el mínimo margen de error. Solo así resplandecería la ilusión. El espacio fragmentado, imágenes y sonidos donde se entremezclaban las historias, se rompía y se recosía, igual que en una antigua mesa de montaje con la moviola y el característico sonido, uno de los *gadgets* obsoletos que persigue Daniel Canogar en su pasión innegociable hacia la arqueotecnología.

La obra envolvía a los espectadores, un mantra, e, igual que ocurría en el relato que nos acaba de contar Daniel Canogar, las narraciones paralelas —la suya propia y la de la historia de la visualidad— iban ocupando la sala, nuestros sentidos. El tiempo quedaba en entredicho. Ocurre en las ceremonias de meditación, un instante condensa el devenir. No hay pasado, presente y futuro: los tiempos se entrelazan, se cancelan, se escabullen en un instante único: se van construyendo en gerundio, que es el tiempo del diálogo y la negociación.

Pero empecemos desde el principio, decía antes, desde aquella cueva, lugar de la penumbra, que Daniel Canogar descubre en su propia casa siendo muy joven. Allí hace el padre las fotos y allí surge en Daniel la idea misma de hacer fotos. Desde luego, no se trata de un padre cualquiera. Su padre es uno de los grandes artistas del siglo XX español: Rafael Canogar, tan admirado por mí, por todos sus

compañeros de esta Academia. Rafael enseña a Daniel más de lo que ninguno de los dos hubiera sospechado nunca, tan diferentes son las propuestas creativas de ambos. No solo. Los trazos de Rafael —que tienen el tacto de las pinceladas prodigiosas de la generación abstraccionista— se travisten de Clyfford Still en una de las últimas exploraciones del arte generativo de Daniel. Quién sabe si es otro ejercicio en gerundio, el que sin remedio hacemos cada uno con el propio padre. Pantalla de arte generativo con Rafael Canogar al fondo.

Entonces, el Madrid oscuro de los primeros 80 del siglo XX se engarza con los paisajes abiertos de California, enésimo cruce de los que tanto gustan a Daniel Canogar. Los paisajes infinitos y expandidos —poco que ver con el Rastro madrileño— los aporta a la escena su madre, estadounidense; cierto toque angelino, ciudad de tramoya y fantasmagoría a la que vuelve regularmente Daniel Canogar y que alberga un museo extraordinario, el *Museum of Jurassic Technology*, una extraña mezcla de objetos artísticos, científicos, extinguidos, arqueotecnológicos, incluidos bastantes remedos de fantasmagorías y que ha vuelto a mi recuerdo el escuchar este discurso. Es un museo único como tantas cosas en LA. Pero qué otra cosa podría decir una angelina de corazón como yo.

Me siento en silencio al lado de Daniel Canogar en la acera del Hollywood Boulevard en Los Ángeles —pese a lo que digan, en LA hay aceras, aunque pocos nos aventuremos a transitarlas—. Veo los pies que pasan y retan a mi audacia. Y a mis artes adivinatorias. Cuántas cosas narran los suelos... El suelo sujeta al viejo Goya en *Aún aprendo* y el suelo nos cuenta sus secretos en las pequeñas tablas

del museo de la Academia. Suelo para pisar y sujetarse; suelo alfombra y tejido; tejido con el que Daniel Canogar cubre las fachadas de los edificios que elevan el suelo al cielo. Fachadas con sabor a tapiz tecnológico en otro arranque de las pasiones multiplicadas que caracterizan el trabajo de Daniel Canogar; un trabajo que, igual que el paisaje californiano, se abre al exterior infinito. Desde el Sundance Film Festival en Park City (Utah) hasta Pamplona; Dubai, Nueva York... Pittsburgh, Estambul, Hamburgo, Lima... El Museo del Prado, el Centro Nacional de investigaciones Oncológicas, el Reina Sofía, esta misma Academia...

En las piezas de diferentes técnicas y tamaños —desde la envolvente *Sikka Ingentium* a sus deliciosas máquinas solteras, en el sentido duchampiano, sistemas que no producen nada sino su propia existencia y que desvelan el funcionamiento y la textura del VHS, una técnica de reproducción hoy descartada—, Daniel Canogar ha entendido desde la primera exposición individual, en 1985, cómo emprender el camino de la visualidad es el compromiso firme a no darse jamás por satisfecho, a seguir buscando sin tregua; a perseguir el siguiente ingenio sin perder un minuto. Quizás por ese compromiso sus narrativas son criaturas vivas que traducen los *big data* a una forma de reflexión poética. Lector confeso del Jonathan Crary y sus estudios del impacto de la tecnología en la visualidad desde finales del siglo XIX y la proliferación de *gadgets* asociados al mismo —buena prueba es este discurso que presenta hoy—, Canogar arrastra, en su obsesión arqueotecnológica, un toque de coleccionista de utopías. En sus frecuentes visitas a los centros de reciclaje no va en busca de lo descartado, sino de las historias que cada objeto custodia, las huellas de los anteriores propietarios, las

vidas pasadas del objeto. Es una forma de custodiar y recomponer cierto archivo de lo arcaico, a sabiendas de la imposibilidad misma de hacerlo, supongo.

