

# LA GRAN AVENTURA

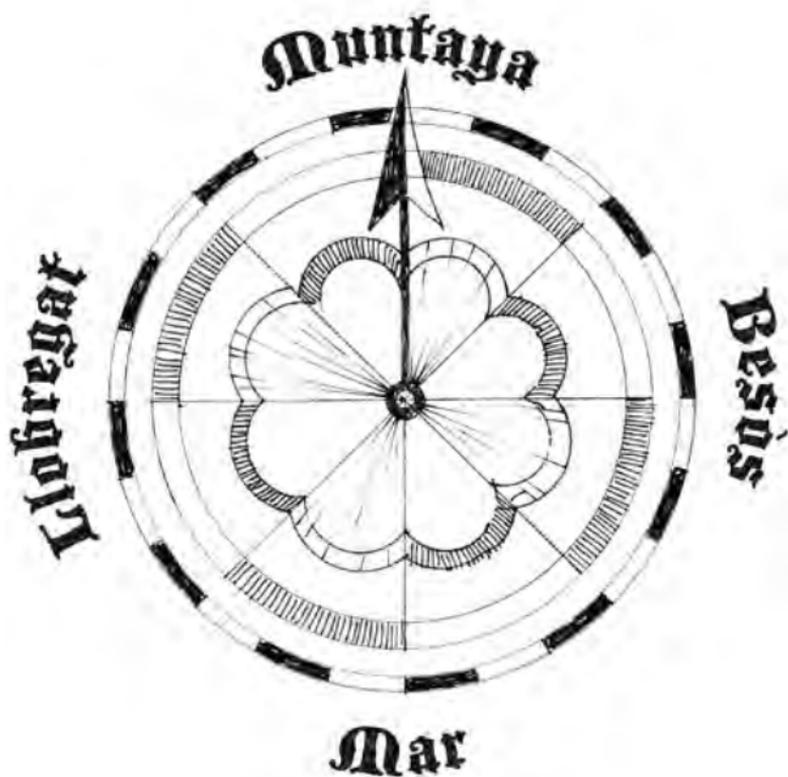
## **ARTISTES**

- 1. DAVID BESTUÉ** *Pomo*
- 2. SERGI BOTELLA** *Viva la mala suerte*
- 3. JOAN CABRER** *Mundo cuadrado*
- 4. JORDI FERREIRO** *La presencia*
- 5. ALBERTO GRACIA** *Yes, We...*
- 6. MERCÈ HERNÁNDEZ** *Sense Títol*
- 7. SAMUEL LABADIE** *Instituciones de la República No*
- 8. LOLA LASURT** *Visca Catalunya, visca l'amor*
- 9. RITA RODRÍGUEZ** *Santa Rita la Vendida*
- 10. GUILLERMO PFAFF** *Lugar equivocado*
- 11. DIEGO PUJAL** *Olegías*
- 12. BLACK TULIP** *Desaparecer*
- 13. RUBÉN VERDÚ** *A Warm Place*
- 14. MARIANA ZAMARBIDE** *Blind Date*

# LA GRAN AVENTURA

---

DAVID ARMENGOL



Disseny: TRINI

CAN FELIPA & HANGAR

## **LA GRAN AVENTURA**

*Basat en els llibres*  
*TRIA LA TEVA AVENTURA*

*Editat per:*  
**Centre Cívic Can Felipa i Hangar**

*Textos:*  
**David Armengol**

*Il·lustracions i disseny:*  
**Trini**

*Traducció i correcció:*  
**Tere Badia, Marta Gracia, Joana Hurtado,**  
**i Centre de Normalització Lingüística**

*Coordinació:*  
**Tere Badia i Joana Hurtado**

*Impressió:*  
**INTEGRAF MAGENTA**

Dipòsit Legal XXX

**EXPOSICIÓ A CAN FELIPA**  
*del 18 de maig al 9 de juliol*

*Comissariat:*  
**David Armengol**

*Coordinació:*  
**Tere Badia, Jovan Cvetkovski,**  
**Joana Hurtado i Núria Marquès**

*Disseny:*  
**Trini**

*Atenció al públic:*  
**M. Carmen González i Marina Serra**

*Agraïments:*  
**Joan Armengol, Mariana Iturralde,**  
**Dulce Jiménez, Jordi Ribas i Manuel Segade**

A Lawrence Cohen  
"Gordi"



**HANGAR**

## ADVERTÈNCIA

---

No vegis tota l'exposició seguida, de principi a final. A la sala trobaràs obres de 14 artistes diferents. A mesura que la vagis visitant, et veuràs obligat a escollir. De la teva decisió depèn que, per a tu, la visita sigui un èxit o un fracàs.

Tu seràs el responsable del resultat final. Et correspon a tu prendre les decisions. Una vegada que hagis escollit, segueix les instruccions per esbrinar què succeeix a continuació.

Recorda que no pots tornar enrere. Reflexiona abans de decidir-te per una opció. La teva elecció pot conduir-te al desastre o... a un magnífic final!

## ADVERTENCIA

---

No veas toda la exposición seguida, de principio a fin. En la sala hallarás obras de 14 artistas diferentes. A medida que la vayas visitando, te verás obligado elegir. De tu decisión depende que para ti, la visita sea un éxito o un fracaso.

Tú serás el responsable del resultado final. Te corresponde a ti tomar las decisiones. Una vez que hayas elegido, sigue las instrucciones para averiguar qué sucede a continuación.

Recuerda que no puedes volver atrás. Recapacita antes de decidirte por una opción. Tu elección puede conducirte al desastre o... ¡a un magnífico final!

---

*Si vols començar la teva aventura  
en català passa a la pàgina 1.*

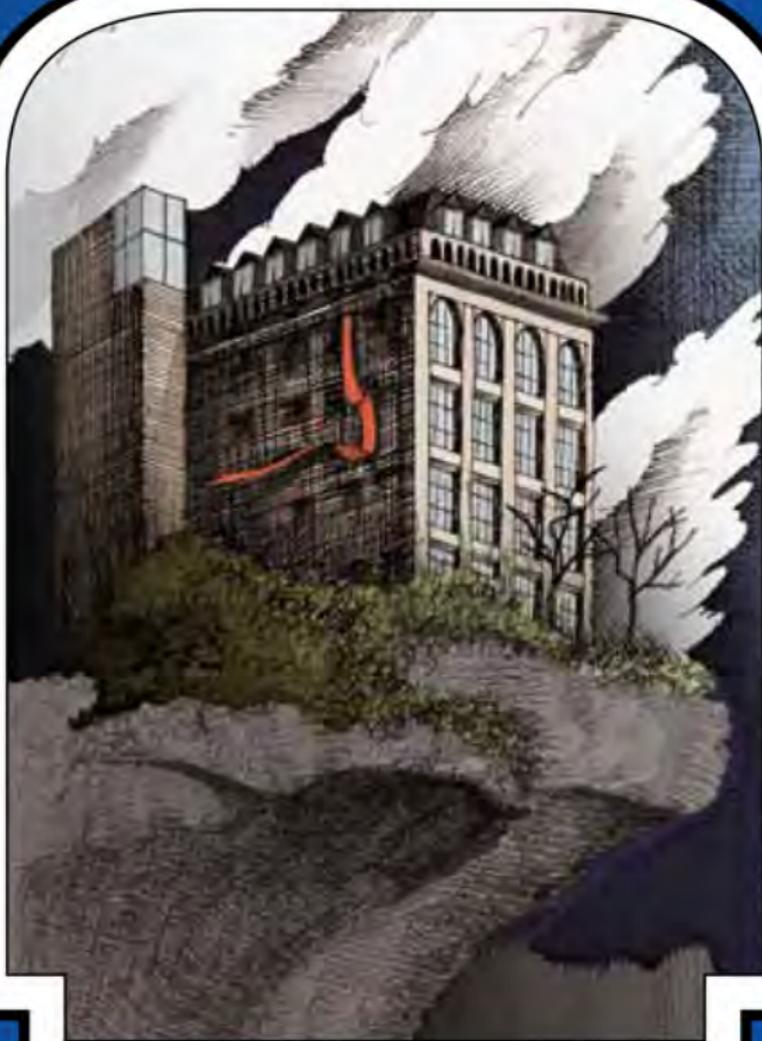
*Si quieres empezar tu aventura  
en castellano pasa a la página 5.*

TRIA  
LA TEVA  
EXPOSICIÓ

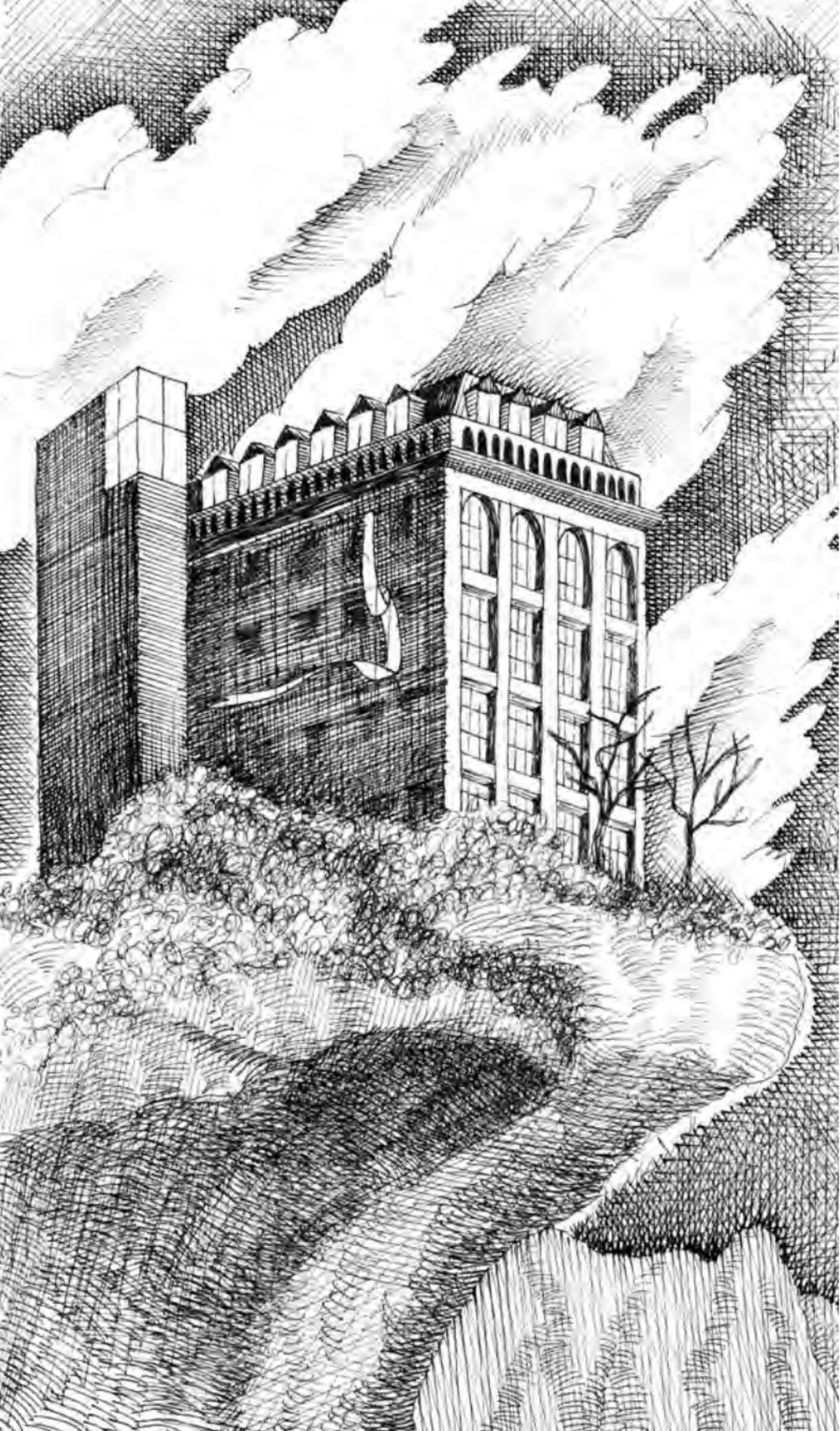
Tu ets el protagonista  
d'aquesta exposició, tria entre  
14 solucions diferents.

# LA GRAN AVENTURA

DAVID ARMENGOL - TRINI



CAN FELIPA & HANGAR



Estàs a punt d'entrar a una sala d'exposicions. Es tracta d'una exposició col·lectiva que reuneix el treball recent de 14 artistes. Artistes que entre 2008 i 2010 han estat compartint taller a Hangar. Es tracta, per tant, d'una exposició d'art contemporani. No és la primera vegada que visites una exposició d'aquestes característiques, així que tens un munt d'idees preconcebudes sobre el que t'espera. Segurament, si ets aquí, és que saps a què aténir-te. Encara que potser no.

Potser has construït expectatives que motiven la teva visita, i estàs desitjant entrar. Al contrari, potser existeixen aspectes importants que dificulten la teva aproximació. Potser no acabes d'entendre el sentit que té treballar en art, i, per tant, tampoc el sentit que té consumir-lo. Potser encara que ho intentis, l'art contemporani sol deixar-te insatisfet. Potser et sembla excessiu dedicar el teu temps a una exposició. En canvi, potser et ve molt de gust. Potser estàs entusiasmat i ansiós

## 2

davant del que rebràs. O en canvi potser estàs avorrit, molest fins i tot, i no saps gaire bé com has arribat fins aquí. Potser només acompanyaves algú, i mostraves interès només per a/amb ell, per a/amb ella. I ara, que la cosa ja és imminent, te'n penedeixes. Potser tot això et sembla frustrant. Al contrari, potser fa dies que fantasieges amb visitar aquesta exposició, i la proximitat del moment t'excita, et fascina. Això només ho saps tu.

De moment, estàs aquí, i això et fa pensar. Pensa què suposa per a tu l'art. Pensa en la funció que creus que té (si és que creus que en té alguna). Pensa en els motius que porten a un artista a dedicar-se a això. Pensa per què la gent visita exposicions. Pensa per què la gent no visita exposicions. Pensa llavors per què has vingut. Pensa en el que esperes trobar.

L'únic que saps és que aquesta exposició col·lectiva no planteja una temàtica concreta. L'únic que saps és que no hi ha

un discurs específic que uneixi les obres seleccionades. I això potser t'agrada, o t'irrita. Només saps que aquesta exposició exhibeix el treball de diferents artistes per parlar-te, simplement, d'allò que els engloba i els diferencia a tots: la seva condició d'artista. Pensa, per tant, en l'artista. Pensa en la idea que tens d'ell. Potser opines que l'artista té una funció rellevant per a tu, potser t'aporta lectures sobre la realitat que ningú més no et brinda. En canvi, potser et sembla que el que fa és inútil, disfuncional i absurd. I potser això –la seva presumpta disfuncionalitat– t'indigna, o t'atreu. Potser admires l'artista, potser et sembla un farsant. Potser no tens una opinió gaire clara sobre això.

Mires el títol de l'exposició sobre el mur blanc de la sala: La Gran Aventura. Sents a la llunyania el so de vasos i converses que provenen del petit bar que hi ha just al costat de la sala d'exposicions. Això et despista. Dubtes. Semblaves convençut d'entrar a l'exposició, però ara prendre alguna

# 4

cosa al bar et sedueix gratament. Potser hi ha gent que coneixes allà. Potser serà una inversió de temps molt més productiva.

---

*Si decideixes entrar a la sala d'exposicions  
passa a la pàgina 9.*

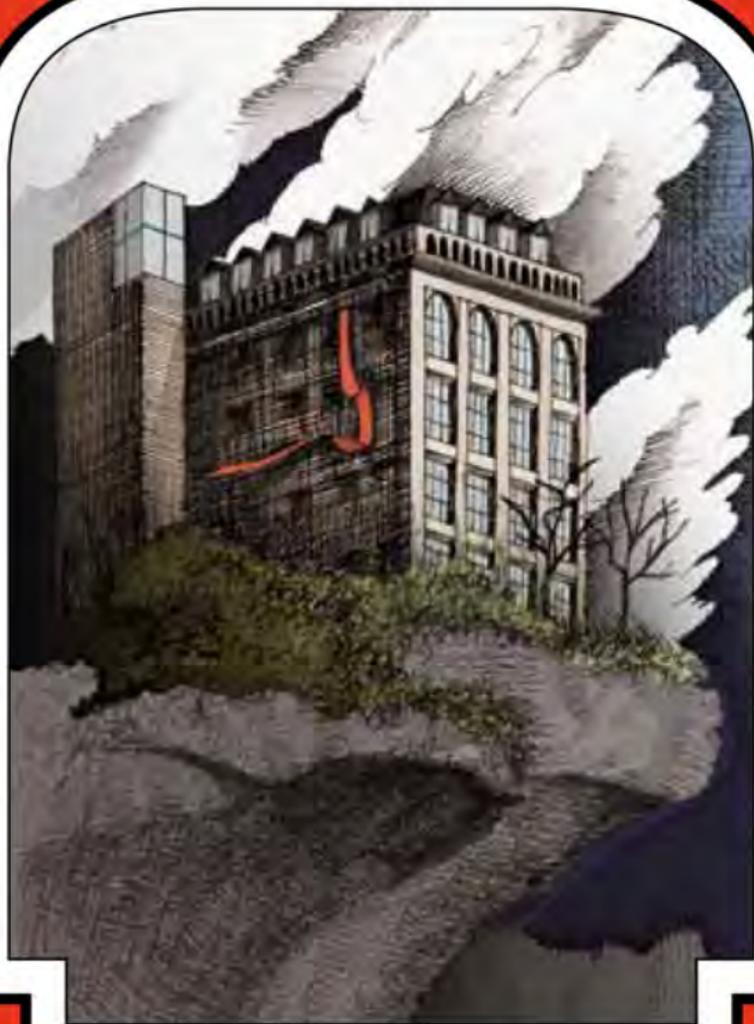
*Si decideixes anar al bar,  
passa a la pàgina 65.*

ELIGE  
TU PROPIA  
EXPOSICIÓN

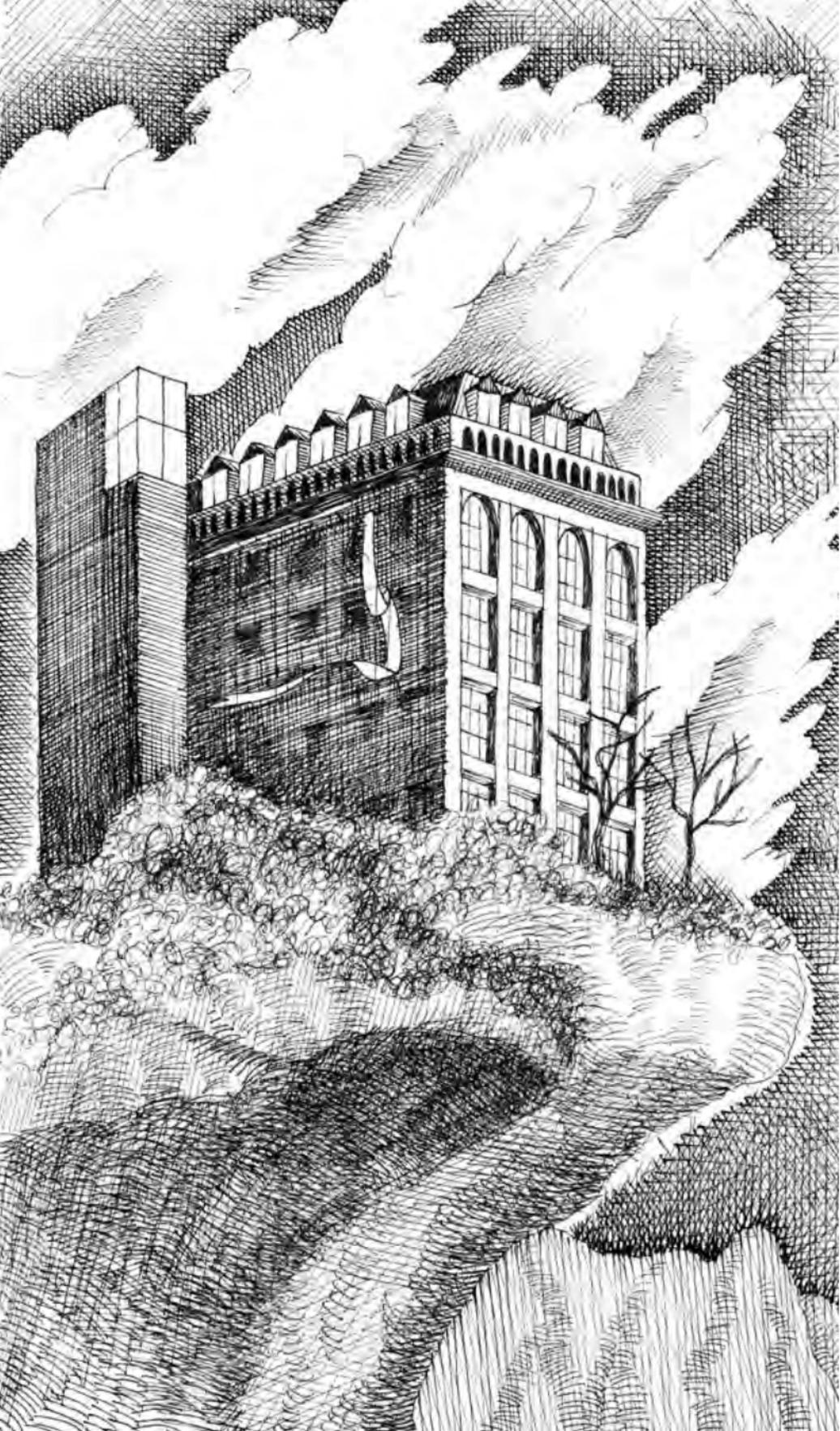
Tú eres el protagonista de  
esta exposición, elige entre  
14 soluciones distintas.

