

NOGUERASBLANCHARD

Historias de a dos  
Capítulo 2: Memory Vague  
Karlos Gil

Comisariado por Joaquín García Martín

Barcelona

Nov 13, 2021 - Ene 07, 2022



NoguerasBlanchard presenta en su espacio de L'Hospitalet el segundo capítulo de *Historias de a dos*. Continuando el programa de comisariado experimental que hemos desarrollado a lo largo de los últimos años, esta temporada correrá a cargo de Joaquín García Martín, fundador de la desaparecida galería madrileña garcía | galería. El ciclo presenta una/otra mirada a algunos de los protagonistas de este proyecto que tuvo lugar entre los años 2012 y 2020 en la calle doctor Fourquet, y propone relaciones entre los artistas y figuras de la literatura.

*City of Illusions*, novela de Ursula K. Le Guin publicada en 1967, es la historia del viaje que debe realizar su protagonista para conocerse a sí mismo. Es un periplo físico que va desde la oscuridad del bosque de la que emerge un día, sin memoria, sin pasado, a la oscuridad del espacio, en la que se pierde al final del relato, cuando parte en un viaje de vuelta a su hogar, su futuro. Entre medias recorrerá un territorio desconocido y hostil, aprendiendo de cada encuentro, de cada experiencia, para descubrir la verdad sobre quién es.

Desde los inicios de su carrera, Karlos Gil (Toledo, 1984) se ha valido de la ciencia ficción como una herramienta fundamental en su trabajo. Por una parte le interesa su capacidad de reflejar y poner de manifiesto las cuestiones del presente mediante la creación de una anécdota situada en otro tiempo pero también la utiliza como repertorio de objetos cargados de referencias culturales. En ambos casos lo que Gil aprecia es la capacidad metafórica del género.

A través de esta creación cultural el artista investiga los mecanismos de construcción de relato, de la narración y de la representación y, especialmente, los desplazamientos en la interpretación del símbolo. En definitiva, las cuestiones que intervienen en la creación, difusión y recepción de la obra artística y su relación con el entorno histórico, social y cultural en el que aparece.

