

Acetone Magazine
Issue 5
Spring 04
Idealword.org
Text: Carolina Jobbágy

English Version

There's no audio, no animation, no interaction.

There are just drawings that open up one after another, linked in a series of sorts.

All you have to do is contemplate.

Simple. To enter Idealword.org is to immerse yourself in a singular universe that reveals itself slowly, little by little.

As we all know, nothing is ever as simple as it seems and, after the first impression, Enrique Radigales' drawings reveal a complex, vaguely enigmatic technique, halfway between digital and traditional art. This comes as no surprise if we bear in mind that his drawings are a product of his experience in digital production and his training as a painter. But behind the illustrations piled up at idealword.org there's a much longer story: A trip, a new city, a change in his way of looking at his work, a series of personal choices that became a website.

"I went to Glasgow in February 2003. After a while I began to develop much more personal work and I devoted all my time to it. I shut myself away at home doing nothing but work, and that's why there are so many drawings. That work shows the coming together of my multimedia and digital production experience. I have always worked in groups; in order to produce digital artwork you need a team, a team that sometimes doesn't think the same way you do. At some level, the idea was to recover the figure of the artist, and control the whole process, so I was the one making all the decisions. The technique I use, which I call mouse strokes, is based on treating the mouse as a brush, the strokes and painting techniques are made using the mouse. Then you use the computer as a canvas or piece paper".

Enrique moves around his website and in his explanations, as in his drawings, he mixes computer terms with artistic language.

There is no evident distinction and it is precisely this contamination that makes his proposal so strong, and distinguishes this artistic project from others on the web.

"At Idealword there's no music, no interaction. Everything is passive. This is why my proposal bears a close resemblance to the two dimensionality of painting. I've had traditional training, and though I moved away from painting, that still remains".

That remains, and is one of the reasons why he decided that his drawings, while perfectly at home on the screen would be copyleft and would be able to be printed out freely using any printer or plotter.

"If you've worked on a product that's meant to be seen on any number of screens, you also want it to be seen on any number of printers. With the computer you have to plug-in and wait. It's not as immediate or impulsive as lifting your head to look at a painting. So the work can be viewed both in the original format and in a more traditional medium. This means that the work has a broader reach, it gets to people who wouldn't normally contemplate or appreciate work on the net."

Screen and paper suggest different ways of seeing, and in this case, switching from one medium to another involves very different elements. When the illustrations are opened on the screen your view of the work is fragmentary and sometimes you can hardly see the abstract details that give way to the figurative drawing.

“Interpretation of a two dimensional piece is totally different to interpretation of this type of work. When I was working I would sometimes listen to films on video and then watch them afterwards. You get a very different story when you just listen to the one you get when you watch. It is like an exercise. The idea is to work on a drawing that can be interpreted in different ways. You can keep discovering elements of the piece and the screen’s format makes it abstract. In this way you can select the element you like most. On the other hand if you have a printout you can see the piece as a whole and either like or dislike the composition. I don’t disqualify either option, I like both and I quite like playing with this possibility”.

And just as each drawing slowly reveals itself, on the site you can view the whole of Radigales work, from the earliest to the latest pieces. You can see how the artist has explored and developed his technique.

“The first pieces are more candid because they do not have a theme, I was experimenting, exploring the technique’s possibilities and the idea of taking traditional drawing and making it more interesting by adding something new. The later work is more ironic, I tried to represent scenes and a series of characters from the world of offices and big compartmentalised spaces”.

And so a new drawing takes us to older ones and a story line a sort of sewn together. But all the pieces revolve around the same theme: workers focussed on monitors, bodies broken down into lines and textual stains, decontextualised scenes.

Enrique Radigales insists on contemplation, on the importance of investigating different ways of seeing. And also that perhaps idealword.org is asking the visitor for “something more precious, such as time”. But it isn’t like time spent by the traditional viewer. It is more like spiral time. Slow. On a kind of loop, with a rhythm that has no beginning or end, one that simply takes off.

Versión en Castellano

No hay audio. No hay animación. No hay posibilidad de interactuar.

Tan sólo dibujos que se abren uno tras otro, se enlazan, sugieren series.

Lo que queda, entonces, es contemplar. Si. Así de sencillo.

Entrar a idealword.org supone adentrarse de lleno en un universo singular que, al mismo tiempo, se deja descubrir de a poco, con lentitud.

Porque, se sabe, nunca nada resulta tan sencillo como parece, y más allá del primer impacto visual, los dibujos de Enrique Radigales van revelando una técnica compleja, casi enigmática, que se ubica justo a mitad de camino entre lo digital y un discurso plástico más tradicional. Algo que no sorprende si se tiene en cuenta que, a la hora de dibujar él trabaja desde el cruce entre su experiencia en la producción digital y su formación en pintura.