# LA GRAN AVENTURA

DAVID ARMENGOL - TRINI



CAN FELIPA & HANGAR



Estás a punto de entrar en una sala de exposiciones. Se trata de una exposición colectiva que reúne el trabajo reciente de 14 artistas. Artistas que entre 2008 y 2010 han estado compartiendo taller en Hangar. Se trata por tanto de una exposición de arte contemporáneo. No es la primera vez que visitas una exposición de estas características, así que tienes un montón de ideas preconcebidas sobre lo que te espera. Seguramente, si estás aquí, es que sabes a qué atenerte. Aunque igual no.

Quizá has construido expectativas que motivan tu visita, y estás deseando entrar. Por el contrario, quizá existen aspectos importantes que dificultan tu aproximación. Quizá no acabas de entender el sentido que tiene trabajar en arte, y por tanto tampoco el sentido que tiene consumirlo. Quizá, aunque lo intentes, el arte contemporáneo suele dejarte insatisfecho. Quizá te parece excesivo dedicar tu tiempo a una exposición. En cambio, quizá te apetece mucho. Quizá estás

## 6

entusiasmado y ansioso ante lo que vas a recibir. O en cambio quizá estás aburrido, molesto incluso, y no sabes muy bien cómo has llegado hasta aquí. Quizá sólo acompañabas a alguien, y mostrabas interés sólo para/con él, para/con ella. Y ahora, que la cosa ya es inminente, te arrepientes. Quizá todo esto te parece frustrante. Por el contrario, quizá hace días que fantaseas con visitar esta exposición, y la cercanía del momento te excita, te fascina. Eso sólo lo sabes tú.

De momento, estás aquí, y eso te hace pensar. Piensa qué supone para ti el arte. Piensa en la función que crees que tiene (si es que crees que tiene alguna). Piensa en los motivos que llevan a un artista a dedicarse a esto. Piensa en porqué la gente visita exposiciones. Piensa en porqué la gente no visita exposiciones. Piensa entonces por qué has venido. Piensa en lo que esperas encontrar.

Lo único que sabes es que esta exposición colectiva no plantea una temática concreta. Lo único que sabes es que no hay un discurso específico que una las obras seleccionadas. Y esto igual te agrada, o te enoja. Sólo sabes que esta exposición exhibe el trabajo de diferentes artistas para hablarte, simplemente, de aquello que los engloba y los diferencia a todos: su condición de artista. Piensa por tanto en el artista. Piensa en la idea que tienes de él. Quizá opinas que el artista tiene una función relevante para ti, quizá te aporta lecturas sobre la realidad que nadie más te brinda. En cambio, quizá te parece que lo que hace es inútil, disfuncional y absurdo. Y quizá esto –su supuesta disfuncionalidad– te indigna, o te atrae. Quizá admiras al artista, quizá te parece un farsante. Quizá no tienes una opinión muy clara sobre ello.

Miras el título de la exposición sobre el muro blanco de la sala: La Gran Aventura. Oyes a lo lejos el sonido de vasos

# 8

y conversaciones que provienen del pequeño bar que hay justo al lado de la sala de exposiciones. Esto te despista. Dudas. Parecías convencido de entrar en la exposición, pero ahora tomar algo en el bar te seduce gratamente. Quizá hay gente que conoces allí. Quizá va a ser una inversión de tiempo mucho más productiva.

---

*Si decides entrar en la sala de exposiciones pasa a la página 61.*

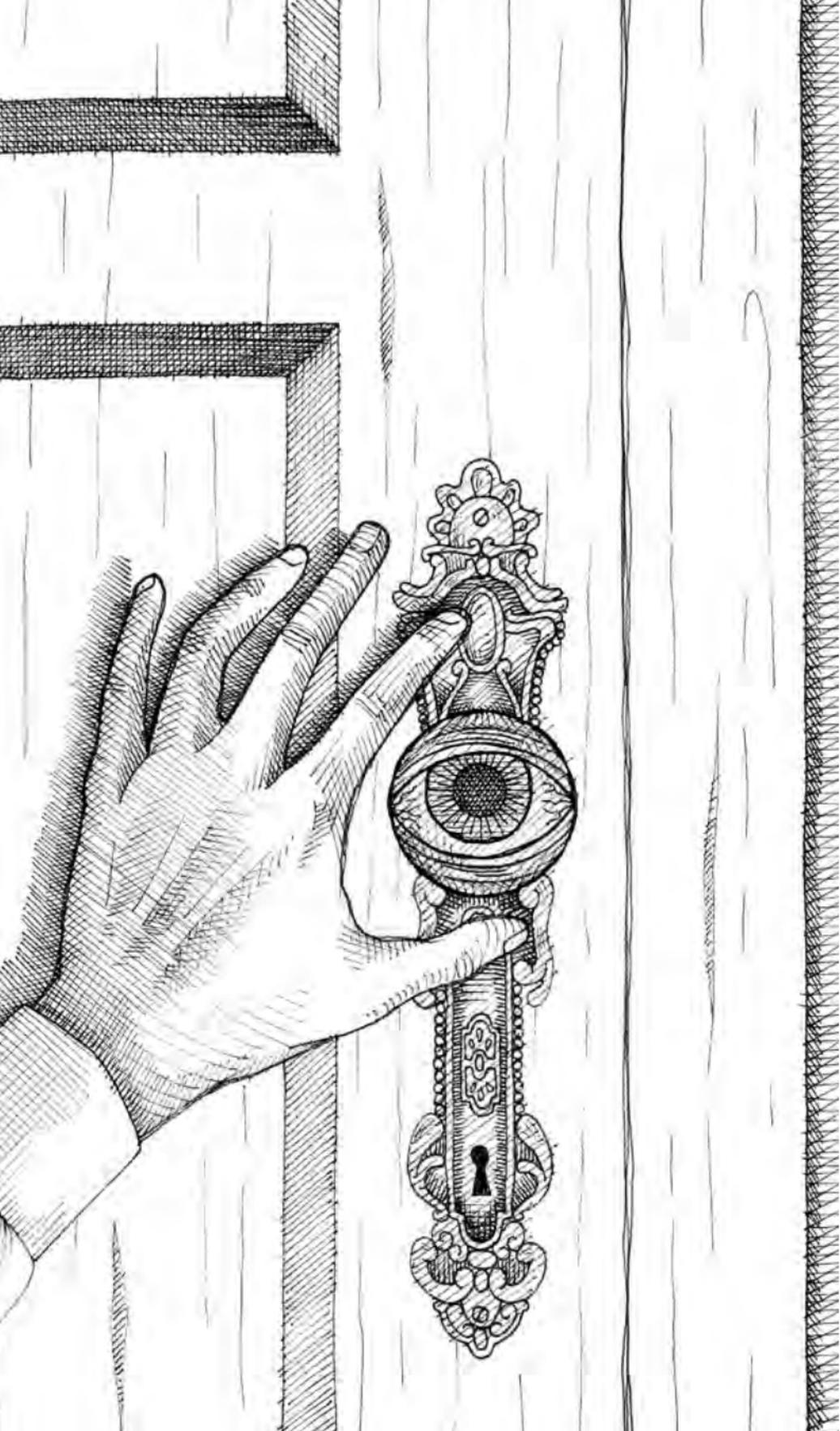
*Si decides ir al bar, pasa a la página 14.*

No has arribat fins aquí per anar-te'n al bar, així que t'apropes decidit cap a l'entrada. És estrany, ja que la porta de la sala es mostra tancada. No sembla una bona estratègia. Pot generar confusió, penses. La gent creurà que no es pot entrar. La porta és corredissa, però no arriba a tancar del tot. Et fixes en el pom. No sembla que l'esmentat element pertanyi, almenys originalment, a la porta. Alguna cosa no quadra. És un pom atípic, inesperat, que es resisteix a ser ignorat. Et sents una mica torbat davant d'ell. Sense saber si t'agrada la seva singularitat o si et sembla una bestiesa, l'agafes i obres. Compleix la seva funció, però tot sembla rar, extraordinari. És llavors quan descobreixes que l'exposició ha començat precisament en aquest pom. Un pom imprevist -tant per innecessari com per delirant- que s'erigeix com a objecte especial i únic per dir-te més del que esperaves. Un petit element estructural sense rellevància, gairebé sense existència, fins que David Bestué va decidir alterar-lo i transformar-lo així en el

# 10

punt de partida de La Gran Aventura. Un gest iniciàtic, gairebé místic, que inclou una cosa fonamental en la nostra relació amb les coses: el contacte físic, el tacte; una cosa sempre controvertida en art.

David Bestué és un artista especialment interessat en el diàleg entre l'art i l'arquitectura; i no tant des de la seva funcionalitat (com ho faria un arquitecte) sinó més aviat des de la capacitat simbòlica –fantàstica fins i tot– de l'arquitecte per construir i validar un artifici que passa a formar part de nosaltres (un edifici, un carrer, una ciutat, una finestra, un pom...). **Pomo**, nom de la seva intervenció per a la porta de la sala d'exposicions de Can Felipa, parteix d'un estudi previ de l'edifici, així com de l'arquitecte (Josep Lluís Mateo) que va dur a terme la seva remodelació el 1989. Elements inicials que serveixen a l'artista per trobar petites fissures o lectures no resoltes (o simplement no pensades) en objectes, espais o situacions relacionades amb l'ar-



# 12

quitectura. En aquest cas, l'objectualitat i duplicitat del pom (per fora, per obrir; per dins, per tancar) es converteix en el gest íntim que ens brinda l'accés col·lectiu al lloc de les mirades: la sala d'exposicions. Un gest que, sense que en siguem conscients, funciona com a cerimònia d'entrada a l'experiència visual. I per això, Bestué subverteix la practicitat de l'arquitectura a través de les possibilitats simbòliques i metafòriques de l'art: el pom ja no és només un pom, sinó uns ulls expectants, atents, misteriosos. El pom es converteix en el símbol d'una cosa intangible.

Ets dins de la sala. Tanques la porta. Un gest que et fa descobrir l'altra cara del pom. Et sorprèn. El mires amb afecte, amb ràbia o, en el pitjor dels casos, amb indiferència. Pot l'art, realment, mostrar altres lectures, no resoltes, no esperades, sobre allò que veiem o usem? Pot oferir l'art alguna cosa alliberada de la funció predefinida de l'objecte quotidià? Té sentit? Sigui per complicitat o per re-

buig, certa tensió latent s'apodera de tu. La cerimònia ha començat. Contemples la sala. Vídeos, pintures, textos, objectes, sons, s'ofereixen nus davant teu. No saps bé com avançar, cap a on anar, així que especules en silenci sobre allò que t'agradaria trobar a continuació. Què desitges rebre en una sala d'exposicions? Potser aquesta capacitat de l'art per oferir interpretacions imprevistes sobre allò que ens envolta; és a dir, una mirada a l'art com una cosa dependent d'un context pròxim..., més polític, més social, més col·lectiu... O en canvi potser prefereixes una aproximació a l'art més autònoma i segura..., una mica més abstracta, més subjectiva, més individual...

---

*Si apostes per un art més dependent  
d'un context determinat,  
passa a la pàgina 17.*

*Si en canvi prefereixes una lectura més  
individualitzada, passa a la pàgina 35.*

Lo ves claro. Ir al bar te apetece mucho más que entrar a ver una exposición, así que caminas seguro siguiendo las voces que vienen de la cafetería. No obstante, antes de pedir tu consumición, antes incluso de llegar a la zona de mesas, descubres un papel impreso sobre la pared. Lo coges y lees: **La presencia**. No entiendes muy bien quien ha colocado aquello allí, pero la proximidad del texto te llama la atención. Desde esas palabras escritas, alguien te habla a ti con autoridad; te pone en alerta. Aparentemente todo está tranquilo, pero algo está pasando. Te sientes atraído y empiezas a leer una serie de instrucciones que te proponen descubrir cierta presencia (¿fantasmal?, piensas) en esa zona del edificio. Todo te parece un juego, y por eso te atrapa. Su lectura te abre sospechas y empiezas a sentir más tensión en las cosas que te rodean, como si la intrascendencia del lugar (un vestíbulo) ocultara algo fuera de lo común, sobrenatural, paranormal. Sigues leyendo y empiezas a obedecer a esa voz que te

habla desde el papel. Las instrucciones te llevan a varias situaciones imprevistas. De repente, te parece que eres un actor que sigue unas pautas acordadas. Alguien que construye una pequeña parte de un relato mucho más grande. Te sientes – gratamente, o desagradablemente – utilizado. Te cruzas con gente. Os miráis. No puedes saber si ellos también sienten “la presencia”. Todo te parece sospechoso. Formas parte de algo que no controlas tú.

La presencia es una propuesta de Jordi Ferreiro, un artista que, desde el uso de la performance, el dibujo o la instalación, analiza las posibilidades lúdicas de la práctica artística para favorecer una experiencia eufórica e interactiva. Situaciones inesperadas que cuestionan la rigidez de la realidad a través de espacios y tiempos desprovistos de lo normativo y/o estandarizado. En definitiva, una manera de entender el arte que establece analogías constantes entre los juegos de rol y la experiencia artística: el espacio del arte

# 16

como tablero, el artista como máster, el espectador como jugador.

Creías estar fuera de la exposición, y en cambio descubres que de un modo involuntario La presencia ha jugado contigo para arrastrarte a La Gran Aventura. No lo esperabas pero, de algún modo, has pasado a formar parte de la exposición. Y ahora vuelves a sentirte un poco confuso, planteándote de nuevo si te merece la pena seguir. Quizá, piensas, si te dejas llevar podrás descubrir algo interesante ahí dentro. Ves una pequeña puerta blanca que permite una entrada secundaria a la exposición. Está entreabierta. Aunque igual te irrita la pérdida de tiempo de esas instrucciones ridículas y lo que quieres es irte. De hecho, quizá ya no quieras tan siquiera tomar nada.

---

*Si decides abrir la puerta y entrar a la sala, pasa a la página 93.*

*Si decides irte, salir de Can Felipa, pasa a la página 76.*

Les possibilitats de l'art per incidir en els seus contextos, i, per tant, la seva capacitat per revisar moments del passat o del present que ens defineix, et porta a avançar uns quants passos cap a l'esquerra. Allà trobes diverses informacions que et suggereixen diferents graus d'intensitat sobre un mateix fet que encara no coneixes. Una projecció de vídeo en la qual descobreixes diverses persones dibuixant un mural s'erigeix com a protagonista de l'escena. La imatge denota certa nostàlgia passada, encara que de tant en tant apareix davant teu el pla fix d'una noia tocant el tambor mentre escolta alguna cosa en uns auriculars. Al seu costat, veus una taula en la qual es disposen diversos elements: un disc, alguns textos, algunes imatges.

Et trobes davant de **Visca Catalunya, visca l'amor**, una instal·lació de Lola Lasurt. Un projecte que incideix sobre la memòria col·lectiva del barri del Poblenou de Barcelona per establir una

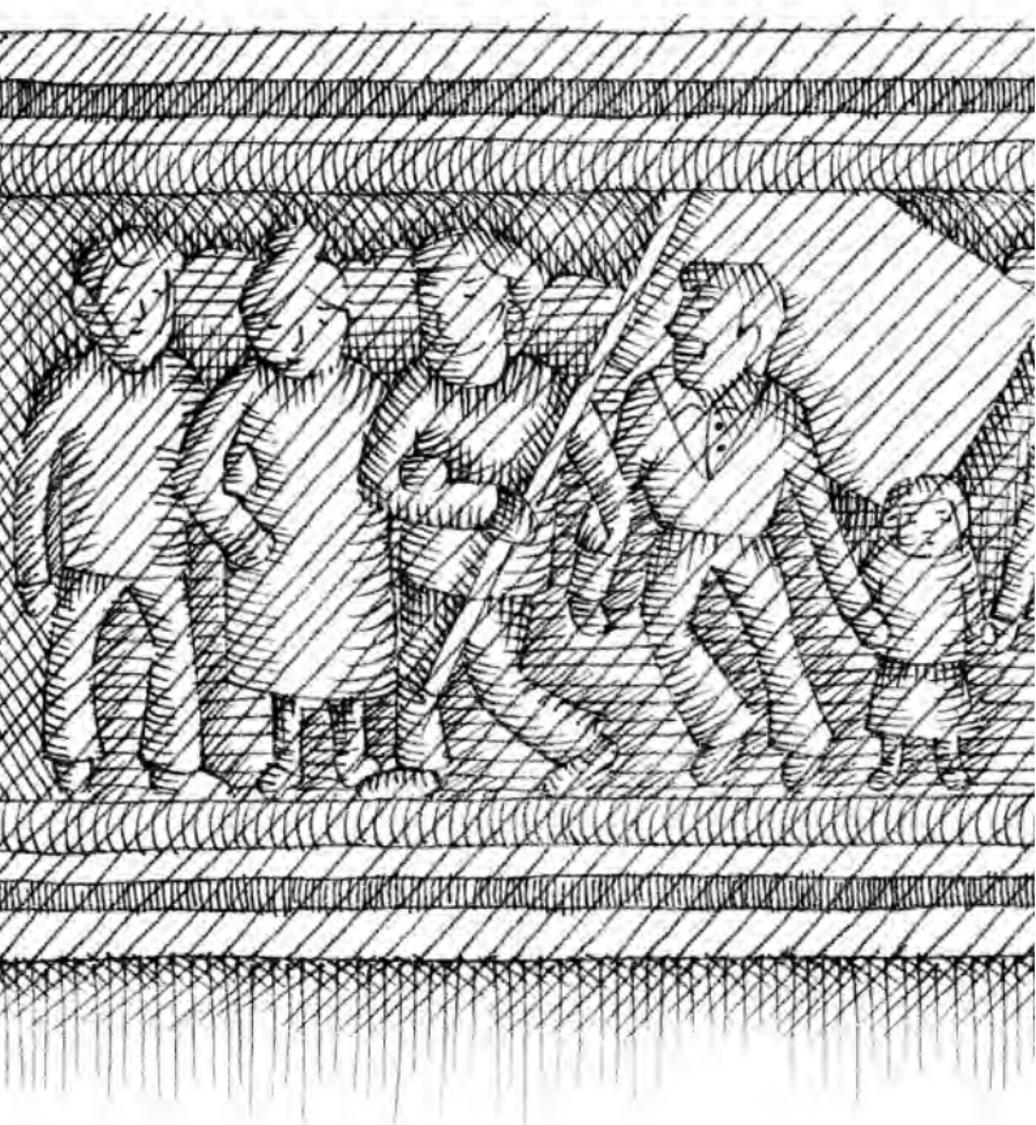
lectura en temps present sobre el deteriorament i la pervivència de certs aspectes propis del context veïnal i social de la zona: la Cooperativa Pau i Justícia fundada a començaments del segle XX al Poblenou i tancada per motius econòmics a començaments dels anys vuitanta.