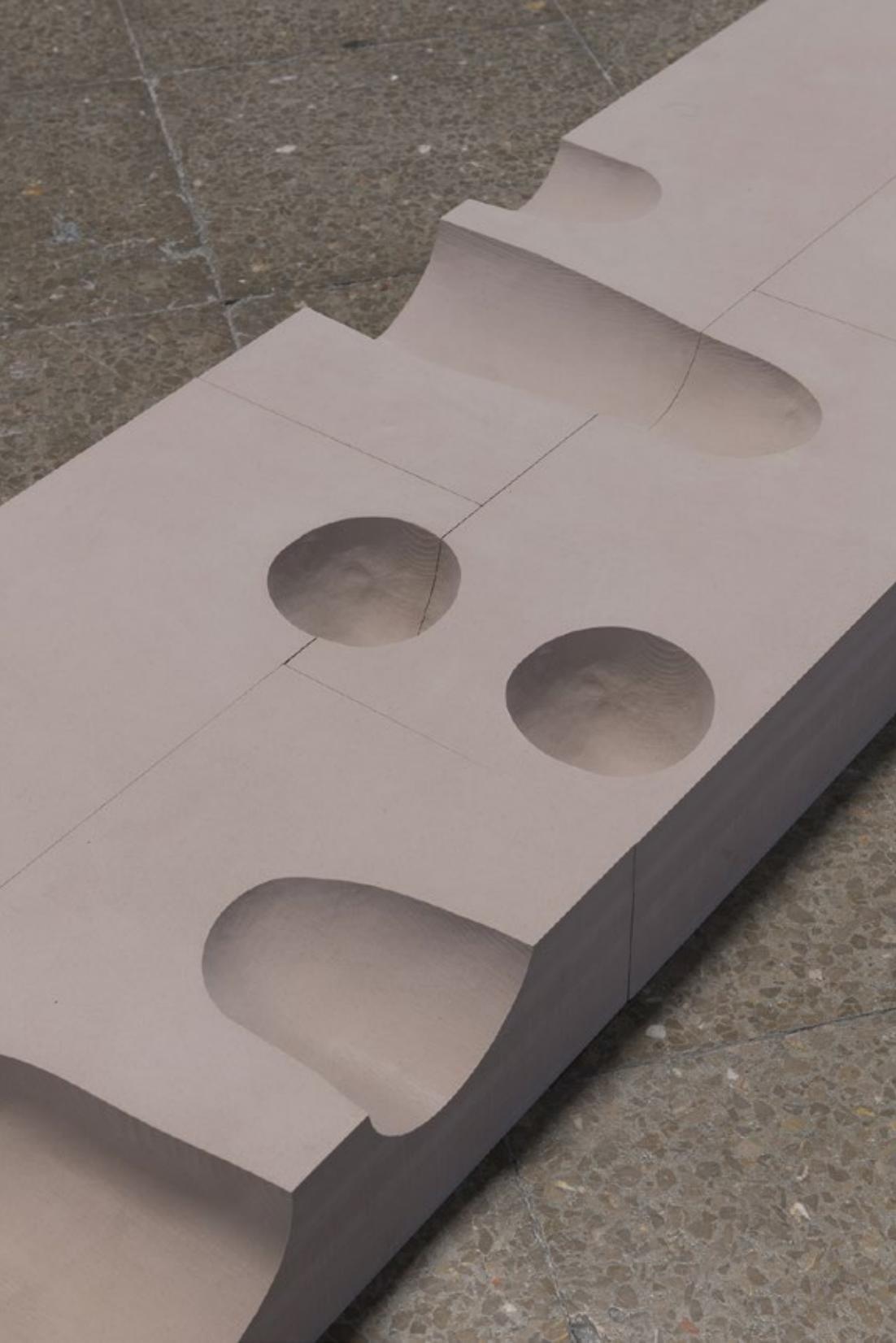
Parafraseando a los clásicos del género, utilicemos el libro de Ursula K. Le Guin como guía para recorrer a pie la obra de Karlos Gil. Planteemos la exposición como un recorrido físico por la trayectoria temporal de su trabajo. Utilicemos la novela como manual de instrucciones y la literatura como un diccionario que nos de pistas para acercarnos al trabajo del artista plástico.

Karlos Gil, *L'objet de repetition* (2016)









Karlos Gil, *Phantom Limbs (Body)* (2018)





Karlos Gil, *Stay Gold (Green)* (2014)



Karlos Gil, *Daedalus Overdrive II* (2017)





*City of Illusions* es la historia del viaje que debe realizar su protagonista, Falk, para conocerse a sí mismo. Es un periplo físico que va desde la oscuridad del bosque de la que emerge un día, sin memoria, sin pasado, a la oscuridad del espacio, en la que se pierde al final del relato, cuando parte en un viaje de vuelta a su hogar, su futuro. Entre medias recorrerá un territorio desconocido y hostil, aprendiendo de cada encuentro, de cada experiencia, para descubrir la verdad sobre quién es.

La novela, publicada por Ursula K. Le Guin en 1967, forma parte del llamado ciclo Hainish, al que también pertenecen obras como *Los desposeídos* o *La mano izquierda de la oscuridad*. A lo largo de esta serie, la autora propone una visión alternativa de la historia de un gran número de mundos colonizados hace millones de años por los Hain. En ellos, a partir del origen común de sus habitantes, aparecen culturas diferentes dependiendo de los cambios genéticos experimentados, de su historia, memoria y tradiciones, de su relación con un medio ambiente distinto. En cada libro, a partir del punto de vista del narrador, asistimos al desarrollo de una trama en la que el encuentro entre estas distintas formas de entender la civilización permitirá a la autora la exploración de cuestiones de tipo filosófico, político o moral.

En el caso en concreto de *City of Illusions* asistimos a la llegada/nacimiento de un ser literalmente aparecido de la oscuridad. El lector y el protagonista saben lo mismo sobre quién es, de dónde viene o cuál fue su pasado: nada. En los límites de la selva, en el primer punto de la civilización, es recogido y adoptado por una tribu primitiva que le dará un nombre, Falk, le enseñará a hablar y le acogerá casi como uno más de los suyos. Entre ellos pasará sus primeros años de vida conocida, en una suerte de paraíso idílico primigenio, viviendo en constante contacto con la naturaleza y con un uso limitado de la tecnología.

El mundo que habitan Falk y los Terranos que le han dado cobijo está dominado por los Shing, una raza de origen dudoso que gobierna el planeta. Cuando, pasado un tiempo, el protagonista deba enfrentarse a la necesidad de conocer su pasado, de descubrir quién es, será a ellos a los que deba recurrir para saberlo. Para ello partirá solo en un viaje por un territorio ignoto hacia Es Toch, la ciudad de los Shing.

A lo largo de su periplo Falk conocerá otros pueblos y otras culturas y, sobre todo, otras concepciones de lo que es ser Terrano o de lo que son los Shing. ¿Cuáles fueron los habitantes originales de Terra? ¿Quiénes son humanos? ¿Quiénes son alien? ¿Cuál de las versiones de la historia es la verdadera? ¿Acaso unos someten al resto o es que se están defendiendo o les están civilizando? Y, sobre todo, ¿qué o quién es Falk? Junto a estas preguntas aparecen otras relacionadas y fundamentales: ¿qué papel juega la tecnología en el proceso civilizador o de conquista? ¿y la construcción de la narración del pasado?



Porque la gran cuestión para Falk es la de conseguir conocer la verdad. Sobre el mundo en el que vive y, por lo tanto, sobre quién es y cuál es su papel en él. Porque la mentira y la verdad se confunden incluso a nivel mental: parece que los Shing son capaces de mentir al último nivel, incluso con el pensamiento, el lugar en el que debería quedar expuesta la verdad. Falk va a necesitar de todas las experiencias que sufrirá a lo largo de su viaje para entender que la verdad está escondida dentro de él, en su memoria borrada, y a partir de ella descubrir su pasado, el de su mundo, el de Terra y la verdad sobre la Historia y los Shing.

El viaje de Falk es físico y mental. Recorre un territorio desconocido, al tiempo que aprende distintas versiones sobre su historia. Escucha relatos, deduce de la información que recibe, la contrasta. Su falta de memoria le obliga a leer lo que observa desde un punto de vista en el que las certezas sobre la realidad están en cambio constante. La certeza está al final de ese viaje.

*"Imagine darkness."*

*"Never believe the truth of anything the Enemy has said."*

Desde los inicios de su carrera, Karlos Gil se ha valido de la ciencia ficción como una herramienta fundamental en su trabajo. Por una parte le interesa su capacidad de reflejar y poner de manifiesto las cuestiones del presente mediante la creación de una anécdota situada en otro tiempo pero también la utiliza como repertorio de objetos cargados de referencias culturales. En ambos casos lo que Gil aprecia es la capacidad metafórica del género.

*"...things can be hidden from even the greatest Listener."*

A través de esta creación cultural el artista investiga los mecanismos de construcción de relato, de los sistemas de narración y de la representación y, especialmente, los desplazamientos en la interpretación del símbolo. En definitiva, las cuestiones que intervienen en la creación, difusión y recepción de la obra artística y su relación con el entorno histórico, social y cultural en el que aparece.

La obra de Gil transcurre sin distinción entre distintas disciplinas, aunque ha prestado especial atención a los problemas de la escultura y a la utilización de la tecnología en el proceso de creación artística. Ésta lo hace con un doble valor: como recurso de producción y como referencia histórica.

*"With his lone memory of a lone peak to embody the word 'mountain...'"*

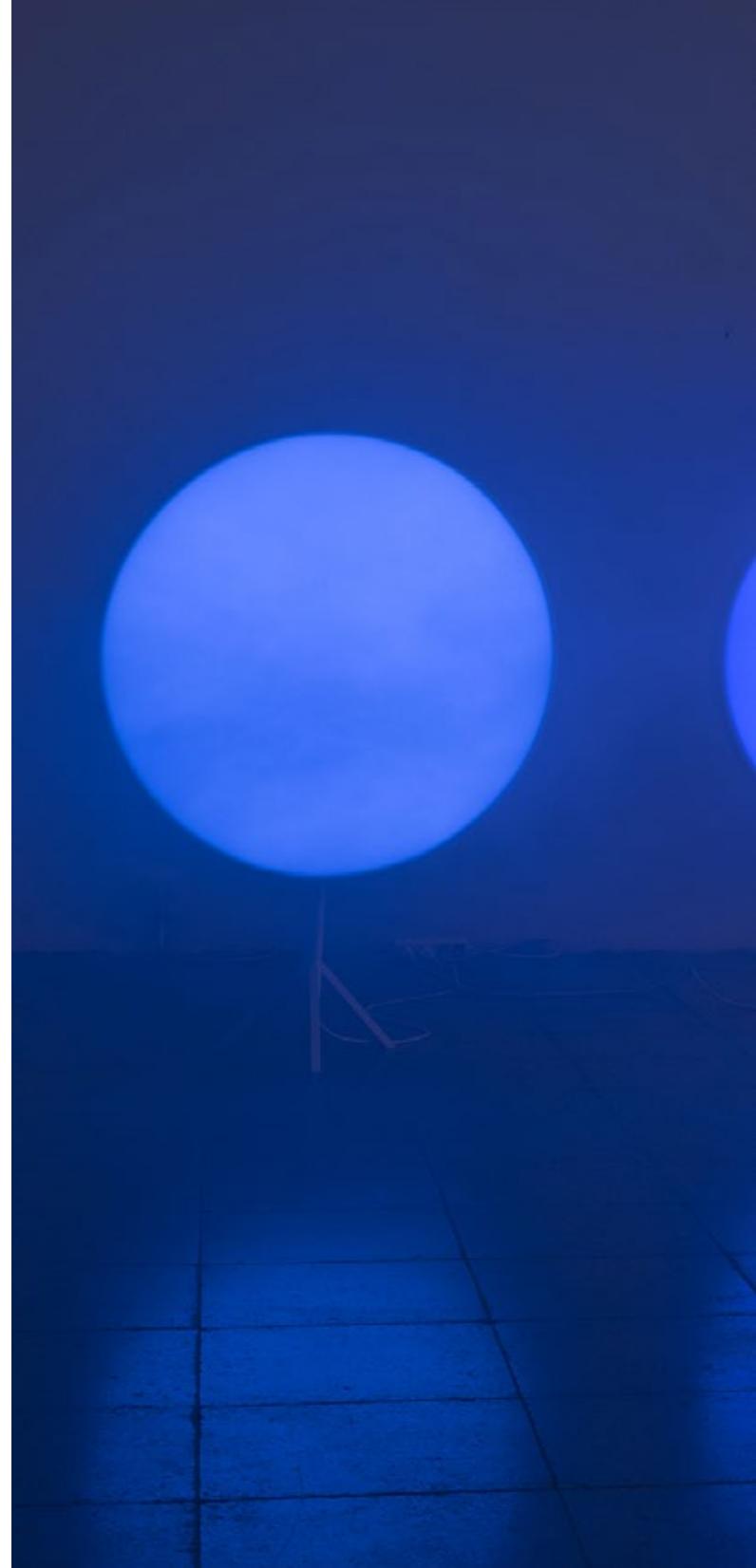
Su trabajo funciona más como una conjunción de proyectos coordinados que como una mera colección de objetos. Así, con el tiempo, ha ido construyendo un corpus interrelacionado en el que confluyen elementos comunes que se matizan y enriquecen entre sí. Para Karlos Gil no se trata tanto de la expresión singular en la creación de un objeto aislado como en el estudio en profundidad, a lo largo de series de obras relacionadas, con las que proponer una experiencia inmersiva y autorreferencial.