Pero detrás de las ilustraciones que hoy se acumulan en idealword.org hay una historia más larga: un viaje, una nueva ciudad, un cambio de rumbo en el modo de encarar el trabajo, en fin, una serie de elecciones personales que terminaron cobrando la forma de un website.

“Me fui a Glasgow en febrero de 2003. Después de bastante tiempo, podía desarrollar un trabajo más personal y dedicarle todas las horas del día. Estuve encerrado en casa y lo único que hice es trabajar, por eso hay tantos dibujos. Y el trabajo es un poco la síntesis de toda la experiencia que tengo con el trabajo multimedia y la producción digital. Siempre había pertenecido a grupos porque a la hora de producir trabajos artísticos digitales necesitas un equipo, un equipo que no piensa muchas veces como uno. De alguna manera, la idea ahora era retomar un poco la figura del artista y tener todo el proceso bajo control, es decir, que todas las elecciones las hiciera yo. La técnica, que se llama mouse strokes, se basa en tratar al mouse como a un pincel, de tal manera que el gesto y toda la tradición de dibujo se canaliza a través del ratón. Entonces utilizas el ordenador como un lienzo o como un papel”.

Radigales recorre su site, y en sus explicaciones, al igual que en sus dibujos, se entremezcla el vocabulario informático con el pictórico. No hay un límite claro, evidente. Más bien, es justamente este modo de contaminar un medio con otro lo que le da intensidad a su propuesta. Y también, el plus de originalidad que la diferencia de otros proyectos artísticos ideados para internet. “En [idealword](http://idealword.org) no hay música, no hay interacción. Es todo muy pasivo. Esta decisión tuvo que ver con que la propuesta se acercara más al trabajo bidimensional de un cuadro. Mi formación es plástica, y aunque dejé la pintura, esto queda”.

Si. Definitivamente ese resto queda y es uno de los motivos por los cuales también decidió que todos sus dibujos, si bien se hallan cómodos en la pantalla, sean copyleft y se puedan imprimir libremente desde cualquier impresora o plotter.

“Si has trabajado en un producto que está implementado para un montón de pantallas, también quieres que esté implementado para un montón de impresoras. Con el ordenador tienes que ir, enchufarlo, esperar. No es tan inmediato o tan impulsivo como levantar la cabeza y ver un cuadro. Entonces, además de que existe una interpretación del trabajo con una disciplina determinada, puedes verlo también de una forma más tradicional. Estas invitando a que esta lectura condicione a otros criterios, a gente que lo mejor no está acostumbrada a criticar o valorar un trabajo en la red”.

Es evidente: pantalla y papel proponen diferentes modos de ver, y en este caso, pasar de un soporte a otro supone poner en juego elementos muy distintos.

Es que al abrir las ilustraciones en una pantalla, el recorrido es fragmentario, pausado, y, muchas veces, apenas se ven detalles abstractos que, poco a poco, van dando lugar a un dibujo figurativo.

“El recorrido que haces en una obra bidimensional, aquí lo cambias totalmente. Cuando trabajaba, a veces lo que hacía era oír películas en video, y luego las veía. Mientras las oyes te quedas con una historia muy distinta a la que luego ves. Es como un ejercicio. La idea, entonces, es trabajar en un dibujo que puede tener varias lecturas. Que se pueda ir descubriendo y que el propio formato de la pantalla lo abstraiga, y luego quedarte con la parte que mas te guste. En cambio, si lo tienes impreso lo ves totalmente y tienes una composición que se puede aguantar o no. No me caso con ninguna de las dos opciones, me gustan ambas y me gusta jugar un poco con esta posibilidad”. Y así como cada dibujo se descubre lentamente, el site permite ver desde los primeros trabajos hasta los más recientes. O mejor, recorrer el modo en que un artista explora y avanza en una técnica.

“Los primeros trabajos son más ingenuos porque no tocan ningún tipo de temática, son más una experimentación, ir descubriendo las posibilidades de una técnica, y también esta idea de coger el dibujo tradicional para darle todo el interés de algo nuevo. En los últimos ya hay más ironía, un intento de interpretar un entorno y una serie de personajes que vienen del mundo de las oficinas y los grandes espacios compartimentados”. De este modo, un dibujo nuevo nos dirige a otros más antiguos, se va tejiendo una suerte de narración. Pero, a la vez, giramos siempre en torno a una misma temática: los trabajadores centrados en el monitor, los cuerpos que se deforman en líneas y manchas de texto, las escenas descontextualizadas.

Una vez más, nos insiste en la contemplación, en la importancia de indagar en distintos y posibles modos de ver. Y también, en que idealword.org tal vez esté exigiendo al visitante “algo muy precioso como el tiempo”. Pero se trata de un tiempo que poco tiene que ver con el del espectador tradicional. Más bien, se trata de un tiempo rizomático. Lento, si. Con algo de loop, de ritmo que no comienza ni acaba, que simplemente se despliega.