Per a això, l'artista parteix del descobriment fortuït d'un mural realitzat per membres de la cooperativa el 1979 (actualment ruïnós) i situat al carrer Batista (antiga ubicació de la seva seu). Un punt de partida crític que explora l'esperit associacionista de les esmentades estructures laborals i vitals per traslladar-lo, no sense indicis d'ironia i paròdia, a l'àmbit de la pràctica artística actual. Un marc d'actuació que, a través d'implicar associacions que funcionen avui al mateix barri i altres artistes, ha portat Lola Lasurt a la reconstrucció commemorativa de l'esmentat mural en una de les parets exteriors d'Hangar, al recinte de Can Ricart. "La donzella de la costa",

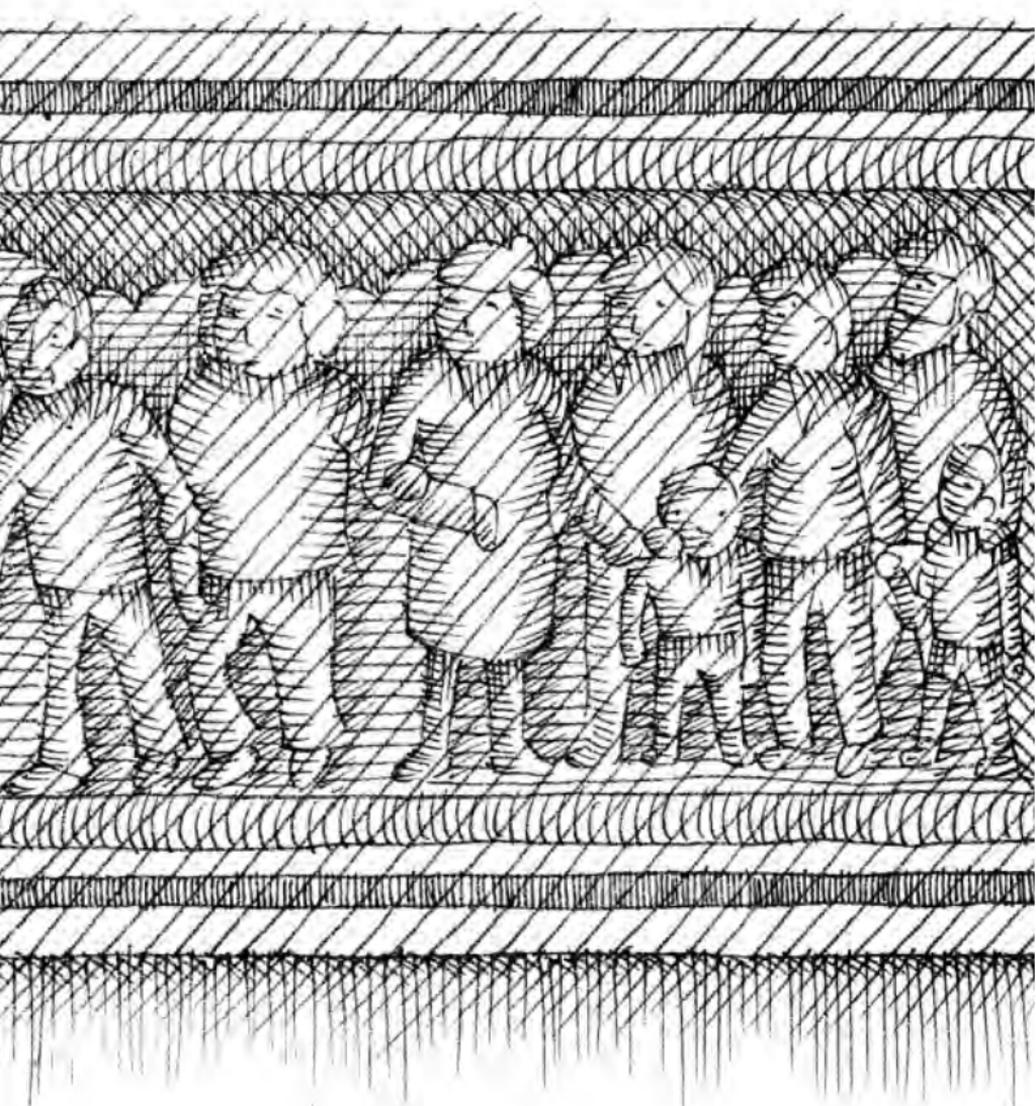
cançó popular apropiada com a himne per la coral de la Cooperativa Pau i Justícia, i diferents registres textuais sobre el projecte permeten complementar el relat i situar-lo en l'equilibri entre passat i present que defineix el treball de l'artista.

Segueixes amb atenció els elements exposats a la sala (vídeo i taula de documentació), mentre reflexiones sobre aquesta funcionalitat social de l'art. Llavors penses que t'agradaria veure el mural original. Accedir doncs a la font d'inspiració del projecte. A la taula de documentació descobreixes un petit mapa que mostra la ubicació del mural al carrer Batista. El mapa t'informa que exactament a 150 passos de la sala, seguint el gràfic, es troba el mural.

Ja sigui per veure una cosa semblant, ja sigui per veure una cosa totalment diferent, t'agradaria continuar avançant en l'exposició. Però alhora et sedueix la idea de conèixer el mural de la Cooperativa



Pau i Justícia. Saps que si no el veus ara, és molt probable que no el vegis quan abandonis la sala.



---

*Si decideixes seguir el recorregut per  
l'exposició, passa a la pàgina 126.*

*Si prefereixes veure el mural  
de la Cooperativa Pau i Justícia,  
segueix el mapa i comença a comptar  
els teus passos. Passa a la pàgina 70.*

Dejas atrás la pieza de Lola Lasurt y avanzas hacia delante. Te detienes entonces ante unos dibujos extraños que parecen representar gráficos y organigramas de alguna estructura política que, de momento, desconoces. Observas los diagramas con curiosidad, fijándote en algunos detalles que te descolocan: su ordenación esquemática, sintética, pero sobretodo la reiteración constante en sus contenidos de la palabra “no”. No te encaja que la representación gráfica de cualquier organización (piensas por ejemplo en una empresa, en un gobierno) se defina a base de negar sus partes. Has llegado a las **Instituciones de la República No**, un proyecto de Samuel Labadie en el que la negación de aquello que nos viene dado funciona como ejercicio de resistencia y liberación.

Samuel Labadie es un artista francés, y su organigrama toma como punto de partida la constitución de la V República Francesa en 1958, la figura casi totémica del General de Gaulle y el desafío (y por

tanto la negación) que provocó la revolución estudiantil de mayo del 68. Ahí tienes apuntados los indicios que llevan al artista al uso del “no” en su trabajo. Una obra conceptual que analiza los esquemas de organización política de su país (Francia, aunque tú podrías tomar como ejemplo cualquier otro proceso democrático cuestionable) para señalar la inoperancia e ineficacia de las estructuras jerárquicas del poder. De este modo, y sin tratarse de un arte de acción política, sino más bien de una reflexión intelectual sobre la pérdida de unos ideales, el artista nos invita a un ejercicio absurdo de negación crónica en el que el propio sinsentido de lo negado dota de sentido a lo que nos enseña: las fisuras e irregularidades de aquello en lo que antes creímos y ahora desconfiamos.

Las Instituciones de la República No reflejan un modo específico de entender el arte; una práctica discursiva que no puede mantenerse al margen de los acontecimientos y situaciones que nos construyen

como individuos, y que por tanto, aunque sea de un modo indirecto, se aproxima al pensamiento filosófico sobre aquello que somos, creemos o nos gustaría ser. El arte funciona entonces como algo capaz de desestabilizar simbólicamente la rigidez e ineficacia de los contextos (políticos, sociales, culturales, históricos... ) que nos definen. El arte deviene creencia o descrédito, confianza o desconfianza, ante la realidad. Aunque esa toma de conciencia pueda hacer que nos equivoquemos.

Dos aspectos esenciales giran ahora en tu cabeza. La creencia y el descrédito por un lado; y el error por el otro. La creencia te hace pensar en la importancia de la fe; algo fundamental en arte. El error te sugiere el miedo que tienes –que tenemos– al fracaso; algo también básico en arte.

---

*Si te dejas seducir por la idea de fe,  
pasa a la página 101.*

*Si te dejas seducir por la idea del error,  
pasa a la página 83.*

Després del contacte amb la negació i el descrèdit a les Instituciones de la República No, decideixes seguir el camí de la fe. Parteixes d'una aproximació terrenal (la creença en allò que fas, en allò que ets), però la teva ment es dispersa ràpidament cap a una lectura espiritual i sagrada. En parlar de fe, no pots evitar pensar en religió. Absort en aquests pensaments, camines per la sala fins a arribar a una obra que es nodreix directament de l'imaginari religiós per parlar d'art. El retrat del que sembla una mística cristiana en ple èxtasi visionari sorgeix imponent davant teu. Estàs davant de **Santa Rita la Vendida**, un desdoblament irònic de l'artista Rita Rodríguez en Santa Rita de Casia (1381-1457), patrona de les causes impossibles (entre d'altres) i coneguda popularment pel seu estigma de sang al front. El retrat (fotogràfic) es complementa amb una pila d'estampetes que, com és habitual, incorporen la imatge de Santa Rita la Vendida i una oració d'ús individual.

Et crida especialment l'atenció la manera com l'artista redefineix l'estigma diví de la Santa. Un signe de sofriment derivat de la corona d'espines que Jesucrist havia exhibit a la creu i que, segons expliquen les escriptures, cada nit apareixia al front de Santa Rita. Un estigma que en el treball de l'artista es transforma en el puntet vermell que el mercat de l'art designa l'obra que està venuda. Un gest mínim però poderós que sintetitza i legitima l'èxit mercantil del treball artístic. Al cap i a la fi, l'estigma desitjat i anhelat per qualsevol artista.

La fotografia paròdica de la Santa amb el seu punt vermell al front apareix penjada sobre el mur en una posició elevada, marcant així una superioritat jeràrquica sobre tu. Una decisió que reforça el misticisme de l'escena i que et fa pensar en les imatges de sants de les esglésies, sempre situats per sobre de la teva línia de visió. Més enllà de la fotografia que ara contemples, el projecte de l'artista

incorpora també un interès performatiu: l'attrezzo, la posada en escena, la mirada, la posició corporal i l'acció realitzada el 22 de maig de 2009, dia de la mort i festivitat de la Santa. En definitiva, una proposta artística que, a través de la combinació de diferents registres, estableix un paral·lelisme entre art i religió per posar èmfasi en la càrrega simbòlica i la repercussió –tangible (els diners) i intangible (el prestigi)– de la venda en art.

Santa Rita la Vendida t'ha fet pensar en l'artista com en una mena de màrtir estigmatitzat pel sofriment i la recerca de transcendència en allò que fa. Una transcendència que depèn d'aspectes com la recepció, l'acceptació i la legitimació de la seva obra. Aspectes que, realment, l'artista no pot controlar. Penses llavors en els mecanismes que permeten a un artista donar a conèixer el seu treball. Penses llavors en els camins que ha de seguir un artista per ser reconegut, perquè el públic accedeixi a les seves obres. Entens que

no hi ha una fórmula màgica. Tot et sembla molt complicat, molt accidentat. Un camí replet d'expectatives i frustracions. Un camí d'intents precisos i intents fallits. De tota manera, no creus que sigui una qüestió de sort. De bona o mala fortuna. Encara que potser sí.

Aquestes idees t'envaeixen mentre decideixes cap a on vols avançar. D'una banda, el valor eufòric de l'intent, i el seu consegüent joc d'expectatives i frustracions, et porten a interpretar la sala com un camp de batalla en la qual tot està encara per venir, com el moment previ -de calma tensa- a un enfrontament bèl·lic. Per l'altra, el pes de la sort, la càrrega de la superstició, et dibuixa la sala com un lloc on hauries d'anar amb compte.

---

*Si et captiva el valor de l'intent,  
passa a la pàgina 117.*

*Si sents el pes de la superstició,  
passa a la pàgina 107.*

Ya sea porque te consideras una persona supersticiosa, ya sea porque esas tonterías te dan risa, ya sea porque las señales de mala suerte siempre te acaban generando algún tipo de inseguridad, decides avanzar directo hacia la superstición. Te reconoces a ti mismo ante un sinfín de situaciones cotidianas (pasar por debajo de una escalera, el fastidioso gato negro, el que te pasa la sal con la mano...) que implican el aviso indirecto de que, quizás, algo malo te podría ocurrir si no esquivas ese pequeño gesto. Una carga cultural que te viene dada, una rumorología popular que, pese a la ausencia de fundamentos que demuestren su validez, te pone en situación de alerta. Recuerdas entonces lo que sueles hacer en esos casos. Quizás, por temor, o por simple cautela, sueles evitar la mala suerte; quizás, por descrédito o indiferencia, sueles afrontarla sin dilación. Has llegado a **Viva la mala suerte**, una instalación de Sergi Botella que reúne en la misma experiencia una colección exhaustiva de artilugios relacionados con la mala fortuna.



	L	M	T	W	T	F	S	D
				1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11		
12	13	14	15	16	17	18		
19	20	21	22	23	24	25		
26	27	28	29	30				

El trabajo de Sergi Botella suele partir del análisis y revisión de los complejos engranajes afectivos y emocionales que definen nuestra vida cotidiana; algo que le lleva a un discurso artístico de baja espectacularidad en el que lo biográfico y lo relacional se erigen como los principales motores de actuación. Una actitud ante el hecho artístico que le ha llevado a explorar su condición de artista a través de la seducción del perdedor y a través de una aproximación irónica a conceptos tan relevantes como son el éxito y el fracaso en arte. No es de extrañar pues que, en este caso, el artista se enfrente a algo tan subjetivo y tan indeterminado como es la mala fortuna y que lo haga desde la exageración y la arrogancia paródica de acumular toda la mala suerte posible en un mismo lugar (la sala de exposiciones) y en un mismo tiempo (cuando tú la visitas). Y para ello, Botella exhibe –y camufla a la vez– toda esa carga supersticiosa en una instalación formalmente efecti-

va y sugerente. Una complicidad que a su vez denota un gran peligro, casi una maldición premonitoria.

Sólo tú sabes hasta que grado te afecta la superstición, pero contemplas atento todos los elementos de mal fario recopilados por Sergi Botella, ya sea a nivel objetual o a través de vídeos en los que el artista recrea situaciones o comentarios susceptibles de mala fortuna.

Algunos más propios de nuestra cultura popular: un calendario que señala un martes 13, un gato negro que se cruza, un espejo roto, un paraguas abierto en un interior, una escalera que te obliga a pasar por debajo; y otros más específicos y contextuales: unos zapatos encima de una mesa, una camiseta amarilla o ciertas visiones desafortunadas supuestamente relacionadas con la muerte (como un pájaro que entra volando por la ventana o un perro que aúlla en plena noche).

Viva la mala suerte supone por tanto un desafío irónico que desdibuja el peso psicológico del infortunio a través del exceso y la acumulación. Un gesto artístico que voluntariamente reclama la mala fortuna y ofrece a su vez una resistencia capaz incluso de neutralizarla y anularla. Algo que, pese a la voluntad del artista, trasciende el espacio protegido del arte y se filtra en la vida cotidiana de las personas para incidir en la trascendencia o la intrascendencia de nuestras experiencias vitales. Piénsalo, tú sólo visitabas una exposición de arte, pero el contacto con el trabajo de Sergi Botella podría provocarte años y años de mala suerte acumulada. Todo depende de tu grado de superstición y de confianza o desconfianza en aquello que un artista te puede ofrecer.

El análisis expositivo sobre la superstición te hace pensar en un hecho a la vez insignificante y fundamental: hagamos lo que hagamos en nuestra vida, todos estamos altamente supeditados al encuen-

tro fortuito con la buena o la mala fortuna. Una reflexión que te invita a dejar atrás el peso de la suerte y a pensar en nuestra capacidad de acertar o de fallar. Nuestro deseo siempre es el de conseguir aquello que nos proponemos, pero no siempre lo conseguimos, e incluso quizás pocas veces lo logramos.

Avances a la recerca d'un nou contacte amb La Gran Aventura, i et ve de gust trobar-te amb una cosa que entenguis ràpidament com una obra d'art. De sobte, un gran dibuix mural en blanc i negre es presenta solemne davant teu. Una peça que, d'entrada, et suggereix una doble lectura: d'una banda genèrica, amb dos blocs formals clarament diferenciats, fins i tot antagònics; d'altra banda parcial, un microcosmos replet de subtrames gràfiques i detalls secundaris que qüestionen la identitat bidimensional del mur pintat. Has arribat a **Mundo cuadrado**.

L'impacte estètic i l'autonomia pròpia del dibuix abstracte s'erigeixen com a eixos principals de la intervenció. Sembles estar davant d'una obra visual que reflecteix sense complexos ni desvariejaments conceptuals les preocupacions formals i discursives d'un artista. Concretament de Joan Cabrer, un pintor que s'enfronta a la pintura i al dibuix a través de processos d'investigació situats a mig camí entre

la tradició de la tela i la innovació tecnològica de la imatge digital. Una manera d'abordar la pintura que li dota d'una fe i d'un entusiasme renovat davant de les possibilitats de l'esmentat registre.