*"He saw no mountains, but that night he saw the rim of the world where it cuts across the stars."*

Parafraseando a los clásicos del género, utilicemos el libro de Ursula K. Le Guin como guía para recorrer a pie la obra de Karlos Gil. Planteemos la exposición como un recorrido físico por la trayectoria temporal de su trabajo. Utilicemos la novela como manual de instrucciones y la literatura como un diccionario que nos dé pistas para acercarnos al trabajo del artista plástico.

*"...In the darkness that faces outward from the sun a mute spirit woke... Wholly involved in chaos, he knew no pattern... He had no language, and did not know the darkness to be night..."*

Gil ha venido realizando los tapices que conforman los distintos capítulos de la serie *Stay Gold* desde 2014. Están fabricados en telares de tipo Jacquard, el primero en que utilizar tarjetas perforadas en su funcionamiento y, por lo tanto, el muy directo antepasado del ordenador y de los medios de fabricación actuales. Con esta relación de tecnologías podemos establecer una cadena que, al igual que en una familia, va pasando de miembro en miembro hacia atrás en el tiempo, y nos pone en contacto directo con el pasado.



"Falk kept gazing in his mind at the jewel that might be false and might be priceless, the story, the pattern, the glimpse -true vision or not- of the world he had lost."

"He now knew something that they, who had taught him everything, did not know: that a man could see his planet turn among the stars..."

"... "Sun" he repeated, gazing at it, centered on it, the void and vacancy of his being filled with the light of the sun and the sound of its name. So his education began..."

"...Empathy was to telepathy somewhat as touch to sight, a vaguer, more primitive, and more intimate sense..."

"I talk and you listen. Because, of course, I am the Listener and you are the Messenger."

"...It was the old League tongue, Galaktika. Like all Foresters, Falk, had learned it from tapes and books, for the documents surviving from the Great Age were recorded in it, and it served as a common speech among men of different tongues..."

Los tejidos producidos en los telares Jacquard se caracterizan por su calidad, su resistencia y su durabilidad. La información contenida en ellos quedará por lo tanto preservada mucho tiempo. Los tapices de Gil son objetos-metáfora de la figura literaria homérica que vincula la tela y la memoria y el acto de narrar al de hilar. Decimos "el hilo narrativo" y "el hilo de la memoria" y "perder el hilo". Pero la lectura de esos restos dependerá de la integridad con la que lleguen hasta nosotros: el problema del fragmento y su lectura. La arqueología lleva al menos 200 años intentando extrapolar la información que se obtiene a partir de un objeto singular para entender a toda una civilización. La semiología lleva casi el mismo tiempo buscando interpretar los significados del signo. El fragmento preserva el recuerdo pero también engaña sobre el pasado.

La propia propuesta visual de Gil se ha ido haciendo más borrosa y más abstracta con el paso del tiempo. En la primera serie lo que aparecen son plantas (insistiendo una vez más en esa vinculación-oposición entre naturaleza y tecnología), en la segunda son formas geométricas, patrones y en las más recientes manchas de color abiertas a cualquier interpretación.

Con *Second Sun*, Gil plantea la posibilidad de reconstruir de la naturaleza por medio de la tecnología, un topos clásico de la ciencia ficción. El dilema ecológico del agotamiento de los recursos naturales y de la capacidad humana para replicarlos mediante la ciencia se remonta a los orígenes del género en el siglo XIX. Desde *Frankenstein* hasta *La máquina del tiempo*, hemos contemplado el conflicto que aparece cuando el conocimiento amenaza con convertir al hombre en un dios. Aquí asistimos a la paradoja de fabricar soles en serie, desde luego más de uno. También al horror de contemplar un mundo que no es el nuestro, un mundo con dos soles. O de descubrir que existe un doble de nuestro mundo, un mundo y un sol con sus *doppelganger*, lo que implica de alguna forma la existencia de nuestro propio *doppelganger*. Pero aún más que una falsificación es una re-creación que introduce lo natural en el espacio expositivo, la tradicional función del arte como imitador de la naturaleza. Al igual que en el paisajismo romántico del siglo XIX, el mismo que admiraban los pioneros de la ciencia ficción, Gil reflexiona sobre lo Sublime y su impacto sobre el espectador.