Canogar conoce bien las trampas de la tecnología y los *big data* y reconoce su naturaleza implacable de archivo obsolecente —cada vez queda un dato por sumar, una última actualización de programa...—. La información se queda anticuada en un lapso brevísimo de tiempo y se escapa entre los dedos, sobre el teclado. En la sociedad del hipervínculo y las redes el futuro es pasado en el momento mismo de ocurrir. Pero, ¿no ha sido siempre así en la historia de la visualidad tecnológica?

Estas reflexiones que acompañan a Daniel Canogar y que ha compartido con nosotros esta tarde de domingo, explican por qué sus obras no son nunca un despliegue técnico sin más, a pesar de ser muy sofisticadas desde el punto de vista tecnológico. Si sus piezas de arte público —incluso permanentes o *site-specific*, pensadas para el sitio dado—, son las traducciones excepcionales de una realidad que se mueve y que obliga a sumergirse en un universo poderoso y complejo, plantean a la vez el compromiso con las preguntas que la tecnología plantea y debe plantear. *Tendrill*, una instalación permanente compuesta por pantallas de LED que escultóricamente imitan la forma de enredaderas que se agarran a la arquitectura de la terminal en el aeropuerto de Tampa en Florida, reproduce un jardín en el cual un algoritmo está constantemente decidiendo e informando sobre las especies que se plantan, con qué velocidad crecen, cuándo florecen y en qué momento del año se irán plantando nuevas especies.

A punto de embarcar hacia Miami, la enredadera tecnovegetal trae a mi memoria los dibujos de los viajeros románticos cuando se enfrentan perplejos a las pirámides en la selva mexicana; a la vegetación que las cubre, las encubre; las sumerge entre ramas; las devora y las invade. Luego, al hacerse de noche —qué tontería, en los aeropuertos nunca es de noche—, algún pasajero con el vuelo cancelado, errante en el espacio vacío cuando no hay no vuelos previstos, siente la presencia formidable de ese jardín algorítmico, a su modo una suerte de fantasmagoría contemporánea. Casi le sobrecoge más que el pronóstico del tiempo. Otra tarde de huracán en Florida.

De vuelta en Madrid, la noche de los museos, me coloco enfrente de la fachada de la Academia y veo pasar esos cuadros tan conocidos para mí —para nosotros— que Daniel Canogar va proyectando para la noche especial. El ritmo mántrico no se extingue ni cuando el artista nos invita a la habitación del Four Seasons que ha facilitado la fantasmagoría: parece que las imágenes simplemente ocurren y solo arriba se desvela el ingenio. Alguien pregunta si el algoritmo ocurre en tiempo real. “Sí”. Contesta Daniel Canogar. “¿Si se apaga el ordenador deja de haber proyección?” se escucha a alguien. Entre risas volvemos a la calle —no, mejor no apagar el ordenador—. El público madrileño sigue mirando hipnotizado algo para lo cual no tiene aún nombre. Le hubiera podido pasar a Goya aquel día en 1808 en Fuencarral 11, caso de haber estado frente a aquel otro ingenio. Bienvenido a casa, Daniel.

LISTADO DE LOS ACADÉMICOS TITULARES DE LA MEDALLA NÚMERO 29
DESDE 1880

Excmo. Sr. D. VALENTÍN CARDERERA.
Del 1 de enero 1857 al 25 de marzo 1880.

Excmo. Sr. D. ALEJANDRO FERRANT.
Del 20 de diciembre 1885 al 20 de enero 1917.

Excmo. Sr. D. FRANCISCO DOMINGO MARQUÉS.
Del 17 de junio 1917 al 22 de julio 1920.

Excmo. Sr. D. EDUARDO CHICHARRO Y AGÜERA.
Del 14 de mayo 1922 al 14 de mayo 1949.

Excmo. Sr. D. JOSÉ MARÍA LÓPEZ MEZQUITA.
Reingresado el 28 de abril 1925 al 6 de diciembre 1954

Excmo. Sr. D. RAMÓN STOLZ VICIANO.
Del 23 de febrero 1958 al 25 de diciembre 1958.

Excmo. Sr. D. JOSÉ AGUIAR Y GARCÍA.
Del 19 de febrero 1961 al 15 de febrero 1976.

Excmo. Sr. D. FRANCISCO LOZANO SANCHÍS.
Del 5 de noviembre 1978 al 29 de mayo 2000.

Excmo. Sr. D. DARÍO VILLALBA FLÓREZ.
Del 17 de noviembre 2002 al 15 de junio 2018.

Excmo. Sr. D. DANIEL CANOGAR.
Desde el 10 de noviembre 2024.

ESTE LIBRO SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EL 9 DE NOVIEMBRE DE 2024,
FESTIVIDAD DE NTRA. SRA. DE LA ALMUDENA EN LOS TALLERES
DE LA IMPRENTA TARAVILLA, ARTES GRÁFICAS

ISBN: 978-
Depósito legal: M--2024