Mundo cuadrado t'enfronta a un impossible. Un impossible que en canvi es torna possible a través de la il·lusió artificial d'allò pictòric. Una cosmogonia particular confeccionada a través del gest (el traç, la mà) i adobada a base de picades d'ull iròniques sobre els continus avenços que determinen i redefeixen la nostra cultura visual. Una cosa que, sempre de manera manual, incorpora en el seu treball exercicis de nova abstracció com poden ser el píxel, la retícula geomètrica o la visió microscòpica. D'aquesta manera, Mundo cuadrado suposa un diàleg entre contraris en el qual conviuen sobre la superfície del mur formes orgàniques i formes geomètriques, en una mena de paisatge visionari que situa l'espectador davant d'una cosa insòlita: la relació d'amor-odi entre

el quadrat (el volum, o almenys la seva percepció fictícia) i el pla (el mur).

La instal·lació mural de Joan Cabrer t'ha aproximat a una determinada manera d'entendre la pintura. Una disciplina suposadament en crisi però que continua funcionant com una de les eines fonamentals del treball en art. Mundo cuadrado t'obre així dos camins possibles per seguir la teva visita. Un et portarà a continuar investigant en els límits de la pintura, l'altre et portarà a un qüestionament radical de la funció de l'art.

---

*Si prefereixes continuar repensant la  
pintura, passa a la pàgina 43.*

*Si en canvi et captiva la posada en dubte  
del que suposa treballar en art,  
passa a la pàgina 89.*

La puesta en crisis de las posibilidades y funcionalidades del arte te interesa más que seguir indagando en cómo un artista puede seguir pintando en la actualidad. Te parece más sugestivo, más enigmático, más arriesgado, así que escoges ese camino. El camino de la duda. El camino del escéptico. Una decisión que te invita a una relación más intuitiva, visceral e irracional con la exposición. Una búsqueda que te va a llevar a un lugar excepcional (por excepción, no por maravilloso). Una zona acotada y aislada, simbólicamente protegida para no confundirse con el resto. Un lugar conquistado y aparentemente seguro, aunque para demostrar su seguridad tenga que exhibir, desafiante, sus murallas, o en este caso sus comillas. Has llegado a **A Warm Place**, un territorio delimitado y marcado por y para el arte.

A Warm Place es una instalación de Rubén Verdú, un artista especialmente interesado en profundizar sobre la propia naturaleza de la práctica artística, y

que para ello utiliza recursos diversos como la pintura, el vídeo, la instalación, la performance o el texto. Algo que le lleva a un sistema de comunicación con el espectador que, más que explicitar un mensaje o una temática determinada, explora los códigos que significan, condicionan y sustentan dicho mensaje. Es decir, un trabajo en arte que incide directamente en nuestros modos de acceso al trabajo en arte, y que por tanto precisa de un alto grado de complicidad y empatía con el usuario. Una empatía que en *A Warm Place* se equipara al gesto ingenuo y cómplice –ya sea éste oral o escrito– de entrecomillar un argumento; unas comillas que protegen y a la vez singularizan aquello que quieres decir otorgándole un estado de excepción temporal. Algo que, puesto que podría interpretarse de otro modo, precisa de las comillas para acotar y señalar su sentido.

De este modo, el lugar cálido de Rubén Verdú consiste en una vídeo-instalación





en la que dos piezas de animación (unos dedos que reproducen el gesto de las comillas) enmarcan y aíslan una frase escrita directamente sobre el muro: “I know a warm place” (Sé de un lugar cálido). Un mensaje irónico que remite a la necesidad animal de marcar territorio y que refleja una actitud paródica y descreída ante la obra de arte a base de un ejercicio de bufonización tragicómica: al igual que pasa con la mierda, la calidez orgánica del lu-



gar seguro implica el revoloteo continuo y zumbante de moscas. En definitiva, A Warm Place supone pues una sátira mo-  
fante a la solemnidad que, por defecto, acompaña a toda expresión artística. Quizás un modo indirecto de manifestar que en arte, lo seguro apesta.

La desmitificación del lugar para el arte que te ha ofrecido A Warm Place te ha dejado algo perplejo. Una perplejidad ante lo expuesto que no te deja indiferente. Entiendes el cuestionamiento de Verdú, y quizás te agrada su aproximación visceral al artista como animal que marca y delimita un territorio propio, pero su postura te genera cierta sensación de vacío. ¿Qué es entonces lo que puede ofrecer, de un modo honesto, el artista? No puedes más que seguir el camino de la duda. Ahora ya no hay marcha atrás.

Et decideixes per continuar explorant els terrenys de la pintura. Aferrar-te a allò que coneixes -el llenguatge pictòric- et dóna una major confiança en l'exposició, així que avances fins a trobar-te amb dues teles de grans dimensions. Les teles et mostren composicions abstractes protagonitzades per forma i color, deixant de costat qualsevol temàtica concreta o qualsevol intent de representació de la realitat. T'apropes al títol i et trobes amb un recurs habitual en aquest tipus de propostes. Has arribat a **Sense Títol**. Has arribat a la pintura de Mercè Hernández.

Penses en quins són els motius que porten un artista a titular la seva obra amb el concepte genèric de "sense títol". Un genèric que, més que no dir res (no pots evitar pensar-ho), permet a l'espectador una infinitat de possibilitats d'interpretació d'allò que veu. Una manera voluntària de no interferir en els vincles emocionals que puguin sorgir entre l'obra i el receptor. En definitiva, una actitud que s'esta-

bleix discursivament com una declaració d'intencions –i no com un recurs– davant del fet pictòric. Una cosa que a l'obra de Mercè Hernández es tradueix en un exercici de caràcter metapictòric: la pintura no representa res, i precisament és aquesta no-representativitat la que convida a la contemplació meditativa i introspectiva.

D'aquesta manera, les teles de Mercè Hernández suposen una mena de dialèctica formal que, alliberada del seu pes representacional (fins i tot simbòlic), reflecteix la lluita de protagonismes i intensitats variables que defineix la confecció de la composició pictòrica. Una cosa que perfila sobre la superfície del quadre els rastres de cada decisió que l'artista va prenent durant el seu procés de treball. Un procés en el qual una forma inicial més o menys agitada dóna el tret de sortida a un sistema progressiu d'assaig-error en el qual cada nova forma intenta adaptar-se (o sobreviure) a l'anterior tot buscant la imposició o la convivència. Una espècie

de selecció natural artificial –algunes formes desapareixen, d'altres dominen– dins d'un mateix hàbitat prèviament delimitat i decidit: el de la superfície del quadre.

Des de l'àmbit de la pintura, Sense Títol t'ha convidat a entendre com la pràctica artística analitza les seves pròpies estructures i espais. Un discurs metareferencial en el qual la superfície de la tela funciona a tall de submón paral·lel on entren en joc múltiples sistemes de supervivència i adaptació al mitjà. L'intent (o el desig) d'autonomia per part de la forma pictòrica et fa pensar en els continus processos d'adaptació i supervivència que regeixen la nostra vida quotidiana. Dos conceptes èpics que, arribats a aquest punt, t'agradaria que l'exposició continués abordant. Encara que potser no tant des de l'àmbit de l'art, sinó més aviat des de la pròpia experiència vital. No solament en un espai neutre (el mur, la tela, la sala d'exposicions), sinó també en un temps i un lloc reals, verídics. Això et fa pensar en l'artis-

ta com a supervivent. En algú que intenta subsistir duent a terme accions que no són pràctiques ni necessàries per a la major part de la gent. Això et fa pensar en l'artista com a heroi, o com a antiheroi.

Seguir el camino de la duda marcado por *A Warm Place* te lleva al encuentro directo con dos pinturas. No esperabas que la duda te llevará ahora a un registro tan categórico como es el pictórico. Te extraña, ya que las pinturas se muestran seguras y firmes ante ti. No obstante, quizás es ahí, en lo que reconoces, donde reside el enigma; donde surge el misterio que está por resolver. Así que aceptas el reto, y observas. Has llegado a las **Olegías** de Diego Pujal, concretamente a *Primera Olegía* y a *Segunda Olegía*. Un sentimiento de proximidad y extrañamiento se apodera de ti. Todo te parece familiar y ajeno a la vez.

Te encuentras ante dos grandes telas de fondo monocromático dominadas por una forma solemne, única, totémica. O más bien una no-forma simplemente apuntada, orgánica, cárnica y deseosa de romper su obligada bidimensionalidad pero incapaz de conseguirlo. Algo que en el plano pictórico no se erige como verdad absoluta,

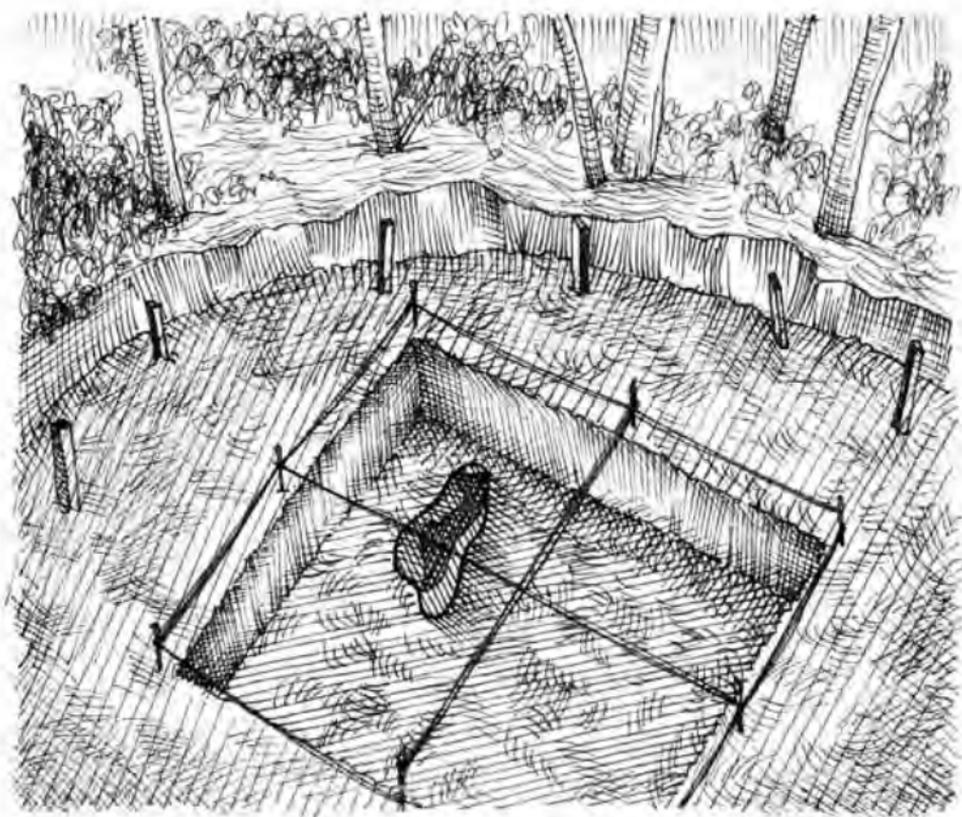
sino simplemente como antídoto; un significativo premonitorio y ambiguo que se exhibe y se resiste sin llegar realmente a constatarse. Olegías se te ofrece entonces como algo inconcluso, algo voluntariamente inconcluso. Un no-fin que posibilita una relación de complicidad insólita para/con el receptor. Una especie de acuerdo invisible entre artista y espectador en el que, sin explicitarlo, sin tan siquiera ser muy conscientes de ello, os enfrentáis mano a mano a un enigmático ejercicio lingüístico de descodificación de algo próximo (una forma más o menos reconocible) y a la vez distante (una forma sin significación fija).

En este sentido, y pese a que el lenguaje de la pintura sea el centro neurálgico de la obra de Diego Pujal, la escritura y sus códigos de comprensión funcionan en su trabajo como el motor de actuación por excelencia. Una relación con el texto que el artista refuerza además con títulos crípticos y paródicos de inspiración científica, mitológica o incluso mística. Térmi-

nos ficticios que, a modo de palabra clave (balna, poren, garlema, olegía) plantean una narrativa especulativa en la que el espectador inquieto es invitado a fantasear con las informaciones inconclusas que recibe. Una palabra extraña acompaña a una pintura extraña; un término entendido a medias acompaña a una forma entendida a medias. Al fin y al cabo, un acto de resistencia no combativa a lo fijado que, en clara oposición al final abierto (algo recurrente, e incluso cansino en la abstracción pictórica), se erige como manifiesto irónico de la fragilidad del mensaje dado. Un mensaje irresuelto que denota una puesta en crisis de los medios que el artista domina: los visuales y pictóricos. Y ahí, en la voluntad expresa de no imponer un final, en la voluntad de integrarte a ti, espectador atento, en el proceso de significación de lo que recibes, es donde reside la potencialidad de las Olegías.

Quizá esperabas que tu recorrido por La Gran Aventura fuera más apacible y

confiado. Quizá esperabas ser un espectador pasivo que simplemente contempla desde una distancia segura aquello que el artista transmite desde el espacio neutro de la sala de exposiciones. Y en cambio estás siendo interpelado constantemente por las obras, los artistas y los discursos que confeccionan la exposición. Un bombardeo constante de preguntas sin respuesta se cierne sobre ti. No puedes más que reaccionar. Tienes que aguantar el golpe. Entiendes ahora que la duda del artista no era inseguridad, sino inconformismo; no era flaqueza, sino resistencia. La sala ya no es aquel lugar seguro por el que paseabas tranquilo y distante. La sala es ahora un campo de batalla. Pero no te equivoques, no luchas contra el artista, sino con él. Te preguntas entonces a quien hay que vencer.



---

*Avanzas con firmeza hacia la página 71.*

Per un moment, la tensió generada per la presència de Jordi Ferreiro t'ha fet gaudir de l'experiència iniciàtica de La Gran Aventura, però ràpidament t'atrapa un descens d'intensitat i de confiança en allò que un artista et pot oferir. Et quedes amb l'anècdota, amb certa sensació de divertiment, però no et ve de gust continuar dedicant temps i atenció a l'exposició. Així que, malgrat que mires la porta entreoberta que et convida a accedir als continguts de la resta d'artistes, t'encamines decidit cap a la sortida. Esperes l'ascensor i, mentre puja, aprofites per enviar un missatge de mòbil. Encara és aviat per quedar i prendre alguna cosa abans de tornar a casa.

**Fi**

És curiós. Les petites decisions que has hagut de prendre al llarg de la teva visita a La Gran Aventura, ja estiguessin condicionades per interessos específics en els continguts que has anat trobant, ja estiguessin determinades per reaccions més intuïtives i menys fonamentades, t'han portat fins aquí. Un procés més llarg o més curt, més satisfactori o més frustrant, que ara, amb més o menys coneixement de causa, et situen davant de la decisió incorrecta. No t'espantis, això no vol dir que t'hagis equivocat. Això no vol dir que ho hagis fet malament. Simplement significa que has arribat al **Lugar equivocado**. Simplement significa que et trobes davant d'un lloc que, obertament, fa que un es qüestionari si ha pres o no el camí adequat. Simplement significa que et trobes davant del treball de Guillermo Pfaff. Un artista que parteix de la pintura -i en aquest cas del paisatge- per abordar les complexitats, contradiccions i inseguretats que defineixen la condició de l'artista en vies de consolidació, o de l'artista en general.

La idea d'arribar a un lloc inicialment definit per allò erroni et despista, et descol·loca. Però el teu recorregut per la negació (Instituciones de la República No) o per l'infortuni (Viva la mala suerte) t'ha preparat per afrontar amb valentia la destinació equivocada. Tres pintures de grans dimensions es mostren ara davant teu. Tres paisatges de clares connotacions postromàntiques (una muntanya infranquejable, un desert solitari i un mar embravit) que, a través dels recursos formals propis del pintor que busca representar el bell i l'infinit, ens enfronten conceptualment a la insatisfacció i a la impossibilitat d'aconseguir allò proposat. Una frustració final que, irremeiablement, porta a la persistència i a la reiteració d'uns mateixos ideals que es resisteixen i s'escapen. Guillermo Pfaff parteix d'una revisió del paisatge romàntic i d'una relectura paròdica del sublim. Dos referents clàssics i connotats (la bellesa extrema i inassimilable dels límits de la naturalesa) que l'artista reprèn per aproximar-nos als

seus interessos conceptuals en art: el relat metafòric sobre la gran gesta de sobreviure com a artista. En definitiva, una mirada irònica a un context -l'artístic- on, a cada gest, a cada obra realitzada, a cada decisió presa amb més o menys encert, l'artista s'enfronta a una conquesta impossible i infranquejable. I allà, en la tenacitat idealista i tossuda per arribar a ser, és on resideix la capacitat i la resistència de l'artista per triomfar o fracassar.

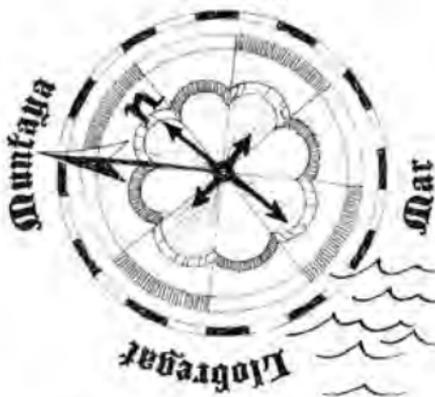
Contemples la grandiloqüència dels tres llocs equivocats, i descobreixes de bon grat, en silenci, que t'has quedat sol a la sala. Gaudeixes de l'estranyesa d'aquest moment de solitud. Una intimitat tensa que et porta a comprendre el missatge ocult que la trilogia de Guillermo Pfaff amaga entre línies: la incansable recerca del camí correcte a través d'una cosa tan alliberada de la correcció com és la pràctica artística. Et quedes pensatiu. Potser t'agradaria compartir amb algú el desassossec que et brinda el Lugar equivoca-

do, però continues sol davant d'una cosa immensa. El temor a equivocar-te, a no aconseguir el teu propòsit, amb l'esforç i la pèrdua de temps que implica, és una cosa que tu tampoc no portes bé. Tens la necessitat i l'ansietat d'encertar, i de rendibilitzar així la teva dedicació a alguna cosa. Només això et farà avançar. I quan t'adones que no ho has aconseguit, no pots sinó continuar intentant-ho una vegada més. Començar de nou, confiant que el següent intent serà l'encertat. Si poguessis preveure el que passarà seria més fàcil, i escolliries d'entrada el camí correcte, el camí segur. Lamentablement, això no és possible, i has d'arribar al lloc equivocat per comprovar si realment t'has equivocat o no. Una cosa que fins i tot et pot portar a constatar que el lloc equivocat no és tan erroni. Que el lloc equivocat potser és el que estaves buscant. Però què és realment un lloc equivocat? Quines són les circumstàncies que defineixen un lloc encertat o un lloc equivocat? T'espantes pensant que aquest gran dubte no depèn

tant del lloc com de tu mateix. I és llavors quan assimiles que, amb poc o molt èxit, has arribat al final de la teva aventura.

**Fi**

Besús



Presencia

Instituciones de la República No

Visca Catalunya,  
visca l'amor



Quinto Cuadrado

Santa Rita la Vendida



Pomo



**Sin título**



**Warm Place**



**Blind Date**



**Olegias**

**Lugar**



**Yes, we...**



**equivocado**



**Viva la mala suerte**

La idea de contar 150 pasos y llegar así al mural que inicia el proyecto de Lola Lasurt centra ahora toda tu atención. Te sabe mal no conocer el resto de obras y de artistas que conforman La Gran Aventura. Lo poco que has visto hasta ahora ha provocado en ti una sensación ambigua entre el interés y la simpatía. De todos modos, la expectativa de descubrir el mural, casi como si de un tesoro escondido se tratase, te estimula y no te deja pensar en nada más. Así que sigues las instrucciones, y empiezas a contar. 1, 2, 3... Aunque te gustaría, no confías en volver a subir tras contemplar el mural. Aunque te gustaría, no confías tan siquiera en volver otro día a La Gran Aventura. Aunque igual sí que lo harás. Llegas abajo, sales a la calle, sigues contando. 145, 146, 147, 148, 149 y 150... Ahí lo tienes.