Según la RAE la memoria es la "imagen o conjunto de imágenes de hechos o situaciones pasados que quedan en la mente". Esto es, para el principal diccionario de la lengua española, la memoria humana se construye a partir de las imágenes. Recordamos imágenes, incluso cuando nos acordamos de sonidos, olores o sensaciones. Lo intangible se hace visible y, por lo tanto, debería ser factible plasmarlas en otro medio. Penetrar en el cerebro es uno de los sueños más antiguos del hombre tecnológico porque, desde la muerte del dios, es ahí donde reside el alma. Y según ciertas concepciones, ese ha sido siempre el papel del artista en la sociedad.

En *Deep Image*, Karlos Gil ha colaborado con un programador y un neurocientífico para diseñar un software de inteligencia artificial que traduce los datos emitidos desde el córtex cerebral de un individuo en formas y colores que se proyectan en una pantalla. El resultado son imágenes, más o menos claras, con lecturas a veces muy evidentes y otras que dependen de la interpretación del espectador. En definitiva plantean los límites de la representación y de la comprensión de lo subjetivo, de la traducción del inconsciente al mundo de lo real y lo tangible.

Quizá donde más concretamente trata el problema del objeto escultórico sea en la serie *Dedalus Overdrive*, una colección de ornamentos de coches de los años 20 descontextualizados de su entorno y función originales para individualizarse como obras de arte. Gil ha comprado estos adornos en distintos puntos del mundo, extraídos del capó o de la carrocería que un día abandonaron como mascarones de proa de un barco y que ahora se descascarillan en las chatarrerías.

Todos tienen en común unas formas que enfatizan la idea de velocidad asociada con la modernidad y el progreso. Pero al mismo tiempo, estilística y temáticamente recuerdan a la Antigüedad, como destaca el nombre de la serie que hace referencia al mito del hombre que construyó unas alas para poder volar. Una suerte de pasado-futuro o de antigüedad futurista que en definitiva es lo que son, antigüedades, expuestas en el museo de la misma forma que se hace con las esculturas cicládicas, empaladas en su plinto.

Y como éstas ya no son capaces de movimiento, están ahí, condenadas al hieratismo, ancladas en la sala de exposiciones, desposeídas de su significado original. Al igual que Ícaro murió precipitado desde el cielo cuando su ambición hizo que sus alas mecánicas se derritieran, estas figurillas penan los pecados de la tecnología parados para la eternidad.

*"Between thought and spoken word is a gap where intention can enter, the symbol be twisted aside, and the lie come to be."*

*Redundancy (de-extinction)*. Si hemos dicho que la arqueología estudia los restos físicos del pasado para poder conocerlo ¿cuáles serán los objetos de nuestro tiempo que quedarán para los arqueólogos del mañana? Casi desde la primera imagen del futuro que hemos concebido culturalmente incluye un elemento que resultaba omnipresente: el letrero de neón. Desde *Metrópolis* hasta *Alphaville* o *Blade Runner*, las ciudades imaginarias del porvenir están surcadas de esas líneas de luz que aúnan en sí todas las cualidades asociadas a lo moderno: tecnología, electricidad, color. Incluso mirando una fotografía en blanco y negro de hace más de 100 años esos elementos nos siguen pareciendo avanzados, también para nuestro yo de ahora, y, desde luego, más que los coches que pasan por debajo y que los reflejan en sus carrocerías anticuadas.