**Fin**

No has llegado hasta aquí para irte al bar, así que te acercas decidido hacia la entrada. Es extraño, ya que la puerta de la sala se muestra cerrada. No parece una buena estrategia. Puede generar confusión, piensas. La gente creerá que no se puede entrar. La puerta es corredera, pero no llega a cerrar del todo. Te fijas en el pomo. No parece que dicho elemento pertenezca, al menos originalmente, a la puerta. Algo no cuadra. Es un pomo atípico, inesperado, que se resiste a ser ignorado. Te sientes algo turbado ante él. Sin saber si te agrada su singularidad o si te parece una memez, lo agarras y abres. Cumple su función, pero todo parece raro, extraordinario. Es entonces cuando descubres que la exposición ha empezado precisamente en ese pomo. Un pomo imprevisto –tanto por innecesario como por delirante– que se erige como objeto especial y único para decirte más de lo que esperabas. Un pequeño elemento estructural sin relevancia, casi sin existencia, hasta que David Bestué decidió alterarlo y transformarlo así en el

punto de partida de La Gran Aventura. Un gesto iniciático, casi místico, que incluye algo fundamental en nuestra relación con las cosas: el contacto físico, el tacto; algo siempre controvertido en arte.

David Bestué es un artista especialmente interesado en el diálogo entre el arte y la arquitectura; y no tanto desde su funcionalidad (como lo haría un arquitecto) sino más bien desde la capacidad simbólica –fantástica incluso– del arquitecto para construir y validar un artificio que pasa a formar parte de nosotros (un edificio, una calle, una ciudad, una ventana, un pomo...). **Pomo**, nombre de su intervención para la puerta de la sala de exposiciones de Can Felipa, parte de un estudio previo del edificio, así como del arquitecto (Josep Lluís Mateo) que llevó a cabo su remodelación en 1989. Elementos iniciales que sirven al artista para encontrar pequeñas fisuras o lecturas no resueltas (o simplemente no pensadas) en objetos, espacios o situaciones relaciona-

das con la arquitectura. En este caso, la objetualidad y duplicidad del pomo (por fuera, para abrir; por dentro, para cerrar) se convierte en el gesto íntimo que nos brinda el acceso colectivo al lugar de las miradas: la sala de exposiciones. Un gesto que, sin que seamos conscientes, funciona como ceremonia de entrada a la experiencia visual. Y para ello, Bestué subvierte la practicidad de la arquitectura a través de las posibilidades simbólicas y metafóricas del arte: el pomo ya no es sólo un pomo, sino unos ojos expectantes, atentos, misteriosos. El pomo se convierte en el símbolo de algo intangible.

Estás dentro de la sala. Cierras la puerta. Un gesto que te hace descubrir la otra cara del pomo. Te sorprende. Lo miras con cariño, con rabia o, en el peor de los casos, con indiferencia ¿Realmente el arte puede mostrar otras lecturas no resueltas, no esperadas sobre aquello que vemos o usamos? ¿Puede el arte ofrecer algo liberado de la función predefinida del objeto cotidiana-

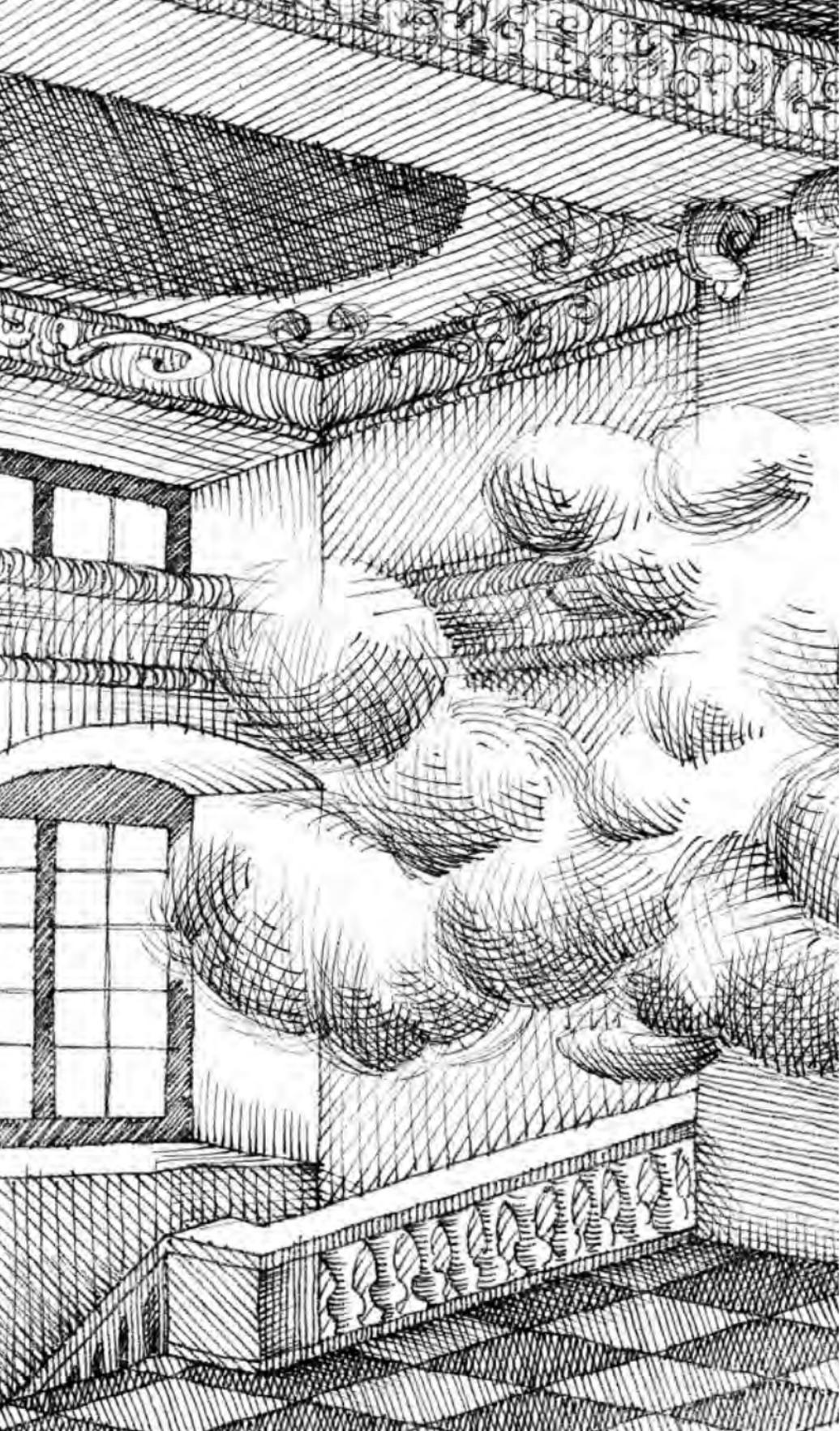
no? ¿Tiene esto sentido? Sea por complicidad o por rechazo, cierta tensión latente se apodera de ti. La ceremonia ha comenzado. Contemplas la sala. Vídeos, pinturas, textos, objetos, sonidos, se ofrecen desnudos ante ti. No sabes bien como avanzar, hacia donde ir, así que especulas en silencio sobre aquello que te gustaría encontrar a continuación. ¿Qué deseas recibir en una sala de exposiciones? Quizá esa capacidad del arte por ofrecer interpretaciones imprevistas sobre aquello que nos rodea; es decir, una mirada al arte como algo dependiente de un contexto próximo... más político, más social, más colectivo... O en cambio quizá prefieres una aproximación al arte más autónoma y segura... algo más abstracto, más subjetivo, más individual...

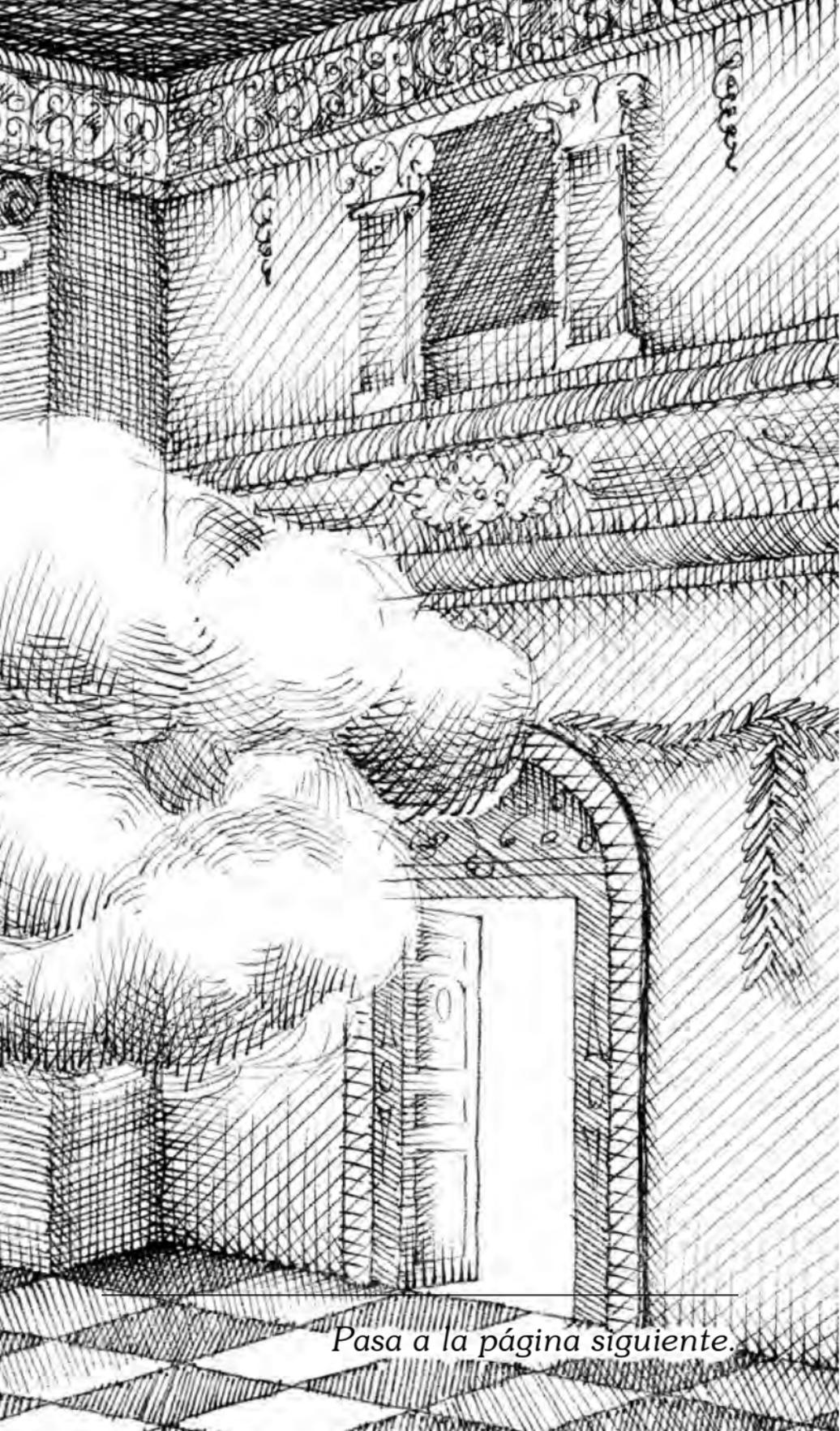
---

*Si apuestas por un arte más dependiente  
de un contexto determinado,  
pasa a la página 122.*

*Si en cambio prefieres una lectura más  
individualizada, pasa a la página 93.*

Ho veus clar. Anar al bar et ve molt més de gust que entrar a veure una exposició, així que camines segur seguint les veus que vénen de la cafeteria. No obstant això, abans de demanar la teva consumició, abans fins i tot d'arribar a la zona de taules, descobreixes un paper imprès sobre la paret. L'agafes i el llegeixes: **La presencia**. No entens gaire bé qui ha col·locat allò allà, però la proximitat del text et crida l'atenció. Des d'aquestes paraules escrites, algú et parla a tu, amb autoritat; et posa en alerta. Aparentment tot està tranquil, però alguna cosa està passant. Et sents atret i comences a llegir una sèrie d'instruccions que et proposen descobrir certa presència (fantasmal?, penses) en aquesta zona de l'edifici. Tot et sembla un joc, i per això t'atrapa. La seva lectura t'obra sospites i comences a sentir més tensió en les coses que t'envolten, com si la intranscendència del lloc (un vestíbul) ocultés alguna cosa fora del comú, sobrenatural, paranormal. Continues llegint i comences a obeir aquesta





*Pasa a la página siguiente.*

veu que et parla des del paper. Les instruccions et porten a diverses situacions imprevistes. De sobte, et sembla que ets un actor que segueix unes pautes acordades. Algú que construeix una petita part d'un relat molt més gran. Et sents –gratament, o desagradablement– utilitzat. Et creues amb gent. Us mireu. No pots saber si ells també senten “la presència”. Tot et sembla sospitós. Formes part d'una cosa que no controles tu.

La presencia és una proposta de Jordi Ferreiro, un artista que, des de l'ús de la performance, el dibuix o la instal·lació, analitza les possibilitats lúdiques de la pràctica artística per afavorir una experiència eufòrica i interactiva. Situacions inesperades que qüestionen la rigidesa de la realitat a través d'espais i temps desproveïts d'allò normatiu i/o estandarditzat. En definitiva, una manera d'entendre l'art que estableix analogies constants entre els jocs de rol i l'experiència artística: l'espai de l'art com a tauler, l'artista com a màster, l'espectador com a jugador.

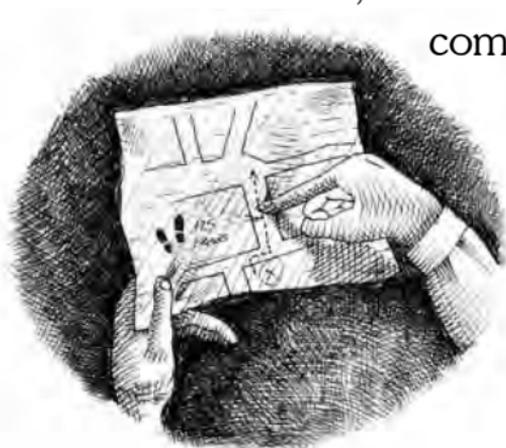
Creies ser fora de l'exposició, i en canvi descobreixes que d'una manera involuntària La presencia ha jugat amb tu per arrossegar-te a La Gran Aventura. No ho esperaves però, d'alguna manera, has passat a formar part de l'exposició. I ara tornes a sentir-te una mica confús, plantejant-te de nou si et val la pena seguir. Potser, penses, si et deixes portar podràs descobrir alguna cosa una mica interessant allà dins. Veus una petita porta blanca que permet una entrada secundària a l'exposició. Està entreoberta. Tot i que potser t'irrita la pèrdua de temps d'aquestes instruccions ridícules i el que vols és anar-te'n. De fet, potser ja ni tan sols vols prendre res.

---

*Si decideixes obrir la porta i entrar a la sala, passa a la pàgina 35.*

*Si decideixes anar-te'n, sortir de Can Felipa, passa a la pàgina 52.*

La idea de comptar 150 passos i arribar així al mural que inicia el projecte de Lola Lasurt centra ara tota la teva atenció. Et sap greu no conèixer la resta d'obres i d'artistes que conformen La Gran Aventura. El poc que has vist fins ara t'ha provocat una sensació ambigua entre l'interès i la simpatia. De tota manera, l'expectativa de descobrir el mural, gairebé com si d'un tresor amagat es tractés, t'estimula i no et deixa pensar en res més. Així que segueixes les instruccions i comences a comptar. 1, 2, 3... Encara que t'agradaria, no confies a tornar a pujar després de contemplar el mural. Encara que t'agradaria, no confies ni tan sols a tornar un altre dia a La Gran Aventura. Tot i que potser sí que ho faràs. Arribes a baix, surts al carrer, continues comptant. 145, 146, 147, 148, 149 i 150..., allà el tens.



**Fi**

El valor simbólico del intento te arrastra a la percepción heroica del lugar del arte como escenario del conflicto, así que avanzas silencioso hacia el encuentro o el desencuentro con lo indefinido, lo imprevisto, lo accidental. Algo que aún está por resolverse, y que no se activará hasta que tú llegues: el enfrentamiento semiótico entre aquello que ves y la expectativa generada tanto por aquel que exhibe y comunica (el artista) como por aquel que recibe e interpreta a posteriori (tú). Una tensión que no puede más que definirse como el intento de consumación de un deseo que se torna imposible, inaccesible.

Y así, con el espíritu combativo y blando de alguien que se enfrenta a algo intangible, llegas al **Yes, We...** de Alberto Gracia, una triple instalación fragmentada y expandida por la sala de exposiciones que, a medio camino entre la afectividad y la insolencia para/contigo, te enfrenta cara a cara a un juego frenético de imposibilidades cognitivas ante

el hecho artístico. Un ejercicio de exhibicionismo y simulación del deseo (de aquello que está por consumir, aquello que genera una excitación previa) que en la obra del artista se articula a través de dos conceptos básicos: la imposibilidad de culminación de dicho deseo por un lado, y la rentabilidad indirecta que se deriva de la frustración por el otro. Un proceso obsesivo que combina múltiples sensaciones antagónicas: entusiasmo y desaliento, ilusión y decepción, euforia y depresión... para explorar con crudeza y sarcasmo el rol discontinuo del intento reiterativo y frustrado. Un no-método procesual del que nace el concepto de “microfuga” acuñado por el artista.

En este caso, el artista parte de la mítica, entusiasta y cínica sentencia de Barack Obama (“Yes we can”), aplicando y bifurcando su mensaje original (la propaganda vitalista de la fuerza colectiva) a través de estúpidos juegos de palabras: Yes We Kant, Yes We Camp y Yes We Plant.

Tres derivaciones paródicas que a su vez ponen en juego nuevos significantes no fijados: la presencia de la estética kantiana de lo bello en lo más banal y anodino (un mantel de menú con dos manchas de copas de cerveza entrelazadas a modo de mandorla mística), la experimentación psicodélica y visionaria de Led Zeppelin y de su vocalista Robert Plant (una sartén con un huevo frito que vibra por las ondas sonoras de un tema del grupo) y la solemnidad ridícula de una escultura casera y “camp” que representa una cerilla de tres metros usada y partida por la mitad (esta última casi un emblema del artista como metáfora gráfica del intento fallido).

Tocado por la imposibilidad y la fragilidad del intento, buscas por el espacio expositivo los capítulos aislados del Yes, We... Tres intentos fallidos de resistencia y huída del espacio dado que, aunque sea de un modo fugaz, te han ofrecido una ilusión agónica e intermitente, o al menos un simulacro de ilusión agónica e inter-

mitente. Es entonces cuando empiezas a percartarte que dicha ambigüedad entre lo cumplido y lo anhelado no es resultado únicamente de tu contacto con la obra de Alberto Gracia... sino que más bien deriva de las expectativas acumuladas a lo largo de La Gran Aventura. Te sientes cansado. Y es entonces cuando comprendes que has llegado al final de la aventura. Quizás pensabas que esta aventura iba a acabar con un momento de gran solemnidad, un momento álgido en el que todos los interrogantes que se fueron abriendo durante el camino, se cerraran con un episodio espectacular y épico. No ha sido así, no ha habido una gran batalla con grandes héroes y grandes victorias. Tampoco ha habido un gran drama o una gran tragedia que haya tocado tu fibra sensible. Y qué esperabas, simplemente visitabas una exposición de arte contemporáneo. Quizás, el llegar hasta aquí te ha sido fructífero, quizás te ha sido un suplicio. Eso sólo lo sabes tú. Te diriges hacia la salida dedicando una última mirada general (una mi-

rada de despedida) al espacio expositivo. Te fijas en obras que no llegaste a ver. Te invade cierta ilusión agónica, intermitente. Una ilusión que poco a poco se apaga, y desaparece...

**Fin**

Por un momento, la tensión generada por la presencia de Jordi Ferreiro te ha hecho disfrutar de la experiencia iniciática de La Gran Aventura, pero rápidamente te atrapa un descenso de intensidad y de confianza en aquello que un artista te puede ofrecer. Te quedas con la anécdota, con cierta sensación de divertimento, pero no te apetece seguir dedicando tiempo y atención a la exposición. Así que, pese a que miras la puerta entreabierta que te invita a acceder a los contenidos del resto de artistas, te encaminas decidido hacia la salida. Esperas el ascensor y, mientras sube, aprovechas para mandar un mensaje de móvil. Aún es pronto para quedar y tomar algo antes de volver a casa.



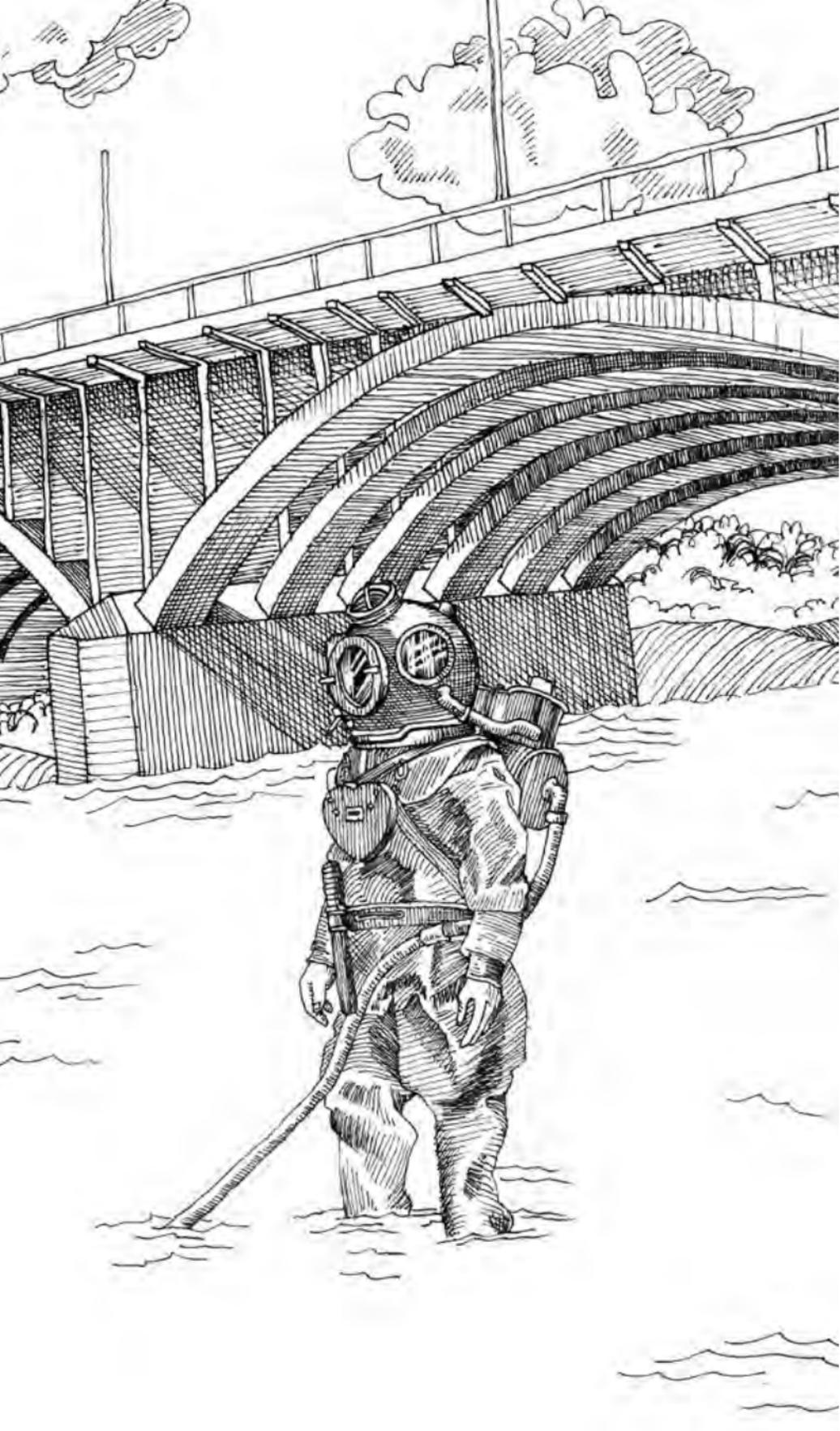
Arribats a aquest punt del recorregut, la idea del risc i del perill davant d'alguna cosa que està per succeir et crida especialment l'atenció. Et sents protegit dins de la sala d'exposicions. Res no et pot passar aquí, penses. Així que afrontes el risc sense caure en l'emoció primària de la por o el temor; un sentiment intens i imprecís que es dispara en nosaltres quan sentim la imminència d'alguna amenaça. La concepció del perill i l'aversion natural al risc que defineix tant als animals com a l'ésser humà et fa pensar en la construcció cultural i mitificada de l'heroi; aquell que es defineix per la valentia de les seves accions i que encarna un model de conducta digne d'admiració, elogi i respecte; l'heroi com algú capaç de fer coses que els altres no ens atreviríem a fer (la gesta èpica). I aquesta mateixa sensació de risc et fa pensar en la construcció subcultural i desmitificada de l'antiheroi; aquell que no disposa d'uns atributs especials i que encarna un model de conducta disfuncional i sense pretensions de grandesa. Curiosament, algú, també, capaç de fer

coses que la resta, simplement perquè no ens semblen necessàries, tampoc no ens atreviríem a fer (la gesta absurda). I així, divagant mentalment sobre el gest heroic o antiheroic arribes a **Blind Date**, un projecte de màxim risc de Mariana Zamarbide.

Blind Date parteix d'un encontre forçat -anhelat fins i tot- amb el perill i el desconegut. Una experiència inusual, atípica i suposadament innecessària que predispesa l'artista a un entrenament mental i físic que culminarà amb una gesta antièpica: creuar el riu Besòs (de Barcelona a Santa Coloma de Gramanet) amb un vestit de flotació fet amb ampolles d'aigua buides. Una obra basada en el registre documental de l'esmentada gesta que s'emmarca dins del treball performatiu i corporal que defineix la trajectòria de Mariana Zamarbide. Per aconseguir-ho, l'artista estableix una sèrie de requisits absurds que ha de complir. Requisits autoimposats que reforcen la situació límit a què s'exposa: la travessia ha de ser a l'hivern i el riu l'haurà de

creuar bussejant. Una vegada decidit això, s'inicia un procés de preparació psicològica i d'assimilació dels temors i els riscos que la sotgen. Un procés en el qual l'artista no pot controlar els perills a què s'exposa. Simplement pot intentar preveure les conseqüències negatives derivades de la seva acció. I d'això tracta *Blind Date*, de l'exposició voluntària al temor i de la manera com afrontem el risc.

Observes la sala i vas descobrint la documentació que l'artista ha recollit per avalar la seva gesta. Entens que el moment real de l'acció ja va passar, i ara sents una gran curiositat per descobrir com va succeir. Et descobreixes a tu mateix més interessat en l'èxit o el fracàs de la seva empresa, que en el sentit o els motius que la van portar a prendre l'esmentada decisió. Una acció efímera i solitària que *Blind Date* recull a través d'un vídeo documental de la travessia i de diferents materials complementaris (dibuixos, imatges del fons del riu i, fins i



tot, el propi vestit) que permeten reconstruir la singularitat de l'experiència.

Penses en la càrrega patètica i gloriosa que suposa creuar bussejant el riu Besòs. Realment et trobes davant d'una gesta antiheroica que no destil·la la grandesa de la conquesta en majúscules. Tot et sembla excessivament rigorós i excessivament inútil. I pot ser que això t'agradi, o pot ser que no. Entens llavors que, malgrat la concepció absurda i innecessària del projecte (realment algú necessita bussejar pel Besòs?), Blind Date et parla directament dels temors i els riscos que sotgen a l'artista i que, per tant, defineixen el seu treball. Un projecte que utilitza la situació límit per abordar d'una manera indirecta la complexa situació d'aquell que ha decidit dedicar-se a l'art. Una posició tan arriscada i perillosa com la de l'heroi. Una posició tan irrellevant i absurda com la de l'antiheroi. Al cap i a la fi, una aventura tan grandiloqüent

i tan ridícula com tu la vulguis veure. Et quedes pensatiu. Has creuat el riu, i la gran aventura ha acabat.

**Fi**

Es curioso. Las pequeñas decisiones que has tenido que tomar a lo largo de tu visita a La Gran Aventura, ya estuvieran condicionadas por intereses específicos en los contenidos que has ido encontrando, ya estuvieran determinadas por reacciones más intuitivas y menos fundamentadas, te han llevado hasta aquí. Un proceso más largo o más corto, más satisfactorio o más frustrante, que ahora, con más o menos conocimiento de causa, te sitúan ante la decisión incorrecta. No te asustes, esto no quiere decir que te hayas equivocado. Esto no quiere decir que lo hayas hecho mal. Simplemente significa que has llegado al **Lugar equivocado**. Simplemente significa que te encuentras ante un lugar que, abiertamente, hace que uno se cuestione si ha tomado o no el camino adecuado. Simplemente significa que te encuentras ante el trabajo de Guillermo Pfaff. Un artista que parte de la pintura –y en este caso del paisaje– para abordar la complejidades, contradicciones e inseguridades que definen la condi-

ción del artista en vías de consolidación, o del artista en general.

La idea de llegar a un lugar inicialmente definido por lo erróneo te despista, te descoloca. Pero tu recorrido por la negación (Instituciones de la República No) o por el infortunio (Viva la mala suerte) te ha preparado para afrontar con valentía el destino equivocado. Tres pinturas de grandes dimensiones se muestran ahora ante ti. Tres paisajes de claras connotaciones postrománticas (una montaña infranqueable, un desierto solitario y un mar embravecido) que, a través de los recursos formales propios del pintor que busca representar lo bello y lo infinito, nos enfrentan conceptualmente a la insatisfacción y a la imposibilidad de conseguir aquello propuesto. Una frustración final que, irremediablemente, lleva a la persistencia y a la reiteración de unos mismos ideales que se resisten y se escapan. Para ello, Guillermo Pfaff parte de una revisión del paisaje romántico y de una relectura pa-



ródica de lo sublime. Dos referentes clásicos y connotados (la belleza extrema e inasimilable de los límites de la naturaleza) que el artista retoma para aproximarnos a sus intereses conceptuales en arte: el relato metafórico sobre la gran hazaña de sobrevivir como artista. En definitiva, una mirada irónica a un contexto –el artístico– en el que, en cada gesto, en cada obra realizada, en cada decisión tomada con más o menos acierto, el artista se enfrenta a una conquista imposible e infranqueable. Y ahí, en el empeño idealista y tozudo por llegar a ser, es donde reside la capacidad y la resistencia del artista por triunfar o fracasar.

Contemplas la grandilocuencia de los tres lugares equivocados, y descubres con agrado, en silencio, que te has quedado solo en la sala. Disfrutas de la extrañeza de ese momento de soledad. Una intimidad tensa que te lleva a comprender el mensaje oculto que la trilogía de Guillermo Pfaff esconde entre líneas: la incansable búsqueda

del camino correcto a través de algo tan liberado de la corrección como es la práctica artística. Te quedas pensativo. Quizás te gustaría compartir con alguien el desasosiego que te brinda el Lugar equivocado, pero sigues solo ante algo inmenso. El temor a equivocarte, a no conseguir tu propósito, con el esfuerzo y la pérdida de tiempo que implica, es algo que tú tampoco llevas bien. Tienes la necesidad y la ansiedad de acertar, y de rentabilizar así tu dedicación a algo. Sólo eso te hará avanzar. Y cuando te das cuenta que no lo has conseguido, no puedes más que seguir intentándolo una vez más. Empezar de nuevo, confiando que el siguiente intento será el acertado. Si pudieras preveer lo que va a pasar sería más fácil, y escogerías de entrada el camino correcto, el camino seguro. Lamentablemente, esto no es posible, y has de llegar al lugar equivocado para comprobar si realmente te equivocaste o no. Algo que incluso te puede llevar a constatar que el lugar equivocado no es tan erróneo. Que el lugar equivocado quizás es lo que anda-

bas buscando. Pero ¿qué es realmente un lugar equivocado? ¿Cuáles son las circunstancias que definen un lugar acertado o un lugar equivocado? Te asustas al pensar que esa gran duda no depende tanto del lugar como de ti mismo. Y es entonces cuando asimilas que, con mayor o menor éxito, has llegado al final de tu aventura.

**Fin**

La posada en crisi de les possibilitats i funcionalitats de l'art t'interessa més que continuar indagant en com un artista pot continuar pintant en l'actualitat. Et sembla més suggestiu, més enigmàtic, més arriscat, així que escull aquest camí. El camí del dubte. El camí de l'escèptic. Una decisió que et convida a una relació més intuïtiva, visceral i irracional amb l'exposició. Una recerca que et portarà a un lloc excepcional (per excepció, no per meravellós). Una zona delimitada i aïllada, simbòlicament protegida per no confondre's amb la resta. Un lloc conquerit i aparentment segur, encara que per demostrar la seva seguretat hagi d'exhibir, desafiador, les seves muralles, o en aquest cas les seves cometes. Has arribat a **A Warm Place**, un territori delimitat i marcat per i per a l'art.

A Warm Place és una instal·lació de Rubén Verdú, un artista especialment interessat a aprofundir sobre la pròpia naturalesa de la pràctica artística, i que per això utilitza recursos diversos com la pin-

tura, el vídeo, la instal·lació, la performance o el text. Una cosa que el porta a un sistema de comunicació amb l'espectador que, més que explicitar un missatge o una temàtica determinada, explora els codis que signifiquen, condicionen i sustenten l'esmentat missatge. És a dir, un treball en art que incideix directament en les nostres maneres d'accés al treball en art, i que, per tant, necessita d'un alt grau de complicitat i empatia amb l'usuari. Una empatia que a *A Warm Place* s'equipara al gest ingenu i còmplice –ja sigui oral o escrit– de posar entre cometes un argument; unes cometes que protegeixen i alhora singularitzen allò que es vol dir tot atorgant-li un estat d'excepció temporal. Una cosa que, ja que podria interpretar-se d'una altra manera, necessita de les cometes per delimitar i senyalitzar el seu sentit.

D'aquesta manera, el lloc càlid de Rubén Verdú consisteix en una videoinstal·lació en la qual dues peces d'animació (uns dits que reproduïxen el gest

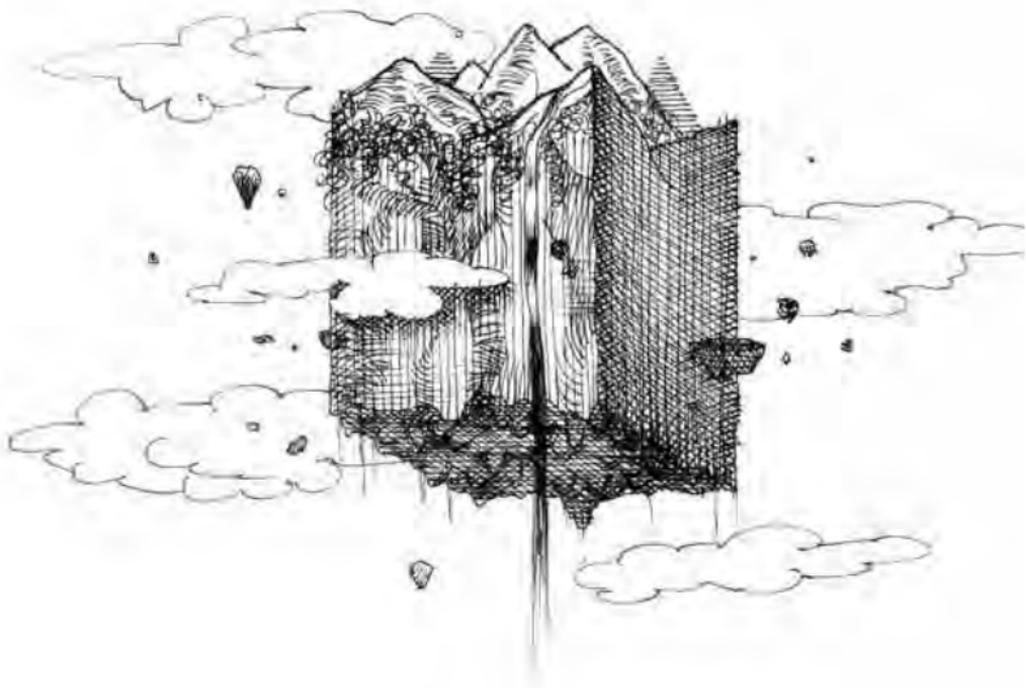
de les cometes) emmarquen i aïllen una frase escrita directament sobre el mur: “I know a warm place” (Conec un lloc càlid). Un missatge irònic que remet a la necessitat animal de marcar territori i que reflecteix una actitud paròdica i descreguda davant de l’obra d’art a base d’un exercici de bufonització tragicòmica: tal com passa amb la merda, la calidesa orgànica del lloc segur implica el voleteig i brunzit continu de mosques. En definitiva, A Warm Place suposa, doncs, una sàtira mofaire de la solemnitat que, per defecte, acompanya tota expressió artística. Potser una manera indirecta de manifestar que, en art, la seguretat fa pudor.

La desmitificació del lloc per a l’art que t’ha ofert A Warm Place t’ha deixat una mica perplex. Una perplexitat davant d’allò exposat que no et deixa indiferent. Entens el qüestionament de Verdú, i potser t’agrada la seva aproximació visceral a l’artista entès com a animal, que marca i delimita un territori propi,

però la seva postura et genera certa sensació de buit. Què és llavors el que pot oferir, d'una manera honesta, l'artista? No pots més que seguir el camí del dubte. Ara ja no hi ha marxa enrere.

Avanzas en busca de un nuevo contacto con La Gran Aventura, y te apetece encontrarte con algo que entiendas rápidamente como una obra de arte. De repente, un gran dibujo mural en blanco y negro se presenta solemne ante ti. Una pieza que, de entrada, te sugiere una doble lectura: por un lado genérica, con dos bloques formales claramente diferenciados, incluso antagónicos; por el otro parcial, un microcosmos repleto de subtramas gráficas y detalles secundarios que cuestionan la identidad bidimensional del muro pintado. Has llegado a **Mundo cuadrado**.