*"He knew still better now how empty and mysterious a world men inhabited in these later days of their history."*

El neón se inventa en 1910 y su uso se extiende rápidamente por las ciudades de occidente en la misma época en que culminan los procesos de industrialización. Para cuando se verifique el declive de su uso también lo hará el del ideal de progreso sin fin basado en la tecnología. No es de extrañar que la vida del neón en la ciudad coincida plenamente con la época dorada de la ciencia ficción y que, para cuando se inicie su declive, se encuentre plenamente asentada la inexorabilidad de la distopía.

Irónicamente el neón, tan duradero él, ha prácticamente desaparecido de nuestras calles, sustituido por el led, más frío y sin poesía. Más barato. En varias ciudades se han establecido cementerios de neones, en donde se amontonan los restos de estos carteles luminosos, ya preparados para una arqueología del futuro que es ahora. Nuestro futuro ya es pasado. Nuestro futuro es nostalgia.

*"Old scraps of information may always come in handy."*

Pero el neón no es sólo canal de comunicación sino también lenguaje. La publicidad, otra de los fenómenos característicos del mundo contemporáneo, desarrolla en el siglo XX un código de signos propio. Nuestro arqueólogo del futuro se tendrá que enfrentar a vertederos gigantes de piedras roseta electrificadas.

*"And how will I recognize what I seek when I find it?"*

En varios momentos de su trabajo, como en *Phantom Limbs*, Gil se aproxima al problema de la creación del objeto escultórico desde una perspectiva irónica, casi cínica, especialmente en lo que tiene que ver con ciertas convenciones de la creación contemporánea. En este caso su acercamiento al objeto se hace desde la ausencia de éste, en el resto que ha dejado, en su huella.

La escultura se construye con los materiales que habitualmente se desechan en la producción mecanizada: el que se usa para hacer el molde. No tenemos el objeto en sí sino otro aparecido durante el proceso de creación. Lo que es es lo que falta y lo que hay es lo que no está, algo que, además se enfatiza al distorsionar las partes hasta el límite de la interpretación. La percepción del espectador llevada hasta el extremo en un ejercicio del que sólo se salva la inasequible voluntad del artista por apostar por la belleza formal.

*"he was afraid and repelled by the alien, the monstrous, the inexplicable."*

Frente al imaginario romántico o al cuestionamiento de los mitificados movimientos de vanguardia de post guerra, Gil opta por la provocación del uso de materiales industriales. Espumas, foam, polímeros de origen industrial, pasta de madera, abominaciones dentro de la pureza natural del arte. Texturas desconocidas, superficies delicadas, duraciones milenarias. Al igual que el entorno del que provienen, el de la creación industrial, constituyen una colección de anatemas contra la consideración tradicional del objeto artístico que culminan con un desafío final del artista: la encendida defensa de lo Bello.



**Karlos Gil** estudió en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York y en las facultades de Bellas Artes de Lisboa y Madrid, donde obtuvo su doctorado en 2016. Ha realizado numerosas exposiciones internacionales en lugares como Galería Luisa Strina, Sao Paulo; Centre Pompidou, Paris; HKW, Berlin; Witte de With, Rotterdam; NTU CCA, Singapore; Gasworks, London; Fondazione Baruchello, Roma; CRAC–Montbeliard; MARCO, Vigo; CA2M, Madrid. En 2012, participó en la III Moscow International Biennale, y en 2020 en Ars Electrónica (Linz, Austria).

**Joaquín García Martín** nace en Madrid y estudia Historia del Arte en la UCM.

Ha formado parte del colectivo DOMÉSTICO del 2000 al 2008.

Como gestor ha colaborado con un gran número de instituciones de arte contemporáneo tanto públicas como privadas.

En 2012 funda [garcía | galería](#) que dirigirá hasta su cierre en 2020.

En la actualidad lleva a cabo la serie de podcasts de entrevistas a creadores españoles actuales "[Hablar normal y corriente](#)".

Recientemente ha comisariado la exposición "Cuestión de ambiente" en CentroCentro, Madrid.

Agradecemos la colaboración de Galería Francisco Fino.

Todas las imágenes cortesía NoguerasBlanchard, Barcelona/Madrid  
Fotografía Roberto Ruiz