El impacto estético y la autonomía propia del dibujo abstracto se erigen como ejes principales de la intervención. Parece estar ante una obra visual que refleja sin complejos ni desvaríos conceptuales las preocupaciones formales y discursivas de un artista. Concretamente de Joan Cabrer, un pintor que se enfrenta a la pintura y al dibujo a través de procesos de investigación situados a medio camino



entre la tradición del lienzo y la innovación tecnológica de la imagen digital. Un modo de abordar la pintura que le dota de una fe y de un entusiasmo renovado ante las posibilidades de dicho registro.

Mundo cuadrado te enfrenta a un imposible. Un imposible que en cambio se torna posible a través de la ilusión artificial de lo pictórico. Una cosmogonía particular confeccionada a través del gesto (el trazo, la mano) y curtida a base de guiños irónicos a los continuos avances que determinan y redefinen nuestra cultura visual. Algo que, siempre de manera manual, incorpora en su trabajo ejercicios de nueva abstracción como pueden ser el píxel, la retícula geométrica o la visión microscópica. De este modo, Mundo cuadrado supone un diálogo entre opuestos en el que conviven sobre la superficie del muro formas orgánicas y formas geométricas en una suerte de paisaje visionario que sitúa al espectador ante algo insólito: la relación de amor-odio entre el cuadra-

do (el volumen, o al menos su percepción ficticia) y el plano (el muro).

La instalación mural de Joan Cabrer te ha aproximado a cierta manera de entender la pintura. Una disciplina supuestamente en crisis pero que sigue funcionando como una de las herramientas fundamentales del trabajo en arte. Mundo cuadrado te abre así dos caminos posibles para seguir tu visita. Uno te llevará a seguir investigando en los límites de la pintura, el otro te llevará a un cuestionamiento radical de la función del arte.

---

*Si prefieres continuar repensando  
la pintura, pasa a la página 113.*

*Si en cambio te cautiva la puesta en  
duda de lo que supone trabajar en arte,  
pasa a la página 38.*

Seguir el camí del dubte marcat per A Warm Place et porta a l'encontre directe de dues pintures. No esperaves que el dubte et portés ara a un registre tan categòric com és el pictòric. T'estranya, ja que les pintures es mostren segures i fermes davant teu. No obstant això, potser és allà, pel que reconeixes, on resideix l'enigma; on sorgeix el misteri que està per resoldre. Així que acceptes el repte, i observes. Has arribat a les **Olegías** de Diego Pujal, concretament a Primera Olegía i a Segunda Olegía. Un sentiment de proximitat i estranyament s'apodera de tu. Tot et sembla familiar i aliè alhora.

Et trobes davant de dues grans teles de fons monocromàtic dominades per una forma solemne, única, totèmica. O més aviat una no-forma simplement apuntada, orgànica, càrnia i desitjosa de trencar la seva bidimensionalitat obligada però incapaç d'aconseguir-ho. Una cosa que en el pla pictòric no s'erigeix com a veritat absoluta, sinó simplement com a antídoto; un

significant premonitori i ambigu que s'exhibeix i es resisteix sense arribar realment a constatar-se. Olegías se t'ofereix llavors com una cosa inconclusa, una cosa voluntàriament inconclusa. Un no-final que possibilita una relació de complicitat insòlita per a/amb el receptor. Una espècie d'acord invisible entre artista i espectador en el qual, sense explicitar-ho, sense ni tan sols ser molt conscients d'això, us enfronteu mà a mà a un enigmàtic exercici lingüístic de descodificació d'una cosa pròxima (una forma més o menys recognoscible) i alhora distant (una forma sense significació fixa).

En aquest sentit, i malgrat que el llenguatge de la pintura sigui el centre neuràlgic de l'obra de Diego Pujal, l'escriptura i els seus codis de comprensió funcionen en el seu treball com el motor d'actuació per excel·lència. Una relació amb el text que l'artista reforça a més amb títols críptics i paròdics d'inspiració científica, mitològica o fins i tot mística. Termes ficticis que, a tall de paraula clau (balna, poren,

garlema, olegia) plantegen una narrativa especulativa en la qual l'espectador inquiet és convidat a fantasiejar amb les informacions inconcluses que rep. Una paraula estranya acompanya una pintura estranya; un terme entès a mitges acompanya una forma entesa a mitges. Al cap i a la fi, un acte de resistència no combativa a allò fixat que, en clara oposició al final obert (una mica recurrent, i fins i tot pesat en l'abstracció pictòrica), s'erigeix com a manifest irònic de la fragilitat del missatge donat. Un missatge irresolt que denota una posada en crisi dels mitjans que l'artista domina: els visuals i pictòrics. I allà, en la voluntat expressa de no imposar un final, en la voluntat d'integrar-te a tu, espectador atent, en el procés de significació del que reps, és on resideix la potencialitat de les Olegías.

Potser esperaves que el teu recorregut per La Gran Aventura fos més plàcid i confiat. Potser esperaves ser un espectador passiu que simplement contempla

des d'una distància segura allò que l'artista transmet des de l'espai neutre de la sala d'exposicions. I en canvi estàs essent interpel·lat constantment per les obres, els artistes i els discursos que confeccionen l'exposició. Un bombardeig constant de preguntes sense resposta plana sobre teu. No pots més que reaccionar. Has d'aguantar el cop. Entens ara que el dubte de l'artista no era inseguretat, sinó inconformisme; no era flaqueza, sinó resistència. La sala ja no és aquell lloc segur pel qual passejaves tranquil i distant. La sala és ara un camp de batalla. Però no t'equivoquis, no lluites contra l'artista, sinó amb ell. Et preguntes llavors a qui cal vèncer.

Tras el contacto con la negación y el descrédito en las Instituciones de la República No, decides seguir el camino de la fe. Partes de una aproximación terrenal (la creencia en aquello que haces, en aquello que eres), pero tu mente se dispersa rápidamente hacia una lectura espiritual y sagrada. Al hablar de fe, no puedes evitar pensar en religión. Absorto en estos pensamientos, caminas por la sala hasta llegar a una obra que se nutre directamente del imaginario religioso para hablar de arte. El retrato de lo que parece una mística cristiana en pleno éxtasis visionario surge imponente ante ti. Estás ante **Santa Rita la Vendida**, un desdoblamiento irónico de la artista Rita Rodríguez en Santa Rita de Casia (1381-1457), patrona de las causas imposibles (entre otras) y conocida popularmente por su estigma de sangre en la frente. El retrato (fotográfico) se complementa con una pila de estampitas que, como es habitual, incorporan la imagen de Santa Rita la Vendida y una oración de uso individual.

Te llama especialmente la atención el modo en como la artista redefine el estigma divino de la Santa. Un signo de sufrimiento derivado de la corona de espinas que Jesucristo había exhibido en la cruz y que, según cuentan las escrituras, cada noche aparecía en la frente de la Santa Rita. Un estigma que en el trabajo de la artista se transforma en el puntito rojo que el mercado del arte designa para aquella obra que está vendida. Un gesto mínimo pero poderoso que sintetiza y legitima el éxito mercantil del trabajo artístico. Al fin y al cabo, el estigma deseado y ansiado por cualquier artista.

La fotografía paródica de la santa con su punto rojo en la frente aparece colgada sobre el muro en una posición elevada, marcando así una superioridad jerárquica sobre ti. Una decisión que refuerza el misticismo de la escena y que te hace pensar en las imágenes de santos de las iglesias, siempre situados por encima de tu línea de visión. Más allá de la fotogra-

fía que ahora contemplas, el proyecto de la artista incorpora también un interés performativo: el atrezzo, la puesta en escena, la mirada, la posición corporal y la acción realizada el 22 de mayo de 2009, día del fallecimiento y festividad de la Santa. En definitiva, una propuesta artística que, a través de la combinación de diferentes registros, establece un paralelismo entre arte y religión para hacer hincapié en la carga simbólica y la repercusión – tangible (el dinero) e intangible (el prestigio) de la venta en arte.

Santa Rita la Vendida te ha hecho pensar en el artista como en una suerte de mártir estigmatizado por el sufrimiento y la búsqueda de trascendencia en aquello que hace. Una trascendencia que depende de aspectos como son la recepción, la aceptación y la legitimación de su obra. Aspectos que, realmente, el artista no puede controlar. Piensas entonces en los mecanismos que permiten a un artista dar a conocer su trabajo. Piensas entonces en los caminos

que debe seguir un artista para ser reconocido, para que el público acceda a sus obras. Entiendes que no hay una fórmula mágica. Todo te parece muy complicado, muy accidentado. Un camino repleto de expectativas y frustraciones. Un camino de intentos certeros e intentos fallidos. De todos modos, no crees que sea una cuestión de suerte. De buena o mala fortuna. Aunque igual sí.

Estas ideas te invaden mientras decides hacia dónde quieres avanzar. Por un lado, el valor eufórico del intento, y su consecuente juego de expectativas y frustraciones te llevan a interpretar la sala como un campo de batalla en la que todo está aún por pasar, como el momento previo –de calma tensa– a un enfrentamiento bélico. Por el otro, el peso de la suerte, la carga de la superstición te dibuja la sala como un lugar en el que deberías ir con cuidado.



---

*Si te cautiva el valor del intento,  
pasa a la página 71.*

*Si sientes el peso de la superstición,  
pasa a la página 29.*

*Si estás seguro de los pasos que has  
tomado y tienes clara tu posición  
pasa a la página siguiente.*

Tú has llegado hasta aquí. Tú has llegado hasta este punto del texto. El “aquí” no define ningún lugar, pues tú podrías estar en cualquier otra parte con este mismo texto. Y el “tú” ni siquiera hace referencia a ti. Cualquier otra persona podría estar siendo tú delante de este texto. Tú no eres más tú que nadie. Cualquier “tú” puede ser tú un momento después, un día después. Yo estoy ahora aquí. Yo estoy aquí en una habitación mirando ahora a mi alrededor. En la última frase tú has desaparecido. Ha sido breve pero tú has dejado de estar. Yo no he definido mi posición en relación a ti. Has dejado de tener una referencia. Tu tiempo y tu espacio han dejado de existir, sólo estaba el mío. Tú no te has sentido aludido por el “yo”. Pero intenta ahora de nuevo. Tú serás yo: “Yo estoy ahora aquí. Yo estoy aquí en una habitación mirando ahora a mi alrededor”. Yo estoy en una habitación. Yo no estoy en una sala de exposiciones. Hay otra gente ahora mismo que puede ser yo delante de este texto. Yo no soy más yo que nadie. Y yo sigo siendo yo el día después.

**Fin**

Ja sigui perquè et consideres una persona supersticiosa, ja sigui perquè aquestes ximpleries et fan riure, ja sigui perquè els senyals de mala sort sempre t'acaben generant algun tipus d'inseguretat, decideixes avançar directe cap a la superstició. Et reconeixes a tu mateix davant d'una infinitat de situacions quotidianes (passar per sota d'una escala, l'enutjós gat negre, el que et passa la sal amb la mà...) que impliquen l'avís indirecte que, potser, una cosa dolenta et podria ocórrer si no esquives aquest petit gest. Una càrrega cultural que et ve donada, una rumorologia popular que, malgrat l'absència de fonaments que demostrin la seva validesa, et posa en situació d'alerta. Llavors recordes el que acostumes a fer en aquests casos. Potser, per temor, o per simple cautela, sols evitar la mala sort; potser, per descrèdit o indiferència, sols afrontar-la sense dilació. Has arribat a **Viva la mala suerte**, una instal·lació de Sergi Botella que reuneix en la mateixa experiència una col·lecció exhaustiva d'artefactes relacionats amb la mala fortuna.

El treball de Sergi Botella sol partir de l'anàlisi i la revisió dels complexos engranatges afectius i emocionals que defineixen la nostra vida quotidiana; una cosa que el porta a un discurs artístic de baixa espectacularitat en el qual allò biogràfic i allò relacional s'erigeixen com els principals motors d'actuació. Una actitud davant del fet artístic que l'ha portat a explorar la seva condició d'artista a través de la seducció del perdedor i d'una aproximació irònica a conceptes tan rellevants com són l'èxit i el fracàs en art. No és d'estranyar doncs que, en aquest cas, l'artista s'enfronti a una cosa tan subjectiva i tan indeterminada com és la mala fortuna, i que ho faci des de l'exageració i l'arrogància paròdica d'acumular tota la mala sort possible en un mateix lloc (la sala d'exposicions) i en un mateix temps (quan tu la visites). I per a això, Botella exhibeix –i camufla alhora– tota aquesta càrrega supersticiosa en una instal·lació formalment efectiva i suggeridora. Una complicitat que, al

seu torn, denota un gran perill, gairebé una maledicció premonitòria.

Només tu saps fins a quin punt t'afecta la superstició, però contemples atent tots els elements de mal auguri recopilats per Sergi Botella, ja sigui a través d'objectes o de vídeos en els quals l'artista recrea situacions o comentaris susceptibles de mala fortuna.

Alguns de més propis de la nostra cultura popular: un calendari que assenyala un dimarts 13, un gat negre, un mirall trencat, un paraigua obert en un interior, una escala que t'obliga a passar per sota; i altres de més específics i contextuals: unes sabates sobre una taula, una samarreta groga o certes visions desafortunades suposadament relacionades amb la mort (com un ocell que entra volant per la finestra o un gos que udola en plena nit).

Viva la mala suerte suposa per tant un desafiament irònic que desdibuixa el pes

psicològic de l'infortuni a través de l'excés i l'acumulació. Un gest artístic que voluntàriament reclama la mala fortuna i ofereix, al seu torn, una resistència capaç fins i tot de neutralitzar-la i anul·lar-la. Una cosa que, malgrat la voluntat de l'artista, transcendeix l'espai protegit de l'art i es filtra en la vida quotidiana de les persones per incidir en la transcendència o la intranscendència de les nostres experiències vitals. Pensa-hi, tu només visitaves una exposició d'art, però el contacte amb el treball de Sergi Botella podria provocar-te anys i anys de mala sort acumulada. Tot depèn del teu grau de superstició i de confiança o desconfiança en allò que un artista et pot oferir.

L'anàlisi expositiva sobre la superstició et fa pensar en un fet alhora insignificant i fonamental: fem el que fem a la nostra vida, tots estem altament supeditats a la trobada fortuïta amb la bona o la mala fortuna. Una reflexió que et convida a deixar enrere el pes de la sort i a pensar en

la nostra capacitat d'encertar o de fallar. El nostre desig sempre és el d'aconseguir allò que ens proposem, però no sempre ho assolim, fins i tot, potser, ho aconseguim poques vegades.

---

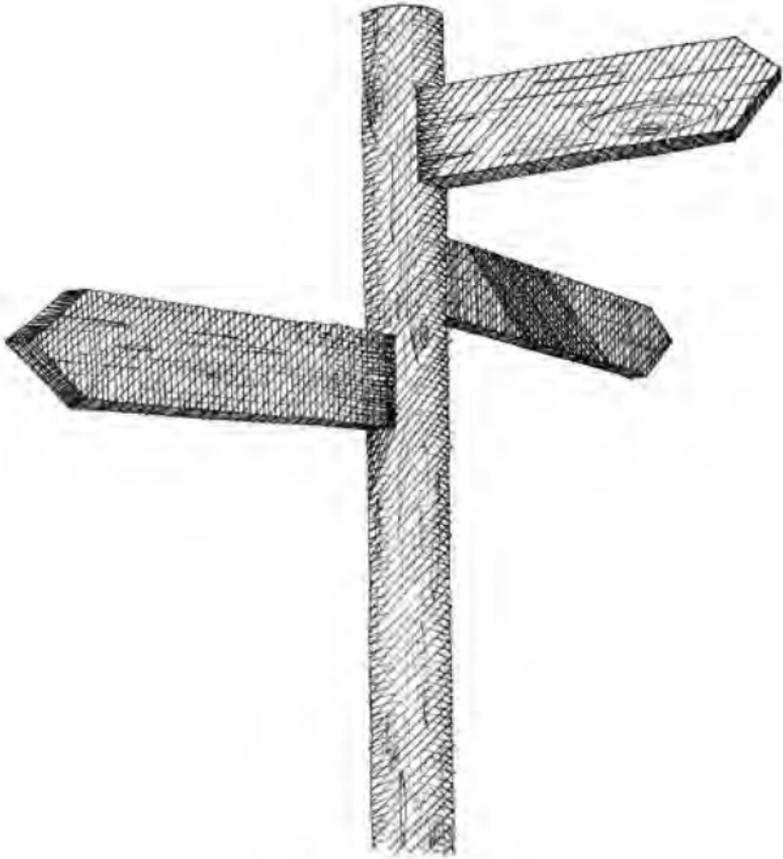
*Si et deixes portar per la complexitat d'assolir allò que vols, passa a la pàgina 53.*

*Si estàs segur dels passos que has pres i tens clara la teva posició passa a la pàgina següent.*

Tu has arribat fins aquí. Tu has arribat fins a aquest punt del text. “L’aquí” no defineix cap lloc, ja que tu podries estar a qualsevol altra part amb aquest mateix text. I el “tu” ni tan sols fa referència a tu. Qualsevol altra persona podria estar essent tu davant d’aquest text. Tu no ets més tu que ningú. Qualsevol “tu” podria ser tu un moment després, un dia després. Jo estic ara aquí. Jo estic aquí en una habitació mirant ara al meu voltant. A l’última frase tu has desaparegut. Ha estat breu, però tu has deixat d’estar. Jo no he definit la meva posició en relació a tu. Has deixat de tenir una referència. El teu temps i el teu espai han deixat d’existir. Només estava el meu. Tu no t’has sentit al·ludit pel “jo”. Però ara intenta-ho de nou. Tu seràs jo: “Jo estic ara aquí. Jo estic aquí en una habitació mirant ara al meu voltant”. Jo estic en una habitació. Jo no estic en una sala d’exposicions. Hi ha altra gent ara mateix que pot ser jo davant d’aquest text, jo no sóc més jo que ningú, i jo segueixo essent jo el dia després.

Te decides por seguir explorando los terrenos de la pintura. Aferrarte a aquello que conoces –el lenguaje pictórico– te da una mayor confianza en la exposición, así que avanzas hasta encontrarte con dos lienzos de grandes dimensiones. Las telas te muestran composiciones abstractas protagonizadas por forma y color, dejando de lado cualquier temática concreta o cualquier intento de representación de la realidad. Te acercas al título y te encuentras con un recurso habitual en este tipo de propuestas. Has llegado a **Sense Títol**. Has llegado a la pintura de Mercè Hernández.

Piensas en cuales son los motivos que llevan a un artista a titular su obra con el concepto genérico de “sin título”. Un genérico que, más que no decir nada (no puedes evitar pensarlo), permite al espectador un sinfín de posibilidades de interpretación de aquello que ve. Un modo voluntario de no interferir en los vínculos emocionales que puedan surgir entre



la obra y el receptor. En definitiva, una actitud que se establece discursivamente como una declaración de intenciones –y no como un recurso– ante el hecho pictórico. Algo que en la obra de Mercè Hernández se traduce en un ejercicio de carácter metapictórico: la pintura no representa nada, y precisamente es esa no-representatividad la que invita a la contemplación meditativa e introspectiva.

De este modo, las telas de Mercè Hernández suponen una suerte de dialéctica formal que, liberada de su peso representacional (incluso simbólico), refleja la lucha de protagonismos e intensidades variables que define la confección de la composición pictórica. Algo que perfila sobre la superficie del cuadro los rastros de cada decisión que la artista va tomando durante su proceso de trabajo. Un proceso en el que una forma inicial más o menos azarosa da el pistoletazo de salida a un sistema progresivo de ensayo-error en el que cada nueva forma intenta adaptarse (o sobrevivir) a la anterior en busca de la imposición o de la convivencia. Una especie de selección natural artificial –algunas formas desaparecen, otras dominan– dentro de un mismo hábitat previamente delimitado y decidido: el de la superficie del cuadro.

Desde el ámbito de la pintura, Sense Títol te ha invitado a entender cómo la práctica artística analiza sus propias es-

estructuras y espacios. Un discurso metareferencial en el que la superficie de la tela funciona a modo de submundo paralelo en el que entran en juego múltiples sistemas de supervivencia y adaptación al medio. El intento (o el deseo) de autonomía propia por parte de la forma pictórica te hace pensar en los continuos procesos de adaptación y supervivencia que rigen nuestra vida cotidiana. Dos conceptos épicos que, llegados a este punto, te gustaría que la exposición siguiera abordando. Aunque quizás no tanto desde el ámbito del arte, si no más bien desde la propia experiencia vital. No sólo en un espacio neutro (el muro, la tela, la sala de exposiciones), sino también en un tiempo y un lugar reales, verídicos. Esto te hace pensar en el artista como superviviente. En alguien que intenta subsistir llevando a cabo acciones que no son prácticas ni necesarias para la mayor parte de la gente. Esto te hace pensar en el artista como héroe, o cómo antihéroe.

El valor simbòlic de l'intent t'arrossega a la percepció heroica del lloc de l'art com a escenari del conflicte, així que avances silencios cap a l'encontre o el desencontre amb l'indefinit, l'imprevist, l'accidental. Una cosa que encara està per resoldre's, i que no s'activarà fins que tu arribis: l'enfrontament semiòtic entre allò que veus i l'expectativa generada tant pel que exhibeix i comunica (l'artista) com pel que rep i interpreta a posteriori (tu). Una tensió que no pot més que definir-se com l'intent de consumació d'un desig que es torna impossible, inaccessible.

I així, amb l'esperit combatiu i tou d'algué que s'enfronta a una cosa intangible, arribes al **Yes, We...** d'Alberto Gracia, una triple instal·lació fragmentada i expandida per la sala d'exposicions que, a mig camí entre l'afectivitat i la insolència per a/amb tu, t'enfronta cara a cara a un joc frenètic d'impossibilitats cognitives davant del fet artístic. Un exercici d'exhibicionisme i simulació del desig (d'allò que està

per consumir, allò que genera una excitació prèvia) que s'articula en l'obra de l'artista a través de dos conceptes bàsics: la impossibilitat de culminació de l'esmentat desig d'una banda, i la rendibilitat indirecta que es deriva de la frustració per l'altra. Un procés obsessiu que combina múltiples sensacions antagòniques: entusiasme i descoratjament, il·lusió i decepció, eufòria i depressió..., per explorar amb cruesa i sarcasme el rol discontinu de l'intent reiteratiu i frustrat. Un no-mètode processual del qual neix el concepte de "microfuga" encunyat per l'artista.

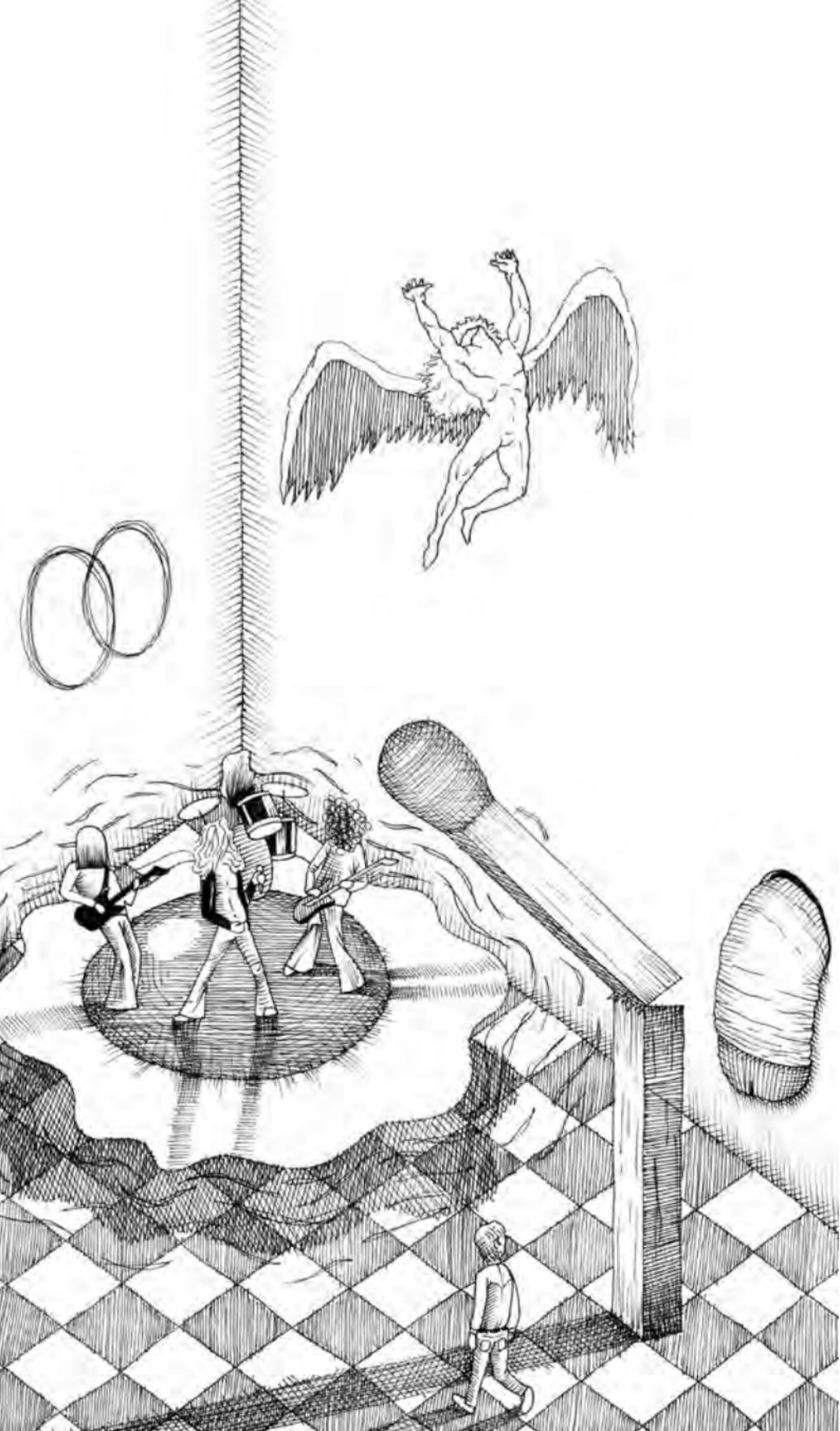
En aquest cas, l'artista parteix de la mítica, entusiasta i cínica sentència de Barack Obama ("Yes we can"), aplicant i bifurcant el seu missatge original (la propaganda vitalista de la força col·lectiva) a través d'estúpids jocs de paraules: Yes We Kant, Yes We Camp i Yes We Plant. Tres derivacions paròdiques que posen en joc nous significants no fixats: la presència de l'estètica kantiana del bell en allò més banal i anodí

(unes estovalles de menú amb dues taques de copa de cervesa entrelaçades a tall de màndorla mística), l'experimentació psicodèlica i visionària de Led Zeppelin i del seu vocalista Robert Plant (una paella amb un ou fregit que vibra per les ones sonores d'un tema del grup) i la solemnitat ridícula d'una escultura casolana i "camp" que representa un llumí de tres metres usat i partit per la meitat (aquesta última gairebé un emblema de l'artista com a metàfora gràfica de l'intent fallit).

Tocat per la impossibilitat i la fragilitat de l'intent, cerques per l'espai expositiu els capítols aïllats del Yes, We... Tres intents fallits de resistència i fugida de l'espai, ja que, encara que sigui de manera fugaç, t'han ofert una il·lusió agònica i intermitent, o almenys un simulacre d'il·lusió agònica i intermitent. És llavors quan comences a adonar-te que l'esmentada ambigüïtat entre el complert i l'anhelat no és resultat únicament del teu contacte amb l'obra d'Alberto Gracia..., sinó que més

aviat deriva de les expectatives acumulades al llarg de La Gran Aventura. Et sents cansat. I és llavors quan comprens que has arribat al final de l'aventura. Potser pensaves que aquesta aventura acabaria en un moment de gran solemnitat, un moment àlgid en què tots els interrogants que s'han anat obrint durant el camí, es tanquessin amb un episodi espectacular i èpic. No ha estat així, no hi ha hagut una gran batalla amb grans herois i grans victòries. Tampoc no hi ha hagut un gran drama o una gran tragèdia que hagi tocat la teva fibra sensible. I què esperaves, simplement visitaves una exposició d'art contemporani. Potser, arribar fins aquí t'ha estat fructífer, potser ha estat un suplici. Això només ho saps tu. Et dirigeixes cap a la sortida dedicant una última mirada general (una mirada de comiat) a l'espai expositiu. Et fixes en obres que no has arribat a veure. T'envaeix certa il·lusió agònica, intermitent. Una il·lusió que a poc a poc s'apaga, i desapareix...

**Fi**



Las posibilidades del arte por incidir en sus contextos, y por tanto su capacidad para revisar momentos del pasado o del presente que nos define te lleva a avanzar unos cuantos pasos hacia la izquierda. Allí encuentras varias informaciones que te sugieren distintos grados de intensidad sobre un mismo hecho que aún no conoces. Una proyección de vídeo en la que descubres a varias personas dibujando un mural se erige como protagonista de la escena. La imagen denota cierta nostalgia pasada, aunque de vez en cuando se aparece ante ti el plano fijo de una chica tocando el tambor mientras escucha algo en unos auriculares. A su lado, ves una mesa en la que se disponen varios elementos: un disco, algunos textos, algunas imágenes.

Te encuentras ante **Visca Catalunya, visca l'amor**, una instalación de Lola Lasurt. Un proyecto que incide sobre la memoria colectiva del barrio del Poblenou de Barcelona para establecer

una lectura en tiempo presente sobre el deterioro y la pervivencia de ciertos aspectos propios del contexto vecinal y social de la zona: la Cooperativa Pau i Justícia fundada a principios del siglo XX en Poblenou y cerrada por motivos económicos a principios de los años ochenta.

Para ello, la artista parte del descubrimiento fortuito de un mural realizado en 1979 (actualmente ruinoso) por miembros de la cooperativa situado en la calle Batista (antigua ubicación de su sede). Un punto de partida crítico que explora el espíritu asociacionista de dichas estructuras laborales y vitales para trasladarlo, no sin atisbos de ironía y parodia, al ámbito de la práctica artística en la actualidad. Un marco de actuación que, a través de implicar a asociaciones que funcionan hoy en el mismo barrio y a otros artistas, ha llevado a Lola Lasurt a la reconstrucción conmemorativa de dicho mural en una de las paredes exteriores de Hangar, en el recinto de Can Ricart. “La donzella de la costa”,

canción popular apropiada como himno por la coral de la Cooperativa Pau i Justícia y diferentes registros textuales sobre el proyecto permiten complementar el relato y situarlo en el equilibrio entre pasado y presente que define el trabajo de la artista.

Sigues con atención los elementos expuestos en sala (vídeo y mesa de documentación), mientras reflexionas sobre esa funcionalidad social del arte. Entonces piensas que te gustaría ver el mural original. Acceder pues a la fuente de inspiración del proyecto. En la mesa de documentación descubres un pequeño mapa que muestra la ubicación del mural de la calle Batista. El mapa te informa de que exactamente a 150 pasos de la sala, siguiendo el gráfico, se encuentra el mural.

Ya sea para ver algo parecido, ya sea para ver algo totalmente distinto, te gustaría seguir avanzando en la exposición. Pero a la vez te seduce la idea de conocer el mural de la Cooperativa Pau i Justícia. Sabes que si

no lo ves ahora, es muy probable que no lo veas cuando abandones la sala.

---

*Si decides seguir el recorrido por la exposición, pasa a la página 22.*

*Si prefieres ver el mural de la Cooperativa Pau i Justícia, sigue el mapa y empieza a contar tus pasos. Pasa a la página 60.*

Deixes enrere la peça de Lola Lasurt i avances cap endavant. T'atures llavors davant d'uns dibuixos estranys que semblen representar gràfics i organigrames d'alguna estructura política que, de moment, desconeixes. Observes els diagrames amb curiositat, fixant-te en alguns detalls que et descol·loquen: la seva ordenació esquemàtica, sintètica, però sobretot la reiteració constant en els seus continguts de la paraula "no". No t'encaixa que la representació gràfica de qualsevol organització (penses per exemple en una empresa, en un govern) es defineixi a base de negar les seves parts. Has arribat a les **Instituciones de la República No**, un projecte de Samuel Labadie en el qual la negació d'allò que ens ve donat funciona com a exercici de resistència i alliberament.

Samuel Labadie és un artista francès, i el seu organigrama pren com a punt de partida la constitució de la V República Francesa del 1958, la figura gairebé totèmica del general de Gaulle i el desafiament

(i, per tant, la negació) que va provocar la revolució estudiantil del maig del 68. Allà tens apuntats els indicis que porten l'artista a l'ús del no en el seu treball. Una obra conceptual que analitza els esquemes d'organització política del seu país (França, encara que tu podries prendre com a exemple qualsevol altre procés democràtic qüestionable) per assenyalar la inoperància i ineficàcia de les estructures jeràrquiques del poder. D'aquesta manera, i sense tractar-se d'un art d'acció polític, sinó més aviat d'una reflexió intel·lectual sobre la pèrdua d'uns ideals, l'artista ens convida a un exercici absurd de negació crònica en el qual el propi disbarat d'allò negat dota de sentit el que ens ensenya: les fissures i irregularitats d'allò en què abans vam creure i de què ara desconfiem.

Les Instituciones de la República No reflecteixen una manera específica d'entendre l'art; una pràctica discursiva que no pot mantenir-se al marge dels esdeveniments i situacions que ens construeixen



com a individus, i que, per tant, encara que sigui d'una manera indirecta, s'aproxima al pensament filosòfic sobre allò que som, creiem o ens agradaria ser. L'art funciona llavors com una cosa capaç de desestabilitzar simbòlicament la rigidesa i ineficàcia dels contextos (polítics, socials, culturals, històrics...) que ens defineixen. L'art esdevé creença o descrèdit, confiança o desconfiança, davant de la realitat. Encara que aquesta presa de consciència pugui fer que ens equivoquem.



Dos aspectes essencials giren ara al teu cap. La creença i el descrèdit d'una banda, i l'error per l'altra. La creença et fa pensar en la importància de la fe, quelcom fonamental en art. L'error et suggereix la por que tens –que tenim– al fracàs, una cosa també bàsica en art.

---

*Si et deixes seduir per la idea de la fe,  
passa a la pàgina 25.*

*Si et deixes seduir per la idea de l'error,  
passa a la pàgina 53.*

Llegados a este punto del recorrido, la idea del riesgo y del peligro ante algo que está por suceder te llama especialmente la atención. Te sientes protegido dentro de la sala de exposiciones. Nada te puede pasar aquí, piensas. Así que afrontas el riesgo sin caer en la emoción primaria del miedo o el temor; un sentimiento intenso e impreciso que se dispara en nosotros en cuanto sentimos la inminencia de alguna amenaza. La concepción del peligro y la aversión natural al riesgo que define tanto a los animales como al ser humano te hace pensar en la construcción cultural y mitificadora del héroe; aquel que se define por la valentía de sus acciones y que encarna un modelo de conducta digno de admiración, elogio y respeto; el héroe como alguien capaz de hacer cosas que los demás no nos atreveríamos (la hazaña épica). Y esa misma sensación de riesgo te hace pensar en la construcción sub-cultural y desmitificadora del antihéroe; aquel que no dispone de unos atributos especiales y que encarna un modelo de

conducta disfuncional y sin pretensiones de grandeza. Curiosamente, alguien también capaz de hacer cosas que lo demás, simplemente porque no nos parecen necesarias, tampoco nos atreveríamos a hacer (la hazaña absurda). Y así, divagando mentalmente sobre el gesto heroico o antiheroico llegas a **Blind Date**, un proyecto de máximo riesgo de Mariana Zamarbide.

Blind Date parte de un encuentro forzado –ansiado incluso– con el peligro y lo desconocido. Una experiencia inusual, atípica y supuestamente innecesaria que predispone a la artista a un entrenamiento mental y físico que culminará con una hazaña antiépica: cruzar el río Besòs (de Barcelona a Santa Coloma de Gramanet) con un traje de flotación hecho con botellas de agua vacías. Una obra basada en el registro documental de dicha gesta que se enmarca dentro del trabajo performativo y corporal que define la trayectoria de Mariana Zamarbide. Para ello, la artista establece una serie de requisitos absurdos

que debe cumplir. Requisitos autoimpuestos que refuerzan la situación límite a la que se expone: la travesía ha de ser en invierno y el río se deberá cruzar buceando. Una vez decidido esto, se inicia un proceso de preparación psicológica y de asimilación de los temores y los riesgos que le acechan. Un proceso en el que la artista no puede controlar los peligros a los que se expone. Simplemente puede intentar prever las consecuencias negativas derivadas de su acción. Y de eso trata *Blind Date*, de la exposición voluntaria al temor y del modo en como afrontamos el riesgo.

Observas la sala y vas descubriendo la documentación que la artista ha recogido para avalar su hazaña. Entiendes que el momento real de la acción ya pasó, y ahora sientes una gran curiosidad por descubrir cómo sucedió. Te descubres a ti mismo más interesado en el éxito o el fracaso de su empresa, que en el sentido o los motivos que la llevaron a tomar dicha decisión. Una acción efímera y solita-

ria que Blind Date recoge a través de un vídeo documental de la travesía y de diferentes materiales complementarios (dibujos, imágenes del fondo del río e incluso el propio traje) que permiten reconstruir la singularidad de la experiencia.

Piensas en la carga patética y gloriosa que supone cruzar buceando el río Besós. Realmente te encuentras ante una hazaña antiheroica que no destila la grandeza de la conquista en mayúsculas. Todo te parece excesivamente riguroso y excesivamente inútil. Y puede que eso te guste, o puede que no. Entiendes entonces que, pese a la concepción absurda e innecesaria del proyecto (¿realmente alguien necesita bucear por el Besòs?), Blind Date te habla directamente de los temores y los riesgos que acechan al artista y que por tanto definen su trabajo. Un proyecto que usa la situación límite para abordar de un modo indirecto la compleja situación de aquel que ha decidido dedicarse al arte. Una posición tan arriesgada y peligrosa

como la del héroe. Una posición tan irrelevante y absurda como la del antihéroe. Al fin y al cabo, una aventura tan grandilocuente y tan ridícula como tú la quieras ver. Restas pensativo. Has cruzado el río, y la gran aventura ha acabado.

**Fin**





Ajuntament de Barcelona  
Sant Martí



**HANGAR.  
ORG